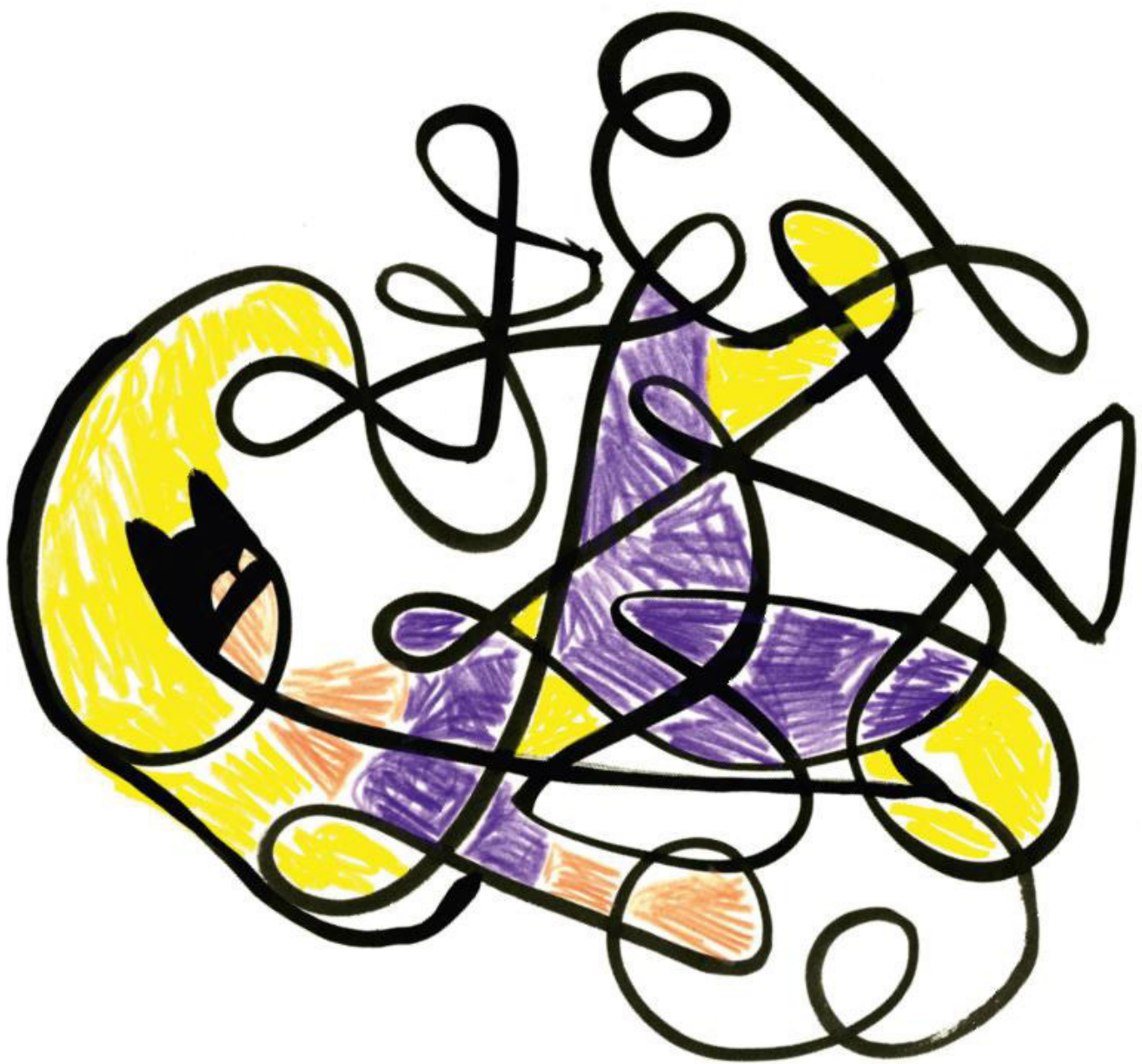


# CLOSURE

Kieler e-Journal für Comicforschung

# 4



# CLOSURE

Kieler e-Journal für Comicforschung

## **Herausgeber\_innen**

Cord-Christian Casper  
Chris Ullrich Cochanski  
Yanine Esquivel  
Kerstin Howaldt  
Julia Ingold  
Gerrit Lungershausen  
Susanne Schwertfeger  
Simone Vrckovski  
Rosa Wohlers

## **Redaktion & Layout**

Victoria Allen  
Cord-Christian Casper  
Chris Ullrich Cochanski  
Sandro Esquivel  
Yanine Esquivel  
Constanze Groth  
Jana Hanekamp  
Kerstin Howaldt  
Julia Ingold  
Gerrit Lungershausen  
Marie-Luise Meier  
Susanne Schwertfeger  
Simone Vrckovski  
Dennis Wegner  
Rosa Wohlers

## **Technische Gestaltung**

Sandro Esquivel  
Simone Vrckovski

## **Cover & Illustrationen**

Marleen Krallmann, Nora Grunwald (Ausgabe #4)  
Matthias Latza (ComicKontext)

## **Kontakt**

Homepage: <http://www.closure.uni-kiel.de>  
Email: [closure@comicforschung.uni-kiel.de](mailto:closure@comicforschung.uni-kiel.de)

1 Über diese Ausgabe  
**Die Herausgeber\_innen**

4 About this Issue  
»This is not the End...«  
**The Editors**

## Aufsätze

7 *Werbecomics at the Beginning of German Comics*  
Emmerich Huber and Josef Mauder  
**Paul Malone**

28 *Speech Balloons, Bubbles and Captions*  
The Rise of Narrative in 18th-Century British Comics  
**Camilla Murgia**

47 *An Empirical Study of the Publication Format and Beginnings*  
*in the Belgian Francophone Weeklies, Spirou and Tintin, in the 1950s*  
**Pascal Lefèvre**

68 »Backwards and batshit-fucking-bonkers«  
Das innovative Kommunikationsgefüge non-narrativer Webcomics  
**Lukas R.A. Wilde**

105 #1, S. 1. Die stetige Wiederkehr des Neuanfangs in *Reboots*  
**David Turgay**

128 *Anders anfangen*  
Das Ergodische in *Building Stories* von Chris Ware  
**Annina Klappert**

## ComicKontext

146 »Zeichner-Kollektiv und Comic-Magazin«  
Interview mit Tim Eckhorst vom Comic-Magazin Pure Fruit  
**Tim Eckhorst (Pure Fruit), Rosa Wohlers**

## Über diese Ausgabe

Schon Aristoteles wusste in seiner *Poetik*, dass jede Geschichte ein Ende, einen Anfang und – nicht zu vergessen – auch etwas dazwischen brauche. Dieses ›Dazwischen‹ ist seit jeher Gegenstand philologischer wie narratologischer Forschung gewesen, und auch das Ende ist ein beliebtes Ziel akademischen Wissensdrangs: Sei es Stefan Krafts Habilitationsschrift zum Happy End in der Komödie (2011), Willem Stranks Dissertation zum Twist Ending im Film (2016) oder der *Poetik und Hermeneutik* Tagungsband *Das Ende. Figuren einer Denkform* (1999) – die Frage danach, wie alles endet, scheint Kulturwissenschaftler\_innen verschiedener Disziplinen zu faszinieren.

Anfängen hingegen wohnt im akademischen Umfeld nur selten ein Zauber, sondern vielmehr etwas Selbstverständliches und Bei-läufiges inne, sodass ihnen grundsätzlich weitaus weniger Aufmerksamkeit geschenkt wird. Dabei sind Anfänge im Comic allgegenwärtig – und das gleich auf mehreren Ebenen. Jede Form seriellen Erzählens ist davon geprägt, regelmäßig neue Anfänge ebenso wie vorläufige Abschlüsse zu inszenieren: Die Geschichte (*histoire*) von Batman ist zwar

einerseits eine fortwährende, die Erzählung (*discours*) aber muss zugleich mit jedem Heft aufs Neue beginnen. Die Besonderheit langlebiger Serien erfordert zudem ein Arrangement zwischen der Erwartungserfüllung treuer Leser\_innen und der Erschließung einer neuen Leserschaft: So ließ das amerikanische Verlagshaus DC vor wenigen Jahren 52 seiner Serien (nicht zum ersten Mal) neu beginnen, um den Neueinstieg zu erleichtern. Und nicht zuletzt hat gerade die fiktionale Biografie von Superheld\_innen mit der *origin story* einen ganz besonderen Status, denn es gehört zu einem der klassischen Formate der Comicgeschichte, diese immer wieder neu zu erzählen.

Doch nicht nur im Kontext der seriellen Kunst der Superheldengeschichten werden die Elemente des ›Anfangs‹ oder ›Neuanfangs‹ zum prägenden Aspekt; auch vor einem historischen Hintergrund ist es gerade die Frage nach dem ›Anfang‹ des Comics überhaupt, der Genese einzelner Typen und schließlich der landes- oder kulturspezifischen Entwicklung von Formen, mit denen sich die Comicwissenschaft immer wieder auseinandersetzen muss. Es sind also sowohl narratologische wie auch

historische Fragestellungen – und innerhalb dieses breiten Spektrums haben die Autor\_innen der vorliegenden Ausgabe sich verortet.

So setzt **Paul Malone** (Waterloo/Kanada) sich mit einem historischen Markstein der deutschen Comicgeschichte auseinander. Denn diese beginne – natürlich – nicht erst mit dem buchmarktaffinen Marketingbegriff der Graphic Novel, dem populären Mangaboom in den 1990er Jahren oder den albenfixierten 1980ern. Paul Malone sucht in seinem Aufsatz *Werbecomics at the beginning of German Comics* im frühen 20. Jahrhundert nach den Anfängen des deutschen Comics. Sein Beitrag widmet sich Werbecomics in verschiedenen Kundenzeitschriften, denn diese seien, so Malone, ungeachtet ihrer weiten Verbreitung von der Forschung im Rückblick viel zu stark vernachlässigt worden. Emmerich Huber und Josef Mauder sind die Protagonisten dieser kanonaversen Comicgeschichte, und ihre Comics gehörten zu den beliebtesten ihrer Zeit.

Mit dem Aufsatz *Speech Balloons, Bubbles and Captions* von **Camilla Murgia** (Genf, Schweiz) wechselt nicht die Perspektive, aber der Gegenstand. Sie widmet sich der Entwicklung von britischen Comics im 18. Jahrhundert. Deren heute so typische Elemente, Sprechblasen und Textkästen, seien aus satirischen Cartoons heraus entstanden. Auch als Reaktion auf Umbrüche im Buchmarkt handeln Künstler\_innen, wie Murgias Beitrag zeigt, das Verhältnis von Text und Bild neu aus und kommentieren nicht nur zeitgenössische politische Umbrüche sondern auch einander mittels ständig neu ausgehandelter, multimodaler Sequenzen. Die Lust am formalen Neuanfang korreliert mit einem sich erneuernden Publikum, Lesegewohnheiten und Distributionsnetzwerken.

Auf das Publikationsformat legt auch **Pascal Lefèvre** (Brüssel, Belgien) sein Augenmerk, denn dieses gerate zu oft aus dem Blickfeld der Comicforschung. Anhand zweier belgischer Hefte, *Tintin* und *Spirou*, zeigt Lefèvre, wie die Publikationsbedingungen zum Zeitpunkt der Erstveröffentlichung nachhaltigen Einfluss auf die Gestaltung nehmen. Mittels einer empirischen Betrachtung solcher Anfänge demonstriert dieser Beitrag unter anderem, dass die individuellen Stile der jeweiligen Künstler gleichzeitig starke Gemeinsamkeiten aufweisen. Diese Gemeinsamkeiten, so schlussfolgert Lefèvre, sind in Konventionen und Praktiken der Herausgeber begründet.

Die Ausgangsbeobachtung von **Lukas R. A. Wilde** (Tübingen) ist ebenfalls eine historische, nämlich die Entstehung von Webcomics seit etwa Mitte der 1990er Jahre. Diese aber etwa im Sinne Scott McClouds als eine Revolutionierung des Mediums zu verstehen, steht nicht im Zentrum seines Ansatzes. Vielmehr untersucht er, wie Webcomics eine Basisnarrativität von Bildern unterlaufen und, im Modus des Essayistischen, Gegenstandsklassen ins Bild setzen können. Statt neuer Möglichkeiten des grafischen Erzählens stellt sich der Neuanfang des Webcomics aus dieser Perspektive als Darstellung mittels dezidiert nichtnarrativer Bilder dar. Statt innovativ Geschichten zu erzählen, handeln die von Wilde beschriebenen Comic-Essays ihre eigene Bildhaftigkeit, Lesbarkeit und Erzählbarkeit ständig neu aus.

Mit dem Beitrag von **David Turgay** (Landau), *#1, S. 1: Die stetige Wiederkehr des Neuanfangs in Reboots* verlagert sich das Interesse von einer historischen oder theoretischen Perspektive hin zu einer werkimma-

nennten Sicht auf die jeweils ersten Seiten verschiedener Reboots: *Captain America*, *Wonder Woman* und *The Avengers* stehen im Fokus, und David Turgay untersucht, wie die Neuanfänge für Neuleser\_innen inszeniert werden – ohne dabei eine langjährige Leserschaft zu verprellen. Dabei deckt er unterschiedliche Strategien auf, wie in den jeweiligen Serien mit dieser Herausforderung umgegangen wurde.

Ebenso der Perspektive der Leser\_innen geschuldet ist der Beitrag von **Annina Klappert** (Erfurt). Sie argumentiert, dass Chris Ware's *Building Stories* (2012) als ergodische Literatur zu verstehen sei, insofern es den Rezipient\_innen keinen konkreten Lese pfad vorgibt: Die Lektüre, und damit auch die Frage nach dem Anfang derselben, liege vollständig in den Händen der Leser\_innen, da diese durch die materielle Beschaffenheit der Publikation in unterschiedlichen, nicht-nummerierten Formaten in einer einzelnen Box alleingelassen werden.

Die Rubrik »**ComicKontext**« beinhaltet dieses Mal ein Interview mit den Herausgeber\_innen des Kieler Comic-Journals *Pure Fruit*. Redaktionsmitglied Rosa Wohlers hat mit den Kieler Zeichner\_innen über ihre tägliche Arbeit, ihre gemeinsame Geschichte und

natürlich darüber gesprochen, wo der Name »Pure Fruit« herkommt. Außerdem stellt das *Kontaktcenter* eine seiner Comiclesungen vor, die es in regelmäßigen Abständen im *B-Movie* in Hamburg abhält. Die Comiczeichner\_innen Gregor Hinz, von *Pure Fruit*, Sascha Hommer und Jul Gordon, vom *Kontaktcenter*, haben, neben Tanja Esch, die Comiclesung der Eingangsveranstaltung zur 1. Kieler Comic Konferenz bestritten.

Abgerundet wird diese Ausgabe wie immer mit einem ausführlichen **Rezensionsteil**, in dem Besprechungen von Fachliteratur und Comics einen Einblick in aktuelle Neuerscheinungen bieten.

Die Ausgabe #4 von CLOSURE versammelt ausgewählte Beiträge der im September 2016 in Kiel abgehaltenen ersten Kieler Comic Konferenz zum Thema »Anfänge und Neuanfänge im Comic«. Auch für das CLOSURE-Team wurde damit ein »Anfang«/»Neuanfang« markiert: Nach vereinzelt Rezensionen werden in Zukunft ebenfalls Aufsätze in englischer Sprache veröffentlicht, um sowohl eine internationale Leserschaft wie auch einen erweiterten Kreis von Autor\_innen anzusprechen. Wir bedanken uns bei allen Redner\_innen und Gästen für die Teilnahme und die Mitgestaltung der Konferenz.

Kiel, November 2017  
Die Herausgeber\_innen

## About this Issue: ›This is not the End...‹

As Aristotle already made clear in his *Poetics*, every story needs an ending, a beginning – and ideally something to fill the space between them. This ›in-between‹ has always been the object of philological and narratological research. Endings, too, have been a favorite concern for academic curiosity: be it Stefan Kraft's treatise on the Happy End in comedies (2011), Willem Strank's dissertation on cinematic twist endings (2016) or the conference proceedings of the journal *Poetik und Hermeneutik* entitled *The End: Figurations of a Form of Thought* (1999). The question how it all comes to a close appears to be an object of fascination for a wide range of scholars in the broad area of cultural studies. Where does that leave the beginning and its complements, the first panel, the initial event, the first issue?

While the work may end with a bang, the beginning barely elicits a whimper, let alone sustained scholarly attention. This neglect is all the more curious in the case of comics studies, since beginnings seem ubiquitous in our chosen medium on several levels. After all, any form of serial narration has to reckon with the dramatization of beginnings and provisional

conclusions; while the story (*histoire*) of Batman is ongoing, its telling (*discours*) has to start from scratch with every new issue. Long-running series also demand a balance between fulfilling the expectations of its stalwart acolytes and winning over a new readership. For instance, the American publisher DC Comics mandated a new beginning for its 52 ongoing series a couple of years ago, a clean slate as a fresh starting point for the uninitiated. And, last but not least, the origin story features prominently in the fictional biographies of superheroes, with their narratives of radioactive spiders and Kryptonian rockets recurring as a classic format in comics history – to be begun and narrated anew ad infinitum.

It is not only, however, in the context of serial superheroic fiction that the elements marking ›beginnings‹ and ›new beginnings‹ are crucial components. Against a historical background inquiries into the ›beginning‹ of comics appear all the more urgent, tackling origins of the medium together with the genesis of individual types or nationally and culturally specific formal developments in comics. The authors brought together in CLOSURE #4

have proceeded from this broad spectrum of inquiries, ranging from narratological to historical beginnings.

To begin with, **Paul Malone** (Waterloo/Canada) discusses a historical landmark in German comics history. Naturally, this story does not commence with the term ›graphic novel‹ circulated by marketing-savvy booksellers; nor did German comics start with the 90's manga boom or in the 80's, when the individual *Album* reigned supreme. In *Werbecomics at the beginning of German comics*, Paul Malone instead searches for graphic origins in the early 20<sup>th</sup> century. His contribution deals with *Werbecomics*, advertisements in the form of comics printed in a variety of consumer journals. In view of their importance and wide circulation, these examples of the medium have been unduly neglected in comics scholarship. At the time, *Werbecomics* by Emmerich Huber and Josef Maudner (the principal protagonists of this canon-averse history) contained some of the most popular examples of the form.

While the historical perspective is continued with the essay *Speech Balloons, Bubbles and Captions* by **Camilla Murgia** (Geneva), the object of inquiry is a very different one: Murgia considers the development of British comics in the 18th century. Elements as characteristic for comics as speech bubbles, captions, and a whole range of verbal/visual interactions originate in satirical prints amidst a burgeoning market and changing legal landscape. Reacting to and commenting on contemporary events and each other, these early comics display a zest for formal innovation in ever-renewed multimodal sequences. Changing networks of distribution and reading habits correlate with constant innovation

of the combination, shape, and narrative potential of text and image.

The publication format is also the object of inquiry for **Pascal Lefèvre** (Brussels), according to whom this topic is all-too often neglected by comics studies. Using the example of two Belgian weeklies, *Tintin* and *Spirou*, Lefèvre shows that the publication context at the time of the initial release is a crucial influence on the structure of a given comic. On the basis of an empirical study of such beginnings, the article demonstrates the similarities developing out of the constraints and house styles imposed on the individual artists and the beginnings of their series. Such resemblances, as Lefèvre shows, have to be researched with close attention to editorial conventions and practices.

The initial observation undergirding the contribution by **Lukas R. A. Wilde** (Tübingen) is also a historical one, namely the development of webcomics since the mid-90's. Rather than rehashing the dated hope of a formal revolution as augured by Scott McCloud, Wilde investigates how comics can exceed a narrative function in order to visualize classes of objects. The new beginning in webcomics can, from this point of view, be seen to proceed by means of decidedly non-narrative images. In a departure from a narrative mode, the comics described by Wilde negotiate their own status as images, as well as their readability and narratability.

With the essay by **David Turgay** (Landau) – #1, S. 1: *Die stetige Wiederkehr des Neuanfangs in Reboots* – the focus shifts from historical and theoretical perspectives to ›practical criticism‹, a close reading of the respective first pages of a whole host of reboots. *Captain America*, *Wonder Woman*, or the *Avengers* all begin



afresh, and Turgay investigates how such new starts are dramatized for new readers – without thereby alienating long-standing comics aficionados. By delving into a great many of Number One Issues, Turgay unveils a variety of strategies by means of which different series have responded to this double requirement.

The reader's perspective also underlies the contribution by **Annina Klappert** (Erfurt). She argues that Chris Ware's *Building Stories* can be read as ergodic literature, since it does not predetermine the process of reception. Each reading, and therefore also the beginning of each reading, is in the hands of the reader, who has to traverse multiple comics in shifting formats assembled in a single, oversized box.

Our recurring section ›**ComicKontext**‹ this time features an interview with the publishers of the comics anthology *Pure Fruit*. Our editor Rosa Wohlers has asked the artists from Kiel about their day-to-day work, their history, and of course the origin story of their fruit-based moniker. In addition, this section contains an introduction to a relatively recent

type of multimedia performance art: comics readings, which are regularly organized by the *Kontaktcenter* in Hamburg. This is all the more fitting since the Kontaktcenter representatives Gregor Hinz (who is also a member of *Pure Fruit*), Sascha Hommer and Jul Gordon, in cooperation with Tanja Esch, read from their comics at the first Kiel Comics Conference.

As per usual, CLOSURE #4 features an extensive review section, in which our authors present, evaluate, praise and criticize current comics and secondary literature alike.

This issue of CLOSURE assembles selected contributions to the Kiel Comics Conference on ›Beginnings and Renewals in Comics‹ which took place in Kiel in September 2016. For our team, this issue marks a new beginning in its own right: in addition to the occasional review we will from now on also publish articles in English to address both a wider readership and the international comics community. We would like to thank all speakers and guests for contributing to our conference – to new beginnings!

Kiel, November 2017  
The Editors

# *Werbecomics* at the Beginning of German Comics

Emmerich Huber and Josef Mauder

Paul Malone (Waterloo, Kanada)

German comics specialize in beginnings. The recent promotion of »*die Graphic Novel*« as a loan word from English and as the flagship of the German-language comics industry is only the latest attempt at renewal in a field that has always been marginalized in Germany relative to the greater economic, cultural and symbolic capital possessed by comics in other countries. Similar fresh starts, or false starts, have been made regularly since 1945. First, there was the rise of an under-capitalized local comics industry in 1950s West Germany, including small companies like Lehning Verlag and Gerstmayer Verlag; then the entry onto the market of import-dominated multinationals, originally principally from Denmark (beginning in the 1950s with Egmont Ehapa, and gaining momentum in the 1960s as Egmont's rival Carlsen began publishing comics in Germany). Another such start was the adoption of underground sensibilities in the 1970s, through American imports and local imitations; followed by the expansion into *bande-dessinée*-style albums for a collector's market through the

1980s; and after a massive post-reunification market contraction, the embrace of Japanese manga as a lifeboat in the mid-1990s. Building upon the unprecedented, wide popularity of manga, particularly among women, the graphic novel – a term that the publishers appear to take seriously not merely as a marketing term, but also as a form capable of genuine cultural consecration – was meant to open the 21st-century market to a broader adult readership. As the recent collapse of Egmont's graphic novel imprint indicates, however, this form seems to have failed to attract the hoped-for readers from either the manga audience or the literary readership (Hofmann, 13; von Törne, 34f.). Another beginning will now be necessary.

Despite all of these recurring attempts to place the German comics industry on a firmer footing, the German market remains small and precarious, with, as contemporary comics artist Marvin Clifford has recently described it, a history, but almost no local tradition:

Das Problem in Deutschland ist, dass wir eigentlich keine Comickultur haben, weil uns 50 Jahre Comickultur fehlen, da es neben der Bücherverbrennung im Nationalsozialismus auch so etwas wie Comicverbrennung gab. In der Nachkriegszeit wurden wir dann vor allem mit den Sachen konfrontiert, die gut verkauft werden konnten. Das waren dann eben Donald Duck und Lucky Luke, Comics, die in einer eigenen Kultur herangereift sind (Steffes, 2016b).

This has become a standard explanation for the weakness of the German-language comics scene; and yet this story is incomplete.

This essay examines some of the comics that fall outside of this narrative, because they were neither comic books nor sold on the commercial market. I situate the beginning of a specific German-language comics tradition in the field of advertising periodicals (*Werbezeitschriften* or *Kundenzeitschriften*) in the 1910s and 1920s, and in the connections between these periodicals and some of the important mainstream commercial periodicals of the day. After giving some of the historical context, I focus on the pioneering magazines given away with two of Germany's major margarine brands between 1909 and 1932. In particular, I describe the careers of Emmerich Huber and Josef Mauder, who worked first for competing magazines and later for the same periodical. Huber's relevance to the history of German comics has been well known for almost forty years (Knigge; Dolle-Weinkauff 21; 35); Mauder, however, has been much better known as a book illustrator (Ries) than he has for his role in integrating comics into both advertising and mainstream periodicals. In part, his relative obscurity may be due to the fact that Mauder's period of greatest prominence in this regard fell during the increasing pro-

pagandization of the mainstream magazines under the Nazi regime.

Throughout, I also draw points of comparison with the relationship between early comics and advertising in the US, as described by Ian Gordon (1998). The objective is to argue that a similar process of modernization occurred in both the US and Germany, and that in both cases this process spurred the production of advertising and the production of comics in tandem. This production began later in Germany than in the US, but nonetheless took place earlier in Germany than has generally been acknowledged.

### *Werbecomics* and the False Dichotomy

There is indeed a long tradition of German-language comics, itself marginalized within this already marginalized milieu: with the debatable exception of Rolf Kauka's *Fix und Foxi* (1953–94), most of the longest-running, best-produced, and most widely disseminated indigenous comics in the German-speaking countries have been *Werbecomics*, whose roots lie in the *Kundenzeitschrift* of the early 20th century, well before the Second World War. These comics are nonetheless reduced to a footnote or prologue in most accounts. For example, they are mentioned as historical precursors to the 'real comic' – that is, the American-style comic with speech balloons – peripherally, in the cases of Dolle-Weinkauff (33f.) and Kaindl (2002, 149), and more centrally throughout the series *Deutsche Comieforschung* (Sackmann et al., since 2005); their continued renewal and existence into the present day, however,

often go largely unexamined. Instead, these older comics' alleged formal conservatism is emphasized, based on an artificial dichotomy between graphic narrative with, and without, speech balloons, the »reak *Sprechblasencomic* as late, unwelcome American interloper versus the supposedly traditional German *Bildergeschichte*, with narrative verse or prose captions beneath each picture in the style of Wilhelm Busch (1832–1908).

We might note here that similarly »conservative« comics existed in Britain, in particular those published by Amalgamated Press, which regularly combined captions and speech balloons. One of these comics, the weekly *Chips*, maintained this format proudly until its final number of 12 Sept. 1953 (Perry and Aldridge, 52; 84; 87). Historians such as George Perry or Roger Sabin describe such comics with captions as »old fashioned«, to be sure, but they explain this »as a sop to those critics who continued to complain that comics were a threat to literacy« (Sabin, 28). Rather than being instrumentalized as a bulwark against American influence, these British comics are accepted as full-fledged comics, and part of the national history.

Perhaps the strongest argument against applying this dichotomy to German comics history, however, is the observation that speech balloons were more commonly used, and appeared earlier, than the standard argument acknowledges. Even if only *Sprechblasencomics* are real comics, then Germany and Austria had them long before 1945; not only, but perhaps most prominently, in *Werbecomics*. They also appeared in mass-market humour and satire magazines that are likewise margina-

lized in the history, and there were influences in both directions between the two forms. Moreover, an examination of the development of *Werbecomics* in Germany reveals some interesting parallels with the development of comics in the United States of America.

### Modernization, Advertising and Comics

Ian Gordon interprets the rise of comic strips and eventually of comic books in America, with their close ties to commercial advertising, as a manifestation of a modernity whose salient features included the increasing orientation toward consumerism and the market, and the commodification of society around the turn of the 20th century (Gordon 1998, 4–6).

These modernizing developments occurred in the nascent German Empire, however, at roughly the same time. As Dirk Reinhardt has pointed out, »Vor 1870 ist für kein einziges deutsches Wirtschaftsunternehmen die Existenz einer eigenen Werbeabteilung nachweisbar« (24), but this situation changed rapidly once Berliner Johann Hoff began to use in-house advertising to speed the sales of his *Hoffschen Malzextrakt*, a health potion of dubious therapeutic value but enormous profitability (Reinhardt, 24f.). Other, more respectable manufacturers initially tried to hold to the superiority of word-of-mouth advertising and a good reputation, but the *Gründerkrise*, the 1873 recession that set in shortly after the unification of the Empire, began to weaken their resolve (Reinhardt, 25f.). Rapid industrialization was also leading to the

invention of new products, whose novel qualities had to be publicized in order to create demand: »Die Ware lobt sich selbst« could no longer be the watchword (Swett, Wiesen and Zatlin, 6f.; Reinhardt, 27), and by the turn of the century »the practices of advertising« became in Germany, as in America, »a signally important signifier of modernity« (de Grazia, xv). As Reinhardt describes it,

[Sowohl die Markenartikelindustrie als auch der Einzelhandel] unterlagen gerade in der Zeit um die Jahrhundertwende einer starken Modernisierungsdynamik, durch die sie als funktionale Bestandteile in die entstehende Massenkonsumgesellschaft integriert wurden. (26)

These developments were further accelerated by the rise of a dedicated *Generalanzeigerpresse* – part of the increasing number of newspapers and magazines thanks to technical advances in printing – and by the growing dependence of all these periodicals on advertising revenue, which in many cases amounted to two-thirds of a periodical's income between the early years of the 20th century and the economic difficulties of the post-World War I era (Reuveni, 206–208).

Already before the First World War, however, brand-name manufacturers had adopted strategies of inculcating loyalty not only among their customers, but also among their customers' children, with the aid of giveaway articles: »Da es noch keine billig herzustellenden Plastikartikel gab, bestanden diese Werbebeilagen oft aus gedrucktem Papier« (Lukasch, 131). As a result, advertisement-oriented magazines or *Kundenzeitschriften* for children – *Kinderkundenhefte* – became numerous, particularly between the World Wars. Jana Mikota explicitly sees

this development as an extension of the same processes that were occurring in the US:

Die Ursprünge der Werbezeitschriften liegen in den US-amerikanischen Werbemethoden, die schon früh Kinder als Objekte der Werbung entdeckt hatten. (874)

### Margarine Manufacturers as Children's Publishers

The pioneer in this form of advertising was the Rhineland firm of Jurgens & Prinzen, manufacturers of a margarine called »Cocosa« (Mikota, 875; Sackmann 2016, 6). The firm had been founded in 1888 in Goch as an offshoot of a Dutch company – the Dutch dominated European margarine production in the late 1800s – but as competition entered the field, the need to increase the efficacy of the company's advertising spurred the founding of *Der kleine Coco: Zeitschrift für Unterhaltung und Belehrung für die Jugend* in September 1909. *Der kleine Coco* appeared bi-weekly; each issue comprised 16 pages of cheap newsprint with black and white illustrations in traditional 19th-century style by the established Munich illustrator Hermann Frenz (1880–1955). The magazine contained »Gedichte, Märchen, Sach- und Tiergeschichten, Rätsel und Preisausschreiben. ... Natürlich gibt es darin auch Koch- und Backrezepte« (Mikota, 875), as well as high doses of German imperialist patriotism, but it published neither Wilhelm Busch-style *Bildergeschichten* nor comics. The pages for each year were through-numbered, rather than beginning from »1« with each issue, encouraging readers to collect the year's

issues and then bind them into a single volume; back issues could be purchased already bound in this fashion, a strategy established already in the 1890s by the mass-market illustrated weekly magazines, »which also extended these publications' life span«, and helped dispose of unsold individual copies (Reuveni, 206).

Current issues of *Der kleine Coco* were available free with purchase of a 500-gram packet of Cocosa margarine. The eponymous central figure of the magazine was little Coco, a German-educated black inhabitant of the colony of German East Africa. Despite the fictive literacy and agency that justified his being named as editor on the magazine's masthead (Lukasch, 133; Mikota, 853), however, in terms of visual representation Coco remained a stereotype, a »racialized, minimalized abstracted native« typical of this phase of the German colonial era (Ciarlo, 300). His fanciful name, like that of the product itself, reminded the customer that the margarine was coconut oil-based, and not a dairy product.

In 1915, however, the First World War led the German Imperial government to fix the prices of many commodities, including margarine; advertising thus became redundant, and *Coco* ceased publication until 1924, when the German currency was reformed and price controls were lifted (Lukasch, 134; 146). The magazine then resumed its biweekly publication and pre-war volume numbering, so that the first year of the new version was counted as volume eight.

The revival of *Der kleine Coco* and the introduction of Jurgens & Prinzen's new margarine brand, »Rahma buttergleich«, was met with renewed competition from Jurgens' major rival,

the firm of Van den Bergh – likewise Dutch – whose margarine was called »Blauband«. Van den Bergh launched its own children's magazine, *Die Blauband-Woche*, at the end of 1924 (Sackmann 2004, 59); sixteen pages thick, and offering stories, puzzles and contests, like *Coco*, but also containing comic strips, printed in two colours, and appearing weekly, twice as often as its competitor's magazine. At first *Die Blauband-Woche* was unexceptional in quality, but one of its main artists, Emmerich Huber (1903–79) would soon set his stamp on the magazine (Lukasch, 158).

### Emmerich Huber and *Das Neueste von Onkel Jup*

Huber, born in Vienna, had moved to Berlin with his family as a child. As a young man, he became disenchanted with working as a technical artist for the Allgemeine Elektrizitäts-Gesellschaft, and enrolled in further training at the Berliner Volkshochschule under Hans Baluschek (1870–1935), a member of the Berlin Secession and a socially critical realist painter and illustrator (Sackmann 2004, 58). Huber then took a position at the advertising department of the publisher Rudolf Mosse, to which the illustrations for *Die Blauband-Woche* were contracted out. Huber's first known published *Bildergeschichte*, a caption comic titled *Die Tigerjagd*, appeared in the first issue of the magazine at the end of 1924; it was a clumsy and unpromising effort (Sackmann 2004, 57; 59).

Fortunately, however, the magazine's weekly publication rhythm afforded Huber a good deal of practice; by the end of the first year he

was clearly *Die Blauband-Woche*'s leading artist, particularly compared to the stiffer, traditionalist renderings of his colleague, the Swedish illustrator Johan Fredrik, or Janne, Graffman (1871–1937?). Huber was capable of working in a realistic style, more idealized than that of his teacher Baluschek, to illustrate the magazine's adventure stories; but he could also produce fully-fledged cartoons and comics in a charming, rounded style that compares well to many American comics of the time. In particular, Huber's comic strip *Das Neueste von Onkel Jup*, which appeared irregularly in *Die Blauband-Woche* from 1925 until 1932, began as a pantomime strip, but soon became notable for its early use of speech balloons, which Huber filled with dialogue written in Sütterlin script. Onkel Jup, a tiny man with a single bushy eyebrow who continually smokes a pipe and wears a bowler hat – even in bed – is a born loser with terrible luck. Jup's attempts to hang wallpaper (as in his first appearance; Sackmann 2004, 58) or to hoe the garden lead to disaster; if he attempts to catch a rabbit at Easter, he only pursues it back to the safety of its rabbit



Ill. 1: Huber's comic mastery. Emmerich Huber, *Das Neueste von Onkel Jup*. Jup schreibt für seinen Sohn einen Aufsatz. In: *Die Blauband-Woche* 3.16 (1927), p. 14.

farm; if he decides to use his umbrella to carry his groceries, a cloudburst is assured.

In one strip from 1927, for example, »Jup schreibt für seinen Sohn einen Aufsatz«, and flunks the assignment – already an old joke, and one which would again be recycled seven years later in the first appearance in the *Berliner*

*Illustrierte Zeitung* of *Vater und Sohn*, the famous pantomime comic strip by e. o. plauen (Erich Ohser, 1903–44; the first *Vater und Sohn* strip, *Der schlechte Hausaufsatz*, appeared in December 1934). In the first of Huber's three vertically arranged panels, divided by thick black lines rather than gutters, Jup writes the essay – sweat drips from his brow as his son Fritz asks, »Dauert's noch sehr lange?«. We see the result in the centre panel: Fritz stands, weeping into his handkerchief, as his classmates jeer and the teacher, more amused than angry, proclaims, »So ein Blödsinn!«. Finally, at the bottom of the page, Fritz has returned home to show his father the low mark: a 4, with the remark »ungenügend«. Jup glowers sheepishly at the essay booklet as Fritz remarks, »Du hast keine Ahnung von einem Aufsatz!!« (Huber, 14; Ill. 1). Each panel shows an economy of line and shading, and a mastery of perspective, anatomy and expression. The joke works not because it is original, but because it is told efficiently and gracefully.

Huber himself would later describe *Onkel Jup* as a »gewaltige[r] Erfolg[]«; indeed, by 1927, Huber was able to leave Mosse and set up his own studio (Knigge, 113). From this point, Huber became increasingly dominant as artist for *Die Blauband-Woche*, drawing most of the

comic strips that appeared in the magazine, including a series about the siblings *Hans und Lottchen* and a great number of unconnected gag strips. These strips were apparently written or co-written by Hans Flemming, then *feuilleton* editor of the *Berliner Tageblatt* and later chief editor of the satire magazine *Ulke* (Knigge, 113). Only the *Onkel Jup* strips, however, appeared without captions of rhyming couplets beneath the panels, and *Jup* thus developed »zu einem veritablen Sprechblasencomic« (Sackmann 2004, 60).

By Huber's own later account (as told to Andreas C. Knigge in 1979), this technique was a clear case of »amerikanischer Einfluss«: Huber had worked on an advertising campaign for Chevrolet automobiles »so 1930 / 31« (Knigge, 115), and he was told that his work would interest William Randolph Hearst's newspapers in New York. He found copies of *Bringing Up Father* and *The Katzenjammer Kids*, among others,



Ill. 2: The first speech balloon in *Der heitere Fridolin* – here uttered by a horse. Paul Simmel, *Die Erfindungen des Professors Pechmann. Der Sprungfeder-Flugapparat* (excerpt). In: *Der heitere Fridolin* 1.1 (1921), p. 9.



and used them as models for three trial strips that were then forwarded to New York; Huber then apparently heard nothing more about the matter (Knigge, 115).

Neither Knigge, who conducted the original interview, nor Sackmann, who employs the interview as a source, appears to note a discrepancy in Huber's story: *Onkel Jupp* was already using speech balloons, speed lines, and other supposedly American visual effects several years before the Chevrolet campaign is supposed to have taken place. Either the elderly Huber simply got his dates wrong, or his »American influence« in fact began well before his American opportunity – or these techniques were already current in Germany. In fact, among his German influences, Huber names both Fritz Koch-Gotha (1877–1956; Huber mistakenly calls him »Ernst Koch-Gotha«, but he can only mean the illustrator of the hugely popular 1924 children's book *Die Häschenschule*) and Paul Simmel (1887–1933). The latter was well known for such comic strips as *Laatsch und Bommel* and *Professor Pechmann* in the first few years of Ullstein's *Der heitere Fridolin* (1921–28), a successful children's magazine that quickly became controversial due to its emphasis on entertainment value – much of it somewhat silly – rather than educational content, though in fact it offered plenty of the latter as well (Mikota, 862). In these strips, Simmel used effects such as speed lines and, occasionally, speech balloons (Ill. 2), prompting Eckart Sackmann to write:

Die Sprechblasen wie auch die immer wiederkehrenden Speedlines verweisen darauf, dass Simmel Comics amerikanischen Ursprungs vermutlich bekannt waren. (Sackmann 2004, 55)

Simmel's caption comics bear an even stronger resemblance, however, to those in contemporary British magazines such as *Comic Cuts*, *Chuckles*, or *The Rainbow* (Perry and Aldridge, 66–70); though Simmel's use of speech balloons in *Der heitere Fridolin* was in fact much less frequent even than that in the British comics, which were themselves reticent by American standards. Though Simmel left *Fridolin* in the mid-1920s, Huber must have known this work.

### *Die Blauband-Woche* and Character Construction

Formal techniques, however, were not the only similarities between Huber's *Blauband-Woche* strips and the American comics; decisions at the editorial level also reproduced some of the conditions prevailing in American newspaper strips. As Ian Gordon points out,

Reading the nuances of a comic strip ... requires a regular and reasonably constant exposure to it. ... Comic strip characters' identities are shaped in repetitious story lines and variations on set gags. ... Character then is re-created in each instance of a strip in a never-ending construction of identity. But even as readers take the time to assemble their knowledge of comic strip characters, they distance themselves from them. ... readers come to look on comic humor as a satire on the foibles of a strip's characters and not on the readers' own idiosyncrasies. These two features of comics – the episodic and continuing construction of identity, and a critical distance between subject and reader – lent themselves to advertising strategies that offered goods and services as a means of constructing identity and framed those messages as morality tales. This type of advertising, which increased in the late 1920s and throughout the 1930s, rested in part on Americans' familiarity with comic strip narrative techniques. (Gordon 1998, 10f.)

This observation applies equally well to *Die Blauband-Woche*; for one thing, the use of speech balloons and speed lines in a widely available but utilitarian publication such as *Die Blauband-Woche* in the mid-1920s demonstrates that already at this early date, the conventions of American-style comics were also known to young German readers (Dolle-Weinkauff, 21). Moreover, in the absence of the daily or weekly newspaper infrastructure that existed in America, the weekly *Blauband-Woche* used Onkel Jup and other recurring characters – Herr and Frau Müller, Lottchen and Hans – intensively: in comics, in *Bildergeschichten* with rhyming couplets, in poems, and in prose stories, building the readers' familiarity with them and referring to them at one point as »unsere ganzen lieben Mitarbeiter und Freunde von der *Blauband-Woche*« (Auf zur Gartenarbeit, 9). If these characters did not appear in strips with the regularity and frequency of their American counterparts, their identities were nonetheless fleshed out by other means; in fact, Onkel Jup, the hapless protagonist of the comic strips, and supposedly the editor of the magazine, becomes in the serialized prose stories both a gifted inventor and something of an adventurer. In various stories between 1926 and 1929, for example, he builds a rocket car, uses battery-powered roller skates to climb a mountain, and invents a time-travelling »Zeit-Lokomotive«; even during a relatively prosaic trip to Africa, when Jup is captured by stereotypical natives and fears the worst, he is spared when the locals recognize him from the cover of their copy of *Die Blauband-Woche* (Jup reist nach Afrika, 4f.)! All of these adventures explicitly inflate Jup's sense of self-importance; which, in conjunc-

tion with his continual humiliation in the comic strips, also builds the »critical distance« that Gordon describes.

In this respect, *Die Blauband-Woche* also showed further similarities to *Der heitere Fridolin*, which likewise featured a recurring cast of characters (including those appearing in Simmel's comic strips) around the eponymous editorial figure, Fridolin; these characters also appeared on the cover, in various comics, and in prose stories. In fact, *Die Blauband-Woche* seems to have been closely modeled on *Fridolin*, though it avoided its commercial precursor's anarchic streak. Peter Lukasch even suggests that the sudden and unexplained cancellation of *Der heitere Fridolin* in 1928, after it had managed to weather the worst of the Weimar recession (selling well even though its cover price rose in its first two years from one mark to 100,000 marks!), may have been due to the combination of the new, worldwide economic crisis and the increased competition in the field – not least from equally high-quality *Kundenzeitschriften*, such as *Die Blauband-Woche*, that were being given away for free (Lukasch, 199).

### The Margarine Magazines Go Head to Head

The real competition of *Die Blauband-Woche*, of course, was not commercial magazines like *Fridolin*, but rather Jurgens & Prinzen's *Der kleine Coco*, which claimed a print run of two million. The popularity and importance of the Jurgens & Prinzen magazines is evidenced by the fact that as early as 1914, disreputable characters were using the addresses of children

who had written in to *Coco*'s various contests to defraud them by asking them to send in money in order to claim their alleged prizes (Lukasch, 157). *Die Blauband-Woche* appears to have equalled *Der kleine Coco* in terms of circulation and reach, and both magazines must have been very widely disseminated (Lukasch, 146; 158); Huber was well aware that *Die Blauband-Woche* »hatte eine enorme Verbreitung« (Knigge, 113). By comparison, in 1928, the *Berliner Illustrierte Zeitung*, »by far the largest German magazine«, reached a peak circulation of 1.8 million copies before numbers began to drop during the economic crash; no other such magazine was able to sell even a million copies during this period (Knoch, 223). Among children's magazines, *Der heitere Fridolin* – considered among the most popular – »claimed three to 400,000 readers between 1922 and 1929« (Springman, 112); less than a quarter of *Der kleine Coco*'s reach.

The ongoing rivalry with *Die Blauband-Woche* made the new version of *Der kleine Coco* after 1924 a much more varied publication than its first iteration: it now included *Bildergeschichten*, as well as folk tales, puzzles, poems and factual reports. Little Coco himself was initially carried over – he had grown up and returned to what was now Tanganyika, communicating with the magazine by mail – but he was replaced as figurehead by *das Rahma-Mädchen*, who posed fetchingly with the company's product. That product's name was soon changed from »Rahma buttergleich« to »Rama butterfein«, to prevent the margarine from being mistaken for a dairy product (Lukasch, 147), and the magazine's title was changed to *Die Rama-Post vom kleinen Coco*, maintaining the

fiction that Coco was corresponding with the editors. The magazine also switched to full-colour printing in response to *Die Blauband-Woche*'s two-colour splendour; but the quality of the paper and printing was lowered to defray the additional expense. The actual content remained of high quality, however, with new writers and additional artists, particularly Josef Mauder (1884–1969), joining the staff beside the original illustrator Frenz (Lukasch, 149).

While Emmerich Huber had grown up as a Berliner, Josef »Sepp« Mauder spent his life in and around Munich. Mauder, whose father worked for the Bavarian royal family, studied glass-blowing at the Munich Kunstgewerbeschule, and by the time he was twenty he was illustrating children's books such as Heinrich Wolgast's wildly successful *Schöne alte Kinderreime* (1904) in a witty, colourful *Jugendstil* (Ries, 404). He also joined FC Bayern and achieved local celebrity as a footballer as well as an artist; his passion for sport led him to introduce sports caricatures into the German market (Ries, 404f.), and he contributed illustrations to specialist magazines such as *Fußball* as well as mass-market illustrated magazines and prestigious art journals. Most notably, in 1905 he took over the artistic direction of the famous humour magazine *Meggendorfer Blätter* after its founder and namesake, Lothar Meggendorfer (1847–1925), stepped down.

Mauder was only one of several important artists and writers hired by Jurgens & Prinzen at this time, turning their staff into »das Who is Who aller einschlägig tätigen Illustratoren und Dichter« (Lukasch, 151), with backgrounds extending from high art and literature to advertising. Moreover, to counter the weekly appear-

rance of Van den Bergh's *Blauband-Woche*, Jurgens & Prinzen put their creative staff to work on a second biweekly magazine, *Fips*, *Lachzeitung für liebe, kleine Kinder*, which appeared in alternation with *Die Rama-Post* and was aimed at a younger audience. Though it was only eight pages compared with the *Rama-Post*'s sixteen, and entirely in black and white, it was larger. In its second year, colour pages were added, and the title became *Fips, die heitere Post vom kleinen Coco*, though *Coco* was no more in evidence here than in his original magazine. Instead, the masthead figure and fictive editor was a

cheerful, chubby little boy in glasses, carrying an oversized pen under one arm and holding in the other hand a piece of paper reading »Ich bin der Fips!«. By the third year, the title had settled as *Die Rama-Post vom lustigen Fips*, so that the two Jurgens & Prinzen magazines now had parallel titles. *Fips* was much more visually engaging than the other magazines – Lukasch describes it as an »opulentes Lese- und Schauvergnügen für Kinder« (152) – with large pictures prevailing over brief verse texts, particularly on its full-colour pages. Main artists for *Fips* included Mauder, who also drew for *Coco*; Mauder's *Meggendorfer Blätter* associate Karl Pommerhantz (1857–1940), Heinz Geilfus (1890–1956), and Ernst Kutzer (1880–1965). Unfortunately, cheap newsprint paper and poor quality printing again offset the costs of hiring such expertise. Nonetheless, the final product was beautiful, bearing comparison to any children's periodical of the era—and like *Der heitere Fridolin*, *Fips* made no explicit claim to educational value (Lukasch, 151f.). Like *Coco*, *Fips* could also be bound together by the purchaser, or published at the end of each publication year as an already bound volume.



Ill. 3: A rare speech balloon in the more conservative Jurgens & Prinzen magazines. Josef Mauder, *Aus dem Reiseskizzenbuch des kleinen Fips*. In: *Fips, der heitere Post vom kleinen Coco* 2.13 (1926), p. 103.

### Josef Mauder's Trial Balloon

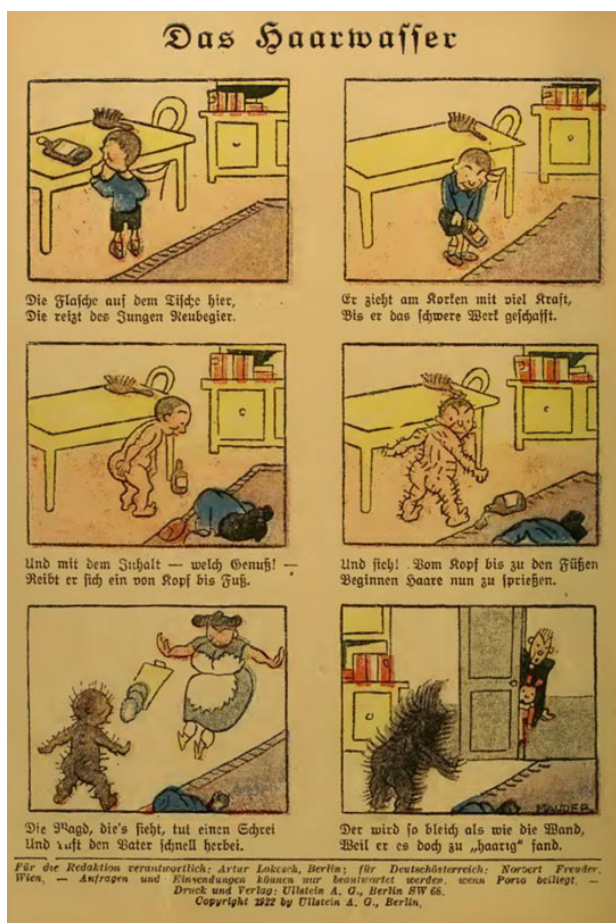
Within the boundaries of its more conservative aesthetic, *Fips* aspired to provide fun for its somewhat younger readers. However, unlike either *Blauband-Woche* or *Fridolin*, it depended much less upon recurring characters and played hardly at all with the idea that these characters both constituted a surrogate family

and contributed behind the scenes to running the magazine. Thus it is unusual and even somewhat incongruent when, in mid-1926, a dedicated »Reisenummer von Josef Mauder« – capitalizing on Mauder’s star power and featuring only his artwork – presents a full-page comic ostensibly written and drawn by Fips himself (Mauder, 103; Ill. 3). Entitled *Aus dem Reiseskizzenbuch des kleinen Fips*, the page consists of nine captioned pictures in three rows, executed in a trained artist’s imitation of a childish scrawl. There are no panels or gutters; the pictures are separated only by having a distinct caption in Sütterlin script for each. The captions describe the pictures with a touch of humour: »Tante Frida geht auch mit aufs Land« shows Frida walking laden with cats and birdcages as the sun shines above her. Next to her, the portly, mustachioed father sweats, carrying the entire family’s luggage: »Der Papa braucht nicht mehr ins Dampfbad«. The third picture shows the unpleasant result when »Onkel Willi hat sich auf die Ramabrötchen gesetzt«. In the second row, the situations become more absurd: a picture of the train conductor waving his signal baton is labelled »Der Winkewinkemann«, while the next picture shows him stuffing a massively rotund passenger onto the train car: »Höchste Zeit zum Einsteigen!« The third shows one passenger apparently astounded by another’s snoring, with the caption »Freikonzert«. In the bottom row, the train journey is over; a boy in short pants, presumably Fips himself (since this is where the page is signed »Fips hats gezeichnet«) is surprised to be licked in the face by a happy cow – the caption reads »Freundlicher Empfang«. In the centre, a

laughing little girl with a bow in her hair wades fully clothed into the duck pond, pursued by a terrified maid: »Klein Lottchen planscht«. Finally, the little boy stands, arms raised in joy, before a rustically dressed, smiling couple. Between them, a loaf of bread and a package of Rama stands on a round table. »O fein, die Bauern essen auch Ramal« exults Fips. At the page bottom, a row of farm animals runs past to form a decorative border.

The layout of this page would have been nothing new for Mauder; the full page of separate but chronologically or thematically related vignettes was a common form in the *Meggendorfer Blätter* and other humour magazines of the time, and Mauder and his colleagues produced them as a matter of course. What is unusual, not only for *Fips* but also for the mainstream humour magazines of the time, is that in the third picture Onkel Willi reacts to sitting on the sandwiches with a speech balloon – »O, weh!«. Exactly like the speech balloons in Huber’s *Onkel Jup* strips, the balloon is directed to the speaker’s mouth not by a point extending out of the balloon, but a simple thick line, as if the balloon were on a string.

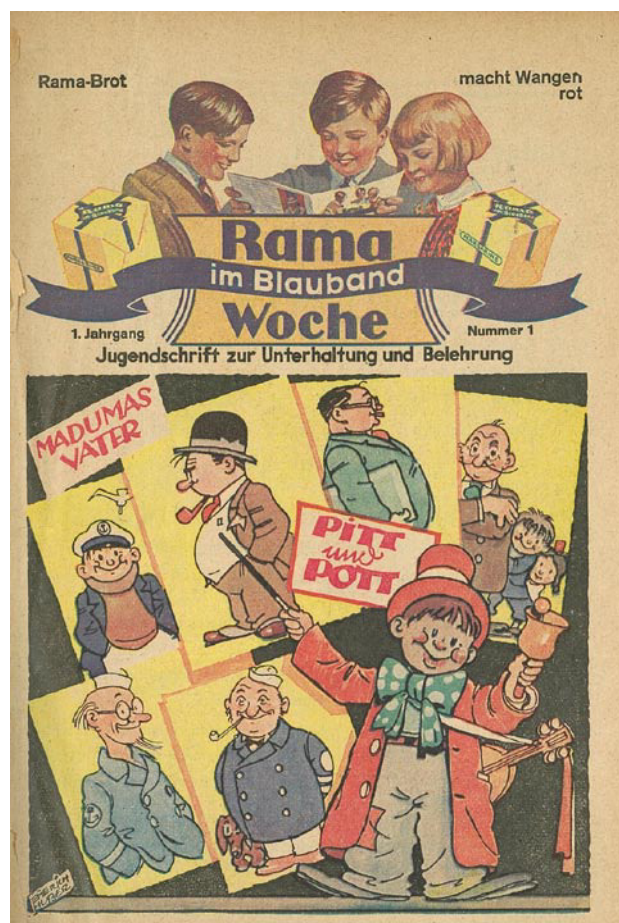
In fact, the speech balloon on a string was also the form usually used by Paul Simmel in *Der heitere Fridolin*; and Mauder must also have known Simmel’s work. Not only was Simmel famous, but Mauder had briefly worked on *Fridolin* in its early years as well, providing the first and final episodes of the brief series *Stumpf und Stiel*, mischievous boys reminiscent of *Max and Moritz* (Mauder 1921a; 1921b), and a one-shot caption strip entitled *Das Haarwasser* (Mauder 1922; Ill. 4). Mauder would also have been familiar with the childlike style that



Ill. 4: Some of Mauder's early work for *Der heitere Fridolin*. Josef Mauder, *Das Haarwasser*. In: *Der heitere Fridolin* 2.7 (1922), p. 16.

most of the *Fridolin* artists used, which simplified trading off characters: the middle installment of *Stumpf und Stiel* was drawn by *Fridolin* regular Albert Schaefer-Ast (1890–1951).

*Aus dem Reiseskizzenbuch des kleinen Fips* caused no revolution in the format of *Fips*, the magazine; subsequent numbers of that year show Mauder returning to a more traditional style as one of a group of artists. If his strip had been an experiment, it seemed to be at an end.



Ill. 5: The cover to the newly merged *Rama im Blauband-Woche*, showing the mixture of styles from its two precursors. Masthead artist unknown, possibly Franz Würbel (1896–?); illustration by Emmerich Huber. In: *Rama im Blauband-Woche* 1.1 (1931), p. 1.

### The End of the Competition

In 1929, the two major margarine firms, Jurgens & Prinzen and Van den Bergh, decided to end their competition and merged into a company known in German as the Margarine-Verkaufs-Union. Their products were likewise fused as »Rama im Blauband«, and as a result their three separate regularly appearing magazines ceased publication by 1931 and were replaced by a single weekly publication, *Rama im Blauband-Woche, Jugendzeitschrift*

zur *Unterhaltung und Belehrung*, the first issue of which appeared early in 1931. The cover of the magazine shows that the two styles of magazines have been rather crudely combined: the old-fashioned masthead is reminiscent of the previous Jurgens & Prinzen magazines, but the modern cover illustration is by Huber (Ill. 5).

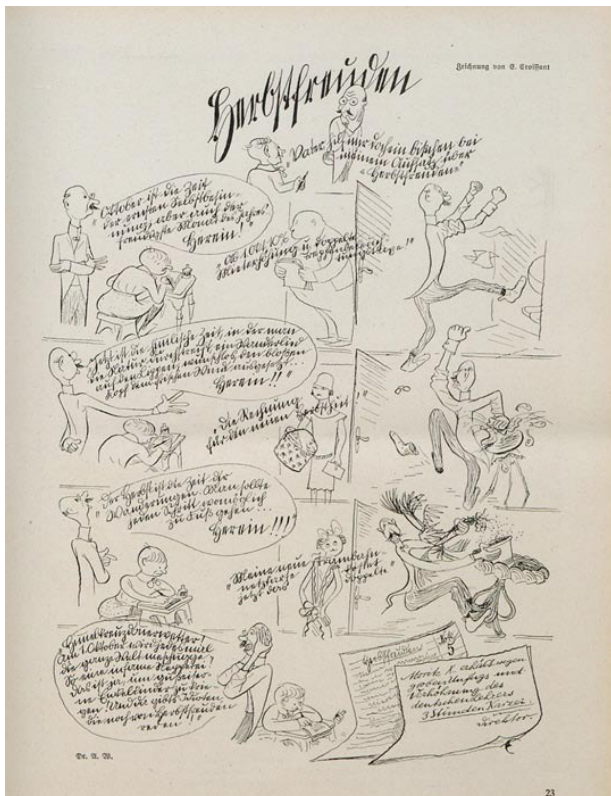
Although the magazine represented an amalgamation of all of the previously existing periodicals and their creative staffs, *Rama im Blauband-Woche* appears to have been a case of too many cooks spoiling the broth, since the two divergent styles never meshed (Lukasch, 162; Sackmann 2004, 61). After less than a year's run, it was withdrawn from publication after forty-eight issues at the beginning of 1932. Lukasch speculates that what had been a hugely successful, if expensive, promotion may have been cancelled due to a change in legislation regarding advertisement in Germany: as of 9 March 1932 it was forbidden to give away goods or services with purchases under threat of prosecution (Lukasch, 162; RGB 1932 I). There would eventually be a specific exception to the law made for *Kundenzeitschriften*; this amendment, however, was first made well after the Second World War, in August 1953 (BGB 1953 I).

In any case, by 1931 and the time of the supposed Chevrolet campaign, Emmerich Huber was about to withdraw from the later incarnation of the margarine magazine and move on to other contracts, including posters, book covers and advertising in mass-market magazines, where the quality of his work continued to be recognized (Sackmann 2004, 61; Frenzel 1932, 24–29; Frenzel 1935, 48–53), as

well as contributing cartoons to mass-market periodicals such as the *Neue Illustrierte Zeitung* (Knigge, 113). In the meantime, however, Josef Mauder's experiment did have repercussions after all.

### Mauder Takes His Balloons to the Mainstream – At the Worst Time

When *Aus dem Reiseskizzenbuch des kleinen Fips* was published in 1926, nothing similar was appearing in Mauder's work in the *Meggendorfer Blätter*. His colleague Eugen Croissant published a full-page cartoon, *Herbstfreuden*, with a kind of speech balloons in the 7 Oct. number of that year (Croissant 23; Ill. 6; Croissant's illustrations, however, often played with visual representations of sound, and his idiosyncratic speech balloons do not resemble those of comics). Mauder himself seems never to have used speech balloons in his *Meggendorfer* work; and yet, soon after the *Meggendorfer Blätter* was absorbed into its older rival, *Fliegende Blätter*, at the beginning of 1930, Mauder not only continued to contribute regularly, but also added speech balloons into his drawings with surprising frequency, and the childlike style he had used in his *Reiseskizzenbuch* strip became his prevalent style in the magazine for adults as well (Ill. 7). Emmerich Huber was able to integrate speech balloons into his work only in the context of advertising, whether for children or for adults, but Mauder managed to infiltrate them into the main content of the adult magazines: His first such strip in *Fliegende Blätter*, poking fun at Bavarian hospitality toward other Germans, appeared less than a



Ill. 6: Croissant's vignettes often experimented with representing sound – here in the form of speech balloons. Eugen Croissant, *Herbstfreuden*. In: *Meggendorfer Blätter* 1868 (1926), p. 23.

year after the amalgamation with *Meggendorfer Blätter*, in the 14 Aug. 1930 number (Mauder 1930, 110: Ill. 6). Probably the pinnacle of his achievement in this realm is a 16 June 1938 full-page cartoon – not as a series of vignettes – set in his favourite spot, on a football field, in which the goalkeeper bends down to admire a four-leaf clover just as an opponent shoots a goal, and six of the players express their joy or horror via speech balloons, including the remark, »Mensch, dich hat wohl'n kranker Affe gebissen!« (Mauder 1938, 347; Ill. 8).

Unfortunately, by this time Germany was on the verge of war, and Mauder's success in integrating speech balloons into the *Fliegende Blätter*



Ill. 7: Mauder's earliest speech balloons in the *Fliegende Blätter*. Josef Mauder, *Alles für den Fremdenverkehr*. In: *Fliegende Blätter* 4437 (1930), p. 110.

would be overshadowed: the magazine, with Mauder as one of its most prominent artists, was about to descend into the depths of propaganda. More and more, Mauder's work, and that of his colleagues, was mandated to the numbing repetition of anti-foreign and anti-Semitic tropes. Even Emmerich Huber was enlisted to provide an anti-Churchill cartoon in the 25 July 1940 number, showing Britain's last allies as rats (Huber 1940, 45). It was only the second, and final, time that he was ever published in the magazine, after a bland cartoon signed only »Emmerich« in the 23 June 1938 number (Huber 1938, 388), a mere one issue after Mauder's football *tour de force*. In



neither case did Huber use his signature style, nor speech balloons, though they are both technically well executed enough. Huber continued to publish advertising comics in mass-market magazines, most notably for Wybert cough lozenges (Knigge, 114), as well as being forced to provide political cartoons for the Nazi Party's *Illustrierter Beobachter* (Knigge, 113; Sackmann 2004, 56, 61); Mauder's prominence at the *Fliegende Blätter* grew as the magazine itself shrank in stature. Although his comics could still be lively and witty when he drew from everyday occurrences or sports, his enforced propaganda cartoons became increasingly formulaic and lifeless. His final full-page comic using speech balloons, informing the reader how to keep small livestock properly for the war effort, appeared on 21 Sept. 1944 (Mauder 1944, 135; Ill. 9), in the penultimate issue of the magazine before it was cancelled for the duration of Goebbels's »total war«.

### The *Werbecomic* Lives On

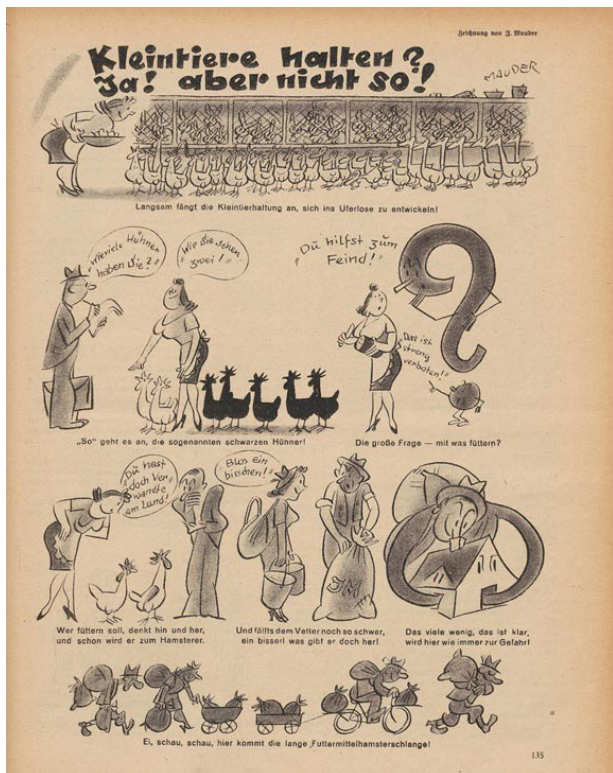
By the time *Rama im Blauband-Woche* disappeared in 1932, other companies had taken up the practice of publishing magazines and other materials for their customers' children. Not all of these early publications contained either *Bildergeschichten* or comics. Some of them, however, did so from an early stage, while others came to do so later, or became the precursors of comics that claimed a continuity with the earlier forms of publication. The Hamburg coffee importing firm of Darboven, for example, had begun by the mid-1920s to use caption comic strips featuring an anthropomorphic coffee bean,



Ill. 8: Mauder's beloved sport gets the comic treatment. Josef Mauder, »O fein, Max, ein vierblättriges Kleeblatt, das bedeutet Glück!« In: *Fliegende Blätter* 4846 (1938), p. 374.

Darbohne, to advertise its products, in a campaign that was redrawn and reissued through the 1950s and 1960s; Darboven's more recent comic *Darbo*, starring a rejuvenated Darbohne, appeared in the form of a contemporary speech-balloon comic from 2006 to 2009. A better-known example of this continuity is the ongoing existence of *Lurchi*, the comic mascot of Salamander Shoes, after eighty years.

Although these free giveaway magazines are often overlooked by historians of children's literature, and they were regarded even by their consumers as inconsequential and disposable, many of them were of an extremely high quality in terms of production values and content.



Ill. 9: Mauder's final comic with speech balloons in the *Fliegende Blätter*. Josef Mauder, *Kleintiere halten? Ja! Aber nicht so!* In: *Fliegende Blätter* 5173 (1944), p. 135.

They employed gifted writers and illustrators, many of whom also worked for adult-targeted periodicals or in the book publishing industry, and they were tremendously influential for the formation of other children's magazines, of magazines for adults and, ultimately, of comics in Germany as well.

Because the modern comic developed earliest and in its best-known form in the United States, the comics form is seen as quintessentially American. The American situation was unique not in its ability to create comics and exploit them, however, but rather in its close interconnection between comics and the spread of national mass media via syndication (Gordon 2016, 3; Gordon 1998, 38), a mechanism that did not exist on the same footing in

Germany and could not offer artists the same financial incentives. At a time when most German-language newspapers and magazines were regionally-oriented, however, the *Kundenzeitschriften* extended to a wider audience, and provided an equivalent to the reach afforded to American comic strip artists by syndication. But where the tremendous potential of American comic characters such as Buster Brown for advertising profits »was rooted in the national distribution of comic strips through local newspapers« (Gordon 1998, 38), the potential of their German counterparts, which were already advertisements, was exhausted in the course of their wide distribution, and they could not be further exploited. Thus there was no reason, despite their success, to publish a collection of the *Onkel Jup* strips as a separate book (Knigge, 113), unlike a strip from a commercial newspaper, such as *Vater und Sohn*, which began appearing in collected form already in the 1930s.

Satire and humour magazines for adults, such as the *Fliegende Blätter*, which acted as precursors for the comics in other countries, had always been political, and did not have the luxury of neutrality once the Nazi era began. They were allowed to continue only insofar as they could be turned against enemies as defined by the state; thus they, and any connections they might have had to comics, were tainted in the course of the Nazi dictatorship and the Second World War. *Kundenzeitschriften*, however, as a result of their utilitarian function as enticements to customer loyalty, tended to remain ideologically neutral through the Weimar era. Most of them ceased publication not because the Nazis banned or burned comics,

as is sometimes popularly claimed (e.g., Warnimont), but rather due to the combination of new advertising legislation and, ultimately, paper rationing (Lukasch, 131; 162).

As a result, the tradition of *Werbecomics* was relatively unproblematic in ideological terms, and could be revived in the postwar era. *Werbecomics* arguably hit their peak in the 1970s and 1980s, which saw the founding of *Knax*, *Provi-Stars*, *Mike der Taschengeldexperte* and *Max und Luzie*. All of these comics represented banking or insurance firms, and all lasted twenty years or longer; *Knax* is in fact still running, and *Mike* has been carried on after a fashion, under the title *Primax*.

### A New Beginning – Acknowledging an Old Beginning

Despite its long survival, however, the *Werbecomic* remains marginalized in terms of both historical and contemporary reception; as Eckart Sackmann has recently described the situation:

Um als sammelwürdig akzeptiert zu werden – und das ist in Deutschland wichtig, um Wertschätzung zu erfahren – muss man im Preiskatalog gelistet sein. Werbecomics sind das ebenso wenig wie Zeitungsstrips. *Dadurch hat man auch die Geschichte deutscher Comics lange fehlinterpretiert.* Hierzulande wurden Comics zu einem großen Teil über Zeitschriften, Zeitungen und Werbehefte weiterentwickelt. (Otten 123, emphasis added)

The result is an unnecessarily narrow view of the history, and the diversity, of the comics form in Germany, in which, for example, a *Deutsche Welle* story from March 2016 could

still falsely claim, »Erst mit den Siegermächten schafften es die Bildgeschichten nach Deutschland und stießen dort nicht auf viel Gegenliebe« (Steffes 2016a). As Ian Gordon points out:

The presentation of comic strips as uniquely American because they depicted the reality of American cities is likewise narrow. Comic strips in the United States were the product of a specific set of social relations that ripened in American cities in the 1890s. In a particular time and place comic strips developed a specific form. *But it was a form that leaned heavily on the past and that could be transported to, or invented in, other cultures with slight variation as they too achieved modernity.* (Gordon 1998, 8; emphasis added)

This form, indeed, developed in German-speaking Europe as well, in a manner parallel to its development in America, but under different conditions, in different venues, and at a different speed. Despite these considerable differences, the beginnings of German comics are surprisingly similar in many ways to the beginnings of American comics on the one hand, and British comics on the other. The similarities, however, have been obscured by several factors, among them the historical break caused by the Nazi era; a restrictive definition of the concept of »comics« that is seldom implemented, for example, when discussing older British comics; and, in the absence of a newspaper comic-strip tradition, by the narrow focus on commercially marketed comic books, at the expense of giveaway *Kundenzeitschriften* and *Werbecomics*. Better integrating the *Werbecomic*, as the beginning of a truly indigenous and long-lived German comics tradition, into German comics historiography would offer a more accurate, longer-term, and better balanced view

of the unique development of the comics form in Germany and Austria, while also recognizing intriguing parallels with its development in other countries.

### Bibliography

- Auf zur Gartenarbeit. In: Die Blauband-Woche 3.14 (1927), p. 9.
- BGB 1953 In: Gesetz zur Änderung der Verordnung zum Schutze der Wirtschaft vom 20. August 1953. Bundesgesetzblatt. Teil 1. Nr. 51, 21. August 1953, p. 939.
- Ciarlo, David: Advertising Empire. Race and Visual Culture in Imperial Germany. Cambridge, MA: Harvard Univ. Press, 2011.
- Croissant, Eugen (A), Dr. A. W. (W): Herbstfreuden. In: Meggendorfer Blätter 1868 (1926), p. 23.
- De Grazia, Victoria: Foreword. In: Selling Modernity. Advertising in Twentieth-Century Germany. Ed. Pamela E. Swett, S. Jonathan Wieden and Jonathan R. Zatin. Durham/London: Duke Univ. Press, 2007, p. xiii–xviii.
- Dolle-Weinkauff, Bernd: Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945. Weinheim: Beltz, 1990.
- Frenzel, H. K.: Emmerich Huber. Ein lustiger Zeichner / A Merry-Hearted Artist. In: Gebrauchsgraphik 9.4 (1932), p. 22–29.
- Frenzel, H. K.: Sechs humorvolle Talente / Six Humorous Talents. Emmerich Huber. In: Gebrauchsgraphik 12.5 (1935), p. 48–53.
- Gordon, Ian: Comic Strips and Consumer Culture, 1890–1945. Washington/London: Smithsonian Institution Press, 1998.
- Gordon, Ian: Kid Comic Strips. A Genre Across Four Countries. New York: Palgrave Macmillan, 2016.
- Hofmann, Matthias: Streifzug durch ein ereignisreiches Jahr. Der deutschsprachige Comicmarkt 2015. In: Alfonz – der Comicreporter 3 (2016), p. 12–16.
- Huber, Emmerich: »Boten von unserem letzten Verbündeten, Sir!« In: Fliegende Blätter 4956, (1940), p. 45.
- Huber, Emmerich (A): »Morgen soll ich die Führerscheinprüfung machen; ich bin furchtbar aufgeregt.« In: Fliegende Blätter 4847 (1938), p. 388.
- Huber, Emmerich (A/W), Hans Flemming (W?): Das Neueste von Onkel Jup. Jup schreibt einen Aufsatz für seinen Sohn. In: Die Blauband-Woche 3.16 (1927), p. 14.
- Jup reist nach Afrika. In: Die Blauband-Woche 3.33 (1927), p. 3–6.
- Knigge, Andreas C.: Ein Gespräch mit Emmerich Huber. In: Die Kinder des Fliegenden Robert: Zur Archäologie der deutschen Bildergeschichtstradition. Ed. Achim Schnurter and Hartmut Becker. Hannover: Edition Becker & Knigge, 1979, p. 113–115.
- Knoch, Habbo: Living Pictures. Photojournalism in Germany, 1900 to the 1930s. In: Mass Media, Culture and Society in Twentieth-Century Germany. Ed. Karl Christian Führer and Corey Ross. Houndmills, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2006, p. 217–233.
- Lukasch, Peter: Deutschsprachige Kinder- und Jugendzeitschriften. Ein Beitrag zur Geschichte der Kindermedien. Norderstedt: Books on Demand, 2010.
- Mauder, Josef: Alles für den Fremdenverkehr. In: Fliegende Blätter 4437 (1930), p. 110.
- Mauder, Josef: Aus dem Reiseskizzenbuch des kleinen Fips. In: Fips, der heitere Post vom kleinen Coco 2.13 (1926), p. 103.
- Mauder, Josef: Das Haarwasser. In: Der heitere Fridolin 2.7 (1922), p. 16.
- Mauder, Josef: Kleintiere halten? Ja! Aber nicht so! In: Fliegende Blätter 5173 (1944), p. 135.
- Mauder, Josef: »O, fein, Max, ein vierblättriges

- Kleeblatt, das bedeutet Glück!« In: *Fliegende Blätter* 4846 (1938), p. 374.
- Mauder, Josef: Stumpf und Stiel. In: *Der heitere Fridolin* 1.11 (1921a), p. X.
- Mauder, Josef: Stumpf und Stiel. In: *Der heitere Fridolin* 1.12 (1921b), p. X.
- Mikota, Jana: Kinder- und Jugendzeitschriften. In: *Die Kinder- und Jugendliteratur in der Zeit der Weimarer Republik. Teil 2*. Ed. Norbert Hopster mit Joachim Neuhaus. Frankfurt a. M.: Peter Lang, 2012, p. 851–886.
- Otten, Sebastian F.: Interview mit Eckart Sackmann. In: *Mike*, von Mali & Werner. Ed. Sebastian F. Otten. Sprockhövel: Edition Comicographie, 2016, p. 123f.
- Perry, George, and Alan Aldridge: *The Penguin in Book of Comics*. Harmondsworth: Penguin, 1971.
- Reinhardt, Dirk: *Von der Reklame zum Marketing. Geschichte der Wirtschaftswerbung in Deutschland*. Berlin: Akademie Verlag, 1993.
- Reuveni, Gideon: Reading, Advertising and Consumer Culture in the Weimar Period. In: *Mass Media, Culture and Society in Twentieth-Century Germany*. Ed. Karl Christian Führer and Corey Ross. Houndmills, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2006, S. 204–216.
- RGB 1932 I: Verordnung des Reichspräsidenten zum Schutze der Wirtschaft vom 9. März 1932. *Reichsgesetzblatt*, Teil 1, Nr. 15, 10 März 1932, pp. 121f.
- Ries, Hans: Josef Mauder. In: *Lexikon der Kinder- und Jugendliteratur. Personen-, Länder- und Sachartikel zu Geschichte und Gegenwart der Kinder- und Jugendliteratur*. Bd. 4. Ed. Klaus Doderer. Weinheim: Beltz ; Pullach: Verlag Dokumentation 1975–1982, p. 404f.
- Sabin, Roger: *Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art*. London / New York: Phaidon, 1996.
- Sackmann, Eckart: Emmerich Huber. In: *Deutsche Comicforschung* 2005, p. 56–71.
- Sackmann, Eckart: Emmerich Huber –zum zweiten. In: *Deutsche Comicforschung* 2010, p. 87–92.
- Sackmann, Eckart: *Kinderkundenhefte*. In: *Mike*, von Mali & Werner. Ed. by Sebastian F. Otten. Sprockhövel: Edition Comicographie, 2016, p. 6f.
- Sackmann, Eckart: Paul Simmel. In: *Deutsche Comicforschung* 2006, p. 48–59.
- Simmel, Paul: Die Erfindungen des Professors Pechmann. *Der Sprungfeder-Flugapparat*. In: *Der heitere Fridolin* 1.1 (1921), p. 8f.
- Springman, Luke: Exotic Attractions and Imperialist Fantasies in Weimar Youth Literature. In: *Weimar Culture Revisited*. Hg. by John Alexander Williams. New York: Palgrave Macmillan, 2011, p. 99–116.
- Steffes, Annabelle: Deutschland, ein »Comic-Entwicklungsland«. In: *Deutsche Welle* <<http://dw.com/p/1IGJ5>>. 19.03.2016a. Letzter Zugriff am 24.04.2017.
- Steffes, Annabelle: Cartoonist Marvin Clifford: "»Comics sind mehr als Kinderkram". «. In: *Deutsche Welle* <<http://p.dw.com/p/1JDpJ>>. 26.06.2016b. Last accessed 24.04.2017.
- Swett, Pamela E., S. Jonathan Wiesen and Jonathan R. Zatin: Introduction. In: *Selling Modernity. Advertising in Twentieth-Century Germany*. Ed. Pamela E. Swett, S. Jonathan Wiesen and Jonathan R. Zatin. Durham / London: Duke University Press, 2007, p. 1–26.
- von Törne, Lars: Egmont Ehapa fährt Graphic Novels runter. In: *Comixene* 120 (2016), p. 34f.
- Warnimont, Joe: 8 Popular Graphic Novels for the Nerdy German Language Learner. In: *FluentU: German Language and Culture Blog* <<http://www.fluentu.com/blog/german/german-graphic-novels/>>. Letzter Zugriff am 10.08.2017.

### Abbildungsverzeichnis

- Ill. 1: Die Blauband-Woche 3.16 (1927), p. 14.
- Ill. 2: Der heitere Fridolin 1.1 (1921), p. 9.
- Ill. 3: Fips, der heitere Post vom kleinen Coco 2.13 (1926), p. 103.
- Ill. 4: Der heitere Fridolin 2.7 (1922), p. 16.
- Ill. 5: Rama im Blauband-Woche 1.1 (1931), p. 1.

- Ill. 6: Meggendorfer Blätter 1868 (1926), p. 23.
- Ill. 7: Fliegende Blätter 4437 (1930), p. 110.
- Ill. 8: Fliegende Blätter 4846 (1938), p. 374.
- Ill. 9: Fliegende Blätter 5173 (1944), p. 135.

# *Speech Balloons, Bubbles and Captions*

## The Rise of Narrative in 18th-Century British Comics

Camilla Murgia (Geneva, Switzerland)

The *Long Minuet danced in Bath* (fig.1) has been considered as the first attempt to produce a comic strip (Kunzle 1973, 360). Henry Bunbury (1750–1811), the artist who produced the work, intended to represent a series of dancers performing the minuet, a dance which was seen as particularly complicated and frightening, especially for beginners (Kunzle 1973, 360). Bunbury's idea consisted of a mockery of society's fashionable activities such as balls, as the arrangement of figures, their exaggerated postures and clothes well illustrate. Particularly known for its entertainments during the Georgian era, the city of Bath (England) promoted a series of social events. The minuet was a particularly popular dance. This print, published in June 1787, is evidently different

from modern comics and comic strips which will appear later in the 1830s with the works of the Swiss artist Rodolphe Töpffer (Kunzle 2007). However, because of the combination of text and images, the *Long Minuet* can be considered as an early form of comics.

Thomas Inge points out that »early« or »proto-comics« are difficult to define and that »there can be no single satisfactory definition beyond the simple fact that they largely display a visual / verbal balance of some kind« (10). The purpose of my article is precisely to investigate this relationship between the textual and the visual in order to analyse the modalities according to which narrative evolved in 18th-century comics in Great Britain. My aim is to show, in the first instance, how the text



Fig. 1: Henry Bunbury, *The Long Minuet danced in Bath*. 1787.

changed and how this development responded to the rising print industry. Secondly, I will discuss the role of narrative, focussing on its definition, function and the way it questioned the relationship text / image.

## Historical Context

In an essay analysing early comics, Inge insists on the fact that these documents are difficult to define because of the diversity and the versatility of written and visual elements (Inge, 10). Inge further mentions European broadsheets used to depict illustrated stories, pointing out that these sheets are thought to date back to the 15th and 16th centuries. He refers to the works of David Kunzle who stipulated that the depiction of the story consists of a series of sequential panels (Kunzle 1973, 1–8, Inge 10, Murray).<sup>1</sup> These early images usually dealt with political or religious themes and constituted an effective way to disseminate and promote ideas. In particular, biblical subjects represented an extraordinary narrative source to which artists frequently referred. Already in these early times, text and images were combined according to different forms and functions: sometimes, the text occupied more space on the sheet than the images and sometimes the other way round, as the image took precedence. Alternatively it was arranged as a caption underneath the image or inserted in a speech bubble in the image. For instance, captions were sometimes used in the image as a how-to guideline for a specific purpose, such as instructions for household goods, as in the case of Hans Paur's print *Articles nec-*

*essary to a well-run household*, produced around 1470 (cf. Kunzle 1973, 24). At other times, the text existed both in speech bubbles and as a caption describing the scene, especially in the case of religious subjects.

The contents of the speech bubble as well as their design and their position within the image further developed in the 17th century. Speech bubbles were progressively employed to express the character's direct opinion or even to reproduce dialogues. They therefore became an essential tool for the support of the text, allowing the artists to both isolate and highlight it, but the relationship between text and visual elements had inevitably to be adjusted to this new role. This rearrangement also corresponded to an increasing interest in and development of the printing and book industry in the 17th century. A number of prints containing sequential images, such as biblical subjects, were much indebted to a book-related tradition and conceived as book illustrations (Kunzle 1973, 11–39). Towards the end of the 17th century, the book industry dramatically evolved and authors and publishers became increasingly aware of the need for a law regulating the production of books. A crucial step was achieved in 1709 with the »Statute of Anne«, referring to Queen Anne and also known as the first copyright act ever instituted in the United Kingdom (Deazley, 13). This law insisted on the intellectual property of the authors in order to avoid illegal reproductions,<sup>2</sup> and concerned books of all kinds, including illustrated books such as religious works.

This was an important step for the book trade as it drew attention to the authorship of printed material. It also initiated the debate



on copyright in another field, namely the question of images. Indeed, a similar act did not yet exist for printed images. Only in 1735 the first copyright act for printed images would be established and this evidently corresponded to a remarkable rise of the print industry.<sup>3</sup> The demand for printed images grew significantly from the first decades of the 18th century onwards and this growth contributed to changes in the relationship text / image and represented a new beginning of this relationship.

The 1735 copyright is also known as the »Hogarth Act«, referring to William Hogarth, one of the most prominent British artists of this time, who was much interested in sequential images. As a painter and engraver of his own designs, Hogarth's intent to protect his own prints led to the copyright act of 1735 (Paulson 1992, 37). This law aimed at strengthening the position of authors and coping with the power of editors and book-sellers.<sup>4</sup>

### William Hogarth and His Pioneering Approach to Narrative

With regard to the combination of text and images, Hogarth strenuously attempted to produce images in which the role of the text was not only a corollary one, but functioned



Fig. 2: Hogarth, *Cunicularii, or the wise men of Godliman in consultation*. 1726.

as an essential part of the visual. Hogarth's representation of the fraudulent story of Mary Toft (fig.2) is possibly the most striking and early example of this attempt. The print, produced about nine years before the Hogarth Act of 1735, stages a popular story, that of Mary Toft, a woman who appeared to be able to give birth to rabbits instead of humans (Paulson 1991, vol.1, 167–168; Todd, 92–94). Such an ability was of course a masquerade and Mary Toft's dishonest behaviour was finally discovered.<sup>5</sup> Contemporaries widely discussed this event and a number of newspapers, prints and satires debated this subject. In his print, which satirises the situation, Hogarth used text according to three distinct functions: referential, satirical and moralising. Hogarth realised the first one by adding letters to the characters. This allows us to identify the protagonists of the story depicted. The letters explicitly refer to their

names and roles which are listed below the image. In such a way the artist attempts the creation of a visual element in its own right, separating the explanation of the men from the narrative. This unity is nevertheless interrupted by the number of speech bubbles within the image, which are used to report conversations of the three men, the doctors, coming from London to verify Mary Toft's claims.

Furthermore, the satirical character of the texts in the speech bubbles helps to express a moralising message, which will later be characteristic of Hogarth's satires. This message is here expressed by a motto added in the middle part of the caption below the image to insist on the absurdity of the whole episode: »They held their Talents most Adroit. / For any Mystical Exploit«.

By employing different verbal forms such as letters or captions and providing, therefore, a multiple approach to contemporary matters, Hogarth crucially contributed to combine texts and verbal references with images. Moreover, the satirical view of the story and the mockery of the situation highlights the absurdity of the narrative, including the woman in labour. This arrangement between the satirical dimension and the depiction of visual elements is characteristic for a great number of early comics in 18th-century Britain. Indeed, the mockery itself somehow functions as a substitute of the narrative level because it anticipates the absurd end of the story. In other words, due to the satirical elements of the depiction the reader understands immediately that the whole episode ends up in a masquerade.



Fig. 3: Paul Sandby, *Burlesque sur le burlesque*. 1753.



Fig. 4: Paul Sandby, *The Burlesquer burlesqued, the second edition*. 1753

This visual strategy originated throughout the 18th century and further pushed the boundaries of the narrative. Lettered figures, speech bubbles and a wide range of texts were regularly part of images intended as one entity, indicating a diversity of approaches which rapidly became an essential characteristic of early comics.

Although Hogarth is probably the most representative of these attempts to combine text and image, his contemporaries show an extraordinary degree of experimentation in staging narrative. For instance, Paul Sandby's *The Burlesquer burlesqued* refers precisely to this multiple use and combination of text and images. The first state of the print (fig.3) was produced to criticise Hogarth's publication *The Analysis of Beauty* and his commitment to the creation of an unconventional art school.<sup>6</sup> Contrary to other European countries such as France, England did not have an official institution for teaching art until 1769, but a number of small didactic structures which relied upon a corporative system. A debate arose between those who advocated the creation of an academy based on the French system and those who, like Hogarth, promoted a more unconventional model not based on an academy (Bindman 1997, 174–175). Sandby's print attempts notably a mockery of Hogarth's beliefs and shows the painter, depicted as a pug, working on a biblical subject, namely the *Sacrifice of Isaac* (Bindman 1997, 174–175). Here the text dramatically changed between

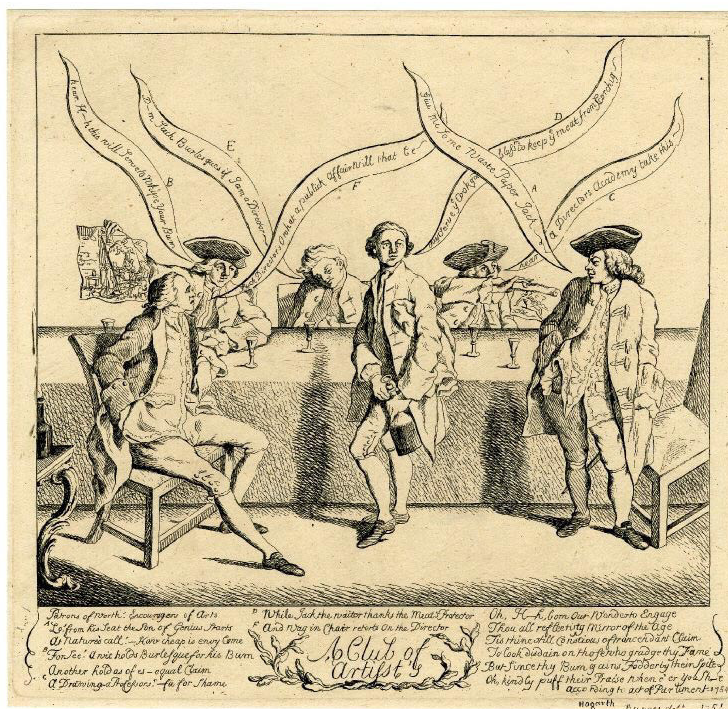


Fig. 5: Thomas Burgess, *A Club of Artists*. 1754.

this first state, which included an explanatory text in French, possibly as a reference to the much debated and popular French academy, and the second and final state (fig.4) where the title appears on top of the image. Within the image, a series of numbers refers to a text placed outside the image in the lower part of the composition, which consists of either one word only, or a sentence. A few years later, in 1754, Thomas Burgess, artist and pupil of the Academy of St Martin's Lane founded by Hogarth himself, replied to Sandby's print by producing a satire (fig.5) which employed a variety of texts in order to put forward Hogarth's approach.<sup>7</sup> *A Club of artist's* derides Sandby's print, which is depicted on the left of the composition and is held by one of the members of an unmentioned academy. The print is offered to Hogarth and his colleagues as toilet paper. The content of the speech-

bubble is explicit: »Dear H-h, this will serve to whipe your bum«. This time, in an innovative way, the balloons, and not the figures, are lettered. The text below the figures, arranged into three columns, is not a mere explanation of the characters but stages a story, structured according to the letters. This combination of dialogues inscribed in the speech balloons and an explanatory text provides a wealth of information to the reader who is given both a clear sequence of the storytelling and a mocking appreciation of the whole scene.

### Defining Narrative

Adding letters to the speech bubbles and a referential function – such as the mention of »burlesque« or »academy« – to the text seems to have been a systematic approach to the

relationship textual/ visual around the 1750s. The text, appearing usually below the image, works as a kind of supplementary comment. Editors and engravers even framed it in what recalls a balloon, possibly to insist on the importance of the text itself. An example of this practice is provided by a political satire on the administration of the city of Newcastle (fig.6) published in 1757. Here the sequential images are arranged into two separate groups. The first one, on the left of the composition, is represented by a group of two men and one women and refers to the difficulties of the administration of the city of Newcastle. A second group of figures contrasts with the first group to reinforce the incompetence of the administration and is represented by key figures of the reign of Elizabeth I: Sir Francis Drake, Sir Francis Walsingham and William Cecil, 1st Baron Burghley. The division is

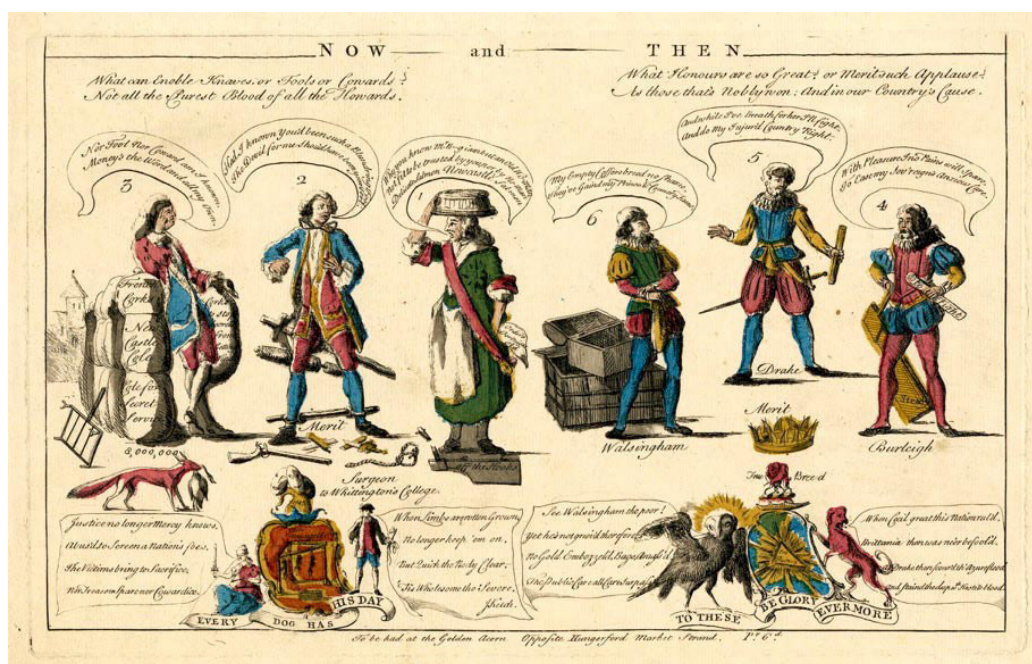


Fig. 6: Published by Matthew Darly, *Now and Then*. c.1757.

clearly given by the titles »Now« and »Then«. Texts function here within a narrative – as they tell a story – providing a referential and moralising scope. The title »Now« and »Then« is followed by a kind of subtitle for each scene which is both a summary of what the images show and a moralising consideration of the situation. To avoid any confusion, each figure is inscribed with a name and a profusion of details is added. Speech bubbles are used to express – or emphasise – a direct opinion of a particular character through satirical dialogues and sentences. Such speech bubbles are also inserted below the main characters and are part of the two fake coats of arms.

Matthew Darly, who issued the print, was among the most prominent publishers in London and assuredly affected the growing demand for prints and printed images by establishing connections with draughtsmen, engravers and printers. Together with his wife Mary, Matthew Darly considerably contributed to the spread of the taste for caricatures and satirical prints in 18th-century England.<sup>8</sup> The Darlys became extremely popular for their prints on fashion and their Italianate caricatures. Matthew, who was also a printmaker in his own right, played an important role in the development of the relationship between text and image. He continued to explore the display and the design of the speech balloon and did not hesitate to use it almost as a mirror of the text it contained, such as in the caricature of George Lyttelton (1709–1773) (fig.7), statesman and secretary to the Prince of Wales.<sup>9</sup> The image is almost symmetrical as the speech balloon seems to reproduce the outlines of the character depicted. The contours of the head and the body on the

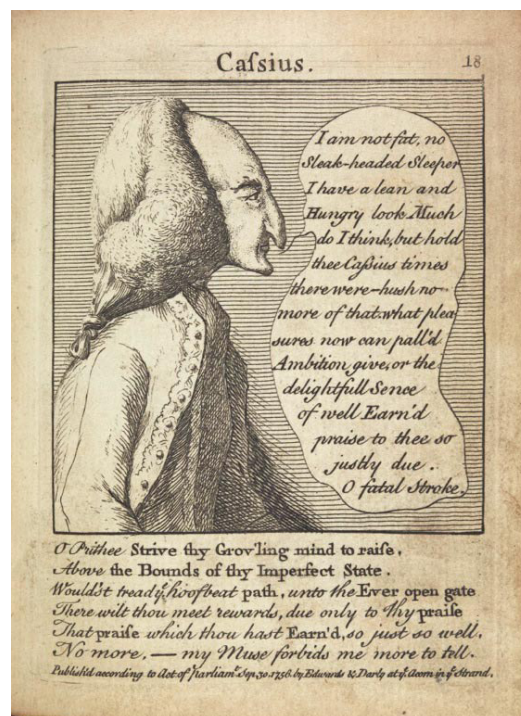


Fig. 7: Published by Matthew Darly and George Edwards, *Cassius*. 1756.

right of the image are filled with text. The structure of the print is characterised by the portrait on the left of the composition and by a »mirror balloon« on the right, consisting of a text reporting the thoughts of Lyttelton. Together with such an innovative approach to the narrative, Darly further used the text in a more conventional way, and inserted a couple of verses on the bottom of the image.

The further analysis of these prints requires a much finer definition of narrative. Pascal Lefèvre has described it as a »formal system« which the average reader perceives as a set of »logically and chronologically related events« (Lefèvre 2000). It becomes a pivotal element in the reader's understanding as it helps to construct the interpretation of the events. Lefèvre has shown to what extent this notion of form is important when discussing comics.



Carrier 2000, 38). Considering the text and the visual elements as a way to achieve storytelling and not as a set of two distinct elements interacting or ›balancing‹ each other, helps to understand the development of early comics.

### Questioning the Function of Text and Image through Narrative

Indeed, the combination textual/visual is possibly the aspect which progressed the most in the study of early British comics. For instance, art historians such as David Bindman discussed the interaction verbal/visual and considered the text as part of the image but also as a pictorial element located within the image and acting as an autonomous element (Bindman 1996, 309–310).<sup>11</sup> In this context, the narrative, intended as a ›formal system‹ using Pascal Lefèvre's definition, is particularly relevant to this development because it helps to question not only the relationship text/image, but also and foremost the function of this interaction, which is extremely versatile and adjustable.

Mary Darly's satirical representation of Scottish pedlars (fig.8) illustrates this interaction. The print denounces the ›invasive‹ trading strategies of Scottish pedlars, whose activities regularly encountered police restrictions in 18th-century England.<sup>12</sup> Here the narrative is represented by the structure of the image itself, consisting of a series of figures, arranged into two horizontal rows and depicted as marching and looking in the same direction. This is not a matter of one particular event, but of a more general, mocking representation of ped-

lars' activities and goods for sale, the intention being explicitly mentioned in the text below the image by the caption starting with the words ›This Scotch Caricature‹. Marly Darly was particularly astute in producing this plate which constitutes a significant step in the rise of narrative in 18th-century comics. Although no particular event is depicted here, the frieze arrangement implicitly recalls a sequential imagery, especially as the characters are all oriented in the same direction. The fact that the two horizontal rows are not divided by any rule or frame even reinforces this impression of succeeding figures. Moreover, the speech balloons here are used to serve as an explanation of the print itself and appear over each figure. They no longer convey the characters' opinion as in the dialogues employed by earlier artists such as Hogarth, but they indeed construct the storytelling together with the images. Their content refers to the goods carried by the pedlars which the print depicts, or presents advertisements addressed to the spectator, such as ›buy a flesh brush‹. These texts do not work as a separate element but to the contrary need the image to exist.

The images are not sequential, because they do not depict the same characters in different situations, or a series of different situations from a whole narrative, as we would expect of a comic. In his study of early comics, David Kunzle indeed claims (1973, 1–8) that comics must have four main characteristics. In the first instance, they should consist of a sequence of separate images. Secondly, the visual, represented by the images, needs to prevail over the text. Thirdly, they have to deal with a story which is moral, topical or both. Finally, comics

have to be produced within a large-scale distribution network (Wellman, 301–302). Darly shows the succession of images which is a characteristic of comics, thus allowing for an interpretation of the image as a sequence. If we further follow Kunzle's definition of early comics, here the image represented is topical, in the sense that it refers to a particular subject with which contemporaries were familiar. However, it is more difficult to ascribe a precise function to the interaction of the textual and the visual because the first strictly depends on the second and because we are confronted with two different functions and two different texts. The speech bubbles resemble advertisements rather than offering a hint how the viewer is to understand or interpret the scene, and therefore recall the element of propaganda which characterised European 16th-century broadsheets.<sup>13</sup> The text inserted below

the images attempts a storytelling form whilst also clearly mentioning the absurd content.

This formal tradition, to which the Darlys much contributed, coexisted, more or less until the end of the 1780s, with another pictorial convention which is more related to the book industry and where the role and function of sequence is clearly defined by a title. In the *Places of profit* for instance (fig.9), the scenes are arranged in frames and bear, beside the main title, an explanatory sentence. Nevertheless, they also stage the complexity of the use of images. In fact, while the three upper images explicitly refers to a tradition of book illustration, the lower image proposes a series of different personalities, arranged in a horizontal row and staging the sequential character of comics.

The Darlys used this sequential structure regularly in prints produced in the 1780s.

They employ the frames to arrange a number of images, as illustrated by a print denouncing the electoral system in Windsor (fig.10). Almost using the division of images in compartments as a mockery, the print depicts some citizens' demands for participation in the election of the Borough of Windsor,<sup>14</sup> although they were only owners of houses and stables and not residents of that borough of Windsor. As a result, King George III allowed them to vote, this provoking, evidently, a local

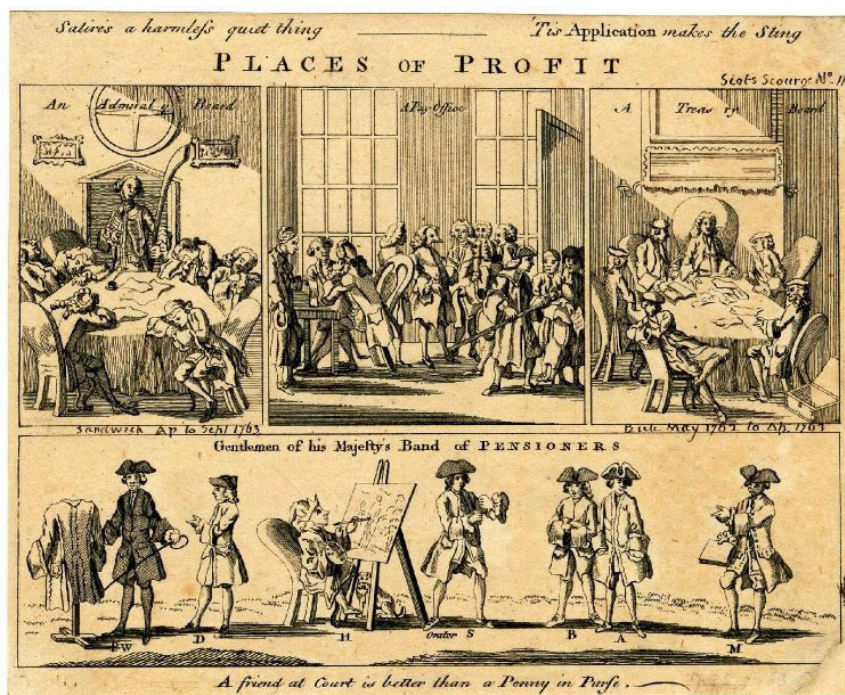


Fig. 9: Anonymous, *Places of profit*, c.1763.



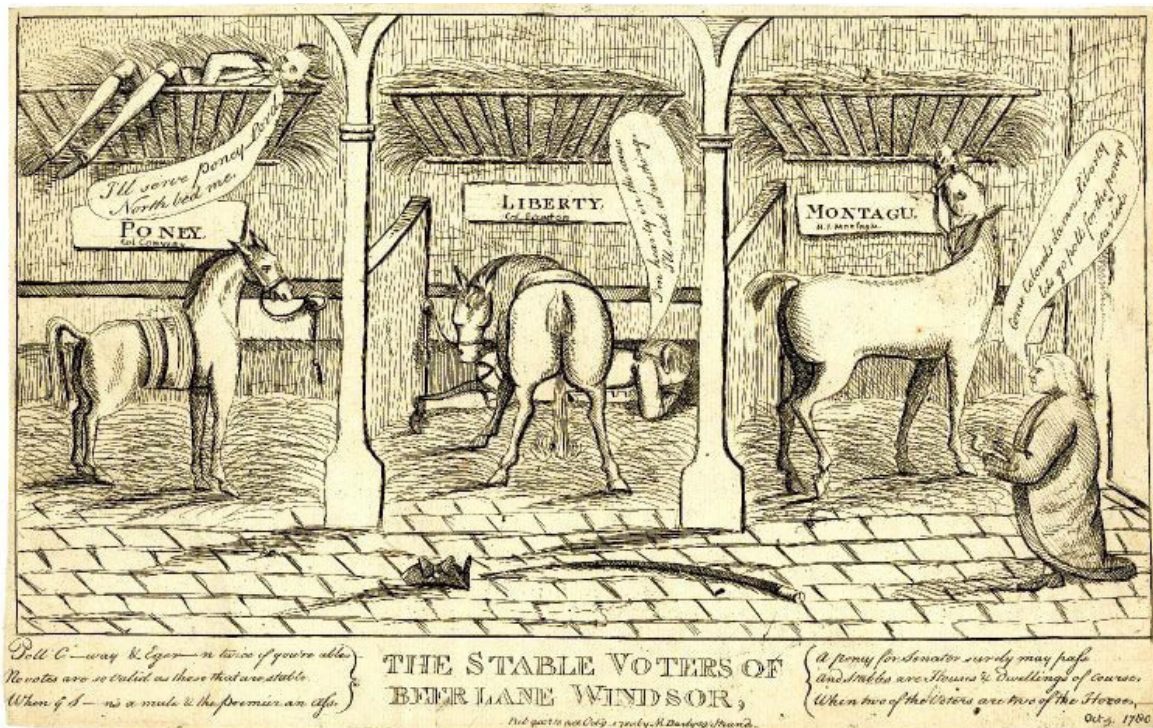


Fig. 10: Published by Matthew Darly, *The stable voters of Beer Lane Windsor*. 1780.

debate. The names inscribed on the top of the horses refer to the candidates, for instance Penniston Poney, (Admiral Keppel) and John Montagu. The speech bubbles here are not devoted to the most prominent elements of print, namely the horses, but to the men behind them. They satirise the political situation but also draw attention to the character's opinions. Once again, the verbal / visual interaction strengthens the role of the text, which is divided into speech balloons representing the voice of the people following a political debate. The text below the images is both topical and narrative because it refers to an existing situation. However, it does not represent the event itself but attempts to describe the scene represented.

The arrangement of images in rectangular framed sequences appears to have been used

increasingly in the last decades of the 18th century. The form of the text further expanded and did no longer regularly employ speech balloons to deal with direct dialogues or particular texts. At the same time, artists and editors seemed to be increasingly concerned with the sequentiality of the narrative, thus preparing the changes which lead to the rise of 19th-century pictorial strips and which generally are identified as the first examples of »modern comics«. From the late 1770s on, sequentiality is often represented through a series of images. This practice is striking in images which aim at showing social, political or cultural matters such as the *State of the nation* (fig.11). Here the speech balloons have disappeared but not the characters' thoughts inserted in a small font below each frame. The rectangular frieze is represented by two rows, consisting of a

series of compartments which further increase the impression of sequentiality of the scene. As in the previous examples, the inscriptions referring to the figures – which are here no longer depicted in speech balloons – are exclamations expressing explicitly the characters' opinions. They strengthen the attitude of the characters, but are independent from the text below the two-row frieze. The interaction between the visual and the verbal is once again explored as this second text bears a moralising message directly appealing to the average reader by calling him by his first name.

### Narrative as a ›Unifying Device‹

This diversified interaction between text and image led to an extraordinary development of the comic strip from the last decades of the 18th century onwards. The Darlys' attention to the diversity of texts, but also the growing demand for caricatures staging narrative helped to foster a need for visual documents questioning current issues and society's habits. This increasing demand for images also represented an unprecedented field for experimentation and the possibility to materialise dif-



Fig. 11: Richard Newton, *The British Servants*. 1795.

ferent approaches to narration. Early comics were evidently part of this process and multiplied from about the 1780s.

Bunbury's *Long Minuet* represents a starting point in this development because it includes a sequence of images, arranged horizontally in a sort of frieze. It also includes a text, both satirical and informative, but not dialogues inserted in speech bubbles. In December 1787, just 6 months after the production of the *Long Minuet*, the artist published another comic strip entitled *The Propagation of a Lie*. This strip depicts the reaction of different characters to a rumour or a lie. Bunbury proposed a wide range of feelings and reactions, and included speeches, inserted as inscriptions above the heads of the figures and not in balloons.

From a formal point of view, the omission of balloon frames freed up the images and increased the proportions that the visual

occupies in the representation. Episodic strips – as they are also called – such as Bunbury’s became fashionable in the last years of the 18th century. Engravers did not hesitate to push the length of these strips further, by producing extremely long foldable prints extending over one meter. Caricaturist and satirical artist Thomas Rowlandson (1756–1827) produced a few examples of what were called »panoramic prints«. The prints consist of a number of plates, assembled together to form one long strip which is usually rolled onto a cylinder and kept in a box. The text is simplified and consists of a brief sentence or a couple of words included above each character. However, the text does not disappear, although it is progressively separated from the image. For instance, in Rowlandson’s *School for Scandal*, a scroll-like print referring to a theatre play performed in London in 1777, figures are inscribed with a letter and the explanation is printed on a different sheet sold together with the print (Grego 1880, I: 246).

The omission of speech bubble designs has to be considered in the context of the definition of early comics and of narrative. The

combination of verbal and visual elements strengthens the formal system. Subsequently the narrative evolves, this latter being, according to Pratt, »one of the defining characteristics« of comics, if not always, at least predominantly (Pratt 2009, 107).<sup>15</sup> Pratt claims that comics need a »unifying device« a connection between all their characteristics, as a »formal system of related elements«, narrative indeed works as a connection between them. While speech bubbles progressively disappear from comic strips from the end of the 1780s, the formal integration of text crucially changed together with the narrative these works convey. Sentences became longer and more demanding for the reader. The amount of text and its position in the image intensified, as some of the works of Richard Newton show (fig. 12).<sup>16</sup> Here the title is below the sequence of images which are accompanied by a long text added above the four scenes composing the strip. Each scene consists of a number of figures and of one text only, leading the reader to focus on the text while looking at the image subsequently, in order to understand who is speaking and what event is represented. The vertical division



Fig. 12: Published by William Holland, *The state of the nation*. 1778.



Fig. 13: Richard Newton, *The Progress of a Player*. 1793.

might certainly be a hint, but the image is still very dense. If we analyse the first scene and look at the two figures before the text, we see a seated woman, apparently conversing with another woman, who is standing in front of her and is elegantly dressed. She wears a hat, a refined dress and a big muff. It is only by reading the text that we understand the story and who is speaking: »You mistook my Advertisement entirely; I advertised for an English Governess who could speak French fluently; not a French Governess who would teach my Girls something more than I wish they should learn«. The sequentiality is here broken as the following scene no longer concerns the same characters but refers to the general theme of the servants,

depicted by different characters and in several circumstances.

In the last decades of the 18th century, this structure (i.e. the sequential scenes) was remodelled based on a thematic unity. Progressively they integrate sequential images with repetitive, identifiable characters. The individual images also allowed printmakers to include the text in one fixed box in order to compose storytelling friezes. In such a way the text was also increasingly separated from the image. Developed in a defined space, that is the rectangular frame, the text included a summary title, a moralising or satirical message or even an explicit opinion.

However, while these different registers of narrative corresponded to different parts of

the image, in late 18th-century comics they were progressively integrated. Richard Newton explored this approach in the series of sequential images he produced in this period. *The Progress of a Player* (fig.13) is a sequence consisting of 8 scenes, arranged in horizontal rows, recalling the comic strip structure, and framed individually in a series of rectangular designs. Each scene includes a text box, with several inscriptions. In a few cases, such as the

second scene, this element is added alongside a title and the thoughts of one of the protagonists of the scene. A couple of decades earlier, such text would possibly have been inserted in a speech balloon to illustrate different scenes of the narrative given by the general title. The separation between text and images allows the viewer to focus more exhaustively on the images and / or on the text. It also enables the reader to identify characters which can recur

in most of the scenes. Indeed in the *Progress of a Player* there is one clearly identifiable character, the elegant young man, who appears several times, with a blue or a black jacket.

The same repetition appears evident in more complex series of sequential images. Here the specific form allows the reader to directly reconstruct the sequentiality and the narrative. This is assuredly one of the most important contributions to the comic strip by these late examples, which later also leads to the production of a satirical broadsheet. In some cases, in fact, comic strips were used as decorative borders for drawing rooms or even caricature rooms. The images, arranged in vertical or horizontal rows, were supposed to be cut, and the strips had to be hung on the top of walls to create a decorative frieze. One of the most famous of these works is the



Fig. 14: Thomas Rowlandson and George Moutard Woodward, *Grotesque borders for Halls & Rooms*. 1800.

*Grotesque Borders*, engraved by Thomas Rowlandson in 1799 after the designs by another British artist, George Moutard Woodward (1760–1809). Characters appear several times in the series of sequential images which alternate (fig.14) between ›deformed‹ and more conventional figures. Here the satirical text is back in the image, although the speech balloons have completely disappeared, possibly, as in other cases, to render the images more readable. The disappearance of speech balloons can also be explained by the fact that these strips were supposed to decorate the upper walls of rooms, and therefore needed to be seen from far away. These series of images combine several narrative contexts, which interchange in the strips. The sequence produced by the artist is meant to be changed later by the reader, altering not only the image itself but also the space where these prints are installed, such as door frames or screens. By breaking the sequentiality and assembling the scenes in a different order than the one given by the artist, the reader also creates a new narrative, independent from the context given by the editor.

Caricature and satire have played, since the 18th century, a crucial role in British visual culture. Since William Hogarth, satirical prints have contributed to a deep insight into public and private life and dealt with a number of social issues. Within this context, texts such as captions, titles or speech balloons importantly contributed to enhance the message that comics conveyed. Art historical research has broadly demonstrated that narrative and visual are therefore indissociable and that comics rely on both written and pictorial spheres. The

modalities of this interaction are as wide as the subjects they deal with: social, moral, political and economic topics are much sought-after fields and offer ground to develop a diversity of narrative supports. British visual culture fundamentally contributed to this textual / visual duo because it triggered a need for images and the rise of print culture.

### Bibliography

- Alexander, David: *Richard Newton and the English Caricature in the 1790s*. Manchester: Manchester University Press, 1998.
- Bindman, David: *Text as Design in Gillray's Caricature*. In: *Icons – Texts – Iconotext. Essays on Ekphrasis and Intermediality*. Hg. v. Peter Wagner. Berlin, New York: Walter de Gruyter, 1996, S. 309–323.
- Bindman, David: *Hogarth and His Times: Serious Comedy*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1997.
- Carrier, David: *The Aesthetics of Comics*. Pennsylvania State University Press, 2000.
- Clayton, Timothy: *The English Print 1688–1802*. New Haven and London: Yale University Press, 1997.
- Deazley, Ronan: *Rethinking Copyright. History, Theory, Language*. Cheltenham: Edward Elgar Publishing, 2006.
- George, Dorothy: *Catalogue of Political and Personal Satires in the British Museum*. London: The British Museum, 1935.
- Goodwin, Gordon: Burgess, Thomas (fl.1786). In: *Regrave, Samuel: A Dictionary of Artists of the English School*. London: George Bell and Sons, 1878, S. 62.
- Grego, Joseph: *Rowlandson the Caricaturist. A Selection from His works*. 2 vols. London: Chatto and Windus, 1880.
- Harvey, Karen: *What Mary Toft Felt: Wom-*

- en's Voices, Pain, Power and the Body. In: *History Workshop Journal* 80.1 (2015), S. 33–51.
- Hayman, Greg and Pratt, Henry John: What are Comics? In: *A Reader in Philosophy of the Arts*. Hg. v. David Goldblatt and Lee Brown. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education Inc., 2005, S.419–424.
- Inge, Thomas: Origin of Early Comics and Proto-Comics. In: *The Routledge Companion to Comics*. Hg. v. Frank Bramlett, Roy T. Cook and Aaron Meskin. New York and London: Routledge, 2017, S. 9–15.
- Kunzle, David: *The Early Comic Strip. Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c.1450 to 1825*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1973.
- Kunzle, David: *Father of the Comic Strip. Rodolphe Töpffer*. University Press of Mississippi, 2007.
- Lefèvre, Pascal: Recovering Sensuality in Comic Theory. In: *International Journal of Comic Art*. 1.1 (Spring/Summer 1999). online.
- Lefèvre, Pascal: Narration in Comics. In: *Image & Narrative* 1 (2000). online.
- McNamara, Ruth Ann: Hogarth and the Comic Muse. In: *Print Quarterly* 13.3 (September 1996), S. 251–258.
- Meskin, Aaron: Defining Comics? In: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 65.4 (2007), S. 369–379.
- Murray, Chris: British Comics. In: *The Routledge Companion to Comics*. Hg. v. Frank Bramlett, Roy T. Cook and Aaron Meskin. New York and London: Routledge, 2017, S. 44–52.
- Paulson, Ronald: Hogarth. The “modern moral subject”, 1697–1732. Vol. 1. Cambridge: The Lutterworth Press, 1991.
- Paulson, Ronald: Hogarth. High art and low, 1732–1750. Vol. 2. Cambridge: The Lutterworth Press, 1992.
- Paulson, Ronald: Hogarth. Art and politics, 1750–1764. Vol.3. Cambridge: The Lutterworth Press, 1993.
- Pratt, Henry John: Narrative in Comics. In: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 67.1 (Winter 2009), S.107–117.
- Rausser, Amelia Faye: *Caricature Unmasked: Irony, Authenticity, and Individualism in Eighteenth-Century English Prints*. Newark: University of Delaware Press, 2008.
- Rose, Mark: *Authors and Owners: The Invention of Copyright*. Cambridge: Harvard University Press, 1993.
- Rose, Mark: Technology and Copyright in 1735: The Engraver's Act. *The Information Society*. In: *The Information Society* 1.21 (January–March 2005), S. 63–66.
- Salman, Jeroen: *Pedlars and the Popular Press. itinerant networks in England and the Netherlands, 1600–1850*. Leiden: Brill, 2013.
- Shaw, Jane: Mary Toft, Religion and National Memory in Eighteenth-Century England. In: *Journal for Eighteenth-Century Studies* 32.3 (September 2009), S. 321–338.
- Shoji, Yamada: “Pirate” Publishing. The Battle over Perpetual Copyright in Eighteenth-Century Britain. *Nichibunken Monograph Series*, No. 13. Kyoto: International Research Center for Japanese Studies, 2012.
- Smolderen, Thierry: *Naissances de la bande dessinée. de William Hogarth à Winsor McCay*. Paris: Les Impressions Nouvelles, 2009.
- Todd, Dennis: *Imagining Monsters. Miscreations of the Self in Eighteenth-Century England*. Chicago: University of Chicago Press, 1995.
- Unkel, Jill. *Wicked Wit. Darly's Comic Prints*. Dublin: Chester Beatty Library, 2015.
- Wellman, Kathleen: History of the Comic Strip. David Kunzle. In: *The Journal of Modern History* 49.2 (June 1977), S. 301–302.

## Table of figures

Fig. 1: Henry Bunbury, *The Long Minuet danced in Bath*. 1787.

Fig. 2: Hogarth, *Cunicularii, or the wise men of Godliman in consultation*. 1726.

Fig. 3: Paul Sandby, *Burlesque sur le burlesque*. 1753.

Fig. 4: Paul Sandby, *The Burlesquer burlesqued, the second edition*. 1753

Fig. 5: Thomas Burgess, *A Club of Artist's*. 1754.

Fig. 6: Published by Matthew Darly, *Now and Then*. c.1757.

Fig. 7: Published by Matthew Darly and George Edwards, *Cassius*. 1756.

Fig. 8: Published by Mary Darly, *The Pedlars, or Scotch Merchants of London, the hum Addressers*. 1763.

Fig. 9: Anonymous, *Places or profit*, c.1763.

Fig. 10: Published by Matthew Darly, *The stable voters of Beer Lane Windsor*. 1780.

Fig. 11: Richard Newton, *The British Servants*. 1795.

Fig. 12: Published by William Holland, *The state of the nation*. 1778.

Fig. 13: Richard Newton, *The Progress of a Player*. 1793.

Fig. 14: Thomas Rowlandson and George Moutard Woodward, *Grotesque borders for Halls & Rooms*. 1800.

86–89, who showed how the growth of print shops attempted to fulfil the demand for the printed images.

- 4] Hogarth published his consideration of the role of engravers in pamphlet stating that they were »oppress'd by the Tyranny of the Rich«, referring, as Paulson pointed out, to the leading role of print sellers (1992, 38). On the Hogarth Act, see: Rose 1993, and, more recently, Rose 2005 and Deazley 2006.
- 5] Mary Toft's behaviour has been recently analysed with regard to her fraudulent intention. For this discussion see mainly Shaw 2009 and Harvey 2015.
- 6] Sandby strongly criticised Hogarth's aesthetic treatise advocating graphic solutions which were different from the existing neoclassical tradition and promoted for instance the serpentine line and not the straight line as the »line of beauty«. On Sandby's criticism and on his print, see Bindman 1997, 174–175. On Hogarth's reception of the *Analysis of Beauty* with regard to Sandby, see Paulson 1993, 140–141 and McNamara 1996.
- 7] On Thomas Burgess, see Goodwin 1872.
- 8] On the caricatures edited by the Darlys, see Unkel 2015.
- 9] For a discussion of this print, see Rauser 2008, 47.
- 10] David Carrier (Carrier 2000, 28) quotes Ernest Gombrich who discussed this active role of the reader and pointing out that »we expect every picture element to contribute to the meaning of the image«.
- 11] Bindman studied the form of texts in the works of James Gillray whose satirical prints offer grounds to develop a discourse on the role of the text with regard to its visual function.
- 12] Pedlars' trade, particularly Jewish and Scottish was considered illegal in the 18th century. For a discussion of this print within the contemporary context, see Salman 2013, 131–132.
- 13] The propaganda element of early European broadsheets has been discussed by Murray 2017, 44.

## Endnotes

- 1] Murray further insists on the entertainment and propagandistic purpose of these broadsheets.
- 2] Illegal reproduction of books was a major issue of the rise of the book publishing industry. On the concerns of publishers with regard to piracy and counterfeit, see: Shoji 2012.
- 3] This change has been discussed by Clayton 1997,



14] For a description of this print, see George 1935.

15] Pratt's assumption has been debated notably by Aaron Meskin (2007), who claimed that narrative is not always an essential characteristic of comics. If this is arguable with regard to contempo-

rary and modern comics, we can assert that for 18th-century comics narrative is a constant, crucial element.

16] On Newton see Alexander 1998.

# An Empirical Study of the Publication Format and Beginnings in the Belgian Francophone Weeklies, *Spirou* and *Tintin*, in the 1950s

Pascal Lefèvre (Brussels)

As argued before (Lefèvre 2000 & 2013), the publication format, i.e. the way a comic is initially published, can influence the creation of a graphic narrative – and thus the final product that the consumer buys – on various levels. Different publication formats not only impose strict formal constraints (like the format of the page, the number of pages, etc.) on the authors, but also regulations regarding the content or the genre. Compare for instance the serial publication of graphic narratives in Japan, the U.S.A. and France: they differ both in their material look and in the way the stories are drawn and told. While a fan of a French series has to wait about a year to read the next album of 46 pages of a continuing story, a Japanese fan can often read installments of about 20 pages per week in a weekly. For this contribution, we will zoom in on the implications of a particular publication format (the comics weekly) for the beginning of a new comics series by taking the two dominant Belgian comics weeklies of the 1950s, *Tintin* and *Spirou*, as our case studies. To what extent did

the manner of publication influence the way new comics series started? Traditionally, in fan discourses the importance of the individual artist is overestimated and the role of the context underestimated. Such romantic conceptions of the artists and their creations must be, at least, tempered by an analysis of the contextual factors. An additional research question thus concerns the relation between the individuality of the artist, the possibly shared conventions and the editorial guidelines.

The 1950s was a crucial period for the development and expansion of francophone comics production in Belgium. With the start of the *Tintin* series in 1929, the Belgian comics industry saw a first boom at the end of the 1930s (including the 1938 launch of the children's weekly *Spirou*). This development of the comics industry was, of course, interrupted by the occupation of Belgium in 1940; but after the Liberation the comics industry outgrew its initial success of the 1930s. For instance, in 1946 the weekly *Tintin* was launched as an important competitor to *Spirou*. Furthermore,

in contrast to the 1930s and 1940s when imported comics from other countries still made up the bulk of the comics published in the small kingdom (Lefèvre et al. 2011), in the postwar period local Belgian artists increasingly got their chance to enter the field. Both weeklies would grow in the following decades, especially the 1950s and 1960s, not only in circulation figures (cf. Lesage, 2005) but also in the number of pages per issue. As the weekly issues became thicker over time, consequently more new series (or other editorial content) could be included per issue. Table 1 presents some technical data about the dimension and number of pages of both weeklies.

	<i>Spirou</i>	<i>Tintin</i>
Format dimensions	28 x 20 cm	29,5 x 21 cm
Total Number Pages in 1950	24	20
Total Number Pages in 1959	40	32

Table 1: Dimension and number of the pages of the weeklies.

Both journals targeted more or less the same age group, especially children between 7 and 14 years old, but readers could, of course, continue to read comics when they grew up. Both genders, boys and girls, read the weeklies. In fact, there were almost no comics magazines aimed at girls only in Belgium. An exception was *Line* (1955–1963) by the same publisher as the *Tintin* weekly. It has been often suggested that there was a difference in social classes: *Spirou* was mostly read by members of the lower classes and *Tintin* by members of the somewhat higher classes. But real statistics about the readership are not available.

## Methodology

Few comics scholars study comics in their original publication format. However, for our research question it is crucial to see how comics were actually published in the 1950s, because that context is by definition lost in later republications of these comics in album format. Unfortunately, few written documents concerning the editorial policy of the weeklies have survived or are accessible for external researchers. Nevertheless in published artist's interviews sometimes a brief reference to the editorial policies may be noticed, but these rather fragmentary remarks by individual artists do not suffice to provide adequate, comprehensive insight into the internal functioning of these publishers (moreover testimonies can contradict each other on some issues). Therefore, the chosen method will be a kind of 'reverse engineering': the underlying conventions of the beginnings will be inferred by an empirical analysis of the comics as they were published in the (original) weekly format, sometimes (where relevant) supplemented by an additional analysis of the original drawings. These are then interpreted as symptoms of the editorial policy of the studied period, taking into account, however, that not every individual case is a perfect example of the editorial guidelines. Such a methodology obviously runs the risk of 'Hineininterpretieren', but this problem can be reasonably contained by focusing especially on formal features that are quite easily deducible, like the amount of pages per installment, the number of tiers per page, the use of color versus black and white, and the type of framing. Such features can be quantified simply, but further qualitative

analysis is necessary for a better understanding of their uses and goals for the narration. This is in line with what formalist film scholars like David Bordwell, Janet Staiger and Kristin Thompson have done in their study of a group style like Classical Hollywood Cinema, which takes the purely statistical approach of Barry Salt one step further by also paying attention to the narrative strategies underlying the use of particular technical devices. Like these formalist film scholars I assume that some kind of aesthetic system characterizes features of individual products, in our case of the comics published in those two weeklies:

The system cannot determine every minute detail of the work, but it isolates preferred practices and sets limits upon invention. [...] My emphasis on norms should not be taken to imply an iron-clad technical formula imposed upon filmmakers. Any group style offers a *range* of alternatives. Classical filmmaking is not, strictly speaking formulaic; there is always another way to do something. You can light a scene high- or low key, you can pan or track, you can cut rapidly or seldom. A group style thus establishes what semiologists call a paradigm, a set of elements which can, according to rules, substitute for one another. Thinking of the classical style as a paradigm helps us retain a sense of the choices open to filmmakers within the tradition. At the same time, the style remains a unified system, because the paradigm offers *bounded* alternatives. If you are a classical filmmaker, you cannot light a scene in such a way as to obscure the locale entirely (cf. Godard in *Le gai savoir*); you cannot pan or track without some narrative or generic motivation; you cannot make every shot one second long (cf. avant-garde works). Both the alternatives and the limitations of the style remain clear if we think of the paradigm as creating functional equivalents: a cut-in may replace a track-in, or color may replace lighting as a way to demarcate volumes, because each device fulfills the same role. Basic principles govern not only the elements in the paradigm but also the ways in which the elements may function. (Bordwell et al, 1988, 4–5)

We might expect to find some kind of group style for each weekly (historians like Groensteen 2009 have often pointed out the differences between both magazines), but possibly also some common features for both weeklies (see for example Groensteen 2009, 75–76 and 84). Bordwell and colleagues (1988, 5) in their study of the Classical Hollywood style stress that one should not think of a group style as a monolith but as a complex system of specific forces in dynamic interactions. Individual filmmakers working in the heyday of Hollywood still had some liberty, but the paradigm surely offered bounded alternatives.

Given the context of a regular weekly publication, one could expect that already by the 1950s some practices were regarded as conventional by publishers, artists and readers alike. The early pioneer years were over and various famous series<sup>1</sup> already functioned as a model to follow, or newcomers learnt the tricks of the trade from already seasoned authors like Joseph Gillain (Jijé).<sup>2</sup> In exceptional cases also an important collaborator of a famous artist might have functioned as an inspirational model: Evany (Eugène Van Nijverseel) has not left any memorable comic himself, but he was the first assistant of Hergé in the 1930s and he later became the head of the Studio Hergé; in this last function he took over the task of forming many youngsters like Raymond Macherot.<sup>3</sup> In general, almost every artist who started a new series in the weeklies already had some experience in the profession in other publications. They plied their trade in newspapers (eg. Sirius in *La Libre Belgique* and *La Dernière Heure*, Hubinon in *La Meuse*), in an advertising agency (eg. Fred Funcken

started in Studio Guy in 1940), in comics studios (like Tibet in the Walt Disney Studio in Brussels in 1947), in syndicates (like Weinberg and Goscinny at World's Press in 1947), other album publishers (eg. Gérald Forton had his first comic published by Ray Flo in 1950). Seldom could a complete novice start directly in a weekly like *Spirou* or *Tintin*.

At that time, there was not yet a specialized education in this discipline. It was only from the 1970s on that art schools offered a workshop for comics; but some of the artists (Attanasio, Paape, Lambil, Berck) of the 1950s had attended art school before starting their artistic career. Occasionally, they had received a quite different higher education: for instance Jean-Michel Charlier studied Law, and Jacques Martin engineering.

Since this research is only interested in the series made especially for these weeklies, various types of comics were excluded: first of all, reprints of foreign comics, because they were originally conceived for some other foreign publications, which may have had a somewhat different approach or editorial guidelines. Excluded from our analysis are, secondly, also the gag comics that only consist of a tier, a page or a few pages. Though they may feature a recurring character (like Gaston Lagaffe), these gags are not in the business of setting up a continuing story over several installments. Thirdly, the corpus does not include self-sustained short narrative comics that are not intended to be the start of a series of interlinked episodes.<sup>4</sup>

A fourth type that has been excluded in this study are the one-shots, complete stories standing on their own (and not starting a series): in the 1950s *Spirou* included seven

one shots of this type (see table 2), quite often drawn biographies of famous people.

Series Title	Author(s)	Start	Genre
<i>Le triangle de feu</i>	Unknown	1952	historical fiction
<i>Stanley</i>	Hubinon (A) & Joly (W)	1953	biographical
<i>Xavier</i>	Defoux (W/A)	1953	humor, medieval
<i>Jean Mermoz</i>	Hubinon (A) & Charlier (W)	1954	biographical
<i>Cady</i>	Denys (W/A)	1954	humor
<i>Winston Churchill</i>	Paape (A) & Charlier (W)	1958	biographical
<i>Le roi captif</i>	Laffond (A) & Charlier (W)	1959	historical fiction

Table 2: One shots in the weekly *Spirou* in the 1950s.

A fifth type that has not been included are the series that were initially launched by Dupuis in *Risque-Tout*, a sister magazine of *Spirou*. After the failure of that magazine, some of its series – like *Gill Jourdan* or *Bobosse* (see table 3) – were picked up by *Spirou*, as a consequence their first appearance in *Spirou* was not really the original beginning of the series.

Series Title	Author (W/A)	Start	Genre	Graphic Style
<i>Gill Jourdan</i>	Tillieux	1956	humor crime	cartoony
<i>Bobosse</i>	Remacle	1956	funny animal	cartoony
<i>Tom et Nelly</i>	Joly	1957	historical fiction	naturalistic
<i>Guy Pingaut</i>	Forton	1957	crime	naturalistic
<i>Alain Cardan</i>	Forton	1957	adventure	naturalistic

Table 3: Series originally started in *Risque-Tout*.

The sample does include short stories that afterwards became the forerunner of a series of longer stories centered on / revolving around a particular character or group of characters. This try-out system was at various times used by the weekly *Tintin*. In *Spirou*, new artists (like Graton in 1951) got their chance in a series of short documentary stories, *L'Oncle Paul*, scripted by experienced writers. The idea is to start with small bits before undertaking a longer and proper story.

As commodities, popular series have a vested interest in continuing for as long as possible (Kelleter 2017, 17), but not all series that were started in the 1950s did achieve eventually some commercial success. Not all comics published in the weeklies could move to the second phase of comics publishing (Lefèvre 2015), namely the collection of the installments in book form, usually called *albums* in French and Dutch.

When applying all these defining criteria, nine new continuing series could be listed for the weekly *Spirou* (see table 4): they belong to quite different genres such as western, medieval knight stories, humor and so on. The rather low amount of new humor series may surprise us because the editor, Charles Dupuis, demanded that three quarters of the journal consist of cartoony style comics (Dayez 1997, 124). There are two explanations for this paradox: first, I excluded gag series from this study and second, the weekly also ran series which were started earlier (like *Spirou*, *Tif et Tondu*, *Blondin et Cirage*, *Lucky Luke*) and which were generally in a cartoony drawing style.

Some of the new series were made by artists already established in the weekly, like Jijé and scriptwriter Charlier.

Series Title	Author(s)	Start	Genre	Graphic Style
<i>Timour</i>	Sirius (W/A)	1953	historical fiction	naturalistic
<i>Kim Devil</i>	Forton (A) + Charlier (W)	1953	adventure	naturalistic
<i>Jerry Spring</i>	Jijé (W/A)	1954	western	naturalistic
<i>La Patrouille des Castors</i>	Mitacq (A) + Charlier (W)	1954	adventure	naturalistic
<i>Thierry le Chevalier</i>	Laffond (A) + Charlier (W)	1957	medieval	naturalistic
<i>Saki</i>	Hausman (A) & Delporte (W)	1958	humor, prehistory	cartoony
<i>Le vieux Nick</i>	Remacle (W/A)	1958	humor, pirate	cartoony
<i>Marc Dacier</i>	Paape (A) + Charlier (W)	1958	adventure	naturalistic
<i>Sandy &amp; Hoppy</i>	Lambil (A) + Henri Gillain (W)	1959	adventure	naturalistic

Table 4: New continuing series in the weekly *Spirou* in the 1950s.

Meanwhile *Spirou's* competitor, the weekly *Tintin* started 13 new series (see table 5) in the same decade. Again a variety of genres emerged: from funny animal to western or adventurous sports comics. This last genre was quite typical for this weekly (Lefèvre forthcoming 2018a): a fictional hero who was a star sportsman in particular discipline (like car racing in the case of Michel Vaillant, or tennis in the case of Jari) was typically involved in some kind of adven-

ture. Such series were usually drawn in a more naturalistic way. The publisher of the weekly *Tintin* explained how the journal became oriented after the *Tintin* series itself:

Nous avons convenu avec Hergé que le journal »Tintin« serait un journal à base de morale chrétienne au sens large, mais sérieux, éducatif, instructif. »Spirou« avait choisi une voie un peu différente, tout aussi intéressante: il était plus axé sur l'humour, le rire. (Dayez 1997, 19)

We agreed with Hergé that the newspaper »Tintin« would be a newspaper based on Christian morality in the broad sense, but serious, educational, instructive. »Spirou« had chosen a slightly different path, just as interesting: it was more humorous, laughing. [My translation]

Some comics were produced by already active artists such as Jacques Martin and Uderzo, others were made by relative novices such as Macherot or Tibet.

Series Title	Author(s)	Start	Genre	Graphic Style
<i>Le franc</i>	Martin (W/A)	1952	adventure	naturalistic
<i>Pom et Teddy</i>	Reding (W/A)	1953	adventure	naturalistic
<i>Le Chevalier blanc</i>	Funcken (A) & Macherot (W)	1953	medieval	naturalistic
<i>Chlorophylle</i>	Macherot (W/A)	1954	funny animal	cartoony
<i>Dan Cooper</i>	Weinberg (W/A)	1954	adventure pilot	naturalistic
<i>Ric Hochet</i>	Tibet (W/A)	1955	crime	naturalistic
<i>Harald le Viking</i>	Funcken (W/A)	1956	medieval	naturalistic

<i>Jari</i>	Reding (W/A)	1957	adventure, sport	naturalistic
<i>Michel Vaillant</i>	Graton (W/A)	1957	adventure, sport	naturalistic
<i>Signor Spaghetti</i>	Attanasio (W/A)	1958	humor	cartoony
<i>Oumpah-Pah</i>	Uderzo (A) & Goscinny (W)	1958	humor, western	cartoony
<i>Strapontin</i>	Berck (A) & Goscinny (W)	1958	humor	cartoony
<i>Clifton</i>	Macherot (W/A)	1959	humor, crime	cartoony

Table 5: New continuing series in the weekly *Tintin* in the 1950s.

The slight difference in the number of new series between the two journals can be partly explained by the fact that one-shots (like the 7 one-shots, see table 2) or series started elsewhere (in *Risque-Tout*, see table 3) were not selected as study material.

Maybe the amount of new series – 7 in the case of *Spirou* and 13 in the case of *Tintin* – look quite limited for a ten year period, but the bulk of the journals was made up of already running series, like those of their respective title characters, *Spirou* and *Tintin*. Popularity of a series in the recent past (the late 1940s) functioned as a guarantee, or at least as a hope, for a continued interest among the readers. This did not imply that once published a series continued »forever«, as the interest in a series could dwindle among readers (both journals organized a yearly pop poll), the editorial team could change the course of a series or the author himself, could lose his

motivation. As a consequence, series could be discontinued and the duration of series was variable: some ran only a short amount of time (a few years), while others ran over decades. Nevertheless, once a decent amount of pages (like two stories of 38 pages) was published, already existing series had a clear advantage over potential newcomers (see also Lefèvre 2015). As a result, the space in the weekly open to new comics was in fact quite limited (generally limited to a few pages); nevertheless the weekly issues grew thicker in the course of the decade (see Table 1).

## Results and discussion

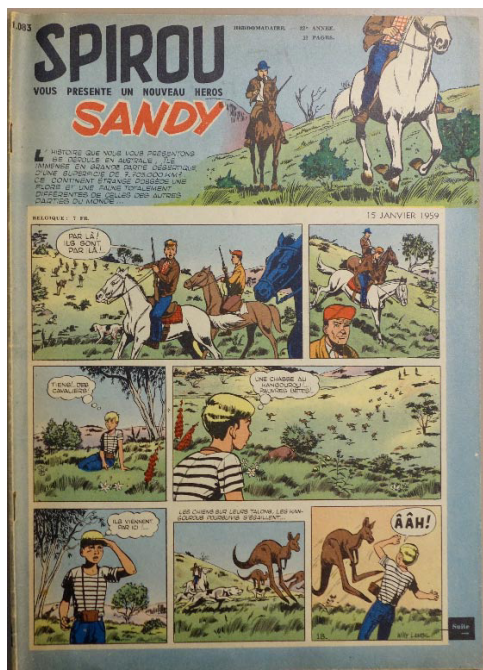
After the discussion of four rather technical aspects (announcement of new story, length and density of first installment, page layout, color) the narration of the beginnings itself will be analyzed through the prism of framing and *mise-en-scène*. Both aspects are crucial to graphic narratives: framing refers to both the choice of a perspective on a scene and to the choice of borders of the image, while *mise-en-scène* concerns the representation of a scene by a specific organization of its virtual but figurative elements such as décor, props and characters. The same *fabula* (the chronological sequence of events as they are supposed to have occurred in the time-space universe of the narrative being interpreted) or even the same »*syuzhet*«/plot (the actual composition or employment of events in the work) can receive a complete different atmosphere and look through a particular use of stylistic elements such as

*mise-en-scène* or framing (Lefèvre 2012, 71). Of course, graphic style is another crucial factor in the readers' experience of a comic, but I exclude this aspect from our analysis because it is even more complicated to objectively analyze it (in Lefèvre 2016 some suggestions are offered). Paraphrasing music scholar Meyer (1989, 3), graphic style is also a replication of patterning that results from a series of choices made within some set of constraints. Regarding graphic style, I will here only deal with the choice of full color versus black and white (with possibly an additional color). Moreover, the graphic styles in the weeklies *Spirou* and *Tintin* have received already a lot of attention by various critics (see for instance Lecigne 1983, Capart & Dejasse 2006).

### a) Announcing a new story in the paratext of a weekly

As a rule, both magazines reserved their front cover for announcing already known, popular series. The front pages of *Spirou* and *Tintin* were conceived differently in the 1950s. While *Spirou* generally opted to publish a comic immediately on the cover page (see Ill. 1), *Tintin* preferred a full-page cover illustration related to one of the comics or texts on the inside. In contrast to *Spirou*, the weekly *Tintin* at various times also dedicated the front cover to a completely new series like *Ric Hochet* or *Michel Vaillant*.





Ill. 1: Cover of *Spirou* (January 15, 1959), typically with a comic (*Sandy* by Willy Lam-bil and Henri Gillain) on the cover.

What both journals had in common is the convention that the name of the hero was used in the title of the series, sometimes also his profession or nationality were mentioned like *Thierry le Chevalier* [Thierry the Knight] or *Harald le Viking* [Harald the Viking].<sup>5</sup>

b) Length and density of the first installment

Although the length of a first installment was not accidental but clearly fixed in both journals, they differed in their system. In *Spirou* a new series started usually with a first installment of 2 to 3 pages (see table 6). There is one exception, *La patrouille des castors*, that started with more pages (5 !). Furthermore there was a difference in length between the first installment and later installments of the story: a first installment got

generally more pages (3 or 4) than the following installments (usually 1 or 2 pages, 3 pages only in rare exceptions). The usual total length for fiction was 44 pages (max. 46 pages).<sup>6</sup>

Series Title	Total Pages	Pages First In-stallment	Pages Later Install-ments
<i>Timour</i>	44	2	2 or 3
<i>Kim Devil</i>	46	3	1
<i>Jerry Spring</i>	44	3	2
<i>La Patrouille des Castors</i>	44	5	2
<i>Thierry le Che-valier</i>	44	2	2
<i>Saki</i>	44	3	2
<i>Le vieux Nick</i>	44	3	2
<i>Marc Dacier</i>	44	2	2
<i>Sandy &amp; Hoppy</i>	44	3	2

Table 6: Pages per installment in the weekly *Spirou*.

In *Tintin* we have to differentiate between a first installment of a longer story and the use of a complete short story as the first episode of a series of stories about a hero (for a listing of them see table 7).

Series Title	Pages (First) Short Story
<i>Ric Hochet</i>	4
<i>Michel Vaillant</i>	4
<i>Signor Spaghetti</i>	2
<i>Strapontin</i>	3

Table 7: Short comics.

Such complete short stories were usually between 2 and 4 pages long, and were generally not followed by another short story of the same hero in the next issue. There were longer time gaps between these short stories than in the continuing stories, which had to be

published in the successive issues. As already mentioned *Tintin* adopted the strategy to test out new characters (like *Ric Hochet*, *Michel Vaillant*, *Strapontin*) in such complete short stories before publishing longer stories of these characters in a weekly rhythm.

The rhythm of the weekly installment evolved in the 1950s: in the first half of the decade it was only one page, but from 1956 on this amount was doubled (see table 8).

Series Title	Total Pages	Pages First Installment	Pages Later Installments
<i>Lefranc</i>	60	1	1
<i>Pom et Teddy</i>	59	1	1
<i>Le Chevalier blanc</i>	34	1	1
<i>Chlorophylle</i>	32	1	1
<i>Dan Cooper</i>	48	1	1
<i>Harald le Viking</i>	62	2	2
<i>Jari</i>	30	1	1
<i>Oumpab-Pah</i>	30	2	2
<i>Clifton</i>	30	2	2

Table 8: Pages per installment in the weekly *Tintin*.

Thus, the first installment in *Tintin* was usually shorter than in *Spirou*. Moreover, also the usual installments after the introduction were shorter in *Tintin* than in *Spirou*. In *Tintin*, an installment comprised only 1 page or 2 pages; the editors did not make a difference between the installments for the introduction and those following. Evidently, it makes a difference whether a story can be told at the rate of only one page or two pages: a one page rhythm may incite the artist to become even more succinct (more panels) and also wordier. We can consider the total number of panels or words per first page as quantitative indications of narrative density:

more panels will imply more different visual phases or scenes, more words will imply more verbal descriptions or explications.

The average of panels (also panels only filled with words) is 10.2 for *Tintin* and 8.5 for *Spirou*; the maximum number in *Spirou* is 10, but in *Tintin* half of the series consist of more than those 10 panels (11 or 12) per first page. If we discount the wordy panels and count only the panels with drawings, the average in *Spirou* is 7.6, while in *Tintin* it is 10.1, so almost a third more panels. One can assume that the artists confronted with only one page per issue in *Tintin* tried to show more different scenes than in *Spirou*, moreover they would also use more words on the first page. While the most wordy page (*Kim Devil*) in *Spirou* counts 234 words, 5 of 12 series in *Tintin* start with more words: an increase, in comparison to the most wordy page in *Spirou*, ranging from 4.7% to 37% (*Chevalier Blanc* 4.7%, *Pom et Teddy* 16%, *Dan Cooper* 18%, *Jari* 22%, *Lefranc* 37%). The average number of words in *Spirou* is 155 words, in *Tintin* 227. There is one beginning (*Jerry Spring*) in *Spirou* with an exceptionally low number of 19; if we discount this case from the *Spirou* batch, then the average is still 174 words, so still almost a quarter less than in *Tintin*. Thus, the series in *Tintin* generally started with significantly more drawn panels and words per page than in *Spirou*, where artists did not have the necessity to introduce a series by means of only one page. As the number of panels grows per page, there is in principle relatively less space for words per panel, but in practice it is surprisingly rather the other way around: there seems to be a positive correlation (a linear relationship) between the number of panels and the number of words.

As a consequence, we conclude that the first pages in *Tintin* are more densely packed with panels and words.

The editors at *Spirou* preferred relatively more pages for the first installment; probably to give the reader a little more to read the first time, to get him or her into the story more easily. This strategy is not so unusual in popular seriality; the first episodes of an American TV series might have a longer duration than the following episodes.

The total length of the first stories in the *Tintin* weekly is quite variable, but two tendencies are nevertheless clear: five comics were between 30 and 34 pages long, 3 comics between 59 and 62, one 48 pages. Also in the case of *Tintin* we see some tendency towards standardization in the 1950s, which would only become stronger in the following decades (imposing two main formats of 46 and 62 pages).

### c) Page layout

The page layout that most comics used in *Spirou* and *Tintin* was the regular four tiers layout: while the height of the individual panels was generally fixed, the panels could still vary in width. In general, once a story was started in a particular layout, the rest of the story was



Ill. 2: Dupuis delivered drawing paper with light blue lines for the placement of texts (this original is by André Franquin, 1953).

consequently done in the same way. During some years in the 1950s Dupuis printed a 4 tier layout (of 2 x 2 panels) on blank drawing pages and inside, at the top of each tier, some light blue lines destined for the text of balloons or captions, thus imposing a fixed position for the text in a panel (see Ill. 2). But by the end of the decade this system was not used any longer since it was considered too constraining (Vandooren 2014, 25).

Only if an artist needed a larger panel (for instance for an exposition of a scene), the higher panel was exactly the height of two tiers; in this way it still respected the basic grid system (remember the bounded alternatives that create functional equivalents). In the case of four tiers, the artist also respected a central break. The reason for this system was that a page of four tiers could easily be split up in

two halves – which is impossible with varying heights of the tiers or with an odd number of tiers per page (like 3 or 5).

Various artists preferred to work on half a page moreover for quite practical reasons: one does not have to lean too much forward or stretch the drawing arm – as can be seen on photos showing Franquin and Jijé drawing on such half a page (Vandooren, 28 & 67). On many originals (cf. for instance the illustrations in Groensteen 2009, 77–97) we can still notice the traces of scotch tape, used to unify the two halves.

A quite exceptional case was the publication of the first story of *Le Chevallier Blanc*, which was published on the lower part of a complete spread, and the tier on the left page ran over to the tier on the right page. The motivation for this unusual layout and reading direction is probably linked to the upper illustration (part of the non-comic content of the journal), a large horizontal cutaway illustration of a race car (and additional textual information).<sup>7</sup>

Since most artists worked with four identical tiers, this change of layout did not cause any fundamental problems. Small deviations of the usual 4 tier layout, however, remained possible in both journals.<sup>8</sup> For instance, a star artist like Jijé could enjoy the freedom to use only three tiers for his new western series *Jerry Spring*. In *Tintin*, 3 tiers were still unheard of in the 1950s, but one could deviate from the fixed height of the tiers: for example in a short *Michel Vaillant* story Graton let the characters in the last panel overlap the panel above and there is no white gutter separating both panels, just a black curved line separating the panels. Unlike Jijé in *Spirou*, the *Tintin* collaborator

Graton cannot be considered a star author at that time. Thus, we can only speculate about the reasons why Graton was allowed to deviate from the usual practice in the journal.

#### d) The use of color

The weeklies in the 1950s were not yet completely printed in full color. Only about half of the pages got full color, the other half was in black and white (sometimes with an additional color) (see Ill. 3).

Furthermore, the printing of pages in sections resulted in the alternation of full color pages and black and white pages in the journal. For instance, the first installment of the *Timour*-series (*Spirou*, from November 12, 1953, see Ill. 3) was published with the first page in full color and the second page in black and white and a red support color. This procedure of non-consistent color schemes for the publication of the same story was thus quite common in the journal, but it may have presented quite a strange sight for the readers: almost like a film that would switch between color and black and white every ten minutes.

A similar non-consistent use of color could be encountered in *Tintin*. For instance, the March 30, 1954 issue features a short story of 4 pages launching a new hero, *Ric Hochet*: while the comic on the first spread (with pages 1 and 2) is in black and white, the second spread (pages 3 and 4) is in full color.

It is unknown if every contributor to the weeklies did know in advance which pages would be published in full color and which in black and white (maybe with an additional



Ill. 3: First two pages (in the weekly page 21 and 22) of *Timour* by Sirius in *Spirou* (November 12, 1953): in the weekly the first page of the story is put on page 21 in full color, while the second page on page 22 is in black and white with an additional red color.

color). Though the weeklies generally used a somewhat similar distribution of the material (so that the reader could find particular material at particular places), variations still happened, not least because the material itself was not completely identical every week: not every issue contained the same comics (a series might be interrupted) or the same non-comics material (short stories, short news, games ...).

The irregularity of the use of color in the magazine was the reason that the artists themselves could not really consider color an essential element in their storytelling – except for well-established artists like Jacobs or Hergé who were certain that every page of their comics would be published in full color.

In the 1950s there were three important ways of coloring. The first method consisted of the artist just delivering a black and white drawing; it was at the journal that colors or screen tones were added. Alternatively, the artist indicated suggestions for coloring on the back of the black and white drawing. Or else, the artist used a reduced blue print of his black and white drawing for coloring himself. For this work the artist would be paid a little extra (less than 10% of the price for the black and white drawing) (Vandoren, 37). This difference in technique hardly affected the way colors functioned in the comics themselves.

### e) Narrative strategies of framing and mise-en-scène in the first three panels

The frame implies two different concepts of space (the space of the extradiegetic frame and the represented diegetic space) and the idea of a position from which mise-en-scène is viewed. As I explained in my contribution to the volume *Critical Approaches to Comics*: »In contrast to a photographic image there are no actors or objects in front of the lens of the camera. A cartoonist suggests only with drawn or painted dots, lines, shapes figures in a context« (Lefèvre 2012, 73).

Framing in the sense of ›taking a perspective‹ includes various parameters: angle, level, height and distance. Since I will only discuss the parameter ›distance‹ for the first three drawn panels of the beginnings, distance is perhaps the most crucial parameter of framing because it determines how close the reader is brought to the scene.

The first shot in the *Spirou* beginnings is always long, sometimes very long or even extreme long (see table 9). The second drawn panel generally offers a closer view on the scene. The third shot is usually quite varied.

Series Title	First Panel	Second Panel	Third Panel
<i>Timour</i>	extreme long	long	extreme long
<i>Kim Devil</i>	long	medium	long
<i>Jerry Spring</i>	long	close-up	long
<i>La Patrouille des Castors</i>	extreme long	medium	long
<i>Thierry le Chevalier</i>	long	long	medium
<i>Saki</i>	very long	long	long

<i>Le vieux Nick</i>	very long	long	close-up
<i>Marc Dacier</i>	long	medium	long/medium
<i>Sandy &amp; Hoppy</i>	long	long	long

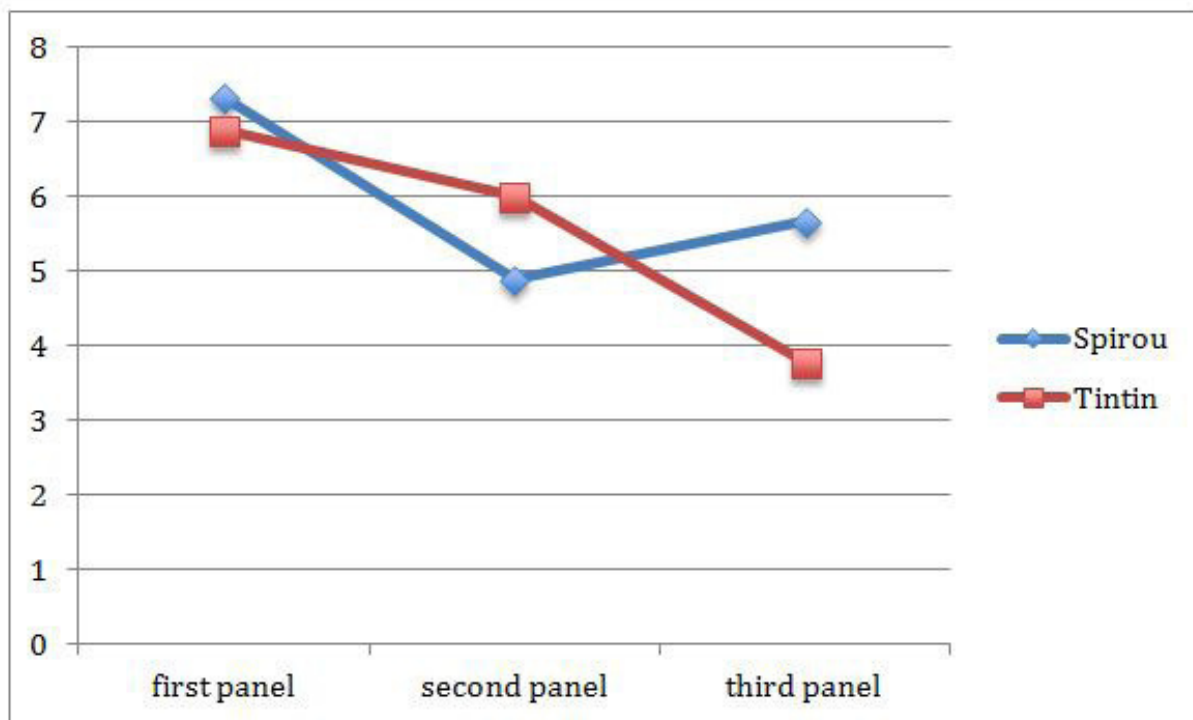
Table 9: Distance of framing in first three panels of the beginning of a new series in *Spirou*.

Table 10 shows the results for the series in *Tintin*. Again, we see that the first panel (except for two cases) is always at least long. The second panel again offers a closer view than the first. This virtual advancing movement of the framing is continued in the third panel (mostly a close-up) – far more than in *Spirou* (see Graph 1).

Series Title	First Panel	Second Panel	Third Panel
<i>Lefranc</i>	very long	long	close-up
<i>Pom et Teddy</i>	very long	long	close-up
<i>Le Chevalier blanc</i>	long	long	close-up
<i>Chlorophylle</i>	very long	long	close-up
<i>Dan Cooper</i>	long	long	medium
<i>Harald le Viking</i>	very long	long	very long
<i>Jari</i>	close-up	very long	medium
<i>Oumpab-Pab</i>	very long	long	medium
<i>Clifton</i>	very long	medium	long

Table 10: Distance framing in first three panels of the beginning of a new series in *Tintin*.

When we quantify the various distances (extreme long = 10, very long = 8, long = 6, medium = 4, close-up = 2), we can calculate the averages and put them on a graph (see Graph 1).



Graph 1: Average distances of framing for the first three panels.

Rather exceptionally, a few more panels than the usual three panels were needed to conclude the process from far to close: as in the case of *Harald le Viking* where only by the fifth panel the reader could see the characters in medium shot; the first four panels had varying distances and even positions (with the inclusion of a top shot on the Viking ship) (see Ill. 4).

The most conventional practice thus required a transition from an overview to a panel with more detail. Only in exceptional cases does the first panel present a close-up without much context. In the case of *Jari*, for instance, a sports reporter commenting on a tennis match (see Ill. 5). This close-up is however immediately followed by a long shot, showing the larger context of the tennis court; the establishing panel is just delayed for a moment, not eliminated. Furthermore, the use of a long shot in the first drawn panel



Ill. 4: First page of *Harald le Viking* (by Liliane and Fred Funcken) in *Tintin* (June 20, 1956).



Ill. 5: First page of *Jari* by Raymond Reding in Tintin (August 28, 1957).

often coincided with a much larger dimension of the panel. Vice versa, close-ups were usually put in panels of relatively smaller dimensions; hence these two features (distance of view and dimension of panel) are generally positively correlated.

All these formal devices served a classical narrative strategy of clear visual storytelling: the long shot in the big panel introduced the viewer to the contextual spatial and temporal features of the scene. The following panels brought the characters into closer view and left out a lot of the contextual information, which

would be only redundant if repeated. New contextual information is only necessary with an important temporal and/or spatial change of scene. This kind of comics storytelling forms part of larger practice of visual storytelling (which can involve various media like photography, cinema, animation film ...): for instance, also in classical Hollywood narration a long shot was used to establish the total space before more closer shots followed (Bordwell et al., 63). The basic idea behind the classical paradigm is that the viewer can grasp quite easily the necessary information for understanding the links between the panels/scenes and the basic setting of the story. Visual storytelling is first and foremost built on the way our brain makes sense of what our eyes perceive – in combination with the other senses (Lefèvre 2018b forthcoming). Though to really understand for instance a complex sequence of a film, the perceiver must already possess some experience with similar artificial sequences of

images. A naïve viewer may still recognize the depiction of objects in the shots, but may not be equipped to understand the relationships between the shots (see experiments with first time film adult viewers by Schwan and Ildirar 2010).

Regarding the mise-en-scène and the framing there is again a rather remarkable similarity amongst the comics of the corpus. Almost every comic introduced the protagonist on the very first page. Regardless of the genre or the graphic style, the basic convention was that the protagonist needed to be present as quickly as



possible. Furthermore, implicitly or explicitly also the time and the setting are immediately visible. The spark, the unexpected event that directly affects the protagonist, as Abel and Madden (128) have called it, is also present on the first or the second page. This is a classic practice in visual storytelling, one that is also advocated in handbooks on screenwriting (like Dancyger, 44).

While almost every artist chooses to show the protagonist on the very first page or at least on the second page, in *Lefranc, La Grande Menace* (1952) Jacques Martin deliberately circumvents this main strategy by not showing any trace of the protagonist in the first two weeks of publication in *Tintin*. It is only in the third week of publication that the reader gets the first glimpse of a character who only later will emerge as the main hero of the story. The first two pages are just setting up a mystery (involving a violent incident at a border crossing) and introduce, though just roughly, the antagonists.<sup>9</sup> For one of the gurus of classic film scriptwriting, Robert McKee (1999, 335), only a confident writer will parse out exposition.

Script writing handbooks usually (like Dancyger 2013, 44) advise a critical moment (in medias res) as the optimal point to join the narrative. Also some comics artists in the 1950s opted to start in the middle of an ongoing, rather spectacular action. An example is Macherot's *Chlorophyll contre les rats noirs* (Chlorophyll against the black rats). The first panel looks like an article in the newspaper, telling the reader about a destroyed old mill, which had served as the refuge for a horde of rats. The second panel shows us black rats all running in the same direction. One of them, standing upright, says: »Forward guys! We will settle in this valley. Occupy all the holes you can find and expel the residents.« From the very start, a near confrontation is explicitly stated. Two tiers later, the mouse Chlorophyll (the title character) says that he will resist the rats, but



Ill. 6: First page of Dan Cooper by Albert Weinberg in *Tintin* (November 17, 1954).

in the very last panel, he is strongly impressed by the huge number of the enemy forces. Another example of an in medias res beginning is the first story of Dan Cooper, *Le triangle bleu*, with a rocket flying through the sky in the very first panel (see Ill. 6).

## f) The last panel of a page / installment

The »site«, the location of a particular panel on a page (Groensteen 1999, 36), may also involve some conventional practices. A crucial site is the lower right corner, which is reserved for the last panel of the page. The last panel usually contained typical features: some kind of mystery – often by using an unknown enemy (as in Ill. 6) or by directing the attention to the *bors champ* (as in Ill. 5), or a sensational but indecisive moment, also known as a cliffhanger (see Ill. 1 or 3). There is no formulaic mise-en-scène for a cliffhanger because quite different situations can be imagined: a hero in doubt (a big question or exclamation mark above the head or in the balloon as in Ill. 4 and 5), a hero violently menaced by an antagonist or a natural threat (as in Ill. 1). While the hero may not be aware of the danger, the reader must be aware of it (in Ill. 6. the reader learns thanks to the caption about the mindset of the dark silhouette), otherwise the effect would not work.

A cliffhanger had to incite the reader to look out for what may come next, to turn the page to curiously read on, and ultimately buy the next issue of the weekly. The reader of such Belgian comics magazines in the 1950s thus had a week to figure out how the story could continue. As a consequence, in serial publication the active participation of the reader was more intense than in the case of an album publication, where only a second separates one page from the following page.

Unfortunately the flow of the narration on the page did not always allow a logical introduction of a cliffhanger in the last panel. In those cases the motiveless use of the cliffhanger

rather became a constraining device than something that strengthens the narration. Thus, the conception of the page usually emerged from the idea that it had to end on a cliffhanger.

## Conclusion

At first sight the beginnings of twenty new series in two Belgian comics weeklies may look rather diverse: graphic styles ranging from the cartoony to the rather naturalistic, divergent genres, etc. Such a variety in style and contents seems normal when more than twenty different authors (artists and script writers) are involved in the creations, each possibly bringing their own individuality to the table. Despite this seemingly broad variety, on a more structural level these series bear many common similar strategies.

It seems that the individuality of each artist was somehow molded by a set of shared conventions or editorial guidelines and practices. The reason is obviously the role of the editors of the weeklies, who decided not only the number of pages that would be published in the weekly (in the case of *Spirou* even making a difference between a first installment and other installments), but also which pages got full color and which pages were printed only in black and white (sometimes adding a monochrome support color). Moreover, most artists used a conventional page layout of 4 tiers; layouts with 3 and 5 tiers were also allowed but used less frequently. Next to these rather technical decisions the way the beginning of a story was dealt with also bears fundamental similarities in the use of framing and mise-en-scène: the most

conventional way was starting with a long shot introducing the time, space and protagonist, followed by panels that showed the scene from a closer view. Also essential on the first, or at least on the second page, was the introduction of a problem that confronts the hero (enforced by a cliffhanger in the final panel of the page). The rest of the story was devoted, as in most classic storytelling (in Hollywood films, in fairy tales etc.), to further developing this problem and the ways to solve it.

Some of these shared or imposed practices or norms continued strongly throughout the 1950s (like the use of regular tiers or of cliffhangers), but other norms (editorial choices like the amount of pages per installment) did change somewhat over time. There was certainly a tendency to standardization, but one that offered ›bounded alternatives‹. Various strategies were centered on continuing the reader's interest, so that he or she would buy the next issue, or even better buy a subscription.

Both weeklies applied somewhat comparable conventions in the way they published comics and their collaborators made comics, but each weekly also developed some particular publication strategies (for instance a different amount of pages for the installments). Variations within a limited range (of bounded alternatives which create functional equivalents) and evolutions thus remained possible in a publication format like the francophone Belgian weekly comics magazine in the 1950s. There were norms at work that molded the individuality of the authors into a rather limited number of variations of particular features.

## Bibliography

- Abel, Jessica & Matt Madden: *Drawing Words and Writing Pictures: Making Comics: Manga, Graphic Novels, and Beyond*. New York: Macmillan, 2008.
- Bordwell, David & Janet Staiger, Janet, Kristin Thompson: *The classical Hollywood cinema: Film style and mode of production to 1960*. London: Routledge, 1988 [1985].
- Capart, Philippe & Erwin Dejasse: *Morris, Franquin, Peyo et le dessin animé*. Angoulême: Éditions de l'AN 2, 2006.
- Dancyger, Ken: *Global scriptwriting*. Abingdon: Taylor & Francis, 2013.
- Dayez, Hugues: *Le duel Tintin-Spirou*. Bruxelles: Luc Pire, 1997.
- Groensteen, Thierry, & Jacques Martin: *Avec Alix*. Tournai: Casterman, 1984.
- Groensteen, Thierry: *Système de la bande dessinée*. Paris: Presses Universitaires de France, 1999.
- Groensteen, Thierry: *La bande dessinée, son histoire et ses maîtres*. Paris/Angoulême: Skira, Flammarion / La cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 2009.
- Kelleter, Frank: *Five Ways of Looking at Popular Seriality*. In: *Media of Serial Narrative*, Ed. Frank Kelleter. Ohio State University Press, 2017, p. 7–34.
- Lecigne, Bruno: *Les héritiers d'Hergé*. Bruxelles: Magic Strip, 1983.
- Lefèvre, Pascal: *The Importance of Being ›Published: A Comparative Study of Different Comics Formats*. In: *Comics and culture: Analytical and theoretical approaches to comics*, Eds. Anne Magnussen & Hans-Christian Christiansen, *Comics & Culture*, Copenhagen: Museum Tusulanum at the University of Copenhagen, 2000, p. 91–105.
- Lefèvre, Pascal, Kim Aerts, Tim Caenepeel, & Dieter Minet : *De doorbraak van de strip als populair medium in de Vlaamse pers van*

- de jaren dertig. In: *Tijdschrift voor Mediageschiedenis*, Vol. 14, N° 1, juni 2011, p. 5–24.
- Lefèvre, Pascal: *Mise-en-scène and Framing. Visual Storytelling in Lone Wolf and Cub*, in: *Critical Approaches to Comics, Theories and Methods*. Eds Randy Duncan & Matthew J. Smith, London: Routledge, 2012, p. 71–83.
- Lefèvre, Pascal: *Narration in the Flemish Dual Publication System: The Crossover Genre of the Humoristic Adventure*. In: *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Eds. Daniel Stein & Jan-Noël Thon, Göttingen: De Gruyter, 2013, p. 255–269.
- Lefèvre, Pascal: *Gatekeeping at two main Belgian comics publishers, Dupuis and Lombard, at a time of transition (in the 1980s)*. In: *Studies in Comics*, Vol. 6, N° 1, 2015, p. 109–119.
- Lefèvre, Pascal: *No Content without Form: Graphic Style as the Primary Entrance to a Story. The Visual Narrative Reader*. Ed. Neil Cohn. London: Bloomsbury, 2016, p. 67–88.
- Lefèvre, Pascal: *Sports Most Prominently Featured in Belgian Graphic Narratives and in Belgian Society (1954-1964)*. In: *European Studies in Sports History*, forthcoming 2018a.
- Lefèvre, Pascal: *Beeld en visuele waarneming. Een interdisciplinaire benadering*. Leuven: Lannoo Campus, 2018b forthcoming.
- Lesage, Sylvain: *L'effet codex : quand la bande dessinée gagne le livre. L'album de bande dessinée en France de 1950 à 1990*, PhD, Université de Versailles-Saint-Quentin-en-Yvelines (dir. Jean-Yves Mollier), 2014.
- Matthys, Francis: *Tibet: »Pluie ou beau temps, je dessine tout le temps!«*. In: *La Libre Culture*, mercredi 14 avril 1999, p. 3.
- McKee, Robert: *Story: Substance. Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, Methuen, 1999 [1997].
- Meyer, Leonard B.: *Style and Music: Theory, History, and Ideology*, University of Chicago Press, 1989.
- Moliteri, Claude & Philippe Mellot, Lauren Turpin, Michel Denni, Nathalie Michel-Szelechowska: *BD Guide. Encyclopédie de la bande dessinée internationale*. Paris: Omnibus. 2003.
- Richardson, Brian: *A Theory of Narrative Beginnings and the Beginnings of 'The Dead' and Molloy*. In: *Narrative Beginnings: Theories and Practices*. Ed. Brian Richardson. Lincoln: University of Nebraska Press, 2008, p. 113–26.
- Sadoul, Numa: *Numa Sadoul in gesprek met Raymond Macherot*. In: *Stripschrift* 74, 1975, p. 3–8.
- Sadoul, Numa: *Et Franquin crea la Gaffe*. Bruxelles: Distri BD-Schlirf & Dargaud, 1986.
- Salt, Barry: *Film style and technology: History and analysis*. Starword, 1992.
- Schwan, Stephan & Sermin Ildirar: *Watching Film for the First Time: How Adult Viewers Interpret Perceptual Discontinuities in Film*. In: *Psychological Science*, Vol. 21, N° 7, 2010, 970–976.
- Vandooren, Philippe: *Franquin/Jijé. Comment on devient créateur de bandes dessinées*. Entretiens. Bruxelles: Niffle, 2014.

### Table of Figures:

- Ill. 1: cover *Spirou* (January 15, 1959), typically with a comic (*Sandy* by Willy Lambil and Henri Gillain) on the cover.
- Ill. 2: Dupuis delivered drawing paper with light blue lines for the placement of texts (this original is by André Franquin, 1953, source Vandooren 2014, 19).
- Ill. 3: First two pages (in the weekly page 21 and 22) of *Timour* by Sirius in *Spirou* (November 12, 1953): in the weekly the first page of the story is put on page 21 in full color, while the second page on page 22 is in black and white with an additional red color.

- Ill. 4: First page of *Harald le Viking* (by Liliane and Fred Funcken) in *Tintin* (June 20, 1956).
- Ill. 5: First page of *Jari* by Raymond Reding in *Tintin* (August 28, 1957).
- Ill. 6: First page of Dan Cooper by Albert Weinberg in *Tintin* (November 17, 1954).

## Endnotes

- 1] Not only famous Belgian comics served as a model but also the translated American comic strips (especially those by Alex Raymond and Milton Caniff) and the Walt Disney productions.
  - 2] Some artists started by imitating popular comics: for instance Mitacq imitated *Tintin* in *Tam-Tam* in 1944. Various artists of that postwar period have testified about the influence of star artists. Tibet was strongly impressed by the first album of *Valhardi* by Jijé (Matthys, 3). For instance Jacques Martin (Groensteen & Martin 1984, 46) about Edgar P. Jacobs: »Jacobs était le grand homme du moment. [...] Ce succès fantastique incitait bien sûr les gens du journal à nous donner Jacobs comme modèle. Il nous était demandé de nous inspirer de son graphisme, de son découpage, du rythme qui caractérisait ses récits. Cela recommençait... et, pour de jeunes auteurs, il était parfois bien difficile de résister à pareille pression.« [My translation : Jacobs was the big guy at the moment [...] That fantastic success incited of course the editors of the journal to present Jacobs to us as a model. We were requested to be inspired by his graphic style, its découpage, the rhythm that typified his stories.] André Franquin (Sadoul 1986, 17f.) about his influences and his training by Joseph Gillain/Jijé: »Je crois que Dupuis m'avait envoyé chez Gillain car celui-ci, fort de sa position dans le métier, était considéré comme un maître à penser dans la maison dont il était le dessinateur principal, et à qui l'on demandait son avis avant de prendre des décisions. Je suppose que tout jeune dessinateur arrivant était envoyé de la sorte chez Gillain. [...] Gillain
- m'avait bien expliqué les rudiments; le reste m'est venu assez facilement. A cet âge-là, on est très instinctif, très naturel: on est aussi très proche des lectures de bandes dessinées que l'on vient de lire, on est donc imprégné plus ou moins consciemment de technique, et c'est la pratique qui nous apporte rapidement ce qui nous manquait. [...] Nous avons bénéficié de l'héritage de tout un système utile, notamment avec le cinéma et le dessin animé: Disney, Tex Avery, Laurel et Hardy, Keaton, Harold Lloyd, etc., c'est-à-dire un ensemble de gags et des gestes humoristiques dont nous avons considérablement tiré notre dictionnaire d'efficacité graphique.« [My translation : I believe that Dupuis had sent me to Gillain, because he was an experienced man in this job and he was considered a reference of the publication house of which he was the principal artist, and who was consulted before taking decisions. I assume that every young artist who arrived was sent to Gillain. [...] Gillain explained the basics to me; the rest came to me quite easily. At this age, one is very instinctive, very natural: we remembered also the comics we had read, we were impregnated more or less consciously by technique, and it was the practice that brought us quickly what we lacked. [...] We have benefited from the legacy of a whole useful system, notably with the cinema and the cartoon: Disney, Tex Avery, Laurel and Hardy, Keaton, Harold Lloyd, etc., that is to say one set of gags and humorous gestures from which we derived our effective graphical tools].
- 3] In an interview (Sadoul 1975, 3) Macherot explained how he was trained by Evany at Studio Hergé: »Gedurende een jaar heb ik elke ochtend en elke avond heen en weer gereisd tussen Verviers en Brussel om acht uur per dag in de studio te gaan werken. En daar heb ik m'n vak geleerd; ik heb er enorm veel dingen van Evany geleerd en ik ben hem heel dankbaar voor 't feit dat hij me zoveel heeft geholpen, vooral wat betreft de technische kant van 't vak, waar ik absoluut niets vanaf wist.« [My translation : During a year I've commuted between Verviers and Brussels to work for 8 hours in the studio. There I've learnt my profession; I've learned a lot of things Evany and I'm very grateful for the fact that he has helped me so much, especially regarding the technical side of the profession, of which I knew absolutely nothing].

- 4] Examples of such short comics are the short documentary comics published in *Tintin* or in *Spirou*, usually with a historical theme.
- 5] Only a one-shot could use a title different from the name of the protagonist, eg *Le triangle de feu* (1952 in *Spirou*).
- 6] Exceptions are three much longer biographical documentaries (60 to 92 pages).
- 7] Furthermore also the *Tintin* story *Le Temple du Soleil* had been already published in 1946 in the weekly spreading over two adjacent pages.
- 8] Remarkably when the first short story of *Ric Hochet* was published in an album collection (*58. Premières Armes*, 1997), the 5 tier pages were redesigned to a more usual 4 tier grid.
- 9] Jacques Martin did not use such a delayed introduction of the protagonist for his first series, *Alix*: on the very first page, the hero is clearly introduced.

# »Backwards and batshit-fucking-bonkers«

## Das innovative Kommunikationsgefüge non-narrativer Webcomics

Lukas R. A. Wilde (Tübingen)

Die euphorischen Aufbruchzeiten des Webcomics, in denen sich Pioniere und Herolde heroischen Hoffnungen hingeben durften, sie könnten »Comics neu erfinden« (McCloud 2001, 9), oder gar eine ganz neue »Kunstform jenseits unserer Vorstellungskraft« (McCloud 2001, 241) erschließen, liegen heute sicher etwas hinter uns. Webcomics sind gewiss alltäglicher geworden. Trotz eines stetig wachsenden wissenschaftlichen Interesses daran (vgl. zur Übersicht Hammel 2016; Wilde 2015a sowie die Beiträge in Goodbrey/Nichols) hat die einstmals mit politischem Eifer diskutierte Frage »Was kann ein Webcomic, was ein Printcomic nicht kann?« (Hammel 2014b, 48; vgl. Hammel 2014a) meiner Einschätzung nach so auch ein wenig an Brisanz eingebüßt. Vielleicht gilt dies auch für die Suche nach einer »spezifische[n], von anderen Comics unterscheidbare[n] Ästhetik« (Banhold/Freis 2011, 175; vgl. Goodbrey; Reichert). In Hinblick auf das Thema »Anfänge und Neuanfänge des Comics« halte ich es daher für aufschlussreicher, gerade umgekehrt ein gezieltes

*Unterlaufen* formal definierter Grenzen dessen in den Blick zu nehmen, was im Bereich des Digitalen noch als Comic wahrgenommen wird. Die Ausdifferenzierung eines »konventionell als distinkt wahrgenommene[n] Medium[s]« (Rajewsky, 19) wie dem Comic, verstanden als »conventionally distinct means of communicating cultural content« (Wolf 2005, 253), vollzieht sich allen strengen, formalen und insbesondere allen wissenschaftlichen Definitionen zum Trotz auch in der Alltagssprache, in unserem alltäglichen Umgang mit Medienangeboten (vgl. dazu ausführlich Wilde 2014; 2015b; 2018b).<sup>1</sup>

Was solche neuen Formen angeht, interessieren mich hier besonders Gattungen von non-narrativen Darstellungsformen. Damit meine ich nun nicht die »üblichen Verdächtigen« abstrakter Comics (vgl. Baetens 2011 sowie umfassend Rommens/Dozo/Turnes/Dejasse). Anstelle hochgradig experimenteller Werke möchte ich äußerst populäre Formate heranziehen, die trotz deutlich weniger Beachtung große Breitenwirkung besitzen. An anderer

Stelle habe ich bereits auf die Funktionen diagrammatischer Darstellungen (etwa Achsen-, Kreis-, Balkendiagramme, Flowcharts oder Organigramme) als neuer Comic-Gattung der Alltagsbeobachtungen und -kommentierung aufmerksam gemacht (vgl. Wilde 2012; 2015b; 2017c). Ich möchte diese Frage weiterverfolgen, indem ich ein weiteres Format heranziehe, das unzweifelhaft *als Comic* gilt, dabei aber in ein nicht weniger ambivalentes Spiel mit dessen begrifflichen Grenzen eintritt. Was ich damit einmal mehr vorschlage (vgl. Wilde 2015c), ist, Webcomics nicht nur als neue Untersuchungsgegenstände anzusehen, sondern als eine Herausforderung an unsere Begriffe: als eine Chance »die Theorie des Comic anders zu denken« (Reichert, 138). In diesem Beitrag möchte ich zunächst diskutieren, inwiefern der Begriff des *Essayistischen* bzw. des »Comic-Essays« für solche Werke tragfähig sein könnte und dies anschließend anhand eines non-narrativen Artikulationsmodus genauer konturieren. Dazu werde ich die Narrativität des Comics zunächst in transmedialer Weise bestimmen (wie sie also auch auf andere multimodale Medienangebote wie den Film übertragbar wäre), um im abschließenden Teil zur spezifischen *grafischen Standbildlichkeit* der diskutierten Werke zurück zu kehren. Im Zentrum wird dabei ein Vorschlag für einen Begriff stehen, den ich als *Basisnarrativität* bezeichnen möchte. Eine solche wäre einer Darstellung zuzusprechen, wenn eine Rezipient\_in (anhand ihrer) eine Imagination über eine *raumzeitlich verortete Situation* entwickeln wird, die von *partikularisierten Einzelgegenständen* bevölkert ist. Diese Frage ist ganz unabhängig von der »Verzeitlichung« des so Dargestellten

und auch unabhängig von dessen Fiktivität, und sie geht keinesfalls mit Bildmedien generell einher. Dies wird insbesondere anhand von *piktografischen* Darstellungen ersichtlich, wenn diese als Kennzeichnungen von Gegenstandstypen – also bloßen Klassen von Objekten, keinen fiktiven oder nicht fiktiven Einzelgegenständen – aufgefasst werden, auf welche kommunikativ Bezug genommen wird. Und eben dieser Modus, so die These, dominiert im non-narrativen Comic.

Ziehen wir zur Verdeutlichung zunächst Matthew Inmans Webcomic-Serie *The Oatmeal* heran, »one of the most popular humor sites on the Web [sic!]<« (Leopold, n. pag). Sie verzeichnet über sieben Millionen Leser\_innen pro Monat (vgl. anon.; Leopold). Gedruckte Editionen (vgl. Inman 2012) verbrachten viele Wochen auf Platz 1 der *New York Times* Best Seller-Liste und am 25. Juli 2014 erhielt Inman auch den prestigeträchtigen Eisner Award in der Kategorie »best digital comic« (vgl. Wilde 2017a). Anfang Mai 2017 postete Inman nun eine Folge mit dem Titel *You're not going to believe what I'm about to tell you* (Inman 2017b), in welcher sich eine nicht näher gekennzeichnete Erzählerstimme an eine undefinierte Adressatenschaft wendet: »You're not going to believe these things I tell you«, öffnet der Text.

And that's okay. / You have good reason not to.  
/ But I need you to keep listening, regardless of  
what you believe. / [...] All I care about is that  
you read this to the end. / Sound good? Then let's  
begin (Inman 2017b, n. pag).

In den nachfolgenden 30 (vertikal angeordneten) Panels erwarten die Leser\_innen überwiegend Textartikulationen auf weißem Grund, deren schriftbildliche Gestaltung (vgl.



Krämer/Cancik-Kirschbaum/Totzke) beinahe an konkrete Poesie erinnert.

Die wenigen beigegefügtten Zeichnungen (vgl. Abb. 1) veranschaulichen und konkretisieren bestimmte Momente und Motive aus Inmans

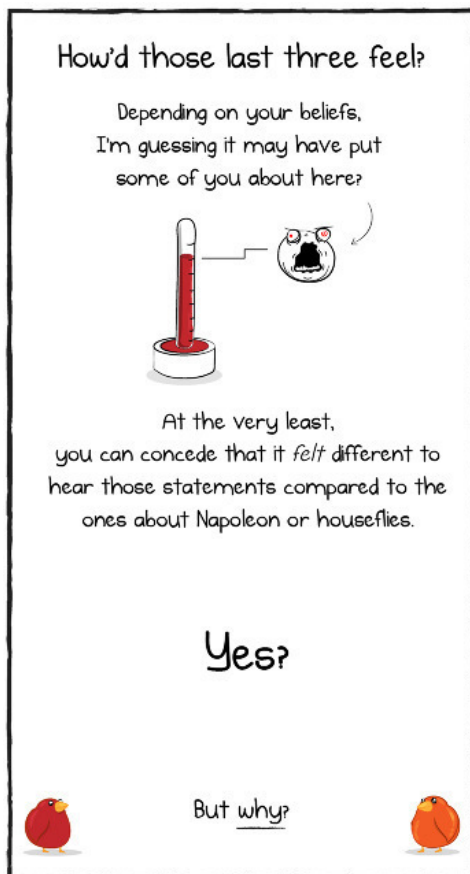


Abb. 1: *You're not going to believe what I'm about to tell you* (Inman 2017b, n. pag).

Gedankengang. Worum nun geht es? In verschiedenen Anläufen setzt sich der Autor mit der kognitiven Verarbeitung von Wissen auseinander und verstrickt seine Leserschaft in ein reflexives Spiel darüber. Anekdoten, Fakten und *urban legends* über George Washington werden unterbreitet, die gleich wieder zurückgenommen werden (»Except it isn't true«, Inman 2017b, n. pag). Beigefügte Hyperlinks

weisen stattdessen auf die verschiedensten Befunde von Forschungsanstalten und Universitäten hin. Der Sinn der Übung wird nach einigen Wiederholungen deutlich: »The POINT is to give you an emotional barometer of how you feel when presented with new ideas« (Inman 2017b, n. pag) – dieses »Barometer« sehen wir in Abbildung 1. Im Anschluss werden evolutionsbiologische Klärungsangebote für den sogenannten »backfire effect« geboten (»Why do we gnash our teeth when presented with evidence counter to our beliefs? Why would providing MORE evidence make someone LESS likely to believe in an idea? {It seems backwards and batshit-fucking-bonkers to me}« (Inman 2017b, n. pag). Der Autor kommt schließlich zu Empfehlungen für konkrete Verhaltensstrategien: Die Schuld, neuem Wissen gegenüber kognitive Widerstände aufzubauen, läge bei der Amygdala. Daher stelle man sich diese personalisiert im (oder als) kleinen Zeh vor:

I imagine it yelling insane things at me. / I let it yell. / I let it have its moment. / I let the emotional cortex fight its little fight. / And then I listen. / And then I change (Inman 2017b, n. pag).

Subjektiv-autobiografische Beschäftigungen mit gesellschaftlich relevanten Themen (hier: dem zunehmend als problematisch empfundenen »Post-Faktischen«) findet man bei *The Oatmeal* häufig. Im September 2016 veröffentlichte Inman etwa *How to be perfectly unhappy*, ein flammendes Plädoyer gegen den vermeintlichen Wert von »happiness« als Konsumgut zur Befriedigung schneller Bedürfnisse.

I read long, complicated books about very smart things. And I read short, silly books about very stupid things. I read until their stories are more fascinating to me than the people actually around

me. / I work. I work for twelve hours a day. I work until I can't think straight and I forget to feed myself and the light outside dims to a dire glow. I work until I smell weird. / [...] I do these things because I want to be tormented and challenged and *interested*. [...] I'm not unhappy. I'm just busy. I'm *interested*. And that's okay (Inman 2016, n. pag; Herv. im Orig.).

Auch hier haben die Bilder eine womöglich eher illustrative Funktion; viele der Panels präsentieren lediglich Textblöcke in aufwändig gestalteter Typografie. Im deutschsprachigen Webcomic arbeitet Johanna Baumann aka Schlogger, die sicher zu den wichtigsten deutschen Talenten gezählt werden darf, seit vielen Jahren auf vergleichbare Weise.<sup>2</sup> Sie ist gelernte Grafikdesignerin, die unter anderem auch professionelles *graphic recording* für Workshops, Vorträge und Sitzungen anbietet (»ein grafisches Protokoll, das gleichzeitig die Inhalte erklärend visuell aufbereitet und für alle Teilnehmer eine bleibende Erinnerung darstellt«, Baumann 2017, n. pag). In einem ähnlichen Modus erstellt sie auf ihrem Comicblog tagebuchartige Posts, die kreative Momentaufnahmen aus Gedankengängen und Überlegungen zum Zeitgeschehen präsentieren. *Gehirnfurz* #206: *Konsequenzen* vom 12. Juli 2016 schlägt etwa einen ganz ähnlichen Ton an wie Inman gegenüber der *happiness*:

Menschen wollen immer mehr ohne Konsequenzen leben. / Und nur das *Gute* ohne das *Schlechte* haben. Nur so viel Beziehung, wie ohne Verantwortung möglich ist. Keine Verpflichtungen eingehen. Sich alles *offen* halten (Baumann 2016, n. pag; Herv. im Orig.).

Der schriftliche Diskurs wird von exemplifizierenden Zeichnungen begleitet, durch welche der monierte Warencharakter des schnellen

Glücksversprechens anschaulich hervortritt (vgl. Abb. 2). Eine diagrammatische Darstellung schließlich übersetzt das Fazit des Beitrags in sinnlich wahrnehmbare Relationen: »[E]rst mit den *Tiefen* erkennt man die *Höhen*« (Baumann 2016, n. pag; Herv. im Orig.; vgl. dazu auch Wilde 2017c).



Abb. 2: *Gehirnfurz* #206: *Konsequenzen* (Baumann 2016, n. pag; Ausschnitt L. W.).

## Heuristiken: Das »Essayistische« als Gattungsbegriff

Zwei Comic-Gattungen, zu denen all diese Webcomic-Formen ganz offensichtlich eine große Nähe aufweisen, konnten sich in den vergangenen Jahren über viel Beachtung freuen. Auf der einen Seite bestehen hier sicher große Gemeinsamkeiten mit dem Genre

der *graphic memoirs* bzw. der dokumentarischen Comics, auf der anderen Seite mit Sachcomics (*educational comics*) bzw. *information comics*. Mit den erstgenannten Formen (vgl. Pedri sowie die Beiträge in Grünwald 2013) verbindet Inmans und Baumanns Arbeiten eine Art autobiografischer Pakt, wie ihn Philippe Lejeune in der von Rezipient\_innenseite angenommenen Identität von Autor\_in, Erzähler\_in und Protagonist\_in gegeben sah (vgl. Schröder, 268). In autobiografischen Darstellungsformen liegt demnach ein besonderer Nachdruck auf eben jener Persönlichkeit und ihrer Subjektivität. Deutliche Unterschiede ergeben sich hingegen mit Blick auf die zentralen Kategorien von Zuverlässigkeit oder dokumentarischem Wahrheitsanspruch.<sup>3</sup> Inman und Baumann präsentieren nicht nur gänzlich subjektiv gefärbte und häufig auch ironische und humoristische Darstellungen. Zumeist handelt es sich zudem nicht um Präsentationen vorgefallener (wahrer, unwahrer oder fiktiver) Begebenheiten. Ihre Texte bieten eher Meinungen, Beurteilungen, Einschätzungen, Ansichten (»backwards and batshit-fucking-bonkers«) und nicht zuletzt viele Fragen. Welchen Wert hat ein von Nancy Pedri als zentral erachtetes Kriterium wie »fidelity constraint« (Pedri, 127) noch, wenn *keinerlei* Situationen dargestellt werden, die »vorgefallen« sein könnten?<sup>4</sup> Dieser Umstand dürfte auch eine Abgrenzbarkeit gegenüber vielen Sachcomics ermöglichen (vgl. hierzu die Beiträge in Hangartner/Keller/Oechslin; Leinfelder/Hamann/Kirstein/Schleunitz sowie Jüngst). Die größte Nähe besteht hier sicherlich zu der von Will Eisner geprägten (vgl. 2001, 144; 2008, 24) und von Heike

E. Jüngst aufgegriffenen (17) Kategorie der *attitudinal instruction comics*, welche Anschauungen oder Einstellungen gegenüber Sachverhalten vermitteln sollen. In allen Bestimmungsversuchen der Sub-Gattung, über die etwa Urs Hangartner einen Überblick bietet (vgl. Hangartner 2016), spielt umgekehrt aber eine persönliche, subjektiv gefärbte und rhetorisch-kraftvolle Autor\_innenperspektive kaum eine Rolle.

In aller Vorläufigkeit möchte ich daher lieber von »Comic-Essays« sprechen, im Sinne eines erweiterten Gattungsbegriffes (auf analoger Ebene von »filmischen Großformen«, vgl. Borstnar/Pabst/Wulff, 39–64, bevor konkrete *inhaltliche* Genre-Differenzierungen in Anschlag gebracht werden können, vgl. Bartosch; Wilde 2018b). Unter einer solchen Großform wäre eine erste, grundlegende Einordnung des Medienangebots nach Diskurstypen zu verstehen (ein erstes »Vertextungsmuster«). Wie man mit William J. T. Mitchell zum so verstandenen Potential des Mediums Comic sagen könnte:

As a medium, as graphic discourse, comics can be applied to any genre of narrative or discourse; one can write a letter, philosophize, describe a procedure, or tell a story (Mitchell, 256).<sup>5</sup>

Als Gattungsbezeichnung würde es sich zunächst lediglich um einen Verständigungsbegriff handeln, der anhand von Prototypen und Vergleichsoperationen heuristische Funktionen erfüllt. Um dieses Unternehmen auch deskriptiv fruchtbar machen zu können, wären genauere Merkmale zu benennen, durch welche sich »Comic-Essays« (in Anführungszeichen) anhand eines *non-narrativen Artikulationsmodus* exakt beschreiben lassen.

Für solche Merkmale liegen insbesondere in der Filmwissenschaft zahllose Angebote vor. Die Kategorie des »Essayfilms« ist filmtheoretisch ebenso bedeutsam wie sie dennoch stets (in durchaus programmatischer Weise) problematisch bleiben muss.<sup>6</sup> Das »Essayistische« wird dennoch recht deutlich vom Dokumentarischen (und auch vom Autobiografischen) abgegrenzt, insofern zwar alle dieser Artikulationsmodi gleichsam auf eine als faktisch angenommene Realität bezogen sind, Essayfilme aber nicht der Wiedergabe von Vorfällen, Ereignissen oder Begebenheiten, sondern der Reflexion theoretisch-abstrakter Begriffe und konzeptueller Sachverhalte verschrieben sind.<sup>7</sup> In ganz ähnlicher Weise hat aktuell Nick Sousanis die Möglichkeiten hervorgehoben, mit und durch Comics zu denken: »[t]he very process of creating comics offers a powerful way for conducting research itself« (Sousanis 2017, 15). Dazu aber müssten zunächst »notions of explanatory narratives« (Sousanis 2017, 14; Herv. L. W.) überwunden werden. Der Vektor des Arguments wird deutlich: Durch eine genauere Konturierung von Alternativen zum »narrativen Modus« könnten sich einerseits deutlich präzisere Analysen neuer Webcomic-Formen ergeben als es unter den zuvor benannten generischen Rahmungen von »*graphic memoirs*« oder »*information comics*« möglich ist. Darüber hinaus könnte eine Konzeption dieses »essayistischen« (non-narrativen) Comic-Modus' auch Perspektiven auf ähnliche Comic-Formate in anderen Trägermedien bieten, die ebenfalls »zwischen« bestehenden Kategorien liegen.<sup>8</sup> Im Wesentlichen möchte ich daher das *non-narrative Kommunikationsgefüge* im

Ganzen genauer bestimmen. Im folgenden Abschnitt wird daher kurz der diesbezügliche Forschungsstand aufgearbeitet. In den beiden anschließenden Abschnitten kann dies durch kontrastierende Blicke auf die Makro-Ebene des grafischen Diskurses (im Ganzen) sowie durch Beobachtungen zu den semiotischen Möglichkeiten einer *grafischen* (statt: fotografischen) Bildlichkeit komplementiert werden. Dies wird zu einer abschließenden Neueinordnung des non-narrativen Kommunikationsgefüges zurückführen.

### Kommunikationsgefüge I: Narrative Comics

Comics aller Couleur werden von bestimmten Akteuren angefertigt, die sich historisch-empirisch bestimmen lassen. An diese Urheber schließen sich komplexe Prozesse von Autorschaft und Autorisierung, welche oft medienspezifisch verkompliziert werden, etwa durch arbeitsteilige Autor\_innenkollektive, serielle Produktionsstrukturen sowie Konflikte um Handlungsmacht nicht nur zwischen Szenarist\_innen, Zeichner\_innen und Herausgeber\_innen, sondern auch gegenüber Verlagen als *intellectual property holders* und nicht zuletzt den Fan-Gemeinden (vgl. Kelleter/Stein; Stein 2009; 2013). Auf all diese Akteure lassen Comics als vorliegende Artefakte zurückschließen. Achim Heschler spricht diesbezüglich von einem »external communication system« (Heschler 108). Es tritt uns bei der Lektüre in Form von impliziten oder hypothetischen Autor\_innen und Autor\_innenkollektiven entgegen.<sup>9</sup> Deren Kommuni-

kations- und Darstellungsabsichten können im pragmatischen Kontext erschlossen (oder eher: vermutet) werden, wenn es zur Verrechnung und Disambiguierung angenommener Bedeutungen notwendig erscheint (vgl. hierzu die Übersicht in Thon 2016, 125–166). Jan-Noël Thon spricht von »Autorenfiguren« (*author figures*), wenn diese vom Paratext eines Werkes auch konkret präsentiert werden (vgl. Thon 2016, 134). Wir können eine solche Autor\_innenfigur als eine Art »cultural *legend* created by texts« im Sinne Edward Branigans auffassen (Branigan, 87; Herv. im Orig.). Von diesen (sowohl empirisch-historischen wie auch hypothetisch-pragmatisch erschlossenen) Autor\_innen unterscheidet man zumindest in fiktionalen Texten üblicherweise den »Erzähler« als eine textimmanent erzeugte und zumeist ebenfalls fiktiv verstandene Entität (vgl. zur Übersicht die Beiträge in Birke/Köpfe, insbesondere Zipfel, sowie auch Margolin 2014).

Im Comic – wie auch in anderen multimodalen Zeichenkonfigurationen – verkompliziert sich diese Konstellation erheblich, insofern die narrativ relevanten Informationen über verschiedene Kanäle zugleich vergeben werden: Schriftlichkeit und Bildlichkeit (vgl. Hochreiter/Klingenböck; Varnum/Gibbons; Wilde 2017b), beides noch einmal differenzierbar von einer basaleren *grafischen* Ebene der Linien-Inskriptionen (vgl. Gardner; LaMarre; Lefèvre 2016 sowie umfassend Wilde 2017d). Obgleich es durchaus möglich ist, auch für jene piktorialen und grafischen Kanäle entsprechende »visuelle Erzähl-« bzw. »Zeige-Instanzen« zu postulieren (vgl. etwa Baetens 2001; Groensteen 2013, 79–119;

Kuhn/Veits), tendiere ich aus den von Martin Schüwer (vgl. 382–445), Jan-Noël Thon (vgl. 2013; 2016, 125–166) oder unlängst Achim Heschel (vgl. 108–116) ausgeführten Gründen dazu,

[a]uf den Begriff des Erzählers [...] nur dort [zurückzugreifen], wo er unentbehrlich wird: Wann immer [sic!] sich ein Erzähler nämlich verbal Ausdruck verschafft. In anderen Fällen spreche ich lieber, weniger anthropomorphisierend, von »inszenatorischer Präsenz« (Schüwer, 407).

Dieser »Präsenz« unterliegt etwa Selektion, Organisation und Kommentierung des dargestellten Geschehens. Wem aber attribuieren wir diese Operationen? Thons Antwort, die auf die philosophische Argumentation von Gregory Currie (27–48) aufbaut, lautet überraschend schlicht:

[A]t least in the context of fictional narrative representations, recipients will usually attempt to attribute verbal narration to some kind of (fictional) narrator (even if there are only a few cues to such a narrator's presence apart from the presence of the verbal narration itself), while attributing the audiovisual, verbal-pictorial [...] representations to the work's hypothetical author collective in a majority of cases (Thon 2016, 153).

Leicht vereinfacht gesagt, attribuiert eine Rezipient\_in demnach in fiktionalen Texten die textlich-verbale Anteile eines Comics (die wohl unweigerlich das kognitive Schema eines personalen Sprechaktes aktivieren, vgl. Bareis; Schüwer, 382–388) einem ebenfalls als fiktiv gedachten, figurenähnlichen *Erzähler* (egal wie »schwach« oder »verdeckt« die Spuren seiner Präsenz auch sein mögen, vgl. Jannidis).<sup>10</sup> Die piktorialen und grafischen Artikulationen hingegen wären eher dem hypothetisch erschlossenen Autor\_innenkollektiv zuzuschreiben,

solange kein besonderer Grund vorliegt, etwa fiktive Zeichner\_innen anzunehmen, welche von diesem bzw. diesen verschieden sind (vgl. Schüwer, 388–392).<sup>11</sup>

Bei den »autobiografisch« verstandenen Comics von Inman und Baumann ist das Kommunikationsgefüge noch einmal deutlich komplexer: Das »erzählende Ich« gibt sich auch als die jeweilige Autor\_innenfigur



Abb. 3: *How to be Perfectly Unhappy* (Inman 2016, n. pag; Montage L. W.).

zu erkennen, die in gleicher Weise für Zeichnungen wie für die Texte verantwortlich ist; eben Inman bzw. Baumann, die auch auf Wikipedia, in anderen Blogs und auf Webseiten ausgewiesenen Autor\_innenfiguren.<sup>12</sup> Deren »autoriale Handlungsmacht« erstreckt sich gleichermaßen über das gesamte Webseiten-Design, was nicht unbedeutend ist, da etwa auch die Hyperlink-Belege unter Inmans Behauptungen oder Baumanns einleitende und

kommentierende Html-Bemerkungen integrale Bestandteile ihrer jeweiligen Aussagenformationen liefern. Die bildlichen Selbstdarstellungen der jeweiligen Schöpfer\_innen ließen sich damit etwa analog zu Joe Saccos Comic-Reportagen (vgl. Schüwer, 435–442) oder vielleicht treffender: zu Art Spiegelmans *Maus* (vgl. Packard 2006, 249–257; Thon 2016, 200–206) auffassen. In diesem Fall hätten wir es mit dem bekannten Dualismus eines »Erzählenden Ichs« vs. eines »Erlebenden Ichs« (*I-as-narrator vs. I-as-character*, vgl. Groensteen 2013, 98–103; Rüggeheimer) zu tun, die beide als (Selbst-)Darstellungen der Autor\_innenfiguren fungieren, wobei das piktorial dargestellte »Erlebende Ich« auch ständig wechselnde, metaphorische (»uneigentliche«) Erscheinungsformen annehmen kann (vgl. Abb. 3). Dieses Verfahren kennen wir etwa von Spiegelmans »Mäuse-Verkleidungen«, es wird generell im Comic häufig eingesetzt:

Lewis Trondheim prefers to draw himself with a bird's head. Moebius likes to multiply his graphic selves; he appears in the guise of different characters, some corresponding to different stages of his life, some to different roles (Groensteen 2013, 99).

Ich möchte dennoch eine andere Modellierung vorschlagen, die womöglich interessantere Perspektiven auf die jeweiligen Werke bietet. Es geht mir dabei weniger darum, diesen narratologischen Befund durch einen »richtigeren« ersetzen zu wollen. Stattdessen möchte ich, wie man mit Frank Zipfel sagen könnte, bestimmte konzeptuelle Rahmenbedingungen freilegen, auf denen solche Fragen grundlegend aufbauen (vgl. Zipfel, 48).

Gewiss: wir könnten mit Umberto Eco kritisch danach fragen, ob sich nicht *jeder* Text in einem sehr grundlegenden Sinn als eine »narrative Darstellung« auffassen ließe (Ecos Beispiel ist Spinozas *Ethik*), als eine Erzählung über »einen (grammatisch implizierten) Agenten, also /ego/, welcher die Handlung des Verstehens oder Äußerns ausführt, und indem er dies tut, von einem verwirrten Bewusstseinszustand zu einem deutlicheren Bewusstsein [...] gelangt« (Eco 1987, 137). Eine solche Leseweise aber erscheint Eco (und auch mir) als einigermaßen ungewöhnlich – und auch analytisch nicht unbedenklich, da wir so andere wichtige Unterscheidungen verlieren.<sup>13</sup> Wir wären dann nämlich darauf festgelegt, jede Artikulation primär als eine homodiegetische (und im unmarkierten Fall non-fiktionale) »Erzählung« über ein artikulierendes Subjekt aufzufassen. Auch der hier vorliegende Text wäre dann als Erzählung einer sich reflexiv darstellenden Erzählerfigur (namens Lukas R. A. Wilde) zu verstehen.<sup>14</sup> Werner Wolf hat sehr richtig dafür plädiert, ebenso wenig wie »Narrativität« exklusiv an literarische Texte zu binden sei, dürfe eine »radikal ubiquitäre Position« (Wolf 2002, 31) akzeptabel werden, »wegen des Problems, vor ihrem Hintergrund überhaupt Nicht-Narratives noch dingfest machen zu können« (Wolf 2002, 31). Dies führt zum Kern meines Angebots, wie der non-narrative Artikulationsmodus genauer zu bestimmen wäre – und welche Konsequenzen dies für einen »essayistischen« (non-narrativen) Artikulationsmodus im Comic hat.

## Storyworlds: Die Konstitution von Basisnarrativität

Obgleich die meisten Comic-Definitionen implizit oder explizit den Faktor der »Narrativität« mit sich führen und der Konsens vorherrscht, dass Comics in erster Linie ein narratives Medium darstellen (vgl. zur Übersicht Chute; die Beiträge in Brunken/Giesa, insb. Packard 2013, sowie in Gardner/Herman), wurde der Begriff lange eher intuitiv verwendet. Eine Annäherung an die Narratologie fand erst recht spät statt, nach derer als »postklassisch« verstandenen Integration transmedialer und kognitiver Forschungsansätze (vgl. Chute/DeKoven; Lefèvre 2011 sowie die Beiträge in Stein/Thon 2013). Mit Bezug auf Werner Wolfs wegweisenden Text *Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik* (2002) und seine daran anschließenden Arbeiten (vgl. Wolf 2003; 2004) wird »Narrativität« seither weniger in enger Fassung über den *discourse* (z. B. als sprachvermitteltes Erzählen) als vielmehr über die von der Rezipient\_in konstruierte *histoire* – das Dargestellte – verstanden (vgl. zur Orientierung Packard 2016b, 65–66). Narrativität wäre dann keine Eigenschaft eines Textes mehr, sondern ein kognitives Schema, das von verschiedenen Stimuli (»Narremen«) unterschiedlich aktiviert werden kann. Wurden »Narration« und »Repräsentation« zuvor häufig als Gegensatzpaare angesehen, so ist es nun möglich, »diegetische« und »mimetische« Modi als gleichermaßen narrativ aufzufassen, solange sie ähnliche Rezeptionsmöglichkeiten zulassen (vgl. Herman 2003; Thon 2014; Ryan 2005; 2014b; für piktoriale Darstellungen vgl. umfassend Wilde 2018a, Kap. IV).

Konzipiert man »Narrativität« somit als ein skaliertes und allenfalls prototypisch vorhandenes Merkmalsbündel, als ein *fuzzy set* (vgl. Abbot; Ryan 2007), so steht in dessen Zentrum die (selektive) Darstellung einer räumlich lokalisierten *Situation*. Dazu können verschiedene, eher fakultativ angesehene »narrativitätssteigernde« Elemente hinzukommen. Marie-Laure Ryan konturiert dieses *fuzzy set* als

(1) a spatial constituent consisting of a world (the setting) populated by individuated existents (characters and objects); (2) a temporal constituent, by which this world undergoes significant changes caused by non-habitual events [...]; (3) a mental constituent, specifying that the events must involve intelligent agents who have a mental life and react emotionally to the states of the world (or to the mental states of other agents) (Ryan 2014a, 475).

Nur äußerst eingeschränkt »narrativ« wären damit etwa »representations of abstract entities and entire classes of concrete objects, scenarios involving »the human race«, »reason«, »the State«, »atoms«, »the brain«, etc.« (Ryan 2007, 29). Bereits der erste Punkt (das konstitutive Attribut einer »Welt« voll »individuiertes Gegenstände«) ist insofern bemerkenswert, als er in vielen »klassischen« Definitionen schlicht vorausgesetzt oder ganz unterschlagen wurde, die erst am zweiten Punkt, den Zustandsveränderungen ansetzen. Der »klassischen« Konzeption von Genette zufolge würde »Narrativität« bekanntlich mindestens »an action or an event, even a single one, [...] a transformation, a transition from an earlier state to a later and resultant one« erfordern (Genette, 19; vgl. Prince, 4).

Viele der piktorialen Faktoren, die zu einer rezipient\_innenseitigen Narrativierung von Bildmedien anregen (können), hat Werner

Wolf bereits umfassend beschrieben (vgl. auch Grünewald 2012; Holländer; Ryan 2009; Sonesson; Steiner; Speidel). Wenn die Rezipient\_in sich zu einer »narrativierenden« (verzeitlichenden) Interpretationsweise entschieden hat, so setzt sie auch eine partikulare Existenz des Dargestellten im Raum voraus. Legt man aber das oben angeführte transmediale Modell zugrunde, so werden die Kriterien an »Narrationsinduzierung« deutlich erweitert. Sie würden lediglich erfordern, dass die Rezipient\_innen-schaft auf Grundlage des sichtbaren Bildinhalts eine *Situation* in einer möglichen Welt imaginiert, einer »basic facts domain« (Margolin 2007, 71), in der das intensional im Bild Sichtbare auch eine extensionale Identität besitzt. Dies ist unabhängig von einer expliziten »Verzeitlichung« dieser Situation und unabhängig von einem Urteil über deren Fiktivität (vgl. dazu umfassend Wilde 2018a, Kap. V).<sup>15</sup>

Aus Perspektive der kognitiven Narratologie bedeutet dies, dass eine mentale Modellbildung einer dargestellten Situation vollzogen werden konnte (vgl. Kukkonen, 24).<sup>16</sup> David Herman formuliert dies so:

[N]arratives can also be thought of as systems of verbal or visual cues prompting their readers to *spatialize* storyworlds into evolving configurations of participants, objects, and places« (Herman 2004a, 263; Herv. im Orig.).

Nimmt man diese Auffassung ernst, so bedeutet es, dass narrative Darstellungen einerseits *immer* – zumindest implizierte – »spatial configurations« umfassen (Herman 2004a, 64). Andererseits aber impliziert jede Darstellung von partikularisierten Objekten oder Personen *zwingend* auch, dass diese ebenfalls in der Zeit existieren. In der Diegese oder Storyworld ist



beides gleichermaßen impliziert. Die Diegese gilt nach den *Grundbegriffen der Literaturwissenschaft* allgemein »als Inbegriff der Sachverhalte, deren Existenz von der Erzählung behauptet oder impliziert wird« (Gfrereis, 38). Als einer komplexen, raumzeitlichen und auf mehrere ontologische Ebenen verteilten Struktur von Situationen kann über diese auch *propositional* (d. h. wahrheitsfähig) gesprochen werden: »[A]ny narrative, regardless of its lengths, is a macro speech act of the constative type, claiming that such and such happened« (Margolin 2014, 647; vgl. Klauk, 265; Köppe; Walton, 35; Werner 2014; Wulff, 40). Oder erneut in Ryans Worten:

[A]uch wenn Fiktion eine fremde Welt darstellt, stellt sie diese Welt dar, als wäre sie tatsächlich, indem sie sie im Indikativ beschreibt und nicht im Konditional. Indem sie als Faktisches auftritt, lädt sie ihre Nutzer ein, sich in diese fremde Welt zu versetzen. Ich nenne diesen Akt von Sich-Versetzen fiktionale Neuzentrierung (*fictional recentering*) (Ryan 2009, 74; Herv. im Orig.).

Ich möchte eine solche Rezipient\_innenhaltung, die eine in Raum und Zeit verortete Situation imaginiert, über die propositional gesprochen werden kann, als (Unterstellung von) *Basisnarrativität* bezeichnen. Dies ist unabhängig davon, welche selektiven »Ausschnitte« der Welt tatsächlich vorliegen und ob diese als ein fiktionaler oder non-fiktionaler *claim* ausgegeben oder angesehen werden (vgl. aber Anm. 15). So müssen auch Einbild-Cartoons *immer* als basisnarrativ erachtet werden, insofern sie ein *referential*

*meaning* (vgl. Bordwell, 8; Persson, 32; Thon 2016, 53), eine Bezugnahme auf partikularisierte (fiktive oder nicht fiktive, in jedem Fall aber *extensionale*) Gegenstände voraussetzen. In Wolfram Pichlers und Ralph Ubls bildtheoretischer Übersichtsdarstellung würde es sich hierbei um die Frage der *definiten Bestimmbarkeit* von Bildobjekten handeln (vgl. Pichler/Ubl, 50–57). Dabei ist nicht entscheidend, ob diese tatsächlich vorgenommen wird oder überhaupt vorgenommen werden kann – sondern ob die Rezipient\_innenschaft solches annimmt oder erwartet (vgl. erneut Wilde 2018a, Kap. V):



Abb. 4: *Libretto 1* (Lutz, 17f.).

Die definite Bildbestimmung fängt [...] schon da an, wo man bereit ist zu sagen: Das ist derselbe Mann mit Bart wie in jenem anderen Bild. Ob es den so identifizierten Mann mit Bart auch als einen wirklichen gibt, ist unter dieser Voraussetzung gleichgültig; bedeutsam ist allein die Möglichkeit oder Erwartung, dass das gegebene Bildobjekt *reidentifiziert* werden kann, sei es auch nur in einem anderen Bild (Pichler/Ubl, 51; Herv. im Orig.).

Wenn wir noch einmal Abbildung 3 heranziehen,

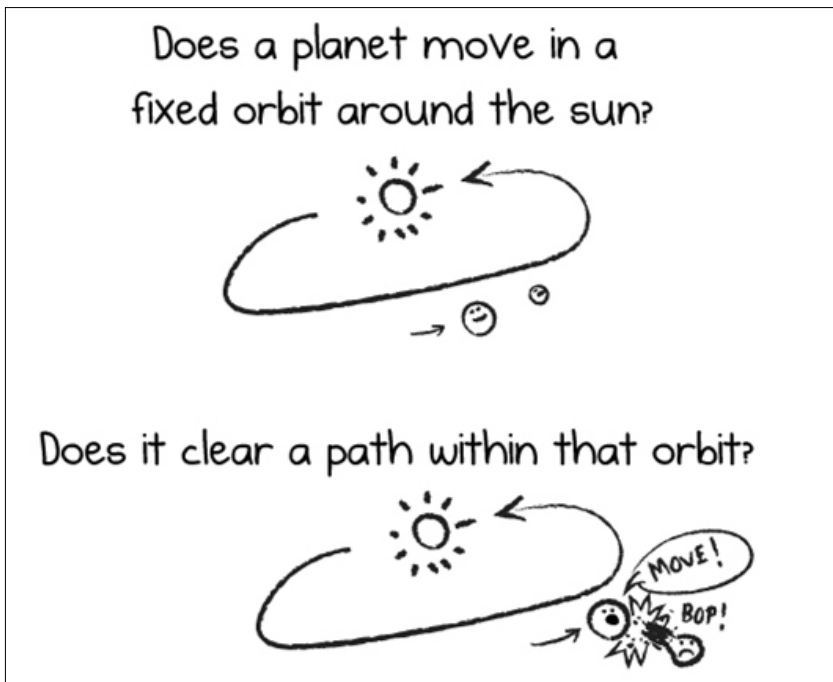


Abb. 5: *How to be Perfectly Unhappy* (Inman 2016, n. pag; Ausschnitt L. W.).

lässt sich in den beiden oberen Panels unschwer inferenziell auf *dasselbe* dargestellte Wesen schließen (in zwei unterschiedlichen Zeitmomenten), obgleich die in der Abbildung sichtbaren »Bildobjekte« sich phänomenologisch gesehen deutlich unterscheiden.<sup>17</sup> Damit lässt sich erklären, warum Basisnarrativität (und ein *referential meaning*) im Comic zumeist vorausgesetzt werden kann (auch wenn die Situationen elliptisch bleiben und von der Rezipient\_in mit Rückgriff auf Weltwissen imaginativ ergänzt werden müssen). Sie ergibt sich beinahe zwangsläufig über die Sequenzialität der Bildfolge: »Das von einem Bild zum nächsten wiedererkannte, reidentifizierte Bildobjekt weist über die Bildvehikel, in denen es zu erkennen ist, immer schon hinaus: Es scheint eine eigene Geschichte zu haben« (Pichler/Ubl, 52; vgl. analog dazu Packard 2006, 103). Mit Stephan Packard gesprochen verwei-

sen wohl darum die (allermeisten) Comics typischerweise immer auf dargestellte Einzeldinge (vgl. Packard 2006, 180; 2013) – wir setzen dies in der Lektüre der Bildsequenz geradezu voraus.

Diese mediale Interpretationsgewohnheit bleibt selbst dort noch aktiv, wo von *keinerlei* gegenständlichen Bildinhalten mehr die Rede sein kann. Ein schönes Beispiel dafür wäre Ferdinand Lutz' ICOM-preisgekürtes *Libretto 1* (2016). Auf den ersten Blick hat es lediglich abstrakte Bilder aufzuweisen (vgl. Abb. 4), die sich bei der Lektüre jedoch

als durchaus konventionell narrative Darstellung entpuppen: »Erzählt« wird von den Begebenheiten in einer Kleinstadt, in der alle Haushalte (bis auf einen!) in der Lotterie gewonnen haben. Es handelt sich daher, trotz der »abstrakten Optik«, dennoch um eine konventionelle narrative Darstellung über eine entsprechende non-fiktive Begebenheit im spanischen Sodeto zum Jahreswechsel 2011/2012 (alle Bewohner bis auf den Regisseur Costis Mitsotakis wurden hier über Nacht reich).

Die Schwelle zur Narrativierung ist also äußerst leicht zu überschreiten – in vielen Fällen bereits durch die mediale Rahmung *als Comic*:

[T]here is a current cultural disposition to read whatever formally resembles comics as likely narrative, likely fictional, and as less likely than serious (Packard 2017a, 22; Herv. L. W.; vgl. 2016a, 133–139).

Doch damit lässt sich nichtsdestotrotz ohne weiteres brechen. In Abbildung 5 vergleicht Inman die Schwierigkeiten, eine präzise Vorstellung von »happiness« zu entwickeln, mit den epistemologischen Definitionsproblemen von Planeten. Zur besseren Einprägsamkeit dieses Gedankens präsentiert er eine »Mikro-Erzählung« über zwei anthropomorphisierte Himmelskörper und das Ereignis ihrer Begegnung: »Move!«, »Bop!« (vgl. Abb. 5): »[A]n action or an event, even a single one« (Genette, 19). Ist damit jedoch zugleich eine *basic facts domain* impliziert, für die Inmans Werk behaupten würde, dass (»dort«) bestimmte anthropomorphe Planeten *existieren*? (Denken wir etwa an die Figur Ego, The Living Planet, die in GUARDIANS OF THE GALAXY VOL. 2 von Kurt Russel gespielt wird). Genau diese »Domäne« (»Narratives represent things as existing, and circumstances as being so«, Currie, 7) geben die grafischen Diskurse von Inman und Baumann auf – zumindest auf Makro-Ebene.

Damit aber ergibt sich die folgende Paradoxie: Einerseits fungieren Szenendarstellungen wie Abbildung 5 global eher wie Sinnbilder oder Piktogramme (vgl. Novitz, 13; McDonnell, 85, 94; Scholz, 134–145; Steinbrenner, 182; Wilde 2017a). Andererseits muss die Re-

zipient\_innenschaft dazu *zunächst* eine mentale Modellbildung der dargestellten Situation vollzogen haben (es muss ein vorläufiges *referential meaning* erschlossen worden sein), bevor dieser hinzutretende, symbolische Bedeutungen zugestanden oder zugesprochen werden können. Erst dann können diese als »eigentlich Gemeintes« extrahiert werden (vgl. Eder, 61–130; Wilde 2018a, Kap. V).<sup>18</sup> Mit Thon lassen sich diese beiden Ebenen genauer zueinander bestimmen. Er differenziert zwei unterschiedliche Bezugsgrößen narrativer Darstellungen. Auf der einen Seite haben wir es mit (»lokalen«) *dargestellten Situationen* zu

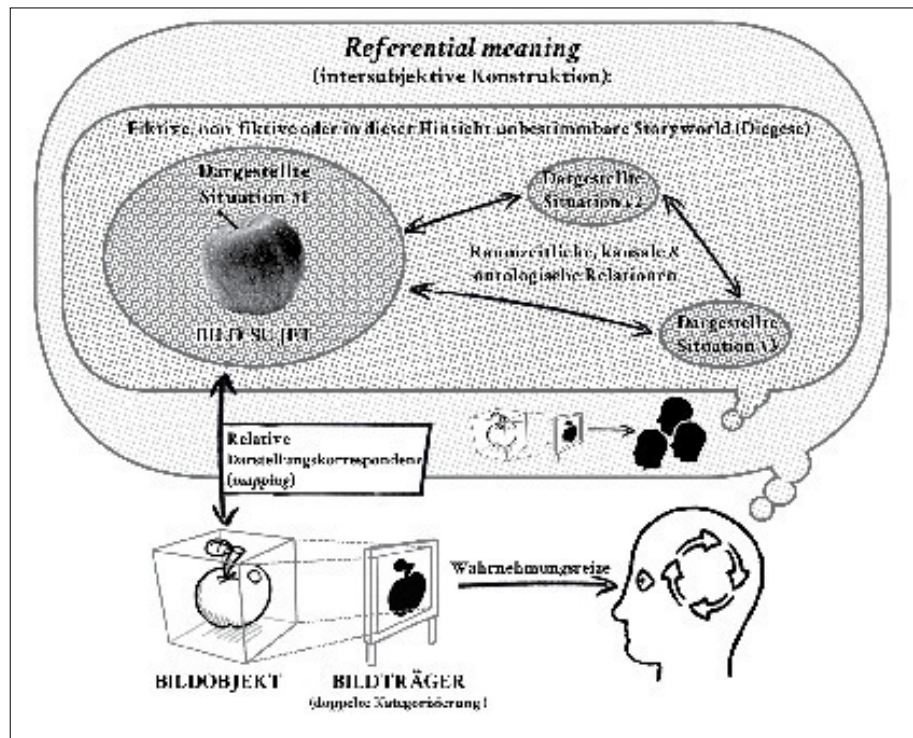


Abb. 6: Bildlichkeit und narratives Verstehen (Illustration von Kilian Wilde).

tun, welche auf der anderen Seite innerhalb (»globaler«) *dargestellter Welten* verortet sind (vgl. Thon 2016, 46–56). In der (räumlichen, zeitlichen, kausalen und ontologischen) Rela-

tionierung beider Bezugsgrößen zueinander entwickeln sich für die Rezipient\_in die genannten »mental models of who did what to and with whom, when, where, why, and in what fashion in the world to which recipients relocate« (Herman 2004a, 9): eine Storyworld oder Diegese (vgl. dazu umfassend Ryan/Thon; Thon 2015). Abbildung 6 zeigt noch einmal zusammenfassend, warum das, was wir in Bildern *sehen*, niemals diegetisch sein kann. In bildtheoretischen Ansätzen spricht man bei einem Gegenstand, der durch ganz unterschiedliche solcher »Bildobjekte« (und auch durch völlig andere Zeichenmodalitäten wie Schrift) darstellbar wäre, von einem »Bild-Sujet« (*picture subject*). Als Teil eines intersubjektiven Konstrukts, einer Storyworld, kann dieses Sujet allenfalls in recht hoher Darstellungskorrespondenz zu dem stehen, was wir »im Bild« sehen. Auch ein Darsteller auf einer dreidimensionalen Theaterbühne aber kann lediglich eine Repräsentation von Hamlet sein (der in einer ontologisch geschiedenen raumzeitlichen Domäne »existiert«), und dies gilt für perzeptuelle Ersatzreize auf zweidimensionalen Flächen ganz ebenso (vgl. ausführlicher Wilde 2018a, Kap. IV).

Narrativität zeigt sich vor allem in Hinblick auf solche Grenzfälle, die die Konstitution globaler Kohärenz (einer Diegese) gezielt unterlaufen. Dazu gehören etwa die bereits erwähnten abstrakten Comics (nicht jedoch *Libretto 1*). Jan Baetens hat ganz richtig gezeigt, dass unter »abstrakten« Comics nicht nur solche Werke fallen, die über *keinerlei* gegenständliche (figurative) Bilder mehr verfügen, sondern auch solche, deren »Bildobjekte« sich keinem raumzeitlichen Kontinuum mehr

zuordnen lassen, in denen die dargestellten Objekte eine individuierte oder partikularisierte Existenz (als Bild-Sujets) hätten:

Abstract's opposite is not only »figurative« or »representational« but also [...] »narrative«. Abstraction seems to be what resists narrativization, and conversely narrativization seems to be what dissolves abstraction (Baetens 2011, 95; vgl. dies zu Groensteen 2014).

Mit Thons zweistufigem Modell des narrativen Verstehens lässt sich genau beschreiben, was in diesem Modus geschieht: die einzelnen Bilder bzw. Bildszenen besitzen Basisnarrativität und erlauben damit ein (jeweils) lokales *referential meaning*, ohne dass dieses aber in einer globalen dargestellten Welt beheimatet (und raumzeitlich, ontologisch oder kausal miteinander verbunden) wäre.<sup>19</sup> Auch dies lässt sich

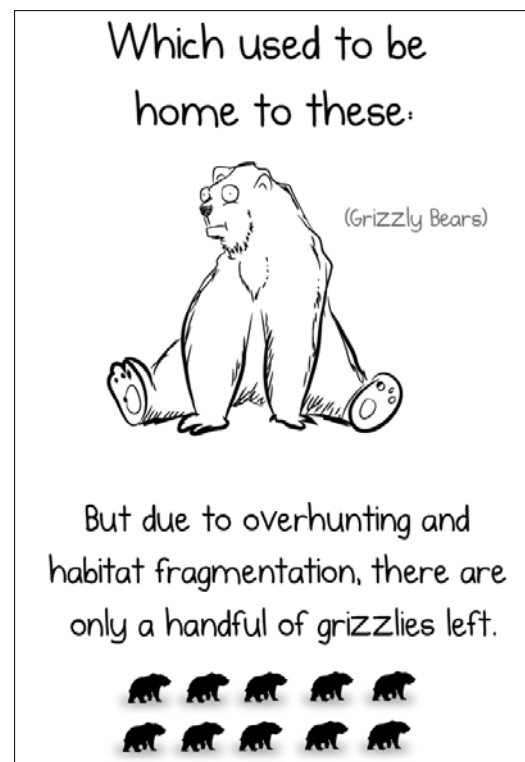


Abb. 7: *Grizzlies North Cascade* (Inman 2017a, n. pag; Ausschnitt L. W.)

aber noch »unterbieten«, und hier spielen insbesondere die grafischen (handgezeichneten) Qualitäten der Comic-Medialität mit hinein.

### Piktogrammatik: Die Auflösung von Basisnarrativität

If we conceive of a world as some kind of container for individual existents, or as a system of relationships between individual existents, not all texts project a world (Ryan 2014b, 32).

Gewiss, »[e]very situation has narrative potential« (Groensteen 2013, 27). Aber präsentiert jedes Bild überhaupt eine »Situation«? Präsentiert jedes Bild partikuläre Einzeldinge? Dies scheint mir das Schlüsselkriterium der rezipient\_innenseitig unterstellten Basisnarrativität zu sein.

Erneut ein Beispiel aus *The Oatmeal*: Anfang März 2017 startete Inman eine Kampagne zur Erhaltung von Grizzlybären nahe seiner Heimatstadt Seattle, welche weite mediale Beachtung erfahren hat (vgl. Liptak). In Zusammenarbeit mit zwei Non-Profit-Organisationen versuchte der Autor, das US-amerikanische Innenministerium von einem Programm zur Wiederansiedlung der Bären zu überzeugen, deren Zahl mittlerweile auf unter zehn gesunken sei. Dazu spendete Inman 25.000 Dollar aus eigenen Mitteln und forderte seine Leserschaft dazu auf, 50.000 Unterstützerkommentare auf der Seite des National Park Service zu hinterlassen. »It seems odd, but but social pressure is how legislation gets made« (Inman 2017a, n. pag). Innerhalb weniger Tage kamen über 100.000 Kommentare zusammen (vgl. Brulliard). Ob dies den gewünschten Effekt

nach sich zog, lässt sich zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch nicht sagen. Um seine Leser\_innen zum Handeln zu motivieren, legte Inman jedenfalls seine Standpunkte in Comicform dar, und präsentiert dazu auch eine Infografik über die verbleibenden Bären. Eine weitere Illustration liefert zudem eine »comichaft« Darstellung der betroffenen Spezies: »Seattle [...] used to be home to *theses*« (Inman 2017a, n. pag; Herv. L. W.). *Wen oder was genau stellt Inman damit dar?* Die zehn »Bären-Piktografen« (vgl. Abb. 7) wären kaum als *Abbildungen* bestimmter Bären aufzufassen, sie veranschaulichen schließlich nur deren ungefähre Zahl anhand von »Bildsymbolen«. Doch auch die deutlich detailliertere Illustration unmittelbar darüber soll wohl lediglich veranschaulichen, wie »diese« (jene Kategorie von Lebewesen) aussehen: eben sympathisch und damit erhaltenswert. Gewiss, sie zeigen dies, könnte man sagen, anhand eines (fiktiven?) einzelnen Exemplars. Aber gilt dies dann nicht ebenso für die zehn piktografischen Silhouetten darunter? Welche Rezeptionsweise ist in beiden Fällen die vorgängige – als Darstellung von Gegenstandsklassen vs. als Darstellung partikularisierter Entitäten (welche exemplarisch herangezogen werden)? Warum, aufgrund welcher Kriterien? Was steht bei dieser Frage auf dem Spiel? Ich möchte meinen: erneut die Frage nach Basisnarrativität, nach der Imagination einer spezifischen *Situation* in einer möglichen, von Individuen bevölkerten Welt. Grundsätzlich ist dieser Bezug hier deutlich genug – es geht ja um nichts anderes als eine Intervention innerhalb dieser Welt. Damit aber ist nicht zugleich behauptet, dass die einzelnen Bilder eine solche Welt (oder einen Ausschnitt der-

selben) darstellen, ebenso wenig wie das kontextfreie Wort ›Bär‹ oder die Aussage ›Bären haben zottiges Felk selbiges tut.

Insbesondere für fotografische Bilder lässt sich mit einer gewissen Berechtigung stets annehmen, dass sie über Basisnarrativität verfügen, da sie immer Rückschlüsse auf Situationen zulassen, in denen einmal ein partikulares Einzelding vor einer Kamera gestanden hat (Currie spricht hierbei von »*representation-by-origin*«, vgl. Currie, 19–21 sowie auch Eco 2000, 353–375). Einer viel beachteten Aussage von Jurij M. Lotman zufolge zeige ein Film daher auch etwa *immer* Konkretes:

[D]as Wort der natürlichen Sprache kann einen Gegenstand, eine Gruppe von Gegenständen und eine Klasse von Gegenständen jeder beliebigen Abstraktion bezeichnen [...]. Das ikonische Zeichen besitzt eine ursprüngliche Konkretheit, eine Abstraktion kann man nicht sehen« (Lotman, 69).

Die Comic-Theorie scheint dem im Allgemeinen zu folgen. Der Philosoph David Carrier sieht so in der ›Grammatik‹ des Comics den Körper/Geist-Dualismus von Descartes eingebettet: Bilder zeigen demzufolge stets »outward bodily expressions«, Texte »inner states« (Carrier, 72). Packard macht dem gegenüber deutlich, dass auch im Comic zwischen der Extensionalität der Darstellung und einer singulären Gegenständlichkeit des Dargestellten streng zu unterscheiden ist (vgl. Packard 2013, 27 sowie auch Steinbrenner, 181–185). Denken wir etwa an all jene Bildmedien, in denen nicht von Basisnarrativität gesprochen werden kann: viele Verkehrsschilder, die meisten Piktogramme oder Emoticons, aber auch die meisten Gattungsbilder in Bildlexika, denen wir allesamt keine Ausschnitte selektiv darge-

stellter Situationen, kein *referential meaning*, unterstellen (und dies selbst, wenn die Konstitution eines Bildinhalts bzw. von ›Bildobjekten‹ ganz unproblematisch ist, vgl. hierzu Christian sowie Wilde 2017a; 2018a, Kap. III).<sup>20</sup> Neil McDonells durchaus typische These hierzu lautet: »The picture of a man on a restroom sign does not refer to any particular man but to all men« (McDonell, 85; vgl. Kjørup, 3504; McLaren, 4; Scholz, 134–145). In Pichlers und Ubls Terminologie hätten wir es mit »indefinit bestimmbar Bildern« zu tun (Pichler/Ubl, 50–59). Sie machen kommunikativ zugänglich, wie *Gegenstandsklassen* aussehen, ohne damit die Existenz eines (bestimmten) Exemplars in einer (möglichen, fiktiven oder nicht fiktiven) Welt zu implizieren. Kendall L. Walton spricht hierbei von »nicht funktionalen Requisiten der Imagination« (Walton, 281; Übersetzung L. W.).<sup>21</sup>

Packard arbeitete sich unlängst sehr genau an dieser Differenz und der Frage nach ihrem fraglichen ›Primat‹ ab (vgl. 2016a). In Peirce'schen Begriffen haben wir es demnach entweder mit einem ikonischen Qualizeichen zu tun, das visuelle Eigenschaftsdimensionen ins Spiel bringt, oder – in konkurrierender Leseweise – mit einem indexikalischen Sinzeichen, das auf bestimmte Einzeldinge verweist (vgl. Peirce). Packards Argument aber ist, dass es ein Primat nicht geben kann. Die ›Bildlichkeit an sich‹ bleibt eine rückwirkende Universalisierung bestimmter Rezeptionsgewohnheiten, medialer Vorerwartungen und generischer Konventionen, die sich entlang historischer ›Drifts‹ entwickeln und ausdifferenzieren (vgl. Packard 2016a, 133–139). Auch unsere Gewissheit, dem fotografischen Dispositiv ein

›Es-war-so-gewesen« (Barthes, 76) zuzugestehen, war schließlich schon lange vor den Möglichkeiten der digitalen Bildbearbeitung höchst fragwürdig, war immer schon Eingriffen, Manipulationen, Montagen und Hybridisierungen ausgesetzt (vgl. dazu Fineman). Schon bei der Fotografie handelt es sich also lediglich um eine *Rezeptionserwartung*, auch hier sind stets beide Möglichkeiten gegeben. »Schon die Konkurrenz dieser zwei gängigen Reduktionen zeigt deren Nachträglichkeit und Willkür an. Lügen sie in einem vorgängigen Zeichendenken ›an sich‹ vor, müsste entweder die eine oder die andere vorliegen« (Packard 2016a, 135). Es gibt kein ›Bild an sich‹ (vgl. Wilde 2014), es gibt nur unterschiedliche, konkrete, und stets generisch gerahmte Bildmedien.

Im non-narrativen Modus stellen die Bilder des Comics um, und zwar exakt entlang jener Differenz: von Basisnarrativität und *referential meaning* auf Piktogrammatik, die Darstellung von Gegenstandsklassen (auf welche kommunikativ Bezug genommen werden soll). Insbesondere möchte ich hierbei auf eine faszinierende Möglichkeit hinweisen, eine Grundannahme an Comic-Bildlichkeit aufzugeben, nämlich die Folgende: »Narrative Comicbilder sind Blicke in einen fiktionalen Raum« (Schüwer, 83).<sup>22</sup> Genau mit diesem Paradigma brechen Inman und Baumann, wenn sie ›Bildobjekte‹ – wie die obigen Bären – auf leerem Seitengrund bzw. auf der weißen ›digitalen Leinwand‹ präsentieren (vgl. Abb. 1, Abb. 3). In Jörg R. J. Schirras aufschlussreicher modalen Bildtheorie (vgl. Schirra 2001; 2005; 2013 sowie Potysch/Wilde; Wilde 2017a) bestimmt der Autor *typische* Bilder als solche,

die ein System raumzeitlicher Relationen, einen *Kontext*, eröffnen. Ein so verstandener Kontext ist nach Ernst Tugendhat »nicht nur ein [...] sondern es ist das Identifizierungssystem für Wahrnehmbares« (Tugendhat, 462; vgl. dies auch zum Begriff des »displacement«, »to describe the semiotic potential of language to refer to objects remote in time and space«, Nöth, 61). Damit aber ist ein solches Identifizierungssystem nichts anderes als die Definition einer Diegese: »some kind of container for individual existents, or [...] a system of relationships between individual existents« (Ryan 2014b, 32; vgl. Hartmann; Schirra 2013; Wilde 2017a; Wulff sowie umfassend in Wilde 2018a, Kap. V). Dieses Identifizierungssystem erst ermöglicht die Partikularisierung von (fiktiven, nicht fiktiven oder in dieser Hinsicht unbestimmbaren) Einzeldingen in einer möglichen Welt: Basisnarrativität! Ferdinand Fellmann bringt diesen Zusammenhang in folgendem Satz auf den Punkt: »[B]ilder sind Ansichten möglicher Welten [...]. Das macht die Bildsemantik zu einer Mögliche-Welten-Semantik« (2000, 21). Das mag für raumdarstellende Bilder und insbesondere für fotografische richtig (oder zumindest *typisch*) sein. Von solchen Vertretern unterscheidet Schirra nun aber schlüssig Piktogramme, und zwar nicht aufgrund ihrer Ästhetik, sondern da es sich um »spatial entities as something ›outside‹ the everyday space of Euclidian dimensions« (Schirra 2005, 74) handele, »spatial objects in the abstract state space of an infogram« (Schirra 2005, 74). Winfried Nöth zeigt, warum bei solchen ›ausgeschnittenen‹ Bildobjekten die

Grenze des piktorialen Kontexts durch ihre eigene Kontur bestimmt ist:

Sometimes, this frame is coextensive with the contours of a figure which emerges from a ground, for example, the figure of a political hero painted on a white wall. In this case, the contours of the figure constitute the immaterial picture frame; the ground of this picture is simply a painted wall and not a picture (Nöth, 69f.).

Zwar ist es selbstredend jederzeit möglich, auch solche Leerstellen mit Rückgriff auf alltägliches Weltwissen als »piktoriale Ellipsen« (vgl. Schirra 2005, 78) zu interpretieren, in welcher die »ausgesparte Welt« lediglich der imaginativen Ergänzung durch die Leserschaft überantwortet bleibt – und so wird man es in narrativen Comics für gewöhnlich auch stets annehmen. Bei Inman und Baumann scheint mir eine andere Rezeption aber wesentlich naheliegender: es handelt sich um die kommunikative Bezugnahme auf *Gegenstandstypen*, nicht auf irgendwelche partikularisierten Objekte. Bei dem emotionalen Barometer, das Inman seiner Leserschaft zur Verfügung stellen möchte (vgl. Abb. 1), handelt es sich um ein bloßes *Vorstellungsmodell*. Der Autor macht visuelle Eigenschaftsdimensionen zugänglich (vgl. Wilde 2018a, Kap. III), ohne damit irgendeine (fiktionale oder non-fiktionale) Referenzialisierung zu implizieren. Bei den Bären ließe sich dies in kommunikativer Hinsicht so deuten, dass es schön wäre, wenn es wieder mehr sympathische (reale) Wesen *gäbe*, die den dargestellten visuellen Eigenschaften in bestimmter Hinsicht entsprechen. Auch Baummanns auf leerem Grund schwebende Handys, die Bedürfnisbefriedigungs-Apps karikieren (vgl. Abb. 2), wären wohl eher als indefinit

bestimmte Gattungsbilder aufzufassen, die zunächst keine Bezugnahme auf Einzeldinge einer dargestellten Welt vorsehen. Solche Panels scheinen einer prädikativen Bildtheorie daher wie maßgeschneidert zu entsprechen (vgl. Sachs-Hombach 2001; Sachs-Hombach/Schirra 2011; Potysch/Wilde). Anders gesagt: Die für das Essayistische so entscheidende *medienreflexive Qualität* der Bilder (vgl. Filser, 84, 100f.), ihre eigene »Gemachtheit« zu thematisieren, kann im handgezeichneten Medium so eingesetzt werden, dass sie eine Bezugnahme auf scheinbare Einzelgegenstände einschränkt oder gar ausschließt. Sousanis geht sogar so weit zu behaupten, – im genauen Gegensatz zu Carrier oder Lotman –, die Bilder des Comics seien daher *besonders* gut geeignet, »to wrestle with complex and abstract concepts« (Sousanis 2017, 13).

## Kommunikationsgefüge II: Non-narrative Comics

Nun lässt sich noch einmal abschließend begründen, warum eine sprachliche Darstellung wie »Bären haben zottiges Fell« kaum als *narrativ* einzustufen wäre; und nur wenig narrativer wäre ein Satz wie: »Ich bin generell ein eher fröhlicher Mensch«. Anders bereits: »Nun sitze ich hier über der Tastatur, während draußen die Sonne scheint«. Diese Differenzierung hängt, in einfachen Worten, mit der bereits angeführten narratologischen Frage zusammen, »to what extent *the narrating situation* is represented as part of the diegetic primary story-world, which, in turn, usually boils down to the question of whether *the narrating situation*



is represented« (Thon 2016, 158; Herv. L. W.). Es bedarf also erneut einer raumzeitlichen Indexikalisierung. Wenn Inman und Baumann zu weiten Teilen keinerlei globale Diegesen – ob fiktiv oder nicht fiktiv – etablieren, so begründet sich damit noch einmal, warum ihre Texte nicht sinnvoll »Erzählern« zu attribuieren wären.<sup>23</sup> Ein jeder Erzähler ist relativ zu der von ihm konstituierten diegetischen »primary storyworld« bestimmbar (vgl. Thon 2016, 155), von der hier gerade keinerlei Rede sein kann (außer in dem ubiquitären Sinne, insofern dies auf alle kommunikativen Artefakte zuträfe). Noch plakativer: Das schriftliche Zeichen »Bär« ist nicht nur darum nicht narrativ, weil es keine Zustandsveränderungen präsentiert. Viel grundlegender noch wird damit *keinerlei* partikulares Individuum referenzialisiert, welches in einer bestimmten möglichen Welt zuhause wäre. Genau wie bei Piktogrammen befinden wir uns in kommunikativer Hinsicht auf Ebene des Lexikons und nicht auf Ebene einer partikularen Bezugnahme (vgl. Eco 2000, 280–336), welche für narrative *und auch basisnarrative* Situationsdarstellungen gleichermaßen konstitutiv wäre.

Wo eine solche Referenzialisierung einer primären Welt voller Einzeldinge nicht mehr möglich ist, verändert sich aber auch das Kommunikationsgefüge des Comics ganz grundlegend. Groensteen unterscheidet im inferenziellen Verstehen von Bildzusammenhängen zwischen den beiden Modi »what has intervened?« und »what is signified?« (Groensteen 2013, 36–41). Während beim Schluss darauf was »vorgefallen« sei (*what has intervened*), alle Bildinhalte einem (fiktiven oder nicht fiktiven) raumzeitlichen Kontinuum attribuiert werden

können, muss andernfalls davon ausgegangen werden, dass *andere* (poetische, argumentative, metaphorische oder rhetorische) Funktionen den Zusammenhang der Bilder legitimieren. Sousanis beschreibt seine Methode ganz ähnlich als »to get at the material through metaphor in both words and images« (Sousanis 2017, 15). Diese Bildmetaphern müssen häufig nicht von einem primären *referential meaning* differenziert werden, da hier gar keines vorliegt, auf dem sie aufbauen könnten (im Sinne von Eders zusätzlichen »symbolischen Bedeutungen«, Eder, 61–130 oder Schüwers »Montage als indirekte[m] Ausdruck einer Idee, einer Ideologie«, Schüwer, 278). Ein Anschluss wäre hier eher an die Cartoon- und Karikaturenforschung möglich, wo bildrhetorische Verfahren wie Metapher, Sinnbild, Personifikation oder Typisierung bereits sehr gut beschreibbar sind (vgl. zur Übersicht etwa Medhurst/DeSousa oder Grünewald 2016).

Wo auch immer uns diese non-narrativen Verfahren begegnen, muss dabei zugleich darauf geschlossen werden, dass eine Instanz außerhalb der »Diegese« (von Letzterer kann ohnehin nur eingeschränkt und lokal die Rede sein) etwas »anzeigen« (*what is signified*) oder vielleicht einfach *kommunizieren* möchte, wie sich Groensteen ausdrückt (2013, 36). Das, was dann dargestellt wird, ist zugleich das, was (mutmaßlich) kommuniziert werden *soll* – etwa, dass Grizzlybären solch ein sympathisches Aussehen haben! Oder, dass bestimmte kognitive Abwehrreaktionen gegen unliebsame Fakten als »backwards and batshit-fucking-bonkers« anzusehen sind. In sprachdominierten Medien sind non-narrative Artikulationen (wie etwa Allgemeinaussagen)

wenig irritierend, eine diskursglobale Auflösung von Situationsdarstellungen ist hier nichts Ungewöhnliches. Der vorliegende Text unternimmt schließlich nichts Anderes. Für Bildmedien hingegen handelt es sich häufig um eine ungewöhnliche »Opazität«. Das Erkennen von Objekten, Figuren und ganzen Szenen ist bei Bildern doch in vielen Fällen nicht nur prä-attentativ, weitgehend kulturunabhängig und ohne explizite Kenntnisse eines erlernten Kodes möglich, sondern auch ohne Rückschlüsse auf kommunikative Intentionen (zumindest wo eine bestimmte ikonische Kategorisierungsschwelle klar überschritten wird). Darauf hat insbesondere die phänomenologische Tradition immer wieder hingewiesen (vgl. Wiesing), und ebenso lässt sich dies aus Perspektive der kognitiven Semiotik begründen (vgl. etwa Blanke; Eco 2000, 358–386 sowie Wilde 2018a, Kap. III). Wo das dergestalt im Bild Sichtbare unmittelbar auf eine Ebene der Diegese *ge-mapped* werden kann (vgl. Abb. 6) – wie es in fotografischen Bildmedien häufig (aber keinesfalls immer, vgl. Thon 2017) der Fall ist – schlägt sich Klaus Sachs-Hombachs »Wahrnehmungsnähe« (2003, 73–99) auf eine bestimmte Weise nieder: Jeder wahrnehmbare Aspekt des Bildes ist dann auch in seiner Referenzialisierungsfunktion gegenüber einer diegetischen Situation relevant (in hoher Darstellungskorrespondenz, mit allen »epistemologischen Verbindlichkeiten«, die Bildlichkeit mit sich führen kann, vgl. Kress, 16; sowie Wilde 2018a, Kap. IV).

Ein narrativer Einsatz von Bildmedien sorgt damit für die medientheoretisch so typische *Transparenz des Medialen*, die »Selbstneutralisierung, des Entzugs der Medien in ihrem Voll-

zug« (Krämer, 133). Diese Transparenz schlägt in Momenten der Opazität um, wenn die gewohnte – narrative – Leseweise des Comics korrigiert werden muss und die jeweiligen Autor\_innen wieder als eine »den Inhalt bestimmende und formgebende Instanz« (Filser, 97) ins Licht gerückt werden, ja, gerückt werden müssen, da ansonsten nicht verständlich wird, was mit den piktorialen Darstellungen überhaupt *gezeigt* werden soll. Wir werden beinahe gewaltsam mit jenem »Subjekt, das sich durch das Schreiben stets neu situiert und konstituiert« konfrontiert (Filser, 85; zur Konzeption dieser »essayistischer Subjektivität« vgl. umfassender Corrigan, 80–103). Dass sich in Comics die Autor\_innen ihrer jeweiligen Werke häufig »invisibilisieren«, wenn ein Bezug auf eine Storyworld möglich ist, die sich »quasi von selbst« zeigt, wurde viel diskutiert (vgl. Schüwer, 27–37). Dies gilt selbst innerhalb des engeren Korpus an konventionellen (sprich: narrativen) Sachcomics, in dem Schemadarstellungen und diagrammatische Strukturbilder daher auch als Fremdkörper identifiziert werden, welche die Narration »nicht integrierbar« unterbrechen (Jüngst, 186; vgl. Dittmar).<sup>24</sup> Im Modus des Essayistischen hingegen, so Filser, würde die mediale Artikulation »nicht als eine sich scheinbar selbst erzählende Geschichte, sondern als Diskurs kenntlich« (Filser, 98). Damit stellen non-narrative Webcomics in besonderer Weise »Intermedien« im Sinne Packards dar, welche in einer spezifischen historischen Situation ihre gewohnte »Lesbarkeit« inmitten der visuellen Kultur neu aushandeln (vgl. Wilde 2018b); und dies sowohl, was eine ungewohnte »Arbeitsteilung« von Schriftlichkeit und Bildlichkeit anbelangt (vgl. Packard

2017b, 137f.), als auch, was ihre Einordnung gegenüber konventionellen Mediengrenzen betrifft (vgl. Packard 2016b, 62). Und je genauer man hinsieht, desto häufiger scheint man diesen »essayistischen« (non-narrativen) Qualitäten auch in zahllosen anderen Comics zu begegnen (vgl. hierzu Anm. 8). Dieses Potential steht vielleicht nicht für einen heroischen »Neuanfang« des Comics – womöglich aber für eine leichte Ausweitung unserer Beschreibungskategorien.

## Bibliografie

- Abbot, H. Porter: Narrativity. In: Handbook of Narratology. Volume 1 und Volume 2. 2. Aufl. Hg. v. Peter Hühn, Jan C. Meister, John Pier u. Wolf Schmid. Berlin: de Gruyter, 2014 [2009], S. 587–607.
- Alter, Nora M. u. Timothy Corrigan (Hg.): Essays on the Essay Film. New York: Columbia University Press, 2017.
- Anonym: Triumph of the Nerds. The Internet has Unleashed a Burst of Cartooning Creativity. In: The Economist <<http://www.economist.com/news/christmas-specials/21568586-internet-has-unleashed-burst-cartooning-creativity-triumph-nerds>>. 22.12.2012. Letzter Zugriff am 31.07.2017.
- Bachmann, Christian A.: Metamedialität und Materialität im Comic. Zeitungscomic – Comicheft – Comicbuch. Berlin: Christian A. Bachmann, 2016.
- 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: University Press of Mississippi, 2001, S. 145–155.
- Baetens, Jan: Abstraction in Comics. In: Graphic Narratives and Narrative Theory. Special issue of SubStance 40.124 (2011), S. 94–113.
- Banhold, Lars u. David Freis: Von postmodernen Katzen, abwesenden Katzen und Dinosaurier reitenden Banditen. Medienästhetik, Distribution und medialer Kontext von Webcomics. In: Comics intermedial. Beiträge zu einem interdisziplinären Forschungsfeld. Hg. v. Christian A. Bachmann, Véronique Sina u. Lars Banhold. Essen: Christian A. Bachmann, 2012, S. 159–179.
- Bareis, J. Alexander: Mimesis der Stimme. Fiktionstheoretische Aspekte einer narratologischen Kategorie. In: Stimme(n) im Text. Narratologische Positionsbestimmungen. Hg. v. Andreas Blödorn, Daniela Langer u. Michael Scheffel. Berlin: de Gruyter, 2006, S. 101–122.
- Barthes, Roland. Camera Lucida. Reflections on Photography. Übers. v. Richard Howard. New York: Hill and Wang, 1981.
- Bartosch, Sebastian: Genre und Comic. In: Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung. Hg. v. Markus Kuhn, Irina Scheidgen u. Nicola Valeska Weber. Berlin: de Gruyter, 2013, S. 381–406.
- Bauer, Matthias u. Christoph Ernst: Diagrammatik. Einführung in ein kultur- und medienwissenschaftliches Forschungsfeld. Bielefeld: transcript, 2010.
- Baumann, Johanna (W/A): Danach – Über die Zeit nach einer Trennung. Stuttgart: Panini, 2012.
- Baumann, Johanna (W/A): Gehirnfurz #206. Konsequenzen. In: Schlogger. Gehirnfürze-Kurzcomics <<http://schlogger.de/gehirnfurz-206-konsequenzen>>. 12.06.2016. Letzter Zugriff am 31.07.2017.
- Baumann, Johanna: Herzlich Willkommen! In: Schlogger <<http://schlogger.de>>. 2017. Letzter Zugriff am 31.07.2017.

- de Beaugrande, Robert-Alain u. Wolfgang U. Dressler: *Introduction to Text Linguistics*. London: Longman, 1981.
- Bellour, Raymond: *The Cinema and the Essay as a Way of Thinking* (2011). In: *Essays on the Essay Film*. Hg. v. Nora M. Alter u. Timothy Corrigan. New York: Columbia University Press, 2017, S. 227–239.
- Bender, Theo u. Philipp Brunner: *Essayfilm*. In: *Lexikon der Filmbegriffe* <<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=702>>. 12.10.2012. Letzter Zugriff am 31.07.2017.
- Birke, Elisabeth u. Tilmann Köppe: *Author and Narrator. Problems in the Constitution and Interpretation of Fictional Narrative*. In: *Author and Narrator*. Hg. v. Dorothee Birke u. Tilmann Köppe. Berlin: de Gruyter, 2015, S. 1–12.
- Blanke, Börries: *Vom Bild zum Sinn. Das ikonische Zeichen zwischen Semiotik und analytischer Philosophie*. Wiesbaden: Deutscher Universitäts-Verlag, 2003.
- Blümlinger, Christa u. Blümlinger Wulff (Hg.): *Schreiben, Bilder, Sprechen. Texte zum essayistischen Film*. Wien: Sonderzahl, 1992.
- Bordwell, David: *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge, Ma: Harvard University Press, 1989.
- Bordwell, David u. Kristin Thompson: *Film Art. An Introduction*. 10. Aufl. New York: McGraw-Hill, 2013.
- Borstnar, Nils, Eckhard Pabst u. Hans Jürgen Wulff: *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft*. Konstanz: UVK, 2008.
- Branigan, Edward: *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge, 1992.
- Brulliard, Karin: *A Proposal to Bring Back Grizzlies just Got a Funny Boost*. In: *The Washington Post* <[https://www.washingtonpost.com/news/animalia/wp/2017/03/15/a-proposal-to-bring-back-grizzlies-just-got-a-funny-boost/?utm\\_term=.6e0da6bc6bb1](https://www.washingtonpost.com/news/animalia/wp/2017/03/15/a-proposal-to-bring-back-grizzlies-just-got-a-funny-boost/?utm_term=.6e0da6bc6bb1)>. 15.03.2017. Letzter Zugriff am 31.07.2017.
- Brunken, Otto u. Felix Giesa (Hg.): *Erzählen im Comic. Beiträge zur Comicforschung*. Essen: Christian A. Bachmann, 2013.
- Carrier, David: *The Aesthetics of Comics*. University Park: Pennsylvania State University Press, 2000.
- 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: University Press of Mississippi, 2010, S. 90–104.
- Chatman, Seymour: *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press, 1990.
- Christian, Alexander: *Piktogramme. Tendenzen in der Gestaltung und im Einsatz grafischer Symbole*. Köln: Herbert von Halem, 2017.
- Chute, Hillary: *Comics as Literature? Reading Graphic Narrative*. In: *PMLA* 123 (2008), S. 452–465.
- Chute, Hillary u. Marianne DeKoven: *Introduction. Graphic Narrative*. In: *Graphic Narrative. Special Issue of MFS: Modern Fiction Studies* 52 (2006), S. 767–782.
- Civaschi, Matteo u. Gianmarco Milesi: *Das Leben in 5 Sekunden. 200 Biographien von Gott bis Pippi Langstrumpf*. Frankfurt a. M.: Fischer Taschenbuch, 2014a.
- Civaschi, Matteo u. Gianmarco Milesi: *Der ganze Film in 5 Sekunden. 150 große Kinomomente von Psycho bis Avatar*. Frankfurt a. M.: Fischer Taschenbuch, 2014b.
- Corrigan, Timothy: *The Essay Film. From Montaigne, After Marker*. New York: Oxford University Press, 2011.

- Currie, Gregory: *Narratives and Narrators. A Philosophy of Stories*. Oxford: Oxford University Press, 2010.
- Davies, David: *Aesthetics and Literature*. London: Continuum, 2007.
- van Dijk, Teun A. u. Walter Kintsch: *Discourse and Communication. New Approaches to the Analysis of Mass Media Discourse and Communication*. New York: Academic Press, 1983.
- Dittmar, Jakob F.: *Grenzüberschreitungen. Integration von Technikdokumentation und dreidimensionalen Bildern in fiktionale Comics*. In: *Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. Hg. v. Thomas Becker. Essen: Christian A. Bachmann, 2011, S. 147–158.
- Dolle-Weinkauff, Bernd: *Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945*. Weinheim: Beltz, 1990.
- Doležel, Lubomír: *Fictional Worlds. Density, Gaps, and Inference*. In: *Style. From Possible Worlds to Virtual Realities. Approaches to Postmodernism 29.2 (1995)*, S. 201–214.
- Eco, Umberto: *Lector in fabula. Die Mitarbeit der Interpretation in erzählenden Texten*. Übers. v. Heinz-Georg Held. München: Hanser, 1987.
- Eco, Umberto: *Kant and the Platypus. Essays on Language and Cognition*. Übers. v. Alastair McEwen. London: Vintage, 2000.
- Eder, Jens: *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren, 2008.
- Eisner, Will: *Comics & Sequential Art*. 21. Aufl. Tanarac: Poorhouse Press, 2001 [1985].
- Eisner, Will. *Graphic Storytelling and Visual Narrative. Principles and Practices from the Legendary Cartoonist; includes new and updated material*. New York: Norton, 2008 [1996].
- Enderwitz, Anne u. Rajewsky, Irina O. (Hg.): *Fiktion im Vergleich der Künste und Medien*. Berlin: de Gruyter, 2016a.
- Enderwitz, Anne u. Rajewsky, Irina O.: *Einleitung*. In: *Fiktion im Vergleich der Künste und Medien*. Hg. v. Anne Enderwitz u. Irina O. Rajewsky. Berlin: de Gruyter, 2016b, S. 1–17.
- Fellmann, Ferdinand: *Bedeutung als Formproblem*. In: *Vom Realismus der Bilder*. Hg. v. Klaus Sachs-Hombach. Magdeburg: Scriptorium, 2000, S. 17–40.
- Filser, Barbara: *Chris Marker und die Ungewissheit der Bilder*. Paderborn: Fink, 2010.
- Fineman, Mia. *Faking it. Manipulated Photography before Photoshop*. New York: Yale University Press, 2012.
- Flöthmann, Frank: *Grimms Märchen ohne Worte*. 3. Aufl. Köln: DuMont, 2013.
- Flöthmann, Frank: *Muss ein Comic immer aus Bild und Text bestehen? In: Was ist eigentlich eine Graphic Novel? Zur Kultur des Erzählens mit Bildern. Der Reader zum gleichnamigen Symposium an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig, 2.–4.7.2014*. Hg. v. Ute Helmbold. Braunschweig: Hochschule für Bildende Künste, 2015, S. 220–231.
- Fludernik, Monika: *Genres, Text Types, or Discourse Modes. Narrative Modalities and Generic Categorization*. In: *Style 34.2 (2000)*, S. 274–292.
- Gardner, Jared: *Storylines*. In: *Graphic Narratives and Narrative Theory. Special Issue of Substance 40.1 (2011)*, S. 53–69.
- Gardner, Jared u. David Herman (Hg.): *Graphic Narratives and Narrative Theory. Special Issue of Substance 40.1 (2011)*.
- Genette, Gérard: *Narrative Discourse Revisited*. Ithaca: Cornell University Press, 1988.

- Gfrereis, Heike: Grundbegriffe der Literaturwissenschaft. Stuttgart: Metzler, 1999.
- Goffman, Erving: Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. 2. Aufl., übers. v. Peter Weber-Schäfer. München: Piper, 1973.
- Goodbrey, Daniel M.: From Comic to Hypercomic. In: Cultural Excavation and Formal Expression in the Graphic Novel. Hg. v. Jonathan C. Evans u. Thomas Giddens. Oxford: Interdisciplinary Press, 2013, S. 291–302.
- Goodbrey, Daniel M. u. Jayms Nichols (Hg.): Digital Comics. Special-Themed Issue of Networking Knowledge 8.4 (2015).
- Groensteen, Thierry: Comics and Narration. Übers. v. Ann Miller. Jackson: University Press of Mississippi, 2013.
- Groensteen, Thierry: Narration as Supplement. An Archaeology of the Infra-Narrative Foundations of Comics (1988). Übers. v. Ann Miller u. Bart Beaty. In: The French Comics Theory Reader. Hg. v. Ann Miller u. Bart Beaty. Leuven: Leuven University Press, 2014, S. 163–182.
- Grünewald, Dietrich: Fluss und Bäche. »Zeit in der Bildergeschichte. In: Comics intermedial. Beiträge zu einem interdisziplinären Forschungsfeld. Hg. v. Christian A. Bachmann, Véronique Sina u. Lars Banhold. Essen: Christian A. Bachmann, 2012, S. 23–54.
- Grünewald, Dietrich (Hg.): Der dokumentarische Comic. Reportage und Biographie. Essen: Christian A. Bachmann, 2013.
- Grünewald, Dietrich: Entlarvung durch Verlarvung. Metaphorik der visuellen Satire. In: Visuelle Satire. Deutschland im Spiegel politisch-satirischer Karikaturen und Bildergeschichten. Hg. v. Dietrich Grünewald. Berlin: Christian A. Bachmann, 2016, S. 107–142.
- GUARDIANS OF THE GALAXY VOL. 2 (USA 2017; R: James Gunn).
- Hague, Ian: A Defining Problem. In: Comics & Politik. Comics & Politics. Hg. v. Stephan Packard. Berlin: Christian A. Bachmann, 2014, S. 73–88.
- Hammel, Björn: Was haben elf telepathische Elefanten mit Star Trek zu tun? Inside Webcomics. In: COMIC! Jahrbuch 2015 (2014a), S. 8–21.
- Hammel, Björn. Webcomics. Einführung und Typologie. Berlin: Christian A. Bachmann, 2014b.
- Hammel, Björn: Webcomics. In: Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Hg. v. Julia Abel u. Christian Klein. Stuttgart: Metzler, 2016, S. 169–180.
- Hangartner, Urs: Sequential Art to Teach Something Specific. Sachcomics – Definitorisches, Historisches, Aktuelles. In: Wissen durch Bilder. Sachcomics als Medien von Bildung und Information. Hg. v. Urs Hangartner, Felix Keller u. Dorothea Oechslin. Bielefeld: transcript, 2013, S. 13–43.
- Hangartner, Urs: Sachcomics. In: Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Hg. v. Julia Abel u. Christian Klein. Stuttgart: Metzler, 2016, S. 291–303.
- Hangartner, Urs, Felix Keller u. Dorothea Oechslin (Hg.): Wissen durch Bilder. Sachcomics als Medien von Bildung und Information. Bielefeld: transcript, 2013.
- Hartmann, Britta: Diegetisieren, Diegese, Diskursuniversum. In: montage a/v 16.2 (2007), S. 53–69.
- Herman, David: Introduction. In: Narrative Theory and the Cognitive Sciences. Hg. v. David Herman. Stanford: CSLI, 2003, S. 1–32.
- Herman, David: Story Logic. Problems and Possibilities of Narrative. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004a.
- Herman, David: Toward a Transmedial Narratology. In: Narrative Across Media. The

- Languages of Storytelling. Hg. v. Marie-Laure Ryan. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004b, S. 47–75.
- Hescher, Achim: Reading Graphic Novels. Genre and Narration. Berlin: de Gruyter, 2016.
- Hochreiter, Susanne u. Ursula Klingeböck (Hg.): Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Bielefeld: transcript, 2014.
- Holländer, Hans: Zeit-Zeichen der Malerei. In: Ästhetik des Comic. Hg. v. Michael Hein, Michael Hüners u. Torsten Michaelsen. Berlin: Schmidt, 2002, S. 103–124.
- Inman, Matthew (W/A): How to Tell If Your Cat Is Plotting to Kill You. Kansas City: Andrews McMeel Publishing, 2012.
- Inman, Matthews (W/A): How to be Perfectly Unhappy. In: The Oatmeal <<http://theoatmeal.com/comics/unhappy>>. 09.2016. Letzter Zugriff am 31.07.2017.
- Inman, Matthews (W/A): Grizzlies North Cascade. In: The Oatmeal <[http://theoatmeal.com/blog/grizzlies\\_north\\_cascades](http://theoatmeal.com/blog/grizzlies_north_cascades)>. 03.2017a. Letzter Zugriff am 31.07.2017.
- Inman, Matthews (W/A): You're not going to believe what I'm about to tell you. In: The Oatmeal <<http://theoatmeal.com/comics/believe>>. 04.2017b. Letzter Zugriff am 31.07.2017.
- Jahn, Manfred: A Guide to Narratological Film Analysis. In: Poems, Plays, and Prose. A Guide to the Theory of Literary Genres. English Department, University of Cologne <<http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppf.htm>>. 02.09.2003. Letzter Zugriff am 31.07.2017.
- Jannidis, Fotis: Wer sagt das? Erzählen mit Stimmverlust. In: Stimme(n) im Text. Narratologische Positionsbestimmungen. Hg. v. Andreas Blödorn, Daniela Langer u. Michael Scheffel. Berlin: de Gruyter, 2006, S. 151–164.
- Jüngst, Heike E.: Information Comics. Knowledge Transfer in a Popular Format. Frankfurt a. M.: Lang, 2010.
- Kelleter, Frank u. Daniel Stein: Autorisierungspraktiken seriellen Erzählens. Zur Gattungsentwicklung von Superheldencomics. In: Populäre Serialität. Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert. Hg. v. Frank Kelleter. Bielefeld: transcript, 2012, S. 259–290.
- Kibédi Varga, Aron: Visuelle Argumentation und visuelle Narrativität. In: Text und Bild, Bild und Text. Hg. v. Wolfgang Harms. Stuttgart: Metzler, 1990, S. 356–367.
- Kindt, Tom u. Hans-Harald Müller: The Implied Author. Concept and Controversy. Berlin: de Gruyter, 2006.
- Kjørup, Søren: Pictograms. In: Semiotik. Semiotics. Ein Handbuch zu den zeichentheoretischen Grundlagen von Natur und Kultur. A Handbook on the Sign. Band 4. Hg. v. Roland Posner, Klaus Robering u. Thomas A. Seboek. Berlin: de Gruyter, 2004, S. 3504–3510.
- Klauk, Tobias: Fiktion und Modallogik. In: Fiktionalität. Ein interdisziplinäres Handbuch. Hg. v. Tobias Klauk u. Tilmann Köppe. Berlin: de Gruyter, 2014, S. 255–273.
- Klauk, Tobias u. Tilmann Köppe (Hg.): Fiktionalität. Ein interdisziplinäres Handbuch. Berlin: de Gruyter, 2014.
- Köppe, Tilmann: Fiktive Tatsachen. In: Fiktionalität. Ein interdisziplinäres Handbuch. Hg. v. Tobias Klauk u. Tilmann Köppe. Berlin: de Gruyter, 2014, S. 190–208.
- Köppe, Tilmann u. Jan Stührling: Against Pan-Narrator Theories. In: Journal of Literary Semantics 40 (2011), S. 59–80.
- Köppe, Tilmann u. Jan Stührling: Against Pragmatic Arguments for Pan-Narrator Theories. The Case of Hawthorne's Rappaccini's Daughter. In: Author and Narrator. Hg. v.

- Dorothee Birke u. Tilmann Köppe. Berlin: de Gruyter, 2015, S. 13–43.
- Kramer, Sven u. Thomas Tode (Hg.): *Der Essayfilm. Ästhetik und Aktualität*. Konstanz: UVK, 2011.
- Krämer, Sybille: *Kulturanthropologie der Medien. Thesen zur Einführung*. In: *Paragana: Internationale Zeitschrift für historische Anthropologie* 13.1 (2004), S. 130–133.
- Krämer, Sybille, Eva Cancik-Kirschbaum u. Rainer Tötzke (Hg.): *Schriftbildlichkeit. Wahrnehmbarkeit Materialität und Operativität von Notationen*. Berlin: Akademie, 2012.
- Kress, Gunther R.: *Multimodality. A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London: Routledge, 2010.
- Krohn, Bill: *Welles, Fernsehen und der Essay-film*. In: *Schreiben, Bilder, Sprechen. Texte zum essayistischen Film*. Hg. v. Christa Blümlinger u. Blümlinger Wulff. Wien: Sonderzahl, 1992, S. 171–177.
- Kuhn, Markus u. Andreas Veits: *Narrative Mediation in Comics: Narrative Instances and Narrative Levels in Paul Hornschemeier's The Three Paradoxes*. In: *Author and Narrator*. Hg. v. Dorothee Birke u. Tilmann Köppe. Berlin: de Gruyter, 2015, S. 235–262.
- Kukkonen, Karin: *Contemporary Comics Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2013.
- Kunz, Tobias: »Oopsie, I made a universe!« *Narration und Metareferenz in Brian K. Vaughan und Fiona Staples' Saga*. In: *Medienobservationen* <[http://www.medienobservationen.lmu.de/artikel/comics/comics\\_pdf/kunz\\_metareferenz.pdf](http://www.medienobservationen.lmu.de/artikel/comics/comics_pdf/kunz_metareferenz.pdf)> 23.08.2017. Letzter Zugriff am 25.10.2017.
- 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 University, 2010, S. 262–307.
- Lefèvre, Pascal: *Die Modi dokumentarischer Comics*. Übersetzt von Markus Oppolzer. In: *Der dokumentarische Comic. Reportage und Biographie*. Hg. v. Dietrich Grünewald. Essen: Christian A. Bachmann, 2013, S. 31–43.
- Lefèvre, Pascal: *No Content without Form. Graphic Style as the Primary Entrance to the Story*. In: *The Visual Narrative Reader*. Hg. v. Neil Cohn. London: Bloomsbury, 2016, S. 67–88.
- Leinfelder, Reinhold, Alexandra Hamann, Jens Kirstein u. Marc Schleunitz (Hg.): *Comics Meets Science. Proceedings of the Symposium on Communicating and Designing the Future of Food in the Anthropocene*. Berlin: Christian A. Bachmann, 2017.
- Lejeune, Philippe: *Der autobiographische Pakt*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1994.
- Leopold, Todd: *From Grains of Oatmeal, Big Things for Cartoonist*. In: CNN <<http://edition.cnn.com/2013/01/31/tech/oatmeal-inman-web-comics>>. 31.01.2013. Letzter Zugriff am 31.07.2017.
- Liew, Sonny (W/A): *The Art of Charlie Chan Hock Chye*. New York: Pantheon, 2016.
- Lim, Yiru: *Who is Charlie Chan Hock Chye? Verisimilitude and (The Act of) Reading*. In: *Comicsforum* <<https://comicsforum.org/2017/09/26/who-is-charlie-chan-hock-chye>>. 26.09.2017. Letzter Zugriff am 25.10.2017.
- Liptak, Andrew: *The Oatmeal Launched a Write-in Campaign to Reintroduce Grizzly Bears to the North Cascades*. In: *The Verge* <<https://www.theverge.com/2017/3/12/14901798/the-oatmeal-write-in-campaign-grizzly-bears-north-cascades>>. 12.03.2017. Letzter Zugriff am 31.07.2017.



- Lotman, Jurij M.: Probleme der Kinoaesthetik. Einführung in die Semiotik des Films. Übers. v. Christiane Böhler-Auras. Frankfurt a. M.: Syndikat, 1977.
- Lutz, Ferdinand (W/A): libretto 1. Köln: Quantity Books, 2016.
- Malmkjær, Kirsten: The Linguistics Encyclopedia. 2. Aufl. London: Routledge, 2004 [1991].
- Margolin, Uri: Character. In: The Cambridge Companion to Narrative. Hg. v. David Herman. Cambridge, Ma: Cambridge University Press, 2007, S. 66–79.
- Margolin, Uri: Narrator. In: Handbook of Narratology. Volume 1 und Volume 2. 2. Aufl. Hg. v. Peter Hühn, Jan C. Meister, John Pier u. Wolf Schmid. Berlin: de Gruyter, 2014 [2009], S. 646–666.
- McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Übers. v. Heinrich Anders. Hamburg: Carlsen, 1994.
- McCloud, Scott: Comics neu erfinden. Wie Vorstellungskraft und Technologie eine Kunstform revolutionieren. Übers. v. Jens Balzer. Hamburg: Carlsen, 2001.
- McDonell, Neil: Are Pictures Unavoidably Specific? In: Synthese 57.1 (1983), S. 83–98.
- McLaren, Ian: Some Pictorial Symbol Systems for Public Places. In: Iconic Communication. Hg. v. Philip G. Barker u. Masoud Yazdani. Bristol: Intellect, 2000, S. 42–50.
- Medhurst, Martin J. u. Michael A. DeSousa: Political Cartoons as Rhetorical Form. A Taxonomy of Graphic Discourse. In: Communication Monographs 48 (1981), S. 197–236.
- Miodrag, Hannah: Origins and Definitions. Arguments for a Non-Essentialists Approach. In: International Journal of Comic Art IJoCA 17.1 (2015), S. 24–44.
- Mitchell, William J.T.: Comics as Media. Afterword. In: Critical Inquiry 40.3 (2014), S. 255–265.
- Möbius, Hanno: Das Abenteuer »Essayfilm«. In: Versuche über den Essayfilm. Hg. v. Hanno Möbius u. Chris Marker. Marburg: Inst. für Neuere Dt. Literatur, 1991, S. 10–24.
- Nichols, Bill: Introduction to Documentary. 3. Aufl. Bloomington: Indiana University Press, 2017 [2001].
- Nöth, Winfried: Metapictures and Self-Referential Pictures. In: Self-Reference in the Media. Hg. v. Nina Bishara u. Winfried Nöth. Berlin: Mouton de Gruyter, 2007, S. 61–78.
- Novitz, David: Pictures and their Use in Communication. A Philosophical Essay. The Hague: Nijhoff, 1977.
- Nünning, Ansgar u. Vera Nünning: Produktive Grenzüberschreitung. Intermediale und Interdisziplinäre Ansätze in der Erzähltheorie. In: Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär. Hg. v. Vera Nünning u. Ansgar Nünning. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2002, S. 1–22.
- Packard, Stephan: Anatomie des Comics. Psychosemiotische Medienanalyse. Göttingen: Wallstein Verlag, 2006.
- Packard, Stephan: Erzählen Comics? In: Erzählen im Comic. Beiträge zur Comicforschung. Hg. v. Otto Brunken u. Felix Giesa. Essen: Christian A. Bachmann, 2013, S. 17–32.
- Packard, Stephan: Wie narrativ sind Comics? Aspekte einer historischen Transmedialität. In: Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Hg. v. Susanne Hochreiter u. Ursula Klingeböck. Bielefeld: transcript, 2014, S. 97–120.
- Packard, Stephan: Bilder erfinden. Fiktion als Reduktion und Redifferenzierung in graphischen Erzählungen. In: Fiktion im Vergleich der Künste und Medien. Hg. v. Anne

- Enderwitz u. Irina O. Rajewsky. Berlin: de Gruyter, 2016a, S. 125–143.
- Packard, Stephan: Medium, Form, Erzählung? Zur problematischen Frage: »Was ist ein Comic?«. In: Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Hg. v. Julia Abel u. Christian Klein. Stuttgart: Metzler, 2016b, S. 56–73.
- Packard, Stephan: How Factual are Factual Comics? Parasitic Imaginations in Referential Cartoons. In: Comics Meets Science. Proceedings of the Symposium on Communicating and Designing the Future of Food in the Anthropocene. Hg. v. Reinhold Leinfelder, Alexandra Hamann, Jens Kirstein u. Marc Schleunitz. Berlin: Christian A. Bachmann, 2017a, S. 19–27.
- Packard, Stephan: Sagen und Sehen jenseits von Schrift und Bild. Aufteilungen des Sinnlichen im Comic. In: Comics an der Grenze. Sub/Versionen von Form und Inhalt. Hg. v. Matthias Harbeck, Marie Schröer u. Linda Heyden. Berlin: Christian A. Bachmann, 2017b, 131–143.
- Pantenburg, Volker: Film als Theorie. Bildforschung bei Harun Farocki und Jean-Luc Godard. Bielefeld: transcript Verlag, 2006.
- Pantenburg, Volker: Farocki/Godard. Film as Theory. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015.
- Pedri, Nancy: Graphic Memoir. Neither Fact nor Fiction. 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. 127–153.
- Peirce, Charles S.: On a New List of Categories. In: Writings of Charles S. Peirce. A Chronological Edition. Volume 2: 1867-1871. Hg. v. Edward C. Moore. Bloomington: Indiana University Press, 1984, S. 49-59.
- Persson, Per: Understanding Cinema. A Psychological Theory of Moving Imagery. Cambridge, Ma: Cambridge University Press, 2003.
- Pichler, Wolfram u. Ralph Ubl: Bildtheorie. Zur Einführung. 2. Aufl. Hamburg: Junius, 2016 [2014].
- Pietrzak-Franger, Monika, Stephan Packard u. Susanne Schwertfeger: Entflachung des Denkens. Unflattening – am Roundtable. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 2.5 (2016), S. 11–19.
- Potysch, Nicolas u. Lukas R.A. Wilde: Picture Theory and Picturebooks. In: The Routledge Companion to Picturebooks. Hg. v. Bettina Kümmerling-Meibauer. London: Routledge, 2017, S.439–450.
- Prince, Gerald: Narratology. The Form and Functioning of Narrative. Berlin: Mouton, 1982.
- Rajewsky, Irina O.: Intermedialität. Tübingen: Francke, 2002.
- Reichert, Ramón: Die Medienästhetik der Webcomics. In: Theorien des Comics. Ein Reader. Hg. v. Barbara Eder, Elisabeth Klar u. Ramón Reichert. Bielefeld: transcript, 2011, S. 121–141.
- Richardson, Brian (Hg.): Style. Special Issue: The Implied Author 45.1 (2011).
- del Rio Garcia, Eduardo (Rius) (W/A): Marx für Anfänger. Übers. v. Ludwig Moos. Rowohlt: Reinbek bei Hamburg 1982 [1979].
- Rommens, Aarnoud, Björn-Olav Dozo, Pablo Turnes u. Erwin Dejasse (Hg.): Abstraction and Comics/La BD et l'abstraction. Liege: Liège University Press/Presses Universitaires de Liège, 2017.
- Rüggemeier, Anne: »Posing for All the Characters in the Book«. The Multimodal Processes of Production in Alison Bechdel's Relational Autobiography Are You My Mother?. In: Journal of Graphic Novels and Comics 7.3 (2016), S. 254–267.
- Ryan, Marie-Laure. Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory. Bloomington: Indiana University Press, 1991.

- Ryan, Marie-Laure: On the Theoretical Foundations of Transmedial Narratology. In: *Narratology beyond Literary Criticism. Mediality, Disciplinarity*. Hg. v. Jan C. Meister, Tom Kindt u. Wilhelm Schernus. Berlin: de Gruyter, 2005, S. 1–23.
- Ryan, Marie-Laure: Towards a Definition of Narrative. In: *The Cambridge Companion to Narrative*. Hg. v. David Herman. Cambridge, Ma: Cambridge University Press, 2007, S. 22–38.
- Ryan, Marie-Laure: Fiktion, Kognition und nichtverbale Medien. Übersetzt von Sylvia Zirten. In: »Es ist, als ob«. Fiktionalität in Philosophie, Film- und Medienwissenschaft. Hg. v. Gertrud Koch u. Christiane Voss. München: Fink, 2009, S. 69–86.
- Ryan, Marie-Laure: Narration in Various Media. In: *Handbook of Narratology. Volume 1 und Volume 2*. 2. Aufl. Hg. v. Peter Hühn, Jan C. Meister, John Pier u. Wolf Schmid. Berlin: de Gruyter, 2014a [2009], S. 447–467.
- Ryan, Marie-Laure: Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology. In: *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Hg. v. Marie-Laure Ryan u. Jan-Noël Thon. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014b, S. 25–49.
- Ryan, Marie-Laure u. Jan-Noël Thon (Hg.): *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014.
- Sachs-Hombach, Klaus: Bild und Prädikation. In: *Bildhandeln*. Hg. v. Klaus Sachs-Hombach. Magdeburg: Scriptorum, 2001, S. 55–76.
- Sachs-Hombach, Klaus: Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft. Köln: Herbert von Halem, 2003.
- Sachs-Hombach, Klaus u. Jörg R.J. Schirra: Darstellungsstil als bild-rhetorische Kategorie. Einige Vorüberlegungen. In: *IMAGE. Themenheft Bild-Stil: Strukturierung der Bildinformation 3* (2006) S. 175–191 <<http://www.gib.uni-tuebingen.de/image/ausgaben-3?function=fnArticle&showArticle=84>>. Letzter Zugriff am 31.07.2017.
- Sachs-Hombach, Klaus u. Jörg R.J. Schirra: Prädikative und modale Bildtheorie. In: *Bildlinguistik. Theorien – Methoden – Fallbeispiele*. Hg. v. Hajo Diekmannshenke, Michael Klemm u. Hartmut Stöckl. Berlin: Schmidt, 2011, S. 95–119.
- Sackmann, Eckart: Comic. Kommentierte Definition. In: *Deutsche Comicforschung 6* (2010), S. 6–9.
- Sadanobu, Toshiyuki: »Characters« in Japanese Communication and Language. An Overview. In: *Acta Linguistica Asiatica 5.2* (2015), S. 9–27.
- Scherer, Christina: Ivens, Marker, Godard, Jarman – Erinnerung im Essayfilm. München: Fink, 2001.
- Scherer, Christina: Die Subversion dominanter Bilderwelten im Essayfilm. In: *Der Essayfilm. Ästhetik und Aktualität*. Hg. v. Sven Kramer u. Thomas Tode. Konstanz: UVK, 2011, S. 143–158.
- Schirra, Jörg R.J.: Bilder – Kontextbilder. In: *Bildhandeln*. Hg. v. Klaus Sachs-Hombach. Magdeburg: Scriptorum, 2001, S. 77–100.
- Schirra, Jörg R.J.: *Foundation of Computational Visualistics*. Wiesbaden: Deutscher Universitätsverlag, 2005.
- Schirra, Jörg R.J.: Kontext. In: *GIB – Glossar der Bild-Philosophie* <<http://www.gib.uni-tuebingen.de/netzwerk/glossar/index.php?title=Kontext>>. 2013. Letzter Zugriff am 31.07.2017.
- Schmid, Wolf: Implied Author. In: *Handbook of Narratology. Volume 1 und Volume 2*. 2. Aufl. Hg. v. Peter Hühn, Jan C. Meister, John Pier u. Wolf Schmid. Berlin: de Gruyter, 2014 [2009], S. 288–300.

- Scholz, Oliver R.: *Bild, Darstellung, Zeichen. Philosophische Theorien bildhafter Darstellung*. 2. Aufl. Frankfurt a. M.: Klostermann, 2004 [1991].
- Schröer, Marie: *Graphic Memoirs – autobiographische Comics*. In: *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Hg. v. Julia Abel u. Christian Klein. Stuttgart: Metzler, 2016, S. 263–275.
- Schröer, Marie: »Der Ursprung der Welt«. Die wahre Größe der Klitoris. In: *Der Tagesspiegel* <<http://www.tagesspiegel.de/kultur/comics/der-ursprung-der-welt-die-wahre-groesse-der-klitoris/19959222.html>>. 21.06.2017. Letzter Zugriff am 31.07.2017.
- Schüwer, Martin: *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2008.
- Smith, Craig: *Motion Comics. The Emergence of a Hybrid Medium*. In: *Writing Visual Culture* 7 (2015), S. 1–23.
- Sonesson, Göran: *Mute Narratives*. In: *Interart Poetics. Essays on the Interrelations of the Arts and Media*. Hg. v. Ulla B. Lagerroth, Hans Lund und Erik Hedling. Amsterdam: Rodopi, 1997, S. 243–250.
- Sousanis, Nick (W/A): *Unflattening*. Cambridge, Ma: Harvard University Press, 2015.
- Sousanis, Nick: *Beyond Illustration*. In: *Comics Meets Science. Proceedings of the Symposium on Communicating and Designing the Future of Food in the Anthropocene*. Hg. v. Reinhold Leinfelder, Alexandra Hamann, Jens Kirstein u. Marc Schleunitz. Berlin: Christian A. Bachmann, 2017, S. 13–17.
- Speidel, Klaus: *Can a Single Still Picture Tell a Story? Definitions of Narrative and the Alleged Problem of Time with Single Still Pictures*. In: *Diegesis. Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung* 2.1 (2013), S. 173–194 <<https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/128/158>>. 2013. Letzter Zugriff am 31.07.2017.
- Stein, Daniel: *Was ist ein Comic-Autor? Autorinszenierung in autobiografischen Comics und Selbstporträts*. In: *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Hg. v. Daniel Stein, Katerina Kroucheva u. Stephan Ditschke. Bielefeld: transcript, 2009, S. 201–235.
- Stein, Daniel: *Unzuverlässiges Erzählen in Comicserien. Roundtable zum unzuverlässigen Erzählen 4*. In: *ComFor – Gesellschaft für Comicforschung* <<http://www.comicgesellschaft.de/2013/03/28/daniel-stein-unzuverlassiges-erzaehlen-in-comicserien>>. 28.03.2013. Letzter Zugriff am 31.07.2017.
- Stein, Daniel u. Jan-Noël Thon: *Introduction. From Comic Strips to Graphic Novels*. In: *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Hg. v. Daniel Stein u. Jan-Noël Thon. Berlin: de Gruyter, 2013, S. 1–23.
- Steinbrenner, Jakob: *Ambiente. Überlegungen zum King Kong Kunstkabinett und der Genremalerei*. In: *Aus dem King Kong Kunstkabinett*. Hg. v. Walter Amann, Wolfgang Schikora, Ulrich Zierold u. Wolfgang Herzer. München: Antje Kunstmann, 1999, S. 177–185.
- Steiner, Wendy: *Pictorial Narrativity*. In: *Narrative Across Media. The Languages of Storytelling*. Hg. v. Marie-Laure Ryan. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004, S. 145–177.
- Steirer, Gregory: *Unflattening*. In: *Cinema Journal* 56.2 (2017), S. 168–173.
- Stockwell, Peter: *Cognitive Poetics. An Introduction*. London: Routledge, 2008 [2002].
- Strömquist, Liv (W/A): *Der Ursprung der Welt*. Übersetzt von Katharina Erben. Berlin: Avant, 2017.

- THE EMOJI MOVIE (USA 2017; R: Tony Leondis).
- Thompson, Craig (W/A): Habibi. London: Faber, 2011.
- 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. Daniel Stein u. Jan-Noël Thon. Berlin: de Gruyter, 2013, S. 67–100.
- Thon, Jan-Noël: Narrativity. In: The Johns Hopkins Guide to Digital Media. Hg. v. Marie-Laure Ryan, Benjamin J. Robertson u. Lori Emerson. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, S. 351–355.
- Thon, Jan-Noël: Converging Worlds. From Transmedial Storyworlds to Transmedial Universes. In: StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies 7.2 (2015), S. 21–53.
- Thon, Jan-Noël: Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture. Lincoln: University of Nebraska Press, 2016.
- Thon, Jan-Noël: Transmedial Narratology Revisited. On the Intersubjective Construction of Storyworlds and the Problem of Representational Correspondence in Films, Comics, and Video Games. In: Narrative 25.3 (2017), S. 286–320.
- Tugendhat, Ernst: Vorlesungen zur Einführung in die sprachanalytische Philosophie. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1976.
- Varnum, Robin u. Christina T. Gibbons (Hg.): The Language of Comics. Word and Image. Jackson: University Press of Mississippi, 2001.
- Vaughan, Brian K. (W), Viona Staples (A) et al.: Saga. Berkeley, CA: Image Comics, seit 2012.
- Walsh, Richard: Who is the Narrator? In: Poetics Today 18.4 (1997), S. 495–513.
- Walton, Kendall L.: Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts. Cambridge, Ma: Harvard University Press, 1993 [1990].
- Werner, Jan C.: Fiktion, Wahrheit, Referenz. In: Fiktionalität. Ein interdisziplinäres Handbuch. Hg. v. Tobias Klauk u. Tilmann Köppe. Berlin: de Gruyter, 2014, S. 125–158.
- Werner, Lukas: Metacomics. In: Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Hg. v. Julia Abel u. Christian Klein. Stuttgart: Metzler, 2016, S. 304–315.
- Wiesing, Lambert. Artificielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2005.
- Wilde, Lukas R. A. Der Witz der Relationen. Komische Inkongruenz und diagrammatisches Schlussfolgern im Webcomic XKCD. Stuttgart: Ibidem, 2012.
- Wilde, Lukas R. A.: Was unterscheiden Comic-»Medien«? In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 1 (2014), S. 25–50 <<http://www.closure.uni-kiel.de/closure1/wilde>>. 11.2014. Letzter Zugriff am 31.07.2017.
- Wilde, Lukas R. A.: Bibliographie – Digitaler Comic. In: Webcomic Im Fokus. Internationaler Comic-Salon Erlangen 2014. Dokumentation der Veranstaltung. Hg. v. Lukas R. A. Wilde (Comic Solidarity), 2015a, S. 51–59 <<http://www.comicsolidarity.de>>. 03.2015. Letzter Zugriff am 31.07.2017.
- Wilde, Lukas R. A.: Distinguishing Mediality. The Problem of Identifying Forms and Features of Digital Comics. In: Digital Comics. Special-Themed Issue of Networking Knowledge 8.4 (2015b), S. 1–14 <<http://ojs.meccsa.org.uk/index.php/netknow/article/view/386>>. 05.2015. Letzter Zugriff am 31.07.2017.
- Wilde, Lukas R. A.: Gibt es eine Ästhetik des Webcomic? In: Webcomic Im Fokus. Internationaler Comic-Salon Erlangen 2014. Dokumentation der Veranstaltung.

- Hg. v. Lukas R. A. Wilde (Comic Solidarity), 2015c, S. 4–15 <<http://www.comicsolidarity.de>>. 03.2015. Letzter Zugriff am 31.07.2017.
- Wilde, Lukas R. A.: Kingdom of Characters. Die »Mangaisierung« des japanischen Alltags aus bildtheoretischer Perspektive. In: Visual Narratives – Cultural Identities. A Special-Themed Issue of VISUAL PAST 3.1 (2016), S. 615–648.
- Wilde, Lukas R. A.: Comics | Piktogramme. Mediale Transformationen in der »Sprache« des Comics. In: Comics an der Grenze. Sub/Versionen von Form und Inhalt. Hg. v. Matthias Harbeck, Marie Schröer u. Linda Heyden. Berlin: Christian A. Bachmann, 2017a, S. 97–118.
- Wilde, Lukas R. A.: Die Sounds des Comics. Fünf mal mit den Augen hören. In: SPIEL. Siegener Periodicum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft 2 (2017b), in Vorb.
- Wilde, Lukas R. A.: Evidenz und Medienrhetorik. Die komische Inszenierung wissenschaftlicher Darstellungen als junges Subgenre des (Web-)Comic. In: Comics und Naturwissenschaften. Hg. v. Clemens Heydenreich. Berlin: Christian A. Bachmann, 2017c, in Vorb.
- Wilde, Lukas R. A.: The Epistemology of the Drawn Line. Abstract Dimensions of Narrative Comics. In: Abstraction and Comics/La BD et l'abstraction. Hg. v. Aarnoud Rommens, Björn-Olav Dozo, Pablo Turnes u. Erwin Dejasse. Liege: Liège University Press/Presses Universitaires de Liège, 2017d, S. 423–447.
- Wilde, Lukas R. A.: Im Reich der Figuren. Meta-narrative Kommunikationsfiguren und die »Mangaisierung« des japanischen Alltags. Köln: Herbert von Halem, 2018a, in Vorb.
- Wilde, Lukas R. A.: Medium, Form, Genre? Medialität(en) des Comics. In: Comics in der Schule. Hg. v. Markus Engelns, Ulrike Preußner u. Felix Giesa. Berlin: Christian A. Bachmann, 2018b, in Vorb.
- Wolf, Werner: Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik. Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie. In: Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär. Hg. v. Vera Nünning u. Ansgar Nünning. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2002, S. 23–104.
- Wolf, Werner: Narrative and Narrativity. A Narratological Reconceptualization and Its Applicability to the Visual Arts. In: Word and Image 19.3 (2003), S. 180–197.
- Wolf, Werner: »Cross the Border – Close that Gap«. Towards an Intermedial Narratology. In: European Journal of English Studies 8.1 (2004), S. 81–103.
- 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.
- Wolf, Werner: Fiktion. Eine relevante Kategorie der Metareferenz in Literatur und anderen Medien? In: Fiktion im Vergleich der Künste und Medien. Hg. v. Anne Enderwitz u. Irina O. Rajewsky. Berlin: de Gruyter, 2016, S. 227–244.
- Woodfin, Rupert (W) u. Oscar Zarate (A): Marxismus. Ein Sachcomic. 2. Aufl. Überlingen: TibiaPress, 2013 [2011].
- Wulff, Hans-Jürgen: Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen. Zwei Anmerkungen. In: montage a/v 16.2 (2007), S. 39–51.
- Zipfel, Frank: Narratorless Narration? Some Reflections on the Arguments for and against the Ubiquity of Narrators in Fictional Narration. In: Author and Narrator. Hg. v. Dorothee Birke u. Tilmann Köppe. Berlin: de Gruyter, 2015, S. 45–63.

## Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: *You're not going to believe what I'm about to tell you* (Inman 2017a, n. pag.).
- Abb. 2: *Gehirnfürz #206: Konsequenzen* (Baumann 2016, n. pag; Ausschnitt L. W.).
- Abb. 3: *How to be Perfectly Unhappy* (Inman 2016, n. pag; Montage L. W.).
- Abb. 4: *Libretto 1* (Lutz, 17f.).
- Abb. 5: *How to be Perfectly Unhappy* (Inman 2016, n. pag; Ausschnitt L. W.).
- Abb. 6: *Bildlichkeit und narratives Verstehen* (Kilian Wilde, [www.wilde-grafik.com](http://www.wilde-grafik.com)).
- Abb. 7: *Grizzlylies North Cascade* (Inman 2017b, n. pag; Ausschnitt L.W.).

## Anmerkungen

- 1] Mustergültige Definitionen des Comics bestimmen diesen etwa als »zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen« (McCloud 1994, 9) oder als »eine Erzählung in mindestens zwei stehenden Bildern« (Sackmann, 6; vgl. dazu Hague; Miodrag). Dies trifft auf viele der gleich zu besprechenden Phänomene kaum zu, die aber dennoch ganz unproblematisch als Comics gelten (vgl. dazu ausführlich Wilde 2018b). Wenn wir danach fragen, wo ein Comic eigentlich »anfängt«, ist somit zunächst bemerkenswert, dass viele Akteure und Rezipient\_innen in digitalen Einbettungen wesentlich »liberaler« sind als etwa in der Buchhandlung. Einer interessanten Intuition von Philip Dreher zufolge, scheint bereits die Einbettung von künstlerisch-ästhetischen bzw. humoristischen *Grafikdateien* in Blogs als kultureller Marker für »Comichaftigkeit« zu fungieren (vgl. Wilde 2015b), selbst wenn diese Grafiken fast nur Texte enthalten. In Jpg-Formatierung verhalten sich diese wesentlich *Schriftbildlicher* als der adaptive Html-Texthintergrund.
- 2] Bereits 2013 war Schlogger die Gewinnerin des Webcomic-Preises »Lebensfenster«. Im April 2017 wurde ihr Aktivismus in der deutschen Webcomic--Szene schließlich auch durch den ICOM-Sonderpreis für besondere Leistungen gewürdigt. Zu Baumanns Print-Publikationen zählt eine bei Panini veröffentlichte Bachelorarbeit in Comic-Form (Baumann 2012).
- 3] Auch hier könnte man noch wesentlich feiner differenzieren (wodurch sich aber die grundsätzliche »Widerständigkeit« der genannten Formen nicht auflöst). Pascal Lefèvre übertrug beispielsweise Bill Nichols' sechs Modi von Dokumentarfilmen auf den Comic (vgl. Lefèvre 2013), die gemeinhin als das differenzierteste filmische Kategoriensystem gelten. Was die Text-Bild-Relationen angeht, entsprechen die *Oatmeal*- und Schlogger-Folgen am ehesten dem expositorischen Modus: »Expositorische Filme bedienen sich häufig eines Stimme-Gottes-Kommentars (der Sprecher ist zu hören aber nicht zu sehen) [...]. Dieser Modus beruht ganz stark auf der internen Logik des vorgebrachten Arguments, für das die Bilder lediglich eine untergeordnete, illustrierende Rolle spielen. Der expositorische Modus erweckt den Anschein von [...] überzeugenden Argumenten, indem er Generalisierungen und weitgreifende Argumente zulässt« (Lefèvre 2013, 37). Für den expositorischen Modus ist nun aber auch eine *allwissende* und *unparteiische* Haltung typisch, »[s]omit wird zumindest ein impliziter Objektivitätsanspruch gestellt« (Lefèvre 2013, 38), was auf die stark subjektiv gefärbten Perspektiven von Inman und Baumann gerade nicht zutrifft (in dieser Hinsicht stehen sie Nichols' *poetischem* Modus wesentlich näher). Die Kategorie »Essayfilm«, die komplett quer zu Nichols' Kategorien liegt, kann mit solchen Spannungen womöglich deutlich besser umgehen.
- 4] Vgl. dies zu David Davies' »we assume the author has included only events she believes to have occurred, narrated as occurring in the order in which she believes them to have occurred« (Davies, 46).
- 5] Betrachtet man »das Narrative« mit Werner Wolf als ein kognitives Schema, so existiert etwa komplementär dazu »das Deskriptive« oder »das Argumentative« (vgl. Wolf 2002, 37). Insbesondere in der Textlinguistik existieren zahlreiche Typologien für kognitive Makrogenres, die etwa auch »persuasive«, »expositorische« oder »konversationelle« Textsorten vorsehen. Bekannt sind etwa die Modelle von Kirsten Malmkjær (259), Robert-Alain de Beaugrande und Wolfgang U. Dressler

(184) oder Monika Fludernik. Fludernik differenziert auf drei Abstraktionsebenen: Konkrete Texttypen und Genres (wie Romane, Briefe, Witze oder Anleitungen) tauchen demgemäß als Manifestationen von fünf Makrogenres auf (das Narrative, das Argumentative, das Instruktive, das Konversationelle und das Reflexive), welche auf Mikroebene wiederum durch jeweils eigene Diskurs-(Präsentations-)Modi ausgezeichnet sind (vgl. hierzu auch die Darstellungen in Kibédi Varga, 365; Nünning/Nünning, 5–10 sowie für Sachcomics Jüngst, 302–305). Einerseits aber besteht kaum Einigkeit darüber, wo ein solches »Makrogenre« beginnt und endet, weswegen solche Typologien häufig eher als erste Annäherung fungieren (vgl. Ryan 2007, 26). Für die Anwendung auf Comics könnten filmwissenschaftliche Kategorien wie etwa von Seymour Chatman (vgl. 21) oder David Bordwell und Kristin Thompson ohnehin näherstehen (sie unterscheiden »narrative« Organisationsformen von »kategorialen«, »rhetorischen«, »abstrakten« und »assoziativen«, vgl. Bordwell/Thompson, 350–385; die hier zu beschreibenden Comic-Formen wären demnach am ehesten als »rhetorisch« zu bezeichnen).

- 6] Vgl. zur Übersicht die Beiträge in Alter/Corrigan; Blümlinger/Wulff; Kramer/Tode. Für eine weiterhin aktuelle Argumentation, warum der Essay-film keine abgrenzbare filmische Kategorie sein könne, da sein wichtigstes Merkmal gerade in der Vermischung und Durchdringung bestehender Gattungen läge vgl. Krohn. Ich orientiere mich im Folgenden vor allem an den Konzeptionen von Hanno Möbius, Christina Scherer (2001), Barbara Filser und Timothy Corrigan.
- 7] Das Kieler *Lexikon der Filmbegriffe* spricht so vom »Intellektuellen Bruder der Dokumentation« (Bender/Brunner, n. pag), was eine betont subjektive, gar poetische Herangehensweise keinesfalls ausschließt (vgl. Borstnar/Pabst/Wulff, 50 sowie Scherer 2011). Zugleich ist damit angesprochen, dass der Film in diesem Modus als eine Form des *Denkens* und *Argumentierens* verstanden wird (vgl. Bellour; Pantenburg 2006; 2015), die sich spezifischer multimodaler Mittel bedient, um komplexe Zusammenhänge in einer Dialektik aus Theorie und Poesie zu erfassen.
- 8] Gerade etwa beobachtete Marie Schröer an Liv Strömquists *Der Ursprung der Welt* (2017) sehr zutreffend das »Potential des Comics für grafische Essays« (Schröer

2017, n. pag). Es handelt sich dabei um eine Kulturgeschichte der Vulva in Comic-Form. Vor allem denke ich aber an »collage style«-Serien (Jüngst, 22), wie etwa ...*Para Principiantes* des mexikanischen Künstlers Rius (aka Eduardo del Rio Garcia), von denen zahlreiche Ableger wie die Serie *Infocomics...* (vgl. z. B. Woodfin/Zarate) existieren. In zahlreichen Comicdefinitionen werden diese – entgegen ihrer Selbstbezeichnung als Comic – gerade aus dessen Definition ausgeschlossen, da sie »nur partiell eigentliche Comics oder Comic-Elemente zur Attraktion nutzen« (Hangartner 2013, 15; beiden Serien gegenüber äußerte Hangartner zuletzt weniger Vorbehalte, vgl. Hangartner 2016, 294.). Oder in Jüngsts Worten: »There is not necessarily a narrative sequence but rather the effect of looking at one poster after the other, as the page layout is the most important structuring elements« (Jüngst, 22; vgl. auch Dolle-Weinkauff, 303). Ein weiterer Anknüpfungspunkt bietet sich mit Sousanis' Arbeiten selbst, insbesondere seine in Comicform verfasste Dissertationsschrift *Unflattening* (2015). Deren »Comichaftigkeit« (vgl. Miodrag; Wilde 2015b) dürfte zwar niemand ernsthaft in Abrede stellen. Dass man sich dennoch neuer Begrifflichkeiten bedienen sollte, um ein derart »neuartiges Denkmedium« (Pietrzak-Franger/Packard/Schwertfeger, 11) besser zu erfassen, das »die Form des grafischen Erzählens *bis hin zu ihren Grenzen* austestet« (Pietrzak-Franger/Packard/Schwertfeger, 12, Herv. L. W.), darauf hat Sousanis selbst ganz zutreffend hingewiesen. Und er könnte auch über Inman oder Baumann sprechen, wenn er all diese Formen des »spatialized thinking« (Sousanis 2017, 13) weniger als mediale Hybridisierung von Prosa und Illustration verstehen will, und noch weniger ohne Bezug auf die »usual suspects of film and literature« (Sousanis 2017, 13). Stattdessen seien sie »instead better thought of as a blending of poetry and graphic design« (Sousanis 2017, 13).

- 9] Für eine begriffsgeschichtliche Rekonstruktion des nicht unproblematischen Konzepts von »impliziten Autoren« vgl. Kindt/Müller, 151–182 sowie die Beiträge in Richardson; zur Übersicht vgl. Schmid sowie für den Comic Thon 2016, 183–206. Nicht weiter eingehen werde ich auf die faktischen vs. implizit im Text angelegten Leserschaften, die ebenfalls als Teil des »externen Kommunikationssystems« herangezogen werden müssten.



- 10] Die Unterscheidung »fiktiv« vs. »nicht fiktiv« bezieht sich auf die Ebene des Dargestellten, die Unterscheidung »fiktional« vs. »non-fiktional« auf die Ebene der Darstellung: »In diesem Sinne lässt sich also z.B. von fiktionaler Rede, von einem fiktionalen Diskurs, von fiktionalen Texten, Filmen usw. Sprechen, während sich »fiktiv« auf Gegenstände, auf fiktive Entitäten bezieht« (Enderwitz/Rajewsky 2016b, 1f.). Der Unterschied zwischen »Fiktionalität« und »Non-Fiktionalität« ist demnach nur pragmatisch bzw. institutionell zu klären (vgl. die Beiträge in Klauk/Köppe sowie in Enderwitz/Rajewsky 2016a). Prinzipiell wird die Unterscheidung von »Fiktionalität« und »Non-Fiktionalität« zumeist als eine *kategoriale* angesehen, in welcher eine Rezipient\_in sich immer *eben* für die eine oder die andere Seite entscheiden wird (vgl. Wolf 2016, 231f., im Widerspruch dazu aber Stephan Packards Annahme einer ebenfalls »gradierte[n] Fiktionalität«, 2016a, 139). Das Urteil »Fiktivität« vs. »Non-Fiktivität« hingegen ist notwendig *immer* äußerst graduell aufzufassen: bereits der Planet Erde etwa, der in den allermeisten Darstellungen zumindest *impliziert* ist, ist schließlich nicht fiktiv.
- 11] Wenn ich in »konventionellen« Kommunikationsgefügen im Comic keine Notwendigkeit sehe, visuelle Erzählinstanzen zu postulieren, soll damit (um noch einmal Missverständnissen vorzubeugen) keinesfalls die Relevanz all jener narrativen Funktionen bestritten werden, die etwa Groensteen dem »*monstrator*« und schließlich dem »*fundamental narrator*« zuschreibt (Groensteen 2013, 90–97). Wenn darunter aber dezidiert *nicht-personalisierte* narratologische Funktionen gemeint sind, bedarf es keiner zusätzlichen Konstrukte, die – wie es Thon zuspitzt – an »phantomesque little men« (Thon 2016, 148) denken lassen. Aus ähnlichen Gründen spricht Schüwer mit Bezug auf Manfred Jahn statt vom »Erzähler« der Bilder auch lieber von »der Inszenierung« (Schüwer, 29). Dies schließt nicht aus, dass die hypothetisch erschlossenen Autor\_innen von Text zu Text (und auch innerhalb eines Werkes) unterschiedliche »Rollen« im Sinne Erwing Goffmans spielen können (verstanden als ein soziales »situation-based self«, Sadanobu, 13). Uri Margolin beschrieb diese theoretische Option als »the actual author-performer merely feigning, pretending or playing the role of a reporter of facts« (Margolin 2014, 662). Gänzlich anders sieht dies etwa im Falle des fiktiven Zeichners Charlie Chan Hock Chye in Sonny Liew's Comic *The Art of Charlie Chan Hock Chye* aus, bei dem wir in der Tat auch die Zeichnungen der fiktiven Entität Charlie (und nicht dem tatsächlichen Autor Sonny Liew) attribuieren (vgl. Lim). Interessant ist sicherlich auch Craig Thompsons *Habibi*, in dem ebenfalls Teile der piktorialen (in jedem Fall: der grafischen) Gegebenheiten an eine extradiegetische Erzählinstanz (eine erzählende Figur) gebunden sind (vgl. Thon 2016, 187–194); auch Brian K. Vaughans und Fiona Staples *Saga* spielt unentwegt mit dieser Möglichkeit (vgl. Kunz). Deutlich komplexer wird dies bei dem von Packard diskutierten »*Spider-Man-Problem*« (vgl. Packard 2014), auf das ich hier leider nicht genauer eingehen kann.
- 12] Beide Autor\_innenfiguren sind medial einigermaßen präsent. »If Inman isn't a king of the Internet, he's certainly among its royalty« (Leopold, n. pag). Er ist längst ein TED-Talk-Star auf Youtube (vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=QYyJZOHgpcom>, letzter Zugriff am 31.07.2017) und führte spektakuläre Crowdfunding-Kampagnen durch. Baumann ist in der deutschen Webcomic-Szene stark vernetzt und vernetzend tätig, was unlängst auch durch den ICOM-Preis 2017 gewürdigt wurde. Selbst Sousanis wäre der Anspruch, mit *Unflattening* ein »wissenschaftliches« Werk vorgelegt zu haben, zumindest insofern zuzugestehen, als dass seine Artikulationen von vielen Rezensenten durchaus ihm selbst – und nicht etwa einer textimmanenten Erzählinstanz – attribuiert werden (vgl. etwa Steirer 2017). Umgekehrt bezeichnet etwa Monika Pietrzak-Franger *Unflattening* (konsequent) als »Roman« (in Franger/Packard/Schwertfeger, 11) und auch Packard spricht durchgängig von »the narrator's voice« (in Franger/Packard/Schwertfeger, 13). Die Unsicherheit, ob dies notwendig ist – ob eine von Sousanis' unterschiedene Erzählinstanz anzunehmen wäre – scheint mir keineswegs ein analytisches Defizit, sondern ein programmatischer Bestandteil des gewählten Modus.
- 13] Um dies zu verdeutlichen, zunächst ein naheliegender Kontrast: »Argumentierende« Comics kennen wir spätestens seit McClouds »Metacomic«-Trilogie (vgl. Werner 2016). Doch wie Packard immer wieder betont hat, bedient sich McCloud der Einführung eines handelnden Avatar-Stellvertreters, eines *narrator-as-narrating character* im Sinne Richard Walshs (vgl. auch Thon 2016, 154). McCloud bietet »einen Protagonisten, der

- in einer Abfolge von Szenen handelt« (Packard 2016b, 66), »der für ihn durch die Thesen führt, als würde nicht argumentiert, sondern von einer Argumentation erzählt« (Packard 2013, 26; vgl. 2006, 198). Einen solchen finden wir bei den angeführten Beispielen von Inman oder Baumann nicht (oder nur höchst punktuell). Wenn uns an einer Differenzierbarkeit gelegen ist, könnten wir in einem ersten Anlauf folgende Frage von Thon heranziehen: »Does the film, comic, or video game provide any information about the specific situation in which a given narrator narrates« (Thon 2016, 156).
- 14] Wir differenzieren diese »dargestellte Figur« (Lukas R. A. Wilde) im Übrigen genau dann vom hypothetisch erschlossenen Autor (Lukas R. A. Wilde), wenn wir uns fragen, welches »Bild« von Ersterem uns Letzterer mit diesem Exkurs zu seiner Person vermitteln möchte. Ich würde bei diesem »Ich« (aus gleich zu erläuternden Gründen) dennoch nicht von einer »Figur« sprechen – anders als etwa bei McClouds Avatar –, wenn »sie« in keinerlei Situationen verortet wird. Es dürfte wohl auf einige Zustimmung stoßen, dass der vorliegende Text insofern nur äußerst eingeschränkt als »Erzählung« aufzufassen wäre (obgleich sich vermittels Weltwissen natürlich auch hier eine implizierte, nicht fiktive »Storyworld« – unsere Welt – ergänzen lässt). Das scheint mir wenig kontrovers, und nichts Anderes werde ich für non-narrative Webcomics geltend machen.
- 15] Damit muss keinesfalls behauptet sein, dass der so konstruierte »propositionale Kern« nicht tatsächlich genau dies wäre: eine *nachträgliche*, sowohl logisch wie auch zeitlich *rückwirkende Konstruktion*. In jeder konkreten Lektüre hat eine Einordnung des Medienangebots zumeist bereits stattgefunden. Packard hat dies erneut treffend begründet: »Ist die Fiktionalität eines Bildes oder schriftlichen Textes zu beschreiben, genügt es daher nicht, einen semiotischen Kern gleichsam objektiviert zu erläutern und dann einen fiktionalen von einem faktualen oder anderen Umgang mit diesem Kern zu unterscheiden. Vielmehr ist die Weise, in der der Kern gegen andere Funktionen der Rezeption abgegrenzt wird, selbst ein entscheidender Aspekt eines fiktionalen Programms« (Packard 2016a, 131). Genau die Anregung zur Konstruktion dieses »Kerns« möchte ich hier als Basisnarrativität auffassen, da in den diskutierten Beispielen eine Einordnung als extensionale Situationsdarstellung nie in Gefahr ist, insofern wohl stets ein elementarer Weltbezug unterstellt werden kann (*irgendeiner*, mindestens einer möglichen Welt).
- 16] Das häufig aufgegriffene Basismodell der kognitiven Text- bzw. Diskursinterpretation stammt von Teun A. van Dijk und Walter Kintsch (vgl. auch Stockwell), auf das sich auch David Herman in seinem Entwurf einer transmedialen Narratologie (vgl. 2004a; 2004b) beruft.
- 17] Ob dies für die anderen sichtbaren Figuren ebenso gilt (ob es sich bei diesen um andere Wesen handelt, an denen bloß Ähnliches *exemplifiziert* wird, oder ob es sich um dieselbe Figur handelt, die nur unterschiedlich dargestellt wird, vgl. Wilde 2016; 2017d), lässt sich kaum sicher entscheiden. Für Identitätskriterien von gezeichneten Figuren vgl. ausführlicher Wilde 2018a, Kap. VII.
- 18] Mitunter gehen Narratologen sogar soweit, dass es sich beim Verstehen einer Zeichenkonfiguration als Darstellung einer diegetischen Situation um einen unmittelbareren *Verstehensprozess* handeln würde (»mere comprehension«, Thon 2016, 54) als bei einer abstrakteren, symbolischeren »interpretation« (Persson, 29).
- 19] Hier existiert ein aufschlussreicher Bezug zum »Möglichkeitsdenken« des Essayistischen (vgl. Filsler, 83). Zunächst gibt es zahlreiche Argumente dafür, dass es sich bei einer narrativen Darstellung nicht bloß um einen Modalzustand unter weiteren handelt (wie »wünschen...«, »hoffen...«, »fürchten, dass...«, vgl. etwa Doležel, 28; Klauk; Walton, 204). Gegenüber bloß möglichen Welten scheint narrativ dargestellten stets ein Moment der Nicht-Hypothetizität, um nicht zu sagen der *fingierten Faktizität* zuzukommen (vgl. dazu Currie, 7 sowie Wilde 2018a, Kap. V). Durch die Aufgabe einer globalen *basic fact domain* (und damit einer Suspendierung des *fictional recentering*) kommen »essayistische« Comics dem Möglichkeitsdenken wesentlich näher als konventionell narrative Comics.
- 20] Tony Leondis' THE EMOJI MOVIE (USA 2017) bildet hierzu eine bemerkenswerte Ausnahme. In diesem Film »existieren« Emojis tatsächlich als partikularisierte Figuren einer diegetischen Welt. Die komische Prämisse des Films basiert exakt auf der

Unterwanderung dieser sonst unproblematischen Interpretationsgewohnheit.

- 21] Diese Frage lässt sich *nicht* alleine anhand der sichtbaren Eigenschaften eines Bildes beantworten. Um Oliver R. Scholz zu Wort kommen zu lassen: »Andererseits ist klar, dass grundsätzlich auch detailreiche und naturalistische Bilder als Piktogramme dienen können. Beispielsweise verwenden findige Besitzer von Cafés Bilder von Filmstars zur Kennzeichnung der Toiletten. In der Umgebung spielen sie die Rolle von Piktogrammen« (Scholz, 133; vgl. McDonell, 93). Es lassen sich umgekehrt Artefakte benennen, die exakt wie Piktogramme oder Emoticons *aussehen*, aber zur Darstellung partikularer Gegenstände eingesetzt werden. Die Arbeiten des Mailänder Grafikdesigners Matteo Civaschi, der die Biografien bekannter Persönlichkeiten (vgl. Civaschi/Milesi 2014a) oder Filmhandlungen (vgl. Civaschi/Milesi 2014b) in Piktogramm-Infografiken »übersetzt« hat, oder auch das Blog *Narratives in Emoji* (vgl. <http://narrativesinemoji.tumblr.com>, letzter Zugriff am 31.07.2017) zeigen, wie sich Piktogramme und Emoticons *narrativ* einsetzen lassen – gerade der Bruch mit »kontextuell-generischen« Erwartung an diese Bildlichkeiten macht hier aber einen Reiz der Lektüre aus. Aufschlussreich ist auch Frank Flöthmanns Comic *Grimms Märchen ohne Worte* (2013), vgl. dies auch zu Flöthmanns eigenen Ausführungen in Flöthmann 2015. Nichtsdestotrotz scheint an die »Comic-Ästhetik« ein bestimmter (semiotisch und medial keineswegs determinierter, sondern kulturell konventionalisierter) »interpretative drift« gebunden (vgl. Packard 2016b, 66; 2017a, 21 sowie umfassend in 2016a), der eine narrativierende (partikularisierende) Rezeption zumindest nahelegt. Sachs-Hombachs und Schirras Überlegungen zum Bildstil als einem »illokutionärem Indikator« scheinen mir hierzu sehr hilfreich (vgl. Sachs-Hombach/Schirra 2006, 181; sowie umfassend Wilde 2018a, Kap. V).
- 22] Ich denke, Schüwer meint hier eher einen »fiktiven« Raum (vgl. Anm. 10). Zudem: Da Comics nicht notwendig fiktional sein müssen (der dargestellte Raum kann also gleichermaßen fiktiv oder nicht fiktiv sein

sowie auch als *fiktional unmarkiert* abstrahiert werden, vgl. Ryan 2009, 83; Pichler/Ubl, 69–74; Wilde 2018a, Kap. IV–V) halte ich die Bezeichnung »diegetischer« (oder eben: »basisnarrativer«) Raum für zutreffender.

- 23] Selbst aber, wenn wir diese Texte nicht als autobiografisch – sondern z.B. als deutlich fiktionalisiert – auffassen, würde ich im Sinne von Tilmann Köpfe und Jan Stührlings »optional narrator thesis« (vgl. Köpfe/Stührling 2011; 2015) dafür plädieren, dass wir es (auch bei den textlichen Darstellungen) immer noch mit *keinerlei* »Erzählern« oder »Erzählinstanzen« zu tun haben, die sich begründet und sinnvoll von den »tatsächlichen« Urhebern der Werke differenzieren ließen (durchaus aber noch hypothetische kommunikative Konstrukte, die sich in der Textlektüre konstituieren): »[W]e do not think that there are theoretical arguments showing that every fictional narrative has a fictional narrator [...], as long as there is no reason to assume that a fictional narrative has a fictional narrator, it does not have one« (Köpfe/Stührling 2015, 31). Für die verschiedensten Formen von Achsen-, Kreis-, und Balkendiagrammen, Flowcharts und Organigrammen, erscheint es mir beispielsweise ganz unintuitiv, »Erzählinstanzen« anzunehmen, selbst wenn sie fiktionale Aussagen über populäre Fantasy- oder SciFi-Welten treffen. Wo würde der »Artikulationsbereich« einer solchen Instanz enden, wie ließe sich im digitalen Raum Text von Paratext unterscheiden, wenn das gesamte Webseiten-Design derselben Autorschaft unterworfen scheint (etwa Inmans eingebundener Disclaimer »Thanks to Weberz for providing dedicated server hosting for this website« oder Baumanns Hinweise auf Webshop und rss-feed)? Um eine »Pan-Narrator-These« für derlei digitale Artefakte zu vertreten, bedürfte es zumindest erheblicher medientheoretischer Anstrengungen.
- 24] Demgegenüber können auch diagrammatische Darstellungen im Comic selbstredend und ganz unproblematisch narrativ eingesetzt werden: Eben dann, wenn sie sich auf das bereits etablierte raumzeitliche Kontinuum beziehen (vgl. für zahlreiche Beispiele Bachmann 2016, 173–188; Bauer/Ernst, 100–108; Cates; Wilde 2017d).

# #1, S. 1: Die stetige Wiederkehr des Neuanfangs in *Reboots*

David Turgay (Landau)

»Every comic is someone's first« (David, 96). Wenn es stimmt, dass Comicautor\_innen und Verleger\_innen diesem Kredo zu folgen versuchen, bedeutet das, dass Comics immer auch für neue Leser\_innen zugänglich sein müssen – obwohl die Geschichten durch ihre teilweise jahrzehntelange Serialität ein komplexes Hintergrundwissen verlangen. Die großen Verlage DC und Marvel haben spätestens in den 1980er Jahren erkannt, dass ein erster Comic für diese Zielgruppe ansprechender wird, wenn tatsächlich »Nummer 1« (oder wie bei Comics üblich »#1«) auf dem Cover zu finden ist. Hefte mit dreistelliger Ausgabenummer können Neuleser\_innen hingegen abschrecken, da es unmöglich erscheint, diesen »Rückstand« jemals aufzuholen. Die Anzahl an #1s hat sich in den letzten Jahren stetig erhöht: Allein bis Juni 2017 haben die beiden Verlage schon über 30 unterschiedliche #1s sogenannter *ongoings* veröffentlicht.<sup>1</sup> Als DC 1987 seinen ersten großen *Relaunch* startete, waren es gerade mal die Hälfte.

Bei der inzwischen gestiegenen Anzahl an *Reboots* mit dazugehörigen #1s stellt sich die Frage, wie diese ganzen Erstausgaben ihre jeweiligen Neuanfänge gestalten. Insbesondere die ersten Seiten dieser Hefte sollen den Einstieg für neue Leser\_innen besonders einfach machen. Was passiert jedoch, wenn für bestimmte Charaktere immer wieder neue erste Seiten kreiert werden müssen? Bekannte Superheld\_innen wie Captain America oder Wonder Woman haben bis zu zehn #1s. Oft von unterschiedlichen Autor\_innen geschrieben, verschiedenen Künstler\_innen gezeichnet und über einen Zeitraum mehrerer Jahrzehnte veröffentlicht, haben all diese Erstausgaben meist nur den Titelcharakter gemein, »damit sie als Teil der Serie wiedererkannt, gekauft und rezipiert werden können« (Meteling, 91).

Wie schlägt sich diese Strategie von immer neuen #1s nun in den ersten Seiten nieder? Einerseits sollen diese neuen Leser\_innen angesprochen werden, andererseits soll das erfahrene Publikum ebenso Interesse haben, das Heft zu lesen. Autor\_innen müssen ent-

scheiden, welchen Grad an Komplexität sie einer #1 zumuten können und wie sehr sie sich von vorherigen #1s unterscheiden wollen. Sie müssen wissen, ob sie nur den Einstieg in eine Geschichte finden oder die Essenz des Charakters von Beginn an so vermitteln, dass dessen essentielle Eigenschaften und Motive auch Neuleser\_innen klarwerden. Können diese Seiten so gestaltet werden, dass eine tatsächliche Erstbegegnung stattfindet? Oder muss zwangsläufig mit einer gewissen Anzahl an Referenzen auf vergangene Ereignisse gearbeitet werden, da diese mit jedem Neuanfang immer länger und komplexer werden? Einerseits steht bei den Verlagen die Akquirierung einer neuen Leserschaft im Vordergrund, andererseits erhöht sich die Anzahl langjähriger Kunden\_innen mit dem Fortschreiten der Serien immer mehr. Die Herausforderung besteht also darin, erste Seiten zu schaffen, die beide Lager zu bedienen versuchen.

Der Aufsatz soll all diesen Fragen nachgehen. Dabei habe ich Serien ausgewählt, die zum einen besonders häufig neu aufgelegt wurden und gleichzeitig besonders populär sind, d. h. *Captain America*, *Wonder Woman* und *The Avengers*. Damit sind sowohl die großen Verlage (DC und Marvel) als auch Solo- und Team-Serien enthalten. In diesen Beispielen betrachte ich die erste Seite in den jeweiligen Erstaufgaben jedes *Reboots* und untersuche, inwiefern Gemeinsamkeiten feststellbar sind, wie stark neue Leser\_innen angesprochen werden, ob es eine Exposition gibt und wie ausführlich Aspekte der jeweiligen Charaktere für das Verständnis vorausgesetzt werden. Darüber hinaus werde ich auf die Gestaltungsmöglichkeiten der ersten Seiten einge-

hen, sowohl die der Panels als auch der Texte in *speech bubbles* und Textboxen.

## Die Funktion von #1-Ausgaben

Seit DCs *The New 52* im Jahr 2011 gab es in der Comicbranche fünf weitere *Reboots*, die vor allem mit der Veröffentlichung neuer erster Ausgaben bekannter Serien einhergingen. Diesen #1s kommt eine besondere Funktion zu, die sich am besten mit der von Marvel-Chefredakteur Axel Alonso im Jahr 2013 beschriebenen Strategie erklären lässt:

»Everything – right down to our cover treatment – will drive the point home that each book is a jumping-on point for new readers. If you’ve heard the buzz on a book but never picked it up, here’s your chance for a sample taste.« (Phegley)

Die #1 symbolisiert somit den Neuanfang, die Startlinie, von der aus die Leser\_innen möglichst lange die Entwicklung der Handlung verfolgen und sich nach und nach das nötige Hintergrundwissen aufbauen können. Der alternative Begriff *new reader friendly* für solche Ausgaben zeigt, dass sie bewusst auf diese Zielgruppe zugeschnitten sind. Zudem gibt es den Trend, dass Neuauflagen keinen kompletten Neuanfang darstellen, sondern wie Staffeln bei Fernsehserien funktionieren: Sie erzählen einen neuen Handlungsstrang, der auf den vorhergehenden Auflagen aufbaut.

Sieht man sich Cover von Erstaufgaben seit 2011 an, wird die Tatsache, dass es sich um eine #1 handelt, teilweise stärker fokussiert als die eigentliche Handlung. Somit wird der »Ereignischarakter« bewusst betont, so dass damit auch

das Bedürfnis des Publikums befriedigt wird, Teil des werbewirksamen Phänomens *Reboot* zu sein.

Der andere große Verlag DC versuchte schon 1985 mit *Crisis on Infinite Earths* zum ersten Mal die immer komplexer werdenden Geschichten auf diese Art neu zu strukturieren, »to [...] make [them] more accessible to new readers.« (Duncan/Smith, 78). Die Veröffentlichung ging dabei gezielt mit dem 50-jährigen Jubiläum des Verlags einher und fand sich in jeder veröffentlichten Reihe wieder, wodurch dem *Reboot* auch ein großes Medieninteresse zuteilwurde. Gleichzeitig sollen langjährige oder ehemalige Leser\_innen, die vielleicht das Interesse verloren haben, wiedergewonnen werden. Was nach einer sicheren Verkaufsstrategie klingt, kann aber auch zu nachteiligen Effekten führen. 2012 noch prognostizierte Alonso:

»We are confident in that all of the titles whose covers are stamped with a #1 will be around for the long haul, and we anticipate a huge spike for each of the core titles.« (Richards)

Jedoch wurde jeder von den Titeln, auf die er sich hier bezieht, nach spätestens zwei Jahren wieder eingestellt oder als neue #1 unter demselben oder ähnlichen Titeln veröffentlicht. Zwischen 2013 und 2016 führte Marvel drei solcher *Reboots* durch, und die Verkaufszahlen begannen 2016 rückläufig zu werden. Aufgrund der kurz aufeinanderfolgenden *Reboots* gab es eine Art Inflation neuer #1s, wodurch deren eigentlicher Zweck ad absurdum geführt wurde: Für neue Leser\_innen wurde es immer schwieriger, sich zu entscheiden, welches dieser Hefte denn nun einen

guten Einstieg darstellte. Gleichzeitig verringerte sich die Komplexität der Geschichten nicht deutlich, da eine wirkliche Loslösung von der Vergangenheit eines Charakters nicht in Frage zu kommen schien. Diese Entwicklung bekräftigt die These, dass die (Neu-)Auflagen eher als »Staffeln«, anstatt als tatsächliche Neuanfänge konzipiert werden. Sie bauen in ihrem Grundprinzip aufeinander auf.

Der Konkurrent DC ließ sich bis 2016 Zeit, nach *The New 52* einen neuen *Reboot* namens *Rebirth* zu starten, und scheint damit mehr Erfolg zu haben, da die Verkäufe zum ersten Mal seit Jahren wieder höher sind als die von Marvel und die Kritiken für diesen *Reboot* positiv ausfallen (McMillan). Eine Entwicklung, die sich in den letzten Jahren abzeichnet, ist die Besetzung bekannter Superheld\_innenrollen mit »weniger vorbelasteten« Charakteren aus dem Story-Universum. Unter anderem wird Captain America 2016 sowohl von Steve Rogers als auch von Sam Wilson verkörpert, neben Peter Parker gibt es Miles Morales, der das Spider-Man-Kostüm trägt, Jane Foster, die langjährige Partnerin von Thor hat dessen Rolle übernommen, Polizeichef Jim Gordon war kurzzeitig Batman, und zudem gibt es mit Kong Kenan einen chinesischen New Super-Man. Doch selbst diese Neubesetzungen, die für mehr Diversität unter den Superheld\_innen sorgen sollten, stehen erneut zur Debatte. Vor allem langjährige Leser\_innen würden sich angeblich ihre ursprünglichen Charaktere zurückwünschen, wie David Gabriel, Marvels Vize-Vertriebsvorsitzender, 2017 in einem Interview behauptete. Diese Aussage würde zumindest den 2017 geplanten *Reboot* namens *Legacy* legitimieren, der sich auf die bewährten Figuren fokussiert

und die Serien auf ihre ursprüngliche Nummerierung zurücksetzt. Eine weitere Funktion von #1s, die immer wichtiger für die Comicverlage wird, ist es, auch Anreize für Leser\_innen zu schaffen, die die Charaktere durch andere Medien (insbesondere Film und TV) kennengelernt haben. Wer immer wieder von »Comicverfilmungen« hört oder diese selbst sieht, hat eventuell auch ein erhöhtes Interesse daran, deren Originalmedium kennenzulernen. So ist es keine Seltenheit, dass zusammen mit der Veröffentlichung neuer Superheld\_innenfilme oder -serien auch passende #1s erscheinen,<sup>2</sup> die entweder den Neueinstieg begleiten oder gar etwas früher erscheinen, um interessierten Leser\_innen die Möglichkeit zu bieten, sich vor Start des Films oder der Serie »einzulesen«.

### Die Funktion erster Seiten

Während die Tatsache einer #1 quasi die reizvolle Verpackung ist, die das Produkt (den Comic) gut verkaufen soll, kommt der ersten Seite darin eine weitere Bedeutung zu: Sie zeigt den Leser\_innen, was das Produkt wirklich beinhaltet, sie ist der narrative Beginn, der zum Weiterlesen animieren muss. Hierbei gibt es verschiedene Möglichkeiten, die alle dazu dienen, die Aufmerksamkeit der Leser\_innen zu wecken.

Die wichtigste ist die Verwendung einer gewissen Form von Exposition, die die Grundzüge der Handlung oder des Charakters erkennen lässt und an die auf den nächsten Seiten angeknüpft werden kann. Hierzu zählen konkrete Hinweise auf Herkunft, Motivation oder Wesenszüge der Superheld\_innen. Erste

Seiten können allerdings auch nur mithilfe von Andeutungen Interesse erzeugen, ohne konkrete Informationen zu liefern. Außerdem kann hier auch das kreative Team, also Autor\_innen, Zeichner\_innen, Inker\_innen, Kolorist\_innen usw. genannt werden. Dies kommt in aktuellen Comics allerdings immer seltener vor, da sich vor allem bei Marvel sogenannte *Recap*-Seiten durchgesetzt haben. Diese befinden sich zwischen dem Cover und der tatsächlichen ersten Seite, fassen kurz die Handlung zusammen und nennen die *Credits*, also die Namen der Künstler\_innen.

Für den speziellen Fall erster Seiten in #1-Ausgaben wäre zu erwarten, dass eine gewisse Form der Exposition stattfindet oder der Fokus auf dem Titelcharakter liegt. Dies hängt auch davon ab, wie viel Vorwissen erwartet wird. Erste Seiten in nachfolgenden Ausgaben können an das vorherige anknüpfen und Handlungsstränge wiederaufnehmen, was bei ersten Seiten in #1s kaum möglich ist.

### Erste Seiten in ersten Ausgaben: *Captain America* (1941–2016)

Captain America ist nicht nur einer der bekanntesten, sondern auch einer der ältesten und langlebigsten Comichelden. 1941 von Joe Simon und Jack Kirby kreiert, erschien der Charakter zunächst in *Captain America Comics* bis 1954. Er war dabei von Anfang an als Symbol gedacht, denn »for a nation poised for war [he] represented all of America's present and future soldiers who were being asked to become heroes for their country« (Benton, 84). In den 1960ern tauchte er in der Anthologie *Tales of*

*Suspense* wieder auf und wurde zum ersten Mal als *Captain America 100* neu aufgelegt. Danach gab es noch neun Neuauflagen mit dazugehörigen #1-Ausgaben.<sup>3</sup> Damit gehört Captain America zu den Figuren mit den meisten #1s.



Abb. 1: Seite 1 aus *Captain America Comics* #1 (1941).

Die erste Seite von *Captain America Comics* #1 (Simon/Kirby, 1) führt eher indirekt in die Geschichte des Protagonisten ein (Abb. 1). Der Titel lautet zwar *Meet Captain America*, erklärt wird hier jedoch vor allem der historische Hintergrund, der zur Entstehung des Charakters geführt hat: Ein Panel zeigt ein Rekrutierungsbüro, ein weiteres im Kontrast dazu eine wie eine Karikatur anmutende Darstellung eines Nazis. Den größten Teil der Seite nehmen der Titelheld und sein Sidekick

Bucky Barnes ein. Dabei müssen die Leser\_innen Captain Americas symbolträchtiges Kostüm bemerken, das von rot-weißen Streifen und einem weißen Stern auf blauem Hintergrund dominiert wird und demnach durch und durch die amerikanische Flagge reproduziert. Zusammen mit dem Namensschriftzug im selben Farbmuster und dem Sternenbanner auf dem amerikanischen Kongressgebäude im Hintergrund werden Symbole der Vereinigten Staaten stark betont.

Die erste Seite aus *Captain America 100* (Lee/Kirby, 1), die 1968 erschien, stellt einen deutlichen Kontrast zur vorherigen dar (Abb. 2). Die amerikanischen Farben sind nur im Schrift-



Abb. 2: Seite 1 aus *Captain America* #1 (1968).



zug zu sehen, während der größte Teil der Fläche mit Eis und Schnee ausgefüllt ist – mitendrinn sieht man den eingefrorenen Captain America. Obwohl diese Szene weder etwas darüber verrät, wie er in diese Situation geraten ist, noch wie seine neue Rolle über zwanzig Jahre später aussieht, ergeben beide ersten Seiten den Hintergrund, der den Charakter für die nächsten Jahre definiert: der Kontrast zwischen der »Living Legend of World War II« und dem »Man Out of Time«, der nun in einer Zeit lebt, in der die politischen Konflikte nicht mehr so einfach auf Gut und Böse reduziert werden können wie während des Zweiten Weltkriegs.

Obwohl bis zur nächsten #1-Ausgabe noch mal fast dreißig Jahre vergehen, verweist die nächste erste Seite von *Captain America #1* (Loeb/Liefeld, 1), erschienen 1996,



Abb. 3: Seite 1 aus *Captain America #1* (1996).

deutlich auf Captain Americas Anfänge (Abb. 3). Alles, was die Leser\_innen sehen, ist die Momentaufnahme eines Kriegsschauplatzes im Zweiten Weltkrieg, mit Panzern, Flugzeugen und Nazi-Soldaten, die erschossen werden. Die einzige farbige Hervorhebung im ansonsten monochromen Grau-Braun ist Captain Americas Kostüm, das hiermit erneut im Fokus steht, zusammen mit der Textbox »Pledge allegiance to the flag«. In gewisser Weise enthält diese Seite fast genau die gleichen Elemente wie die allererste aus dem Jahr 1941 (Abb. 1).

Ed Brubakers und Steve Eptings erste Seite ihres *Captain America #1* aus dem Jahr 2005 lässt den Zweiten-Weltkriegs-Schurken Red Skull auftreten, ohne Captain America überhaupt zu erwähnen (Abb. 4). Diese Darstel-



Abb. 4: Seite 1 aus *Captain America #1* (2005).

lung muss für neue Leser\_innen besonders schwer zu dekodieren sein, weil sie nur implizit auf die Vergangenheit des eigentlichen Helden anspielt und somit nicht klar ist, dass es zwischen beiden eine Verbindung gibt und wie diese aussieht.

Wie eine Zusammenfassung aller bisher betrachteten ersten Seiten wirkt dagegen das Beispiel der Ausgabe von 2011 (Brubaker/McNiven, 1), eine Art Collage über Steve Rogers' gesamte Biographie (Abb. 5). In den ersten Panels beschreibt Rogers sich selbst als »Man out of time«, das letzte zeigt wieder Szenen aus dem Zweiten Weltkrieg. Im mittleren blickt man auf eine verschneite Straße in New York und dazu die Textbox »I know that my childhood was during the Great Depression.« Dies ist interessant, da zwei folgende erste Seiten (Remender/Romita Jr., 2013, 1 und Spencer/Saiz, 2016, 1; Abb. 6/7) nun nur diese



Abb. 5: Seite 1 aus *Captain America* #1 (2011).

Kindheit betrachten. Auf beiden sieht man, wie Steve Rogers' Vater 1926 seine Frau schlägt, während ein kleiner Steve dabei zuschauen muss.

Man kann hier einen Fokuswechsel beobachten, weg von den gängigen Bildern Captains Americas im Krieg und als fertiger Superheld, zurück zu seinen Anfängen.

Zwei ältere erste Seiten sollen nun noch mal gesondert betrachtet werden. Zunächst die Neuauflage aus dem Jahr 1998 (Waid/Garney, 1), bei der auf den ersten Blick ein starker Kontrast zu den bis-



Abb. 6: Seite 1 aus *Captain America* #1 (2013).



Abb. 7: Seite 1 aus *Captain America: Steve Rogers* (2016).

herigen Seiten vorzuliegen scheint. Das erste Panel zeigt eine Stadt in Japan, die Textboxen erläutern, wie sie sich mit ihrem östlichen Kulturgut immer mehr dem Westen zuwendet (Abb. 8). Diese Beobachtung endet im letzten Panel mit einer Frau, die einen Hut in den Farben der amerikanischen Flagge trägt. Sie wird mit einer Waffe bedroht. Durch die Verwendung einer ähnlichen Symbolik (Flagge, Waffe) knüpft diese erste Seite zwar an die vorherigen an, kontextualisiert diese Elemente jedoch völlig neu. Das Sternenbanner repräsentiert hier nicht das starke Land, das die Welt rettet, sondern den amerikanischen Einfluss auf eine andere Kultur, der aber wiederum bedroht wird. Captain America selbst taucht hier nicht auf, nur das Motiv der Flagge bleibt als roter Faden erhalten, wobei dessen Aussagekraft nun mit aktuellem Zeitgeschehen kontrastiert wird.

Während auf der vorherigen Seite 1 der Zeitgeist zumindest eine Rolle zu spielen scheint, ist er bei *Captain America #1* (Rieber/Cassaday, 1, 2002) eindeutig die treibende Kraft (Abb. 9). Laut David Walton, »Captain America has been defined by not just reflecting contemporary concerns, but by entering history« (Walton, 172). Diese Ausgabe, zeitnah nach dem 11. September 2001 herausgebracht, zeigt dies deutlich, denn sie reflektiert die durch den neuartigen Terrorismus verursachte Ver-

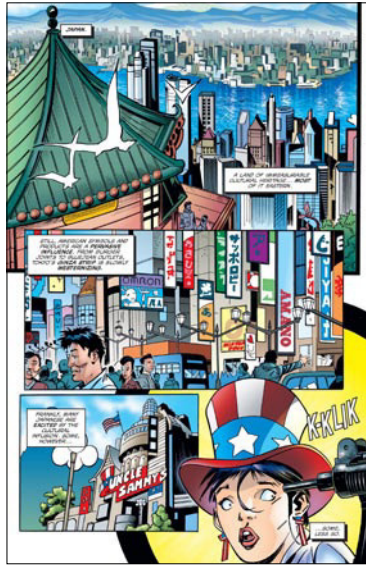


Abb. 8: Seite 1 aus *Captain America #1* (1998).

unsicherung. Es gibt keine amerikanischen Farben, keinen Captain America, sondern nur eine Reproduktion der beängstigenden Situation, sich an Bord eines Flugzeugs zu befinden, das für einen Terrorakt missbraucht wird. In gewisser Weise ist es die Abwesenheit der amerikanischen Symbolik, die hier am stärksten wirkt. Sie demonstriert den Gemütszustand der USA nach dem 11. September, der mit einer Art nationalen Identitätskrise einherging. Statt Zuversicht und Stärke durch das *Red, White & Blue* gibt es hier nur Grautöne der Angst. Der



Abb. 9: Seite 1 aus *Captain America #1* (2002).

letzte Satz («You're part of the bomb now») vermittelt den Eindruck, dass das ganze Land als Geisel gehalten wird. Die Nation, die in den meisten bisherigen Ausgaben von Captain America beschützt wurde, ist nun hilflos der Gewalt ausgeliefert.

Als letzte Besonderheit widmen wir uns noch zwei ersten Seiten in *Captain-America*-Ausgaben von 2015, in denen nicht Steve Rogers, sondern Sam Wilson, der seit 1969 als Falcon Captain Americas Sidekick war, die Titelrolle übernimmt. Die erste der beiden aus *All-New Captain America #1* (Remender/Immonen, 1) beschäftigt sich mit der Kindheit Wilsons und dem Verhältnis zu seinem Vater (Abb. 10). Die zweite aus *Captain America: Sam Wilson* (Spencer/Acuña, 1) stellt anlässlich einer alltäglichen Situation (dem Einchecken an einem Flughafen) Wilsons Einstellung zu seiner Aufgabe als Superheld und was sein Land ihm bedeutet dar (Abb. 11). Beide Seiten ähneln damit in Aufbau und Thematik den anderen schon erwähnten Beispielen mit Steve Rogers aus den Jahren 2011 bis 2016.

Betrachten wir nun abschließend alle elf ersten Seiten der #1s von *Captain America*, lassen sich einige Gemeinsamkeiten feststellen. Auf fünf davon werden die USA entweder direkt thematisiert oder durch ihre Nationalfarben symbolisiert. Der Zweite Weltkrieg, also die Ursprünge des Charakters, wird ebenfalls auf fünf Seiten gezeigt. Immerhin vier Darstellungen beschäftigen sich mit seiner Kindheit, drei davon mit der Rolle seines Vaters. Sechsmal geht es um Captain Americas Bedeutung und Mission als Superheld und die Werte, die er damit vertritt und verteidigt. Somit findet man in den ersten Seiten der



Abb. 10: Seite 1 aus *Captain America #1* (2015).



Abb. 11: Seite 1 aus *Captain America: Sam Wilson #1* (2015).

ersten Ausgaben *Captain Americas* zwischen 1941 und 2016 Themen wie Patriotismus und Heroismus sowie Veränderungen von kulturellen Werten im Laufe der Zeit. Dies spiegelt sehr klar den Kern der Figur wieder, die einerseits durch Zeitlosigkeit definiert ist, andererseits durch traditionelle Werte, die immer wieder mit neuen kulturellen Entwicklungen abgeglichen werden.

Aus der Perspektive neuer Leser\_innen kann man attestieren, dass die meisten ersten Seiten expositorische Mittel aufweisen, die dabei helfen, einen Einstieg in den jeweiligen Geschichten zu finden, indem sie z. B. etwas über die Vergangenheit des Charakters und seine Aufgabe als Superheld erzählen. Teilweise wird versucht, die komplexe und lange Historie des Helden aufzugreifen, teilweise wird aber auch davon ausgegangen, dass vieles

den Leser\_innen schon bekannt ist. Besonders auffällig ist dabei die Seite des sechsten *Reboots* aus dem Jahr 2005 (Abb. 4), die nur durch das Auftreten von Red Skull auf den Zweiten Weltkrieg verweist, was ausschließlich von kundigen Leser\_innen verstanden werden kann.

### Erste Seiten in ersten Ausgaben: *Wonder Woman* (1941–2016)

Wonder Woman entstand wie Captain America während des Zweiten Weltkriegs, als sie 1941 das erste Mal in *Sensation Comics* erschien. Von William Moulton Marston entwickelt, war sie ebenfalls als symbolischer Charakter gedacht, wie ihr Kostüm, das die amerikanische Flagge zierte, beweist. Ebenso fungiert sie als feministisches Symbol, das der Welt zeigen soll, was

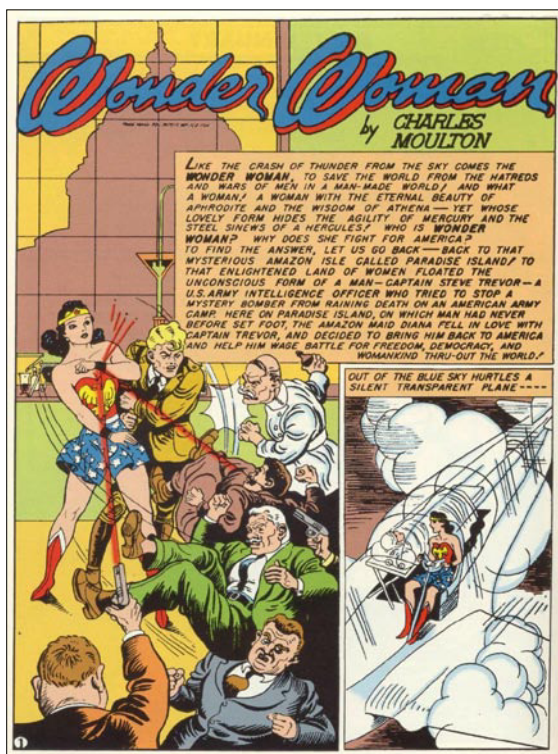


Abb. 12: Seite 1 aus *Sensation Comics* #1 (1941).

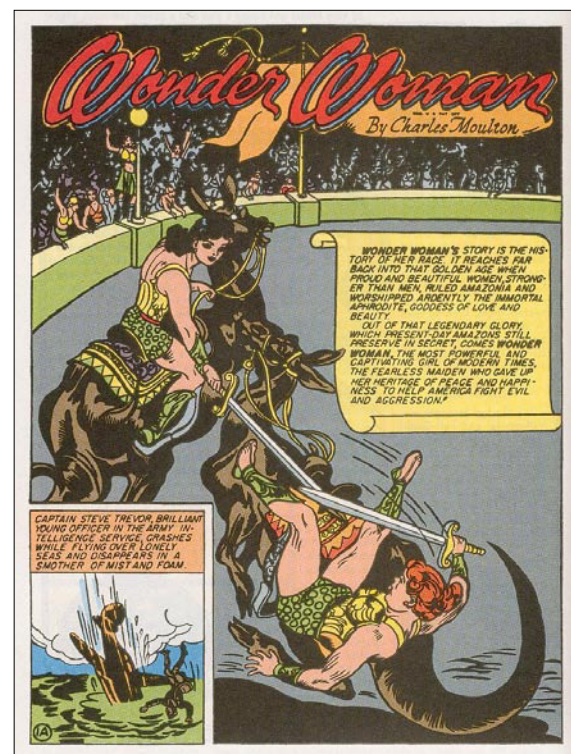


Abb. 13: Seite 1 aus *Wonder Woman* #1 (1942).

starke Frauen leisten können. Dies entspricht Marstons Idee »to provide a powerful positive role model for girls« (Duncan/Smith, 240). Er hatte dabei vor allem einen Typ Frau im Sinn, von der Männer sich gerne dominieren lassen würden (Gardner, 82). Bei ihrer Darstellung in späteren Jahren wurde dies nicht mehr berücksichtigt. Sie ist sicherlich die bekannteste weibliche Superheldin in dem ansonsten von Männern dominierten Genre. 1942 bekam sie ihre erste eigene Serie, die 1987 beim firmenweiten *Reboot* DCs neu aufgelegt wurde. Danach gab es noch drei weitere Neuanfänge, 2006, 2011 und zuletzt 2016. Somit gibt es insgesamt sechs erste Seiten für *Wonder Woman*.

Die ersten beiden Seiten aus den Jahren 1941 (Abb. 12) und 1942 (Abb. 13) sind sehr ähnlich aufgebaut. Beide zeigen Wonder Woman in Aktion, einmal in ihrem Superheldinnen-Kostüm, Pistolenkugeln von Männern abwehrend, einmal in ihrem Amazonen-Kostüm, mit anderen Amazonen kämpfend. Große Textboxen erläutern ihre Hintergrundgeschichte und ihre Mission: für »freedom, democracy and womankind« zu kämpfen (Marston/Peter 1941, 1). Das zweite Beispiel (Marston/Peter 1942, 1) geht näher auf ihre Herkunft als Amazone ein, erwähnt aber noch mal, dass sie ihre Heimat aufgegeben hat, »to help America fight evil and aggression!« Beide Seiten führen Steve Trevor, der Wonder Woman aus ihrer Welt auf der Insel Themyscira in die Welt der Menschen bringt und häufig ihr Partner ist, als wichtigsten Nebencharakter ein sowie ihr charakteristisches Equipment wie die Armbänder und ihr unsichtbares Flugzeug. In *Sensation Comics* wird sie zudem mit den mythologischen Figuren

Athene, Aphrodite, Mercurius und Herkules verglichen (Duncan/Smith, 240), was ihren Status als göttergleiches Wesen verdeutlicht.

In der #1 von 2006 (Heinberg/Dodson, 1) zeigen fünf Panels in Detailaufnahmen Wonder Womans typischste Merkmale – Stirnband, Armbänder, Lasso, Rüstung (Abb. 14). Die Textboxen erklären kurz ihre Herkunft (»A child of the Amazons«) und explizit ihre Mission (»to fight for **peace** in a world of war«). Der erste Satz (»I was born of magic ... [...] the champion of the **gods**«) hebt dabei noch mal hervor, dass sie kein Teil der menschlichen Welt ist, aber durch ihre Kräfte eine Art Verpflichtung hat, den Menschen zu



Abb. 14: Seite 1 aus *Wonder Woman* #1 (2006).

helfen. Diese Verpflichtung sieht sie als ihre Mission. Der Zusammenhang zu den ersten beiden, sechzig Jahre zuvor erschienenen Seiten ist deutlich zu erkennen.



Abb. 15: Seite 1 aus *Wonder Woman* #1 (1987).

Die übrigen ersten Seiten scheinen zunächst nicht in dieses Schema zu passen, doch lassen sich bei näherer Betrachtung Parallelen ziehen. Die Erstausgabe von 1987 (Pérez/Potter, 1) (Abb. 15) zeigt einen Steinzeitmenschen, der frustriert von seiner erfolglosen Jagd und seinem Leben als Ausgegrenzter ist und sich keine Angst eingestehen will. Seine Partnerin weiß allerdings um seine Gefühle, und er verflucht sie dafür. Aus der Sicht eines Frauenhassers, der selbst für sein Unglück verantwortlich ist, aber seine Wut an einer Frau auslässt, werden Geschlechterrollen von Anbeginn der mensch-

lichen Geschichte als universeller Konflikt dargestellt. Ein im ersten Panel eingefügtes Zitat des Historikers Ferdinand Lot (»The gods are dead, killed by the one god«) bringt zusätzlich noch die Götter ins Spiel.

In der Neuauflage von 2011 (Azzarello/Chiang, 1) taucht Wonder Woman als Charakter ebenfalls nicht auf (Abb. 16). Stattdessen sehen wir Apollo, der in Singapur mit mehreren Frauen ein Gespräch auf einem Hochhaus führt. Die Unterhaltung steckt voller impliziter Referenzen auf seinen Status als Sohn des Gottes Zeus. So antwortet Apollo auf den Ausruf »Oh my god« mit »Yes?«, sein Name wird jedoch nicht genannt, so dass der einzige klare Bezug zu Wonder Woman auf dieser Seite das Motiv der Götter ist.

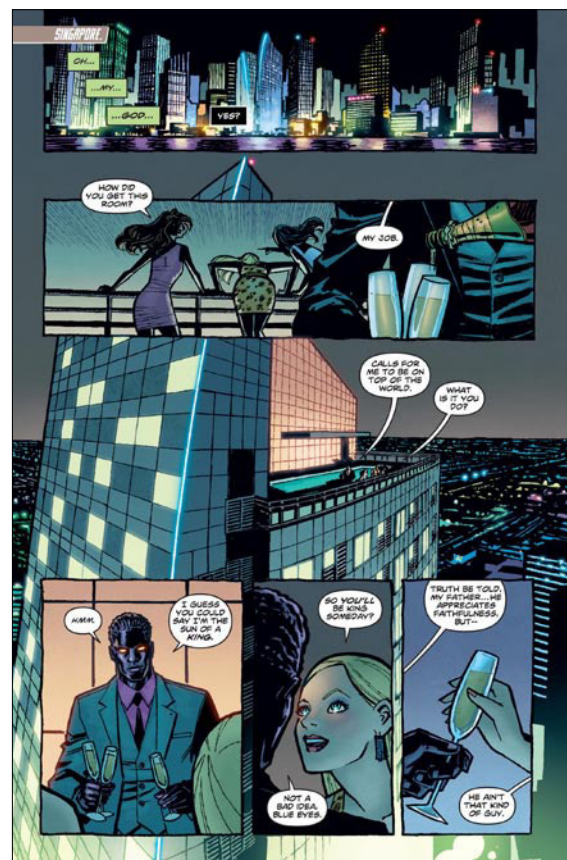


Abb. 16: Seite 1 aus *Wonder Woman* #1 (2011).

Die erste Seite der neuesten #1 aus dem Jahr 2016 (Rucka/Sharp, 1) zeigt Wonder Woman auf der Spitze eines Wasserfalls inmitten des Dschungels (Abb. 17). Sie steht dabei symbolisch über dem Weltlichen, so dass ihr Status als Göttin, wenn auch indirekt, erneut hervorgehoben wird. Interessant ist der Monolog im dritten Panel: »The story keeps **changing**. Nothing makes sense.« Nach 75 Jahren Comichistorie mit *Reboots*, sich verändernden Herkunftsgeschichten und sogar unterschiedlichen Interpretationen ihrer Sexualität, wirkt dieser Satz wie ein Meta-Kommentar zu gängigen Comic-Konventionen (der in späteren Ausgaben von Ruckas Reihe noch expliziter werden wird).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass in allen sechs ersten Seiten auf die übermenschliche Herkunft Wonder Womans eingegangen wird. Ihre Bestimmung, eine Mission für gesellschaftliche anerkannte Werte zu führen, wird auf dreien explizit gemacht. Ihre Bedeutung als weibliche Superheldin kommt ebenfalls dreimal zur Sprache.

Zumindest bei drei der untersuchten Beispiele gibt es eine Exposition, die andere Hälfte erwähnt so gut wie gar keine Hintergrunddetails zum Charakter – in zweien kommt sie nicht einmal vor. Für neue Leser\_innen muss die Seite mit Apollo besonders schwierig zu verstehen sein, da deren Besonderheit ohne das Vorwissen, dass es



Abb. 17: Seite 1 aus *Wonder Woman #1* (2016).

sich um den Sohn eines Gottes handelt und dieser eine komplizierte Beziehung zu seinem Vater hat, nicht wirklich erfasst werden kann. Dies ist besonders verwunderlich, da es sich bei dieser Seite um eine Ausgabe der *New 52* handelt, also dem *Reboot*, der alle Charaktere des DC-Universums 2011 neu zu definieren versuchte, so dass man nicht mit einer Seite, die vor allem »Eingeweihten« anspricht, rechnet.



Erste Seiten in ersten Ausgaben:  
*Avengers* (1963–2017)

In Anlehnung an DCs Superheld\_innenteam Justice League erschufen Stan Lee und Jack Kirby 1963 ihre eigene Zusammenstellung populärer Charaktere, deren Konstellation sich regelmäßig veränderte. Nach über 400 Ausgaben gab es 1996 zum ersten Mal eine Neuauflage, eine weitere folgte 1998. 2004 übernahm Brian Michael Bendis die Reihe unter dem neuen Namen *New Avengers* und schrieb sie bis 2013 ununterbrochen, inklusive eines weiteren *Reboots* 2010. Bis jetzt wurde

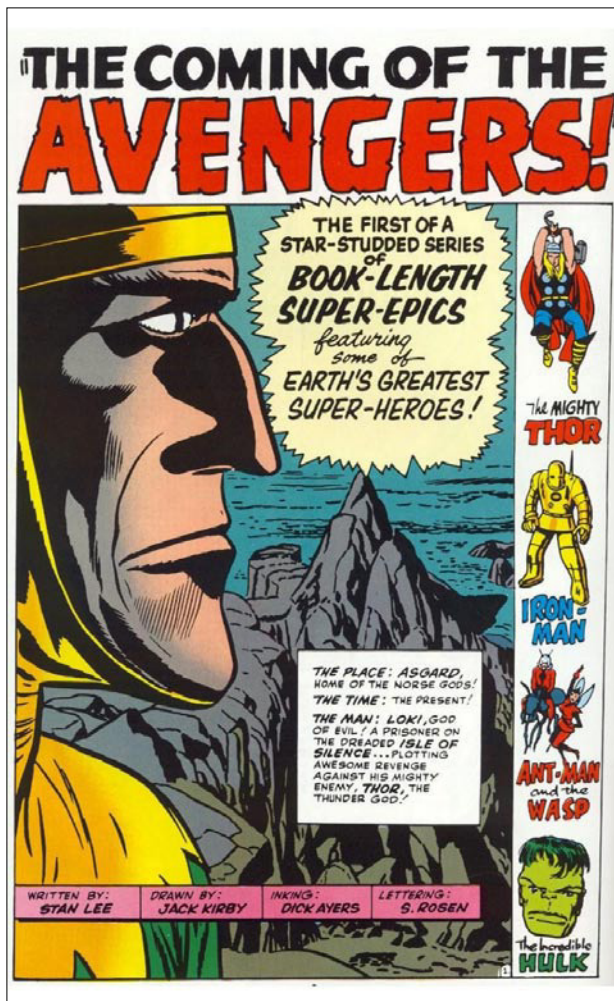


Abb. 18: Seite 1 aus *The Avengers* #1

die Serie noch drei weitere Male mit einer neuen #1 begonnen, 2016 unter dem Namen *All-New, All-Different Avengers*, seit 2017 wieder als *Avengers*. Somit liegen hier acht erste Seiten vor.

Im Gegensatz zu *Captain America* und *Wonder Woman* scheint die erste Seite aus *The Avengers* #1 (Lee/Kirby, 1) als Vorlage für fast alle nachfolgenden Neuauflagen gedient zu haben (Abb. 18). Sie bietet zwar nur ein Panel ohne Handlung, jedoch beinhaltet sie alles, was auf späteren ersten Seiten wieder aufgegriffen werden wird. Den größten Teil der Seite nimmt das Gesicht von Loki ein, der laut Textbox Rache an seinem Erzfeind und Bruder Thor plant (»Loki [...] plotting awesome revenge against his mighty enemy, **Thor**, the Thunder God!«). Am rechten Rand sehen wir das Team, das sich diesen Plänen entgegenstellen wird: Thor, Iron Man, Ant-Man, Wasp und Hulk. So stehen sich ein mächtiger Widersacher und ein Zusammenschluss mächtiger Superhelden gegenüber. Da ein Mitglied der Gruppe der Grund für Lokis Pläne ist, wird der grundlegende Konflikt trotz der wenigen Informationen zumindest erkennbar.

Rob Liefeld und Jim Valentino scheinen 1996, über dreißig Jahre später, deutlich vom Original inspiriert gewesen zu sein (Abb. 19). Erneut nimmt Loki den größten Teil der Seite ein, und erneut scheint er nur von Rache getrieben. Die Textboxen lassen es so klingen, als wäre in all den Jahren nichts Neues passiert: »For he still a god! He is still Loki, Scion of the All-Father, Brother to the Thunder!« Hier wird bewusst mit den Traditionen der Serie gespielt, und der Fokus liegt abermals nicht auf dem Team, das nur indirekt durch

den Bezug des Wortes „Thunder“ zu Thor als *Thunder God* präsent ist, sondern auf dessen Feind.

Im nächsten *Reboot* (Busiek/Pérez, 1; Abb. 20), verfolgen wir ein Gespräch zweier Avengers, Iron Man und Wasp (Captain America taucht nur als Zuhörer auf), die darüber

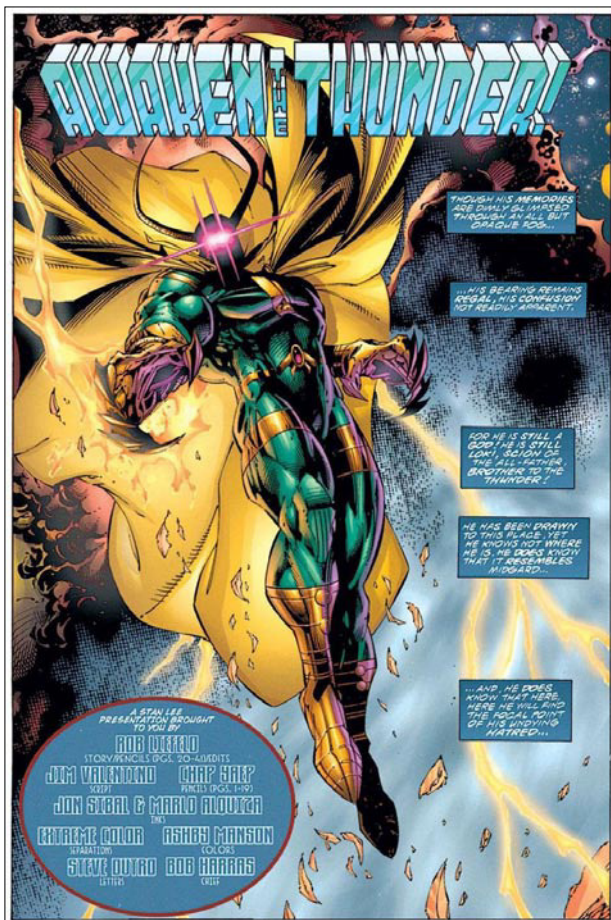


Abb. 19: Seite 1 aus *Avengers #1* (1996).

reden, wie sie ihre Vergangenheit verarbeiten und ob sie wieder zusammenarbeiten wollen. Aus ihren Andeutungen geht hervor, dass das Team bedroht und angegriffen wird. Wasp alias Janet Dyne bringt das Konzept der bisherigen drei ersten Seiten auf den Punkt: »It took this ... situation ... to bring us **together**.« Die Widersacher sind somit der Anlass für die



Abb. 20: Seite 1 aus *Avengers #1* (1998).

Teambildung. Teambildung und Bedrohung durch einen (hier noch unbekannt) Gegner kristallisieren sich nach den ersten drei Auftaktseiten als klares Konzept heraus.

Auf der ersten Seite von *New Avengers #1* (Bendis/Finch, 1; Abb. 21) gelten die Avengers als aufgelöst (»The Avengers called it quits.«) und wir sehen zwei Bösewichte einen Plan besprechen, dessen Details auf dieser Seite noch unklar sind. Alle Superheld\_innen scheinen gerade nicht in der Lage zu sein, ihrer Mission nachzukommen, so dass die Gegner ihre Chance wittern. Damit ist es die vierte erste Seite in Folge, welche statt der Held\_innen die Bedrohung in den Vordergrund rückt. Dieser Trend setzt sich

in der nächsten #1s, nun wieder *The Avengers* fort (Bendis/Romita Jr., 1; Abb. 22). Hier äußert Immortus, ein klassischer Avengers-Gegner, seine Wut darüber, dass er erneut besiegt wurde. Das erste Mal überhaupt auf einer ersten *Avengers*-Seite sieht man das Team gemeinsam auftreten, interessanterweise jedoch als Silhouetten im Regen, die nur teilweise erkennen lassen, um wen es sich genau handelt.

Die nächsten drei ersten Seiten folgen nicht mehr diesem Muster und sind schwerer in den Gesamtkontext einzuordnen. Die erste Seite der Neuauflage von 2013 (Hickman/Opeña 1) sieht auf den ersten Blick wie eine *Recap*-Seite aus (Abb. 23), auf der normalerweise die Ereignisse vorangegangener Ausgaben zusammengefasst werden. Doch was sich hier unter »Previously in Avengers« präsentiert, stammt aus keinem früheren Heft, sondern stellt die Entstehung des Universums in

vier einfach gehaltenen Panels dar. Den Avengers erhalten damit annähernd mythologische Züge, da sie mit einer Schöpfungsgeschichte in Verbindung gebracht werden.

Die erste Seite von *All-New, All-Different Avengers* (Waid/Kubert, 1) wird dem neuen Titel gerecht, da das einzige Panel zwei Mitglieder der Avengers, Nova und Ms. Marvel, zeigt, die sich streiten (Abb. 24). Ein kleine Textbox kommentiert scheinbar ironisch mit dem Slogan des Teams: »Avengers Assemble«. Die beiden jungen Teammitglieder signalisieren eine neue Generation, die anscheinend noch mit ihrer Teambildung kämpft. Die Zerstörung, die rund um die beiden Charaktere zu sehen ist, zeugt aber davon, dass eine gewisse Bedrohung vorhanden sein muss. So unterschiedlich die Seite auf den ersten Blick zu sein scheint, so läuft ihre Aussage doch wieder darauf hinaus, dass sich das Team fin-



Abb. 21: Seite 1 aus *New Avengers* #1 (2005).



Abb. 22: Seite 1 aus *Avengers* #1 (2010).



Abb. 23: Seite 1 aus *The Avengers* #1 (2013).

den muss, um zu funktionieren. Nur liegt der Fokus hier auf einer Makro-Beziehung statt auf dem großen Ganzen.

Die aktuellste erste Seite, nun erneut nur noch unter dem Titel *Avengers* (Waid/Del Mundo, 1), geht einen simpleren Weg und zeigt Thor (von Jane Foster verkörpert) und Hercules,



Abb. 24: Seite 1 aus *All-New, All-Different Avengers #1* (2016).

welche die Leser\_innen mit ihren Waffen zu attackieren scheinen und dabei »Have at thee!« brüllen (Abb. 25). Das ganzseitige Panel bricht die Essenz der Avengers einmal mehr auf einen ausgetragenen Konflikt herunter. Die Leser\_innen können erwarten, dass sich auf der folgenden Seite ein Gegner befindet,

der bekämpft wird. Durch die Leser\_innen-Perspektive lässt sich dieser Auftakt als Aufruf verstehen. Das Publikum bekommt, was es vermutlich von einem *Avengers*-Heft erwartet, nämlich epische Kämpfe, verkörpert durch die beiden mythischen Charaktere und ihre überdimensional dargestellten Waffen.

Vergleicht man die acht ersten Seiten von #1-Ausgaben der *Avengers* miteinander, lassen sich klare Parallelen erkennen. In vier der Seiten liegt der Fokus explizit auf den Gegnern der Avengers, in zweien davon ist es Loki. In der Darstellung auf zwei weiteren Seiten liegt zumindest implizit eine Bedro-



Abb. 25: Seite 1 aus *Avengers #1* (2017).

hung vor. In vier bis fünf Seiten (je nach Interpretation) geht es um die Zusammensetzung des Teams, das einer Bedrohung gegenübersteht, wobei interne Konflikte dreimal zur Sprache kommen. Bezüglich des Teams, also der eigentlichen Protagonisten, findet nur in einem Beispiel (Busiek/Pérez, 1) (Abb. 20) eine gewisse Exposition statt. Ansonsten tauchen die Helden entweder gar nicht auf, werden nur ohne explizite Benennung gezeigt oder angedeutet. Kein Superheld wird dabei mehr als zweimal abgebildet, abgesehen von Thor, der dreimal auftaucht, jedoch in zwei verschiedenen Verkörperungen. Aus der Reihe fällt vor allem die erste Seite von 2013, da sie weder Helden noch Gegner thematisiert, sondern den Beginn des Universums als Startpunkt wählt.

Ein weiterer Zusammenhang ist das Wetter: Die ersten fünf Beispiele weisen entweder dunkle Wolken, Gewitter (dreimal sind Blitze zu sehen), Regen oder Dunkelheit auf, passend zum Fokus auf der Bedrohung. Die letzten drei ersten Seiten zeigen einen hellen Himmel oder direkt die Sonne, was zum Fokus des übrigen Motivs auf dem Team als den »Guten« passt.

Aus Sicht von Erstleser\_innen bietet kaum eine der Seiten einen wirklichen Einstieg, um die Gruppe kennenzulernen. Die Seite von 1998 gewährt zwar einen Einblick in die Zusammensetzung und Konflikte des Teams untereinander, bezieht sich dabei aber auf viele Ereignisse aus der Vergangenheit, ohne diese zu erläutern. Auch bei den *New Avengers* wird auf Geschehnisse des Marvel-Universums rund um die Aven-

gers Bezug genommen, ohne Details zu nennen.

### Zusammenhänge erster Seiten in #1

Betrachtet man die hier zusammengetragenen ersten Seiten, lässt sich feststellen, dass in allen drei Serien über mehrere Jahrzehnte hinweg starke inhaltliche, strukturelle oder thematische Parallelen in der jeweiligen Reihe zu finden sind. Trotz unterschiedlicher Herangehensweisen, die sowohl durch die Entstehungszeit als auch die unterschiedlichen Autor\_innen und Zeichner\_innen bedingt sind, scheinen die einzelnen Charaktere ihre eigenen Motive »mitzubringen«. Douglas Wolk erklärt in *Reading Comics*:

»What's interesting about the costume-hero thing in the first place [...] is what particular characters and their histories *mean*, and how that meaning has piled up, page by page, over decades. Within each of the two big stories of superhero comics, the interaction of familiar characters over time is a ritualized enactment of the ideas their readers and creators have about culture and morality or, in some cases, a testing ground for them.« (Wolk, 92)

Demnach verkörpern jeder Superheld und jede Superheldin eine Bedeutung, die über den eigentlichen Charakter hinausgeht und zugleich dessen eigene Vergangenheit beinhaltet. Dies kann einerseits zu der schon erwähnten Wiederholung der Motive führen oder es andererseits ermöglichen, dass bestimmte Aspekte vorausgesetzt werden können. Die Erzählung kann in diesem Fall mehr sein als nur ein Wiederaufbereiten von bekannten Mustern. Wenn bestimmte Aspekte eines Charakters so uni-

versell bekannt sind, dass eine #1 sie nicht erneut aufgreifen muss, ergibt sich Raum für andere narrative Einstiege. »Narrativ oszilliert gerade der Superhelden-Comic deshalb zwischen Wiederholung und Differenz genauso wie zwischen Einfachheit und Komplexität« (Meteling, 91). Diese Feststellung bestätigt sich in den untersuchten Beispielen.

Captain Americas namentlich schon vorgegebene Verbindung zu den Vereinigten Staaten und ihren Werten, ebenso wie seine Herkunft, sind in allen »seiner« ersten Seiten ein fester Bestandteil. Bei Wonder Woman ist es ihre mythologische Abstammung als Gottestochter, die außerhalb unserer weltlichen Grenzen existiert, die immer wieder zur Sprache kommt. Die Avengers werden in jeder Neuauflage über ihre Gegner und die damit bedingte Team-Konstellation definiert.<sup>4</sup>

Diese Beobachtungen gehen über simple Gemeinsamkeiten hinaus. Es lässt sich eine Entwicklung feststellen, die sich alleine innerhalb der ersten Seiten abzeichnet: Gerade *Captain Americas* erste Seiten scheinen miteinander zu funktionieren und den Wandel vom schlichten Amerika-Symbol hin zu einem Charakter mit einer Persönlichkeit und Vergangenheit zu erzählen. Die Darstellung des Wetters bei den *Avengers* mag Zufall sein, geht jedoch einher mit dem Wechsel des Fokus vom Gegner hin zum Team. Es stellt sich hier die Frage, inwieweit die Autor\_innen und Künstler\_innen bewusst Bezug auf vorherige erste Seiten nehmen oder ob sich die Entwicklung der Figuren in den dazwischenliegenden Hefen hier automatisch widerspiegelt. Gerade weil viele dieser Charaktere sich über die Jahre verändert haben, wenn auch der Kern

ihres Wesens meist gleich geblieben ist, wäre es interessant, genauer zu analysieren, ob und wie sich diese Veränderungen in den ersten Seiten abzeichnen. Eine weitere Frage ist der Umgang mit der Übernahme der Held\_innen durch unterschiedliche Personen. Bei *Captain America*, dessen Titel in späteren Heften Sam Wilson trägt, zeigte sich, dass die Motive ähnlich bleiben. Doch wie ist es bei Captain Marvel, der in acht Neuauflagen von fünf verschiedenen Individuen unterschiedlichen Geschlechts verkörpert wird? Oder Batgirl, die erst im Jahr 2000 ihre erste eigene Serie bekam, aber bei der in fünf Neuauflagen drei unterschiedliche Personen in diese Rolle schlüpfen? Ginge man noch einen Schritt weiter, könnte es ebenso aufschlussreich sein, zu untersuchen, inwiefern die Covermotive der jeweiligen Neuauflagen Gemeinsamkeiten erkennen lassen.

Was sich jedoch schon feststellen lässt, ist, dass es – außer in wenigen Details – keinen großen Unterschied in der Herangehensweise der großen Verlage DC und Marvel zu geben scheint, wenn es um die Gestaltung der ersten Seiten ihrer Neuauflagen geht.

### Erste Seiten für neue oder erfahrene Leser\_innen?

Es lassen sich nur wenige erste Seiten mit klarer Exposition finden. Selbst die Beispiele, in denen die jeweiligen Charaktere ihre Premiere haben, lassen nur bedingt eine richtige Einleitung/Vorstellung erkennen. Dabei darf natürlich nicht außer Acht gelassen werden, dass die anschließenden Seiten durchaus Raum für Exposition bieten und die erste Seite hier nicht

die Hauptarbeit leisten muss. Ein/e Neuleser\_in muss bei diesen ersten Seiten also zumindest dazu animiert sein, soweit zu lesen, dass die Exposition noch zum Tragen kommen kann.

Interessant sind die hier besprochenen jüngeren ersten Seiten, die zwar äußerlich einen Neuanfang signalisieren und dennoch viele Jahre oder gar Jahrzehnte an Vorgeschichte haben. Die ersten Seiten *Captain Americas* gehen teilweise von einem Vorwissen aus, z. B. über den Absturz des Helden im Zweiten Weltkrieg über dem Nordpol oder dass Red Skull einer seiner früheren Widersacher ist. Auch die Beispiele, die sich mit der Kindheit Captain Americas beschäftigen, sind bemerkenswert: Sie beginnen tatsächlich am Anfang seiner Entstehungsgeschichte, so dass neue Leser\_innen Rückschlüsse darauf ziehen können, welcher Charakter sie nun erwartet. Für erfahrene Leser\_innen erweitert sich ihr Bild von Captain America oder wird gar verändert, so dass sie motiviert sind, eine Neuauflage zu lesen. Die ersten Seiten *Captain Americas* sind dazu geeignet, beide Lesertypen zu bedienen.

*Wonder Woman* bietet dagegen einen anderen Zugang, der keine deutliche Entwicklung widerspiegelt. Drei der Seiten fassen das Wichtigste über den Charakter zusammen, andere starten völlig losgelöst von der eigentlichen Person, und das Beispiel von 2011 (Abb. 16) setzt wiederum eine große Menge an Vorwissen voraus. Während *Captain America* mit jeder ersten Ausgabe eher zugänglicher für neue Leser\_innen wird, sind die beiden jüngsten ersten Seiten von *Wonder Woman* für diese Gruppe schwerer zu erschließen (Abb. 17).

Bei den *Avengers* gibt es Anspielungen auf Ereignisse, die nur erfahrene Leser\_innen verstehen. Insgesamt sind die Seiten aber so simpel gehalten, dass die Grundidee (ein Team kämpft gegen einen Bösewicht), für neue Leser\_innen schnell ersichtlich ist. Die Tatsache einer deutlichen Bedrohung vermittelt darüber hinaus die notwendige jeweilige Neufindung des Teams. Die eigentlichen Protagonisten werden kaum eingeführt und Vorwissen vorausgesetzt. Einerseits ist das Besondere an solchen Zusammenschlüssen die Tatsache, dass schon bekannte Charaktere in einem neuen Heft nun zusammenarbeiten. Es wird vermutlich davon ausgegangen, dass das Interesse der Leser\_innen an den *Avengers* auf dem Lesen der Hefte der einzelnen Teammitglieder basiert. Die *Avengers* als Kombination dieser Einzelfiguren sind damit quasi der nächste Schritt hin zu erfahrenen Leser\_innen. Bedenkt man andererseits, wie wenig konstant die Zusammensetzung der Gruppierung ist, stellt sich erneut die Frage, welche Leser\_innen hier das Zielpublikum waren. Leser\_innen sollen ihnen schon bekannte Charaktere wiederfinden, jedoch dienen diese Team-Hefte ebenso dazu, den aktuellen Status des jeweiligen Superheld\_innenuniversums darzustellen. Dieses Dilemma erklärt womöglich zusätzlich, wieso die eigentlichen Avengers auf ihren ersten Seiten kaum auftauchen, da es hier schwieriger ist, ikonische und konsistente Symbole zu erschaffen.

Superheld\_innen sind darüber hinaus mehr denn je Teil unseres kulturellen Allgemeinwissens, so dass eine ausführliche Exposition zumindest für sehr bekannte Charak-

tere in immer geringerem Maße notwendig ist. Neben der hohen Anzahl an Comics erscheinen inzwischen regelmäßig Filme und Fernsehserien, welche die Ursprünge der jeweiligen Figuren immer wieder aufs Neue erzählen. Dies geht soweit, dass deren Macher\_innen sich entscheiden müssen, ob sie erneut die *Origin Story* erzählen oder davon ausgehen können, dass diese den Zuschauer\_innen weitgehend bekannt ist. In diesem Sinne begründete Kevin Feige, Hauptverantwortlicher der Marvel-Filme, auch die Entscheidung, dass der inzwischen dritte filmische *Reboot* von *Spider-Man*, *SPIDER-MAN: HOMECOMING* (2017), nicht erneut die Ursprungsgeschichte erzählt:

»In Spider-Man's very specific case, where there have been two retellings of that origin in the last whatever it's been – [thirteen] years – for us we are going to take it for granted that people know that, and the specifics« (Bibbiani).

Dass mag für einen populären Superhelden wie Spider-Man nachvollziehbar sein, funktioniert jedoch nicht in jedem Fall. Schließlich variieren die Bekanntheitsgrade der Superheld\_innen beträchtlich, und die verschiedenen Adaptionen machen es zunehmend schwieriger einzuschätzen, wie viel Vorwissen tatsächlich bei den Rezipient\_innen vorhanden ist. Dementsprechend ist die Vorstellung der »neuen Leser\_in«, wie sie die Verlage oft propagieren, viel zu simpel, da es auch unterschiedliche Typen von Leser\_innen gibt, die mal mehr, mal weniger Exposition bevorzugen. Es erscheint dabei paradox, dass gerade zu einer Zeit, in der Comics so beliebt sind wie selten zuvor, ein

solcher Fokus auf den konstruierten Typus der Erstleser\_in gelegt wird – während dies in den vorherigen Jahrzehnten der Comicgeschichte nur eine minimale Rolle spielte.

## Bibliografie

### Primärliteratur

- Azzarello, Brian (W) und Cliff Chiang (A): *Wonder Woman 1*. New York: DC Comics, 2011.
- Bendis, Brian Michael (W) und John Romita Jr. (P): *Avengers 1*. New York: Marvel Comics, 2010.
- Bendis, Brian Michael (W) und David Finch (P): *New Avengers 1*. New York: Marvel Comics, 2005.
- Brubaker, Ed (W) und Steve Epting (A): *Captain America 1*. New York: Marvel Comics, 2005.
- Brubaker, Ed (W) und Steve McNiven (P): *Captain America 1*. New York: Marvel Comics, 2011.
- Busiek, Kurt (W) und George Pérez (P): *Avengers 1*. New York: Marvel Comics, 1998.
- Heinberg, Allan (W) und Terry Dodson (P): *Wonder Woman 1*. New York: DC Comics, 2006.
- Hickman, Jonathan (W) und Jerome Opeña (A): *Avengers 1*. New York: Marvel Comics, 2013.
- Lee, Stan (W) und Jack Kirby (P): *The Avengers 1*. New York: Marvel Comics, 1963.
- Lee, Stan (W) und Jack Kirby (P): *Captain America 100*. New York: Marvel Comics, 1968.
- Liefeld, Rob (W/P), Jeph Loeb (W) und Chuck Dixon (W): *Captain America 1*. New York: Marvel Comics, 1996.
- Liefeld, Rob (W/P), Jim Valentino (W) und Chap Yaep (P): *Avengers 1*. New York: Marvel Comics, 1996.



- Marston, William Moulton (W) und Harry Peter (A): Sensation Comics 1. New York: DC Comics, 1942.
- Marston, William Moulton (W) und Harry Peter (A): Wonder Woman 1. New York: DC Comics, 1942.
- Pérez, George (W/P) und Greg Potter (W): Wonder Woman 1. New York: DC Comics, 1987.
- Remender, Rick (W) und Stuart Immonen (P): All-New Captain America 1. New York: Marvel Comics, 2015.
- Remender, Rick (W) und John Romita Jr. (P): Captain America 1. New York: Marvel Comics, 2013.
- Rieber, John Ney (W) und John Cassaday (A): Captain America 1. New York: Marvel Comics, 2002.
- Rucka, Greg (W) und Liam Sharp (A): Wonder Woman 1. Burbank, CA: DC Comics, 2016.
- Simon, Joe (W) und Jack Kirby (P): Captain America Comics 1. New York: Marvel Comics, 1941.
- Spencer, Nick (W) und Daniel Acuña (A): Captain America: Sam Wilson 1. New York: Marvel Comics, 2015.
- Spencer, Nick (W) und Jesús Saiz (A): Captain America: Steve Rogers 1. New York: Marvel Comics, 2016.
- Waid, Mark (W) und Adam Kubert (A): All-New, All-Different Avengers 1. New York: Marvel Comics, 2016.
- Waid, Mark (W) und Mike del Mundo (A): Avengers 1. New York: Marvel Comics, 2017.
- Waid, Mark (W) und Ron Garney (P): Captain America 1. New York: Marvel Comics, 1998.
- Bibbiani, William: Marvel's Spider-Man Reboot is NOT an Origin Story. In: *craveonline.com* <<http://www.craveonline.com/site/845723-exclusive-marvels-spider-man-reboot-not-origin-story>> 11.04.2015. Letzter Zugriff am 20.04.2017.
- David, Peter: Writing for Comics with Peter David. Cincinnati: Impact Books, 2006.
- Duncan, Randy und Matthew J. Smith: The Power of Comics. History, Form & Culture. New York/London: Continuum, 2009.
- Gardner, Jared: Comics and the History of Twenty-First Century Storytelling. Stanford: Stanford University Press, 2012.
- Griep, Milton: Marvel's David Gabriel on the 2016 Market Shift. In: *icv2.com* <<https://icv2.com/articles/news/view/37152/marvels-david-gabriel-2016-market-shift>>. 31.03.2017. Letzter Zugriff am 17.07.2017.
- McMillan, Graeme: DC Comics' ‚Rebirth‘ brings new life – and huge sales – to old superheroes. In *latimes.com* <<http://www.latimes.com/entertainment/herocomplex/la-et-hc-dc-comics-rebirth-numbers-20160831-snap-story.html>>. 01.09.2016. Letzter Zugriff am 03.10.2017.
- Meteling, Arno: To Be Continued ... Zum seriellen Erzählen im Superhelden-Comic. In: *Erzählen im Comic. Beiträge zur Comicforschung*. Hg. v. Otto Brunken und Felix Giesa. Essen: Christian A. Bachmann Verlag, 2013, S.89-112.
- Phegley, Kiel: Unpacking the All-New Marvel Now! Teasers. In: *cbr.com* <<http://www.cbr.com/unpacking-the-all-new-marvel-now-teasers>> 27.09.2013. Letzter Zugriff am 20.04.2017.
- Richards, Ron: Inside Marvel Now! – Interview with Axel Alonso & Tom Brevoort. In: *ifanboy.com* <<http://ifanboy.com/articles/inside-marvel-now-interview-with-axel-alonso-tom-brevoort>>. 05.07.2012. Letzter Zugriff am 20.04.2017.

## Sekundärliteratur

Benton, Mike: Superhero Comics of the Golden Age – The Illustrated History. Dallas: Taylor Pub, 1992.

Walton, David: ‘Captain America Must Die.’ The Many Afterlives of Steve Rogers. In: Captain America and the Struggle of the Superhero. Hg. v. Robert G. Weiner. Jefferson/London: McFarland & Company, 2009.

Wolk, Douglas: Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean. Boston: Da Capo Press, 2007.

### Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Seite 1 aus *Captain America Comics #1* (1941).  
 Abb. 2: Seite 1 aus *Captain America #1* (1968).  
 Abb. 3: Seite 1 aus *Captain America #1* (1996).  
 Abb. 4: Seite 1 aus *Captain America #1* (2005).  
 Abb. 5: Seite 1 aus *Captain America #1* (2011).  
 Abb. 6: Seite 1 aus *Captain America #1* (2013).  
 Abb. 7: Seite 1 aus *Captain America: Steve Rogers #1* (2016).  
 Abb. 8: Seite 1 aus *Captain America #1* (1998).  
 Abb. 9: Seite 1 aus *Captain America #1* (2002).  
 Abb. 10: Seite 1 aus *Captain America #1* (2015).  
 Abb. 11: Seite 1 aus *Captain America: Sam Wilson #1* (2015).  
 Abb. 12: Seite 1 aus *Sensation Comics #1* (1941).  
 Abb. 13: Seite 1 aus *Wonder Woman #1* (1942).  
 Abb. 14: Seite 1 aus *Wonder Woman #1* (2006).  
 Abb. 15: Seite 1 aus *Wonder Woman #1* (1987).  
 Abb. 16: Seite 1 aus *Wonder Woman #1* (2011).  
 Abb. 17: Seite 1 aus *Wonder Woman #1* (2016).  
 Abb. 18: Seite 1 aus *The Avengers #1* (1963).  
 Abb. 19: Seite 1 aus *Avengers #1* (1996).  
 Abb. 20: Seite 1 aus *Avengers #1* (1998).  
 Abb. 21: Seite 1 aus *New Avengers #1* (2005).  
 Abb. 22: Seite 1 aus *Avengers #1* (2010).  
 Abb. 23: Seite 1 aus *The Avengers #1* (2013).  
 Abb. 24: Seite 1 aus *All-New, All-Different Avengers #1* (2016).

Abb. 25: S.1 aus *Avengers #1* (2017).

### Anmerkungen

- 1] Abgesehen von den vielen limitierten Serien, die zusätzlich regelmäßig erscheinen.
- 2] So erschien 2017 von Marvel passend zum Filmstart von GUARDIANS OF THE GALAXY VOL.2 ein Comic-Reboot namens *All-New Guardians of the Galaxy #1*, zum Start von SPIDER-MAN: HOMECOMING eine zweite Serie über Spider-Man und zum Serienstart der DEFENDERS nach drei Jahren wieder eine gleichnamige Comicreihe.
- 3] Zum ersten Mal 1996 und dann 1998, 2002, 2005, 2011, 2013, zweimal 2015 und bis jetzt zum letzten Mal 2016.
- 4] Dies lässt sich auch bei anderen Serien beobachten, die hier nicht im Detail besprochen werden konnten. In acht verschiedenen ersten Seiten von *Aquaman* gibt es immer einen klaren Bezug zum Wasser und Hinweise auf Aquamans Rolle als König. Die ersten Seiten der *Fantastic Four* beginnen ähnlich wie bei den Avengers oft mit einer Bedrohung, jedoch ist diese meist noch düsterer und persönlicher, so dass jeder Neubeginn an einem kaum zu überwindbaren Tiefpunkt stattfindet. Auf den meisten der acht ersten Seiten von *Hulk* gibt es Charaktere, die überrascht, schockiert oder verängstigt von etwas sind, dass sie plötzlich entdecken oder auf sie zukommen, so wie Bruce Banners Verwandlung zum Hulk auch eine plötzliche Veränderung von einem Extrem zu einem anderen ist. Die ersten Seiten von *Iron Man* kommen selten ohne Erwähnung oder dem Vorkommen von Technologie aus. *Green Lanterns* erste Seiten ergeben zusammengenommen die Entwicklung von einem Charakter, der diesen Titel innehat, hin zu einem Charakter, der eigentlich nicht für diese Rolle vorgesehen ist, bis zu der Entwicklung einer ganzen Armee von Green Lanterns in unterschiedlichen Farben. Natürlich gibt es immer Ausnahmen und bei manchen Reihen sind Gemeinsamkeiten nur schwer zu erkennen.

# Anders anfangen

## Das Ergodische in *Building Stories* von Chris Ware

Annina Klappert (Erfurt)

Chris Wares Comic *Building Stories* von 2012 ist kein einzelner Band, sondern ein Konvolut aus mehreren, verschieden großen Heften, Bögen und schmalen Büchern (Abb. 1). Es gibt darin nicht einen Anfang, sondern viele Anfänge. Meine These ist, dass *Building Stories* »ergodische« Literatur ist, und in einem *close reading* werde ich den Konsequenzen nachgehen, die das für das Anfangen des Erzählens und

des Lesens hat. Dabei wird sich zeigen, dass dieser Text – so wie auch die Erinnerungsprozesse, die er thematisiert – nicht einen Anfang hat, sondern immer wieder anders anfängt und dass seine Lektüre immer wieder anders angefangen werden muss.

Vierzehn Textstücke befinden sich in einer Box, davon zwei gebundene Bücher, fünf Hefte, drei zweifach gefaltete, schmale Streifen, drei Bögen und ein Karton, alles in elf verschiedenen Größen. Wie liest man so etwas? Am besten lässt sich das beschreiben, wenn man *Building Stories* als »ergodische« Literatur betrachtet. Mit dem Begriff des Ergodischen beschreibt Espen J. Aarseth in *Cybertext* jene Texte, die materiell keinen Leseweg anbieten, sondern eine Entscheidung der Leser\_innen über den Textverlauf erforderlich machen.<sup>1</sup>



Abb. 1: Die Textstücke von *Building Stories* (Nachweis vgl. Abbildungsverzeichnis).

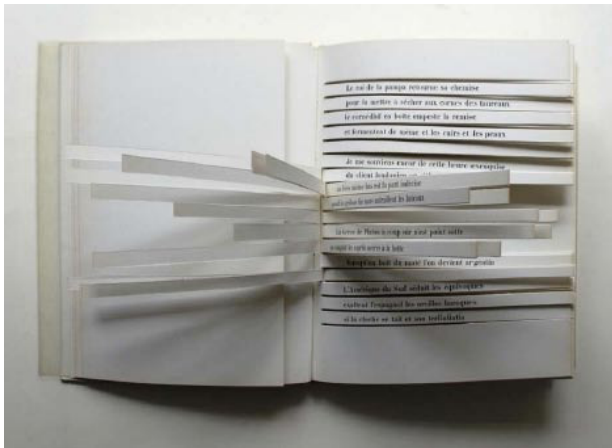


Abb. 2: Raymond Queneau: *Cent Mille Millards de Poèmes*, 1961 (Nachweis vgl. Abbildungsverzeichnis).

Das Ergodische ist eine mediale Spezifik, die unabhängig von den medialen Verbänden ist, die es einget: Es kann im digitalen Hypertext ebenso vorkommen wie in Buchform oder eben in dieser Comic-Box. Die Eigenschaft des Ergodischen bringt *Building Stories* damit als Comic in einen Zusammenhang mit Texten jenseits des Comics und öffnet so sein mediales Feld.

Aarseths Neologismus »ergodisch« soll verdeutlichen, dass der Weg der Lektüre, griechisch *hodos*, erst erarbeitet werden muss – griechisch *ergon*.<sup>2</sup> Als prägnantes Beispiel hierfür nennt Aarseth Raymond Queneaus *Cent Mille Millards de Poèmes* aus dem Jahr 1960 (Abb. 2). In diesem Buch befinden sich zehn Mal vierzehn Papier-

streifen, aus denen 1014 Sonette gebildet werden können (vgl. Aarseth, 10). Um weiterleiten zu können, ist es notwendig zu entscheiden, welcher der vierzehn Streifen umgewendet werden soll.<sup>3</sup> Ergodische Texturen bestehen, so formuliere ich Aarseth weiterdenkend, *aus Stücken*, und sie erfordern daher ein *Lesen aus Stücken*.<sup>4</sup> Insofern verstehe ich *Building Stories* als eine Sammlung von Textstücken.

Aarseth beschreibt ergodische Texte zudem als »multikursak.<sup>5</sup> Dieser Begriff zeigt an, dass die Linie der Lektüre erst durch eine Bewegung, den *cursus*, entstehen kann, als Serie von Entscheidungen zwischen potentiellen Wegverläufen (Aarseth, 5–9). »Multikursale« Texte sind im Gegensatz zu »unikursalen« (Aarseth, 5) solche, bei denen zwischen mehreren Lesewegen ausgewählt werden muss. Sie sind »vieligig«, und dies ist auch die mediale Beson-

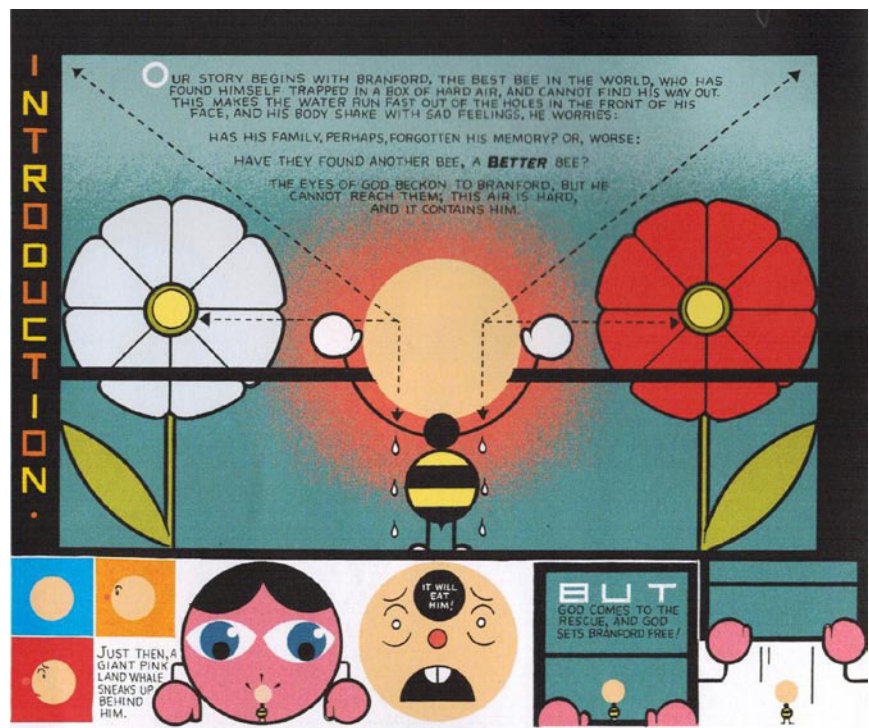


Abb. 3: Fensterszene in »The Best Bee in the World« (BS/BB [1]).

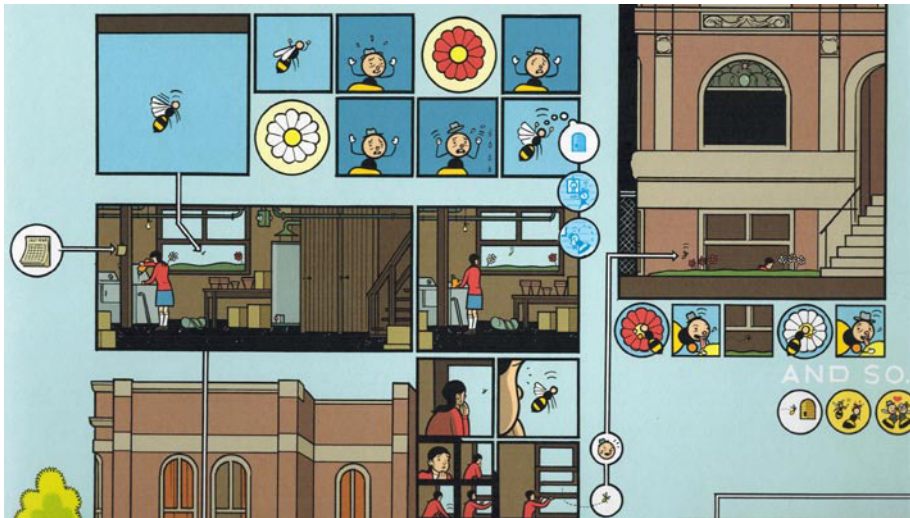


Abb. 4: Fensterszene auf der Stellwand (BS/SW [4]).

derheit von *Building Stories* jenseits seiner Medialität als Comic. Ich sehe hierin *Building Stories* nicht als zyklisch, sondern als offene Anlage: In *Building Stories* geht man ständig andere Wege, und zwar Wege, die sich gabeln und nicht kreisen. Wesentliche Aspekte von *Building Stories* können daher erst dann deutlich werden, wenn man seine ergodische Spezifität, seine Stückhaftigkeit und Multikursalität, mit bedenkt – ein Zusammenhang, der bislang nicht hergestellt worden ist.

Nicht in jedem ergodischen Text muss das Anfangen zum Problem werden, da zum Beispiel in einem literarischen Hypertext auch ein festgelegter Leseweg am Anfang stehen kann, der sich erst später gabelt und Entscheidungen über den weiteren Wegverlauf erfordert (ob diesem oder jenem Link gefolgt wird). Das Problem ist

dann nicht, wo anfangen, sondern wo weitergelesen wird. Gleichwohl ist es ein Merkmal der ergodischen Textualität von *Building Stories*, dass es vierzehn Anfänge gibt. Das hat Auswirkungen auf die Narration: Die Erzählung kann überall beginnen, und diese Multikursalität wird verschiedene Erzähl-

anordnungen generieren. Dass dies so ist, schafft eine strukturelle Entsprechung zu den Erinnerungsprozessen, die der Comic thematisiert, denn auch dabei sind die Anordnungen variabel und ohne letztgültigen Anfang. Erinnerungen zeigen sich vielmehr ohne feste Ordnung, wie Walter Benjamin in seinen Überlegungen zum Büchersammeln schreibt: »Jede Leidenschaft grenzt ja ans Chaos, die sammlerische aber an das der Erinnerungen. Doch ich will mehr sagen: Zufall, Schicksal,

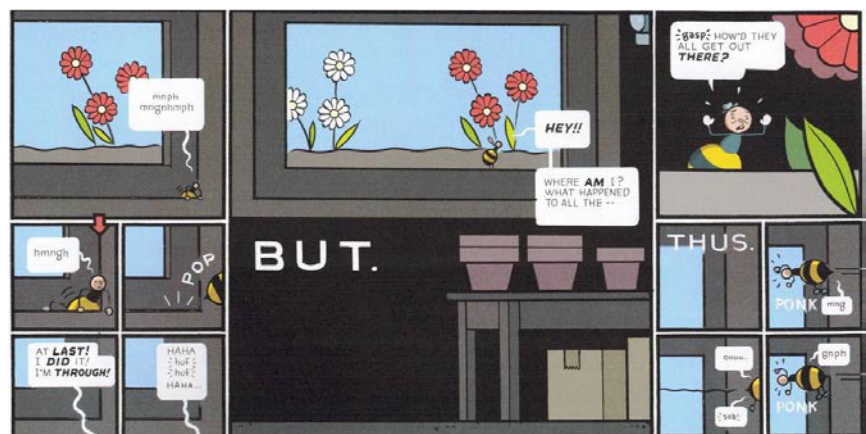


Abb. 5: Fensterszene in »The Daily Bee« (BS/DB [3]).

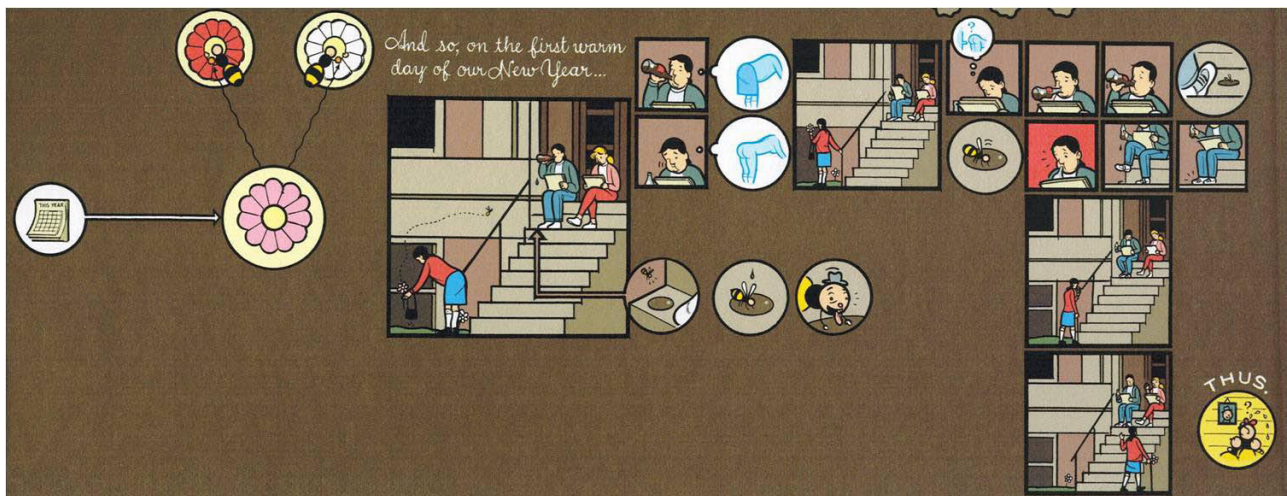


Abb. 6: Treppenszene auf der Stellwand (BS/SW [4]).

die das Vergangene vor meinem Blick durchfärben, sie sind zugleich in dem gewohnten Durcheinander dieser Bücher sinnfällig da.« (Benjamin, 88) Die Unordnung der Bibliothek entspricht demnach der Unordnung der Erinnerungen und *Building Stories* wäre, folgte man diesem Gedanken, eine Bibliothek *en miniature*, eine Zusammenstellung von Lesematerial, das so ungeordnet ist wie die Erinnerungen, von denen es handelt. Die ergodische Textualität, das Thema der Erinnerung und das Problem des Anfangens sind somit in *Building Stories* eng miteinander verknüpft.

### *Building Stories* als ergodische Literatur

Die Feststellung, dass *Building Stories* aus vierzehn Textstücken besteht, stimmt (nur) dann, wenn man der buchbinderischen Markierung folgt. Nach Öffnung der Box erweist es sich als notwendig, sich für eins der sich lose präsentierenden Hefte oder einen der Bögen zu

entscheiden und damit einen Leseweg einzuschlagen. Wie auch immer diese Entscheidung getroffen werden wird – dem Inhalt, dem Format, der ersten Reihung oder der puren Neugier nach – immer macht *Building Stories* den Anfang seiner Lektüre zu einer (ergodischen) Entscheidungsaufgabe, da es vierzehn Startmöglichkeiten gibt. Der einzige vorgegebene Anfang ist das Öffnen der Box, welche die Funktion eines Buchdeckels erfüllt.

Bei aller Heterogenität des Materials weisen die Erzählungen in den Textstücken eine große zeichnerische wie erzählerische Kohärenz auf, da sich alle Geschichten um eine nicht namentlich bezeichnete Protagonistin, eine ehemalige Kunststudentin und Floristin mit einer Beinprothese, entfalten, und sei es nur, dass sie als Statistin in den Geschichten ihrer Nachbar\_innen auftaucht. Vornehmlich geht es aber um ihre Biographie, die in acht Textstücken aus ihrer Perspektive erzählt wird.<sup>6</sup> In zwei Textstücken werden zudem Szenen aus dem Leben einer Bienen-Drohne namens Branford sowie in vier weiteren Textstücken

Geschichten anderer Hausbewohner\_innen oder des Hauses selbst erzählt.<sup>7</sup> Ein Verknüpfungspunkt dieser Textstücke ist dieses über hundert Jahre alte Haus mit seinen drei Stockwerken, das ebenso eine Matrix für die Geschichten ist, wie es als eigener Protagonist mit Gedanken und Gefühlen auftritt.

Chronologische Indikatoren sind so selten und zeitliche Überschneidungen zwischen den Textstücken so häufig, dass es nicht Ziel der Lektüre sein kann, eine chronologische Abfolge der Textstücke herzustellen, um sie dann »von Anfang an« zu lesen. Vielmehr legt diese Art der temporalen Überlagerungen nahe, sich *Stück für Stück* Kenntnis vom Gesamttext zu verschaffen und im Zuge dessen *Stück um Stück* die Geschichten der Hausbewohner\_innen, ihre *stories*, aneinander zu bauen. Die Lektüre bewegt sich in losen Text-Konstellationen, die sich je neu aus der ergodischen Struktur ergeben, und die disparaten Textstücke sind immer wieder ana- und proleptisch aufeinander bezogen. Diese Rück- und Vorblenden haben aber keinen festen Ort in der Anordnung der Erzählung, da die Erzählung materialiter auf vierzehn Orte verteilt ist, die selbst nicht festgelegt sind; sie sind daher immer performative Effekte des jeweils gewählten Lesewegs. Was bedeutet das für das Erzählen?

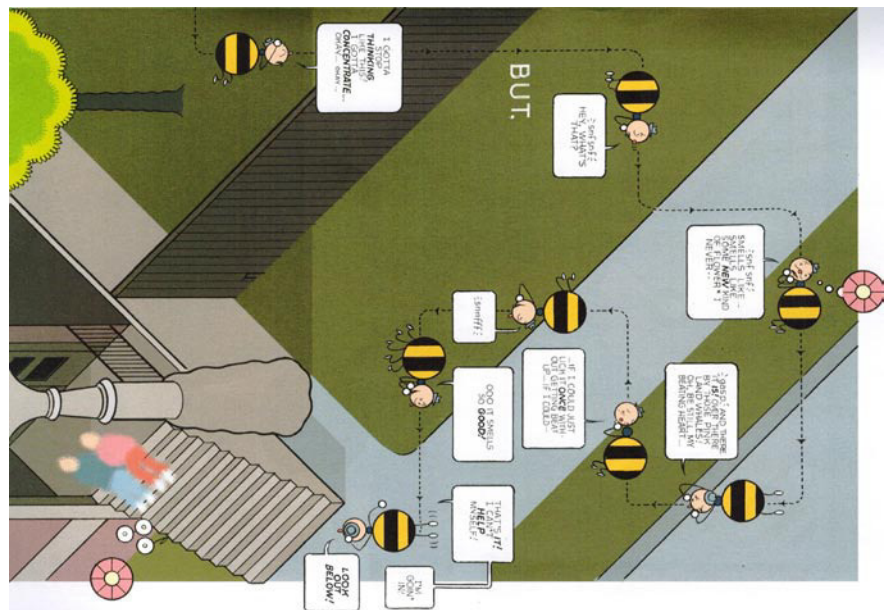


Abb. 7: Treppenszene in »The Best Bee in the World« (BS/BB [29f.]).

## Einsätze der Narration

Als erste Antwort auf diese Frage soll beispielhaft ein Leseweg vorgeführt werden. Um irgendwo anzufangen, wird versuchsweise einer Markierung des Textes gefolgt, und zwar im Heft »Branford. The Best Bee in the World«, das etwa dreißig Seiten umfasst. »Our story«, heißt es dort im ersten Panel, »begins with Branford« (BS/BB [1]). Nur an dieser Stelle wird in *Building Stories* so deutlich ein Anfang markiert. Der Leseweg führt durch vier verschiedene Textstücke. Zunächst ist Branford hinter einem Fenster in Gefangenschaft geraten, aus der ihn die Protagonistin befreit (Abb. 3). Dass es sich um die Protagonistin handelt, ist auf der vierten Seite eines zweiten Textstückes zu erkennen, auf einer klappbaren, vierseitigen Stellwand aus stabilem Karton, wo diese Episode aus ihrer Perspektive erzählt wird (Abb. 4).

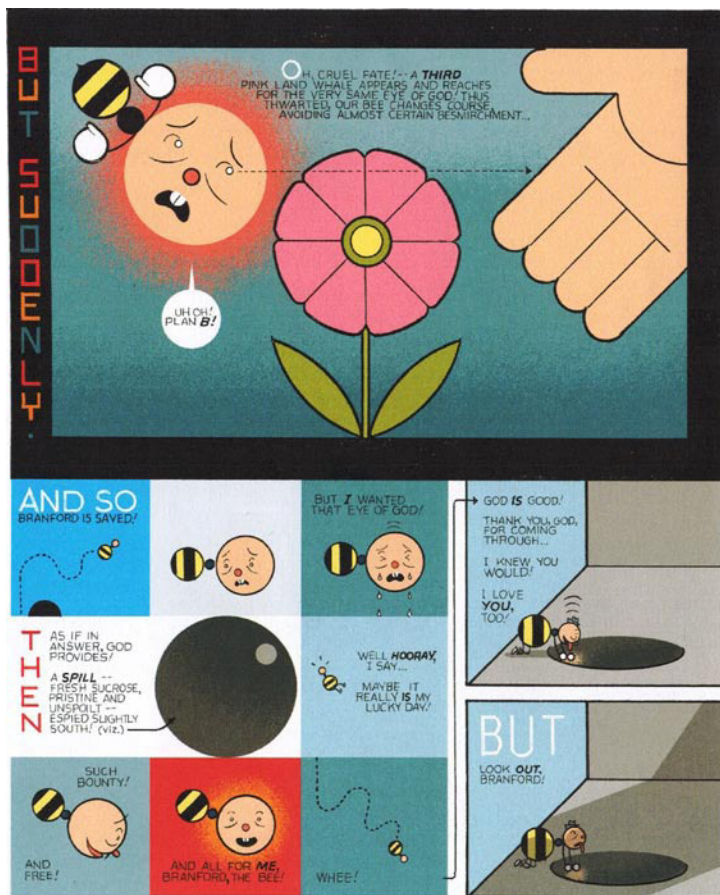


Abb. 8: Treppenszene in »The Best Bee in the World« (BS/BB [31]).

So gesehen beginnt die »story« also entgegen der Erzählerbehauptung in Branfords Heft nicht mit Branford, sondern sie hat schon angefangen mit der Geschichte der Frau, die weiter zurückreicht. Sie hat außerdem schon mit der unmittelbaren Vorgeschichte dieser Fensterszene angefangen, die sich aus einem dritten Textstück, einem als Zeitung aufgemachten Bogen »The Daily Bee«, erschließt (Abb. 5). Hier erfahren wir, wie Branford auf der Suche nach den Blumen, die sich im Fenster spiegeln und die er daher irrtümlich hinter der Fensterscheibe vermutet, in den Kellerraum geraten ist. Diese Fensterepisode

wird also über drei Textstücke verteilt erzählt. Die Nachgeschichte ereignet sich an der Treppe neben dem Fenster, und zwar ein Jahr später, wie ebenfalls auf der Stellwand auf derselben Seite weiter unten zu erschließen ist; denn während ein Kalender neben der Fensterepisode den Eintrag »Last Year« zeigt, markiert er die Fortsetzung mit »This Year« (BS/SW [4]) (Abb. 6).

Von hier aus ist also die Fensterepisode eine Rückblende. Diesmal wird es Branford schlecht ergehen: Angelockt durch verschüttete Cola, setzt er sich auf die Treppenstufen des Hauseingangs und schleckt glücklich davon, bis ihn der Cola trinkende Mieter (des ersten Stockwerks) aus Versehen zertritt. Die Befreiung Branfords in der Fensterszene und sein Tod werden indessen nicht nur auf der Stellwand erzählt, sondern bilden auch den Rahmen des ersten Textstückes, des Heftes »Branford. The Best Bee in

the World«. Der oben beschriebenen Befreiung am Anfang des Heftes werden die letzten Augenblicke seines Lebens auf dessen letzten Seiten entgegengesetzt (Abb. 7, 8).

Diese Treppenszene wird also auf der Stellwand *und* in diesem Heft erzählt: das eine Mal heterodiegetisch und das andere Mal aus Branfords Perspektive. Zu dieser Szene gehört jedoch noch ein weiteres Textstück (Abb. 9). In diesem A4-Heft mit sechzehn Seiten bildet die Treppenszene den Anfang einer Erzählung über die Mieter des ersten Stockwerks, einem Pärchen in Krise, von dem der Mann die verhängnisvolle Cola trinkt und soeben bemerkt,



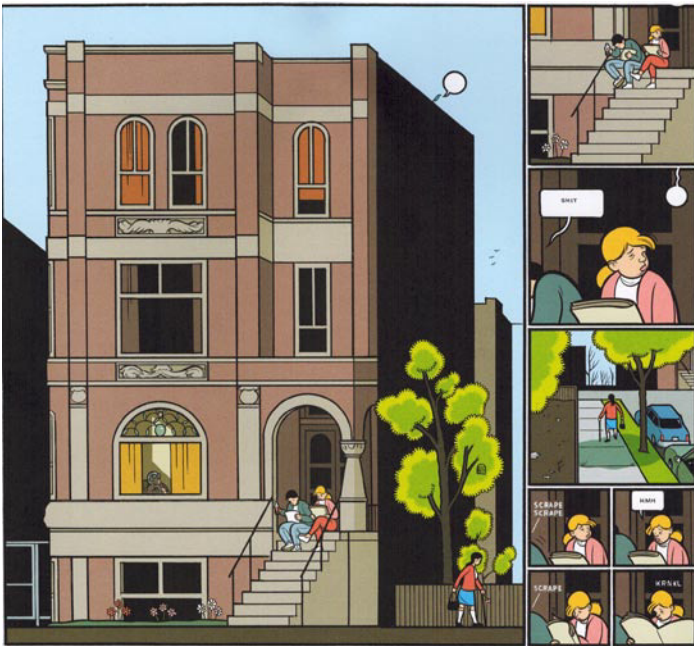


Abb. 9: Treppenszene im Heft der Mieter des ersten Stockwerks (BS/MES [1]).

dass er Branford zertreten hat. Eine weitere Verknüpfung zwischen diesem Heft und den ersten beiden Textstücken besteht darin, dass die Protagonistin mit einer Blume zu sehen ist, die sie vorher links von der Treppe gepflückt hat (und zwar eine jener Blumen vor dem Fenster, die Branford schon ein Jahr zuvor angelockt hatten). Diese Szene wird auf der Stellwand heterodiegetisch erzählt (Abb. 6). Der Colageruch konnte Branford nur anlocken, weil ihm diese Blume, die er zuerst gerochen hatte, vor der Nase weggepflückt wurde. Dies erfahren wir aus seiner Perspektive im Heft »Branford. The Best Bee in the World« (Abb. 8). Zusätzlich zu diesen zwei Perspektiven wird die Blumenepisode außerdem noch auf der dritten Seite

der Stellwand aus Sicht der Vermieterin gezeigt (Abb. 10). Sie beobachtet von ihrem Fenster im Hochparterre aus diesen Moment, der für sie wiederum Ausgangspunkt für eine Erinnerung ist, die sich an Blumen knüpft.

Von Branfords Fensterepisode als dem erzählerisch markierten Beginn der Geschichte eröffnen sich so mehrere Lesewege in vier Textstücken, die zeitlich teils vorher und teils nachher liegen. Liest man das Heft zu den Mietern des ersten Stockwerks zuerst, wird Branfords Fensterepisode zu einer Rückblende. Beginnt man hingegen mit »The Daily Bee«, liest sich die Geschichte in chronologischer Reihe, die allerdings wieder aufgebrochen wird, wenn man die Stellwand hinzunimmt, die die Ereignisse parallel zu »Branford. The Best Bee in the World« erzählt. Auf diese Weise ergibt sich eine Erzählung des Geschehens aus verschiedenen zeitlichen und personalen Perspektiven.

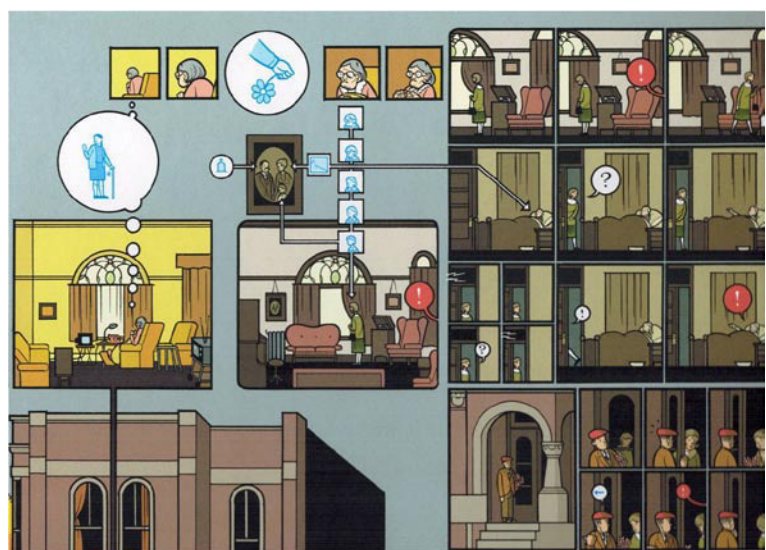


Abb. 10: Treppenszene mit Blume auf der Stellwand (BS/SW [3]).



Abb. 11: Piero Cosimo: *The Misfortunes of Silenius*, um 1505, (Nachweis vgl. Abbildungsverzeichnis).

Man könnte daher auch sagen, dass die *Multi-kursalität* dieses ergodischen Textes eine *Multitemporalität* und *Multiperspektivität* entfaltet.<sup>8</sup> Bemerkenswert ist dabei, dass diese Perspektivenwechsel im *discours* die Kohärenz der *histoire* nicht stören, da die Geschichten thematisch ineinandergreifen und aufeinander verweisen. Dieses Ein- und Überblenden findet sich im ganzen Comic. Auch wenn die Textstücke für sich lesbar sind, stellen sie intratextuell aufeinander bezogene Episoden und Aspekte des Gesamttextes dar.<sup>9</sup> Zahlreiche bildliche Elemente kehren in verschiedenen Textstücken wieder, sie weisen, greift man eine Terminologie Fritz Breithaupts auf, zahlreiche Indizien auf.<sup>10</sup> Das Lesen erweist sich so als rekonstruktive Arbeit an den Geschichten, als

vielfache Annäherung an ihre Verwobenheit. Es kann in ihnen immer wieder anders und woanders angefangen werden.

Wie verhalten sich aber das erzählte Geschehen und die Erzählung zueinander, wenn die Reihenfolge des Erzählens variabel ist? Nelson Goodman beschäftigt sich in seinem Aufsatz »Twisted Tales« mit dieser Problematik und reflektiert dies vornehmlich an Gemälden, die Geschichten erzählen (Goodman 1981a). Von diesen ist insbesondere Piero Cosimos *The Misfortunes of Silenius* im Vergleich mit *Building Stories* interessant, da das erzählte Geschehen,<sup>11</sup> so Goodman, zwar eine Chronologie hat, aber die Reihenfolge des Erzählens nicht festgelegt ist (Goodman 1981a, 104f.) (Abb. 11).<sup>12</sup>



Abb. 12: Einzelbilder aus dem Streifen »Her laugh« (BS/HL).

Das Geschehen beginnt in der Mitte des Bildes: Silenius, eine Bacchusfigur, hat versucht, Honig aus dem Baum zu holen, ist dort mit einem Wespennest konfrontiert worden und fällt; es geht dann rechts weiter mit dem Versuch, Silenius wieder auf die Füße zu stellen, und endet links damit, dass Jungen Schlamm auf die Stiche streichen. Liest man das Bild von links nach rechts, ist die erste Szenerie links eine Prolepse, aber für eine Erzählrichtung von links nach rechts gibt es nach Goodman wiederum keine Indikatoren.<sup>13</sup> Ein Anfang des Geschehens kann also ausgemacht werden, ein Anfang des Erzählens aber nicht.

In *Building Stories* verhält es sich ebenso. Das liegt nicht nur an der ergodischen Struktur der vierzehn Textstücke, sondern auch an der formalen und teils ebenfalls ergodischen Gestaltung innerhalb dieser Textstücke, wie nun gezeigt werden soll.

### Formale Aspekte des variablen Anfangs

Die meisten Textstücke sind noch einmal in sich unterteilt. So besteht etwa ein drei Mal

gefalteter Streifen aus neun kleineren Episoden oder Einzelbildern, die durch breitere *gutter* voneinander abgesetzt sind (Abb. 12). Dies sind Erinnerungssequenzen oder -bilder, die zwar zeitlich aufeinander folgen und aufeinander verweisen, aber gleichwohl für sich stehen und ihren eigenen Anfang haben. So gesehen gibt es in *Building Stories* aber nicht vierzehn, sondern weitaus mehr Anfänge, da den Anfängen am Anfang der Textstücke jene hinzuzufügen sind, die Szenen innerhalb der Textstücke eröffnen. Die ergodische Struktur beschränkt sich demnach nicht nur auf die lose versammelten Textstücke in der Box, sondern ergibt sich auch aus der Anordnungsweise der Panels und des Letterings. Oft fehlen formale Indizes für Anfänge zu Beginn der Hefte oder Bögen, dafür werden einige Episoden innerhalb der Textstücke mit größerem Lettering eingeleitet, wodurch Zwischenüberschriften erzeugt werden. Das gilt auch für das Textstück »The Daily Bee«, das in Form einer Zeitung erscheint. Im Stil eines frühen Comicstrips wird von Branfords Zeit im Bienenkorb tragikomisch erzählt und damit an eine Tradition angeknüpft, die mit den US-amerikanischen Zeitungsstrips um 1900 als ein möglicher Anfang des Comics gesehen werden

kann. Es sind allerdings in »The Daily Bee« mehrere solcher, in sich geschlossener Episoden zu sehen, die wie eine Textcollage auf dem Bogen verteilt sind, der somit multikursal zu lesen ist.

Ebenso gibt es in einem gebundenen, zwanzigseitigen Heft ganzseitige Szenen, die wie verschobene *splashpages* mitten im Comic Akzente setzen (BS/DC [5, 7]), oder Bilder im Zentrum von Doppelseiten, welche die Funktion von Titeln übernehmen wie etwa der Geldschein in Abb. 13. Das Thema dieser Doppelseite ist die Finanzkrise in den USA im Jahr 2005 und deren Auswirkungen auf die Familie der Protagonistin. Die Alltagsszenen, die sich ums Geld drehen, sind durch größere *gutter* voneinander

der getrennt und um den Geldschein herum angeordnet: Diskussionen über Ausgaben, ein Bettler an der Tür, die kleine Tochter, die Geld bastelt, um ihren Eltern auszuhelfen. Links greift noch eine ganzseitige Szene, in der die Protagonistin und ihr Mann über einem Stapel Rechnungen sitzen, von der vorigen Seite über den Rand. Diese Art seiten- und panelübergreifender Gestaltung verunmöglicht das Festlegen eines Anfangspunktes innerhalb der Seiten, wie es auch generell in keinem der vierzehn Textstücke Seitenzahlen gibt. Selbst dann, wenn es deutlich markierte Anfänge zu geben scheint, werden diese auf anderer Ebene wieder aufgelöst. In einem schmalen Buch etwa wird ein Tag (der 23. September 2000) von »01.00 am«

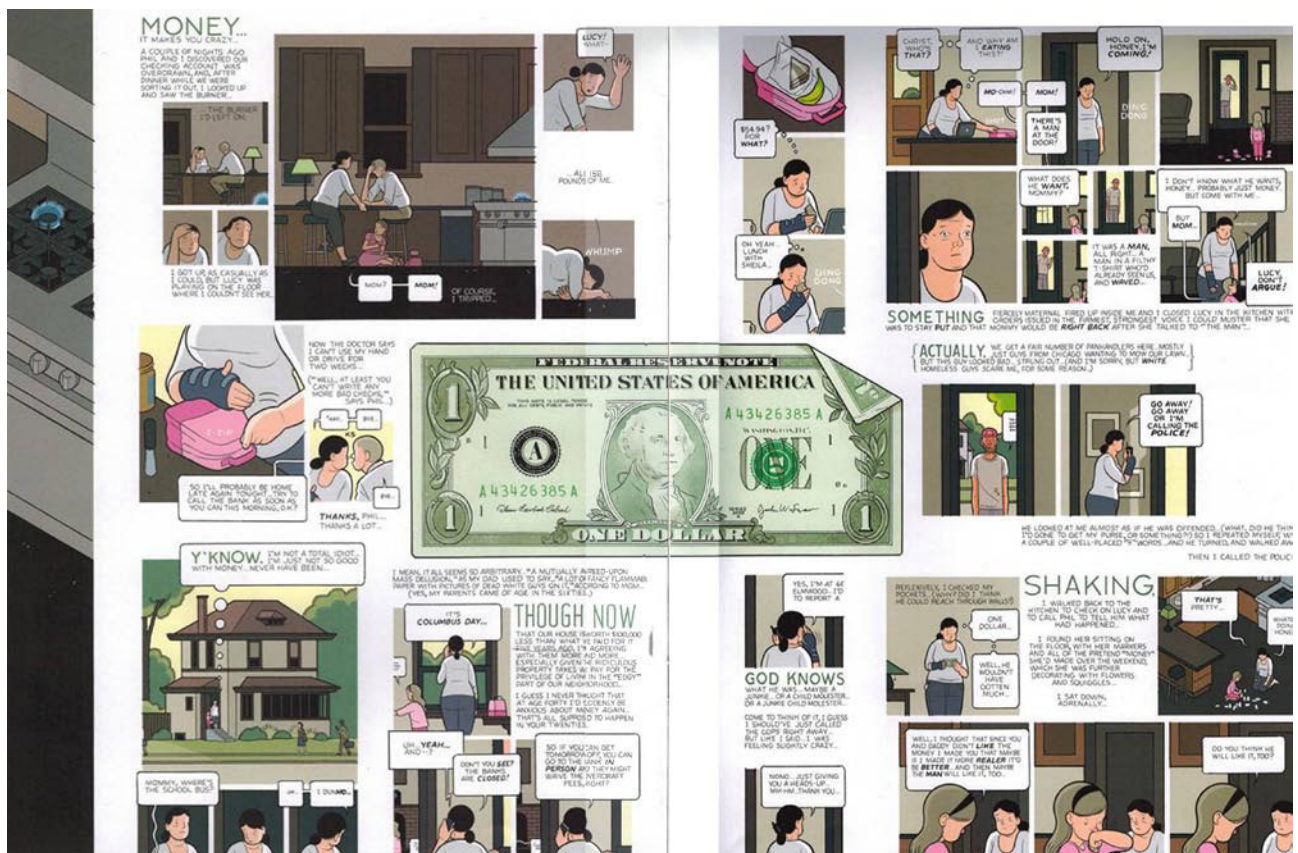


Abb. 13: Doppelseite mit Geldschein (BS/DC [6f.]).



Abb. 14: Der Anfang des Erinnerns ist der Anfang des Erzählens (BS/TV [1]).

bis »24.00 pm« erzählt, so dass der Anfang des Erzählens formal mit dem kalendarischen Anfang des Tages korreliert (BS/S23); zudem ist dies der Tag, an dem die Beziehung der Protagonistin mit ihrem späteren Mann Phil beginnt, so dass das Heft auch thematisch einen Anfang markiert. Dennoch ist dieses Heft nicht nur der Protagonistin gewidmet: Mit jeder Doppelseite beginnt eine neue Stunde und eine neue Szenerie, die auch ihre Nachbarn in den Fokus rücken, so dass auch dieses Heft zwar zunächst durch die chronologischen Einsatz um 1.00 am und die Markierung des Datums als markantes biographisches Datum einen Anfang suggeriert, der auf die Protagonistin bezogen ist, aber dann mit jeder Stunde durch erzählerische Neueinsätze und Fokalisierungswechsel eine solche Eindeutigkeit unterläuft. Dieses Beispiel zeigt, was für *Building Stories* allgemein gilt, nämlich dass es keinen Anfang gibt, der im Textmaterial zu verorten wäre, sondern dass der Anfang variabilisiert ist, sei es durch das Erzählen in Episoden oder Szenen, die Gestaltung von Doppelseiten, fehlende Seitenzahlen

oder durch die Einbettung von Sequenzen oder biographischen Anfangssituationen in andere Erzählstränge.

Diese formalen Gestaltungsmittel werden genutzt, um die Wahrnehmungen und Erinnerungen der Protagonistin zu modulieren.<sup>14</sup> Hierbei ist sie auf der Bildebene aus der Außenperspektive (des Erzählers) zu sehen,

aber ihre Erfahrungswelt steht im Fokus. Oftmals ist ihre Stimme die Erzählstimme, so dass sie zugleich innerhalb und außerhalb der Erzählung steht. Besonders gilt das für einen großen, vierseitigen Bogen etwa im A2-Format, in dem ihre Stimme die Erzählung vom Sterben ihres Vaters einleitet, und zwar in einer Gedankenblase *im* Bild (Abb. 14). Im *Bild* erscheint sie (schon) als Gegenstand der Erzählung, aber in der *Gedankenblase* ist sie (noch) Erzählerin: »It all happened so fast ... When I think back now I almost can't believe it ...« (BS/TV [1]). Dieser Satz leitet das Erzählte als ihre Erinnerung ein, gleichzeitig ist diese Einleitung aber *in* das Bild der Vergangenheit eingelagert und damit nachträglich. Es gibt also weder hier einen privilegierten Anfang noch sonst in ihrer großen, auf acht Textstücke verteilten Selbst-Erzählung.

Ein ähnliches Ineinander der Zeitebenen gibt es in einem weiteren gebundenen, schmalen, etwa A4-formatigen Buch (Abb. 15). In dieser doppelseitigen, schematisch wirkenden Zeichnung, die die Selbstmordgedanken der Protagonistin beinhaltet, kann an allen möglichen

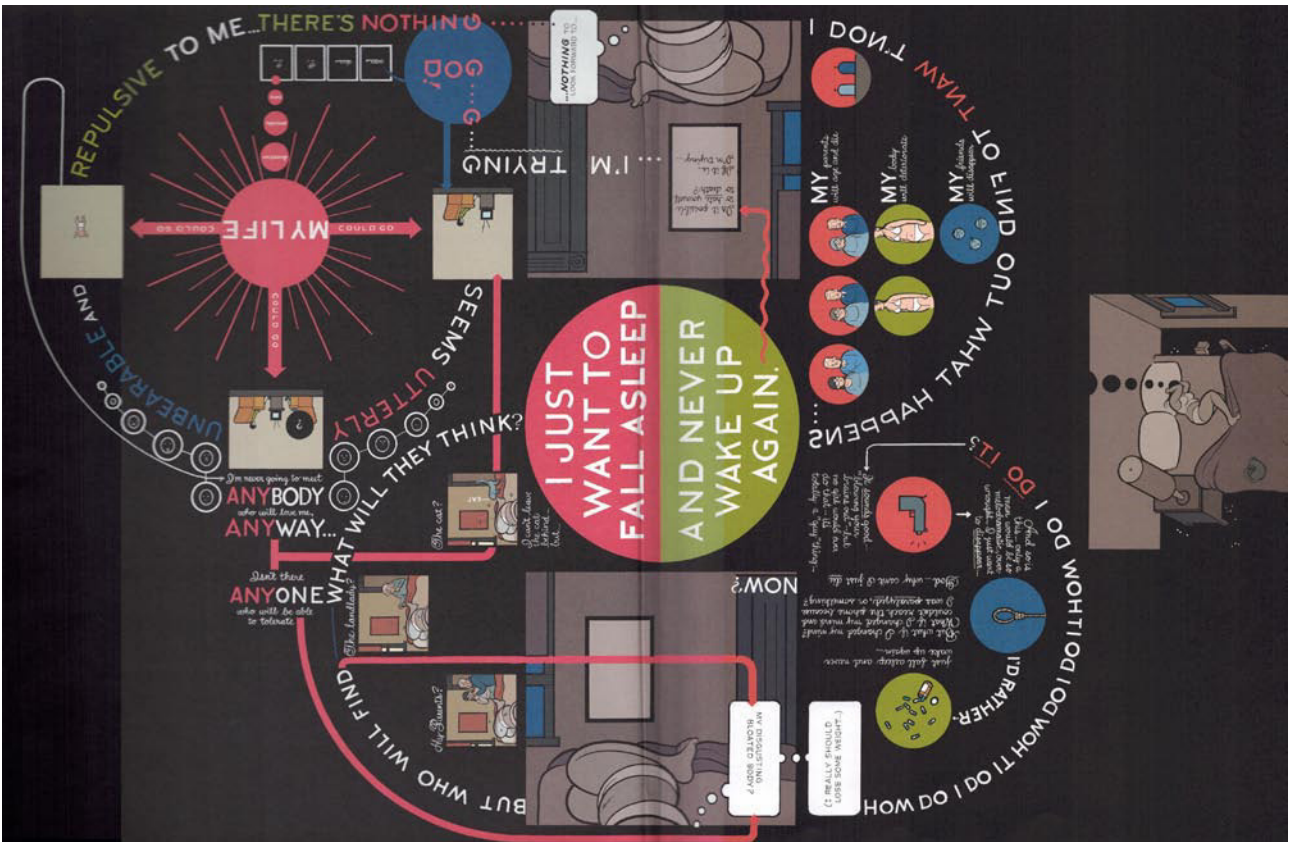


Abb. 15: Kreislauf der Depression, multikursal (BS/IJW [1f.]).

Stellen eingestiegen werden. Im Kreislauf der Depression kursieren die Gedanken auf immer gleichen Wegen, aber die Wege verzweigen sich auch, und kein Gedanke ist der erste. Ein Anfang könnte vielleicht das Panel rechts sein: Hier liegt die Protagonistin auf ihrem Bett und von hier aus nehmen die Gedankenspiralen ihren Ausgang. Dieses Panel ist jedoch wiederum *in* der schwarzen Umgebung der Depression eingelagert, und so könnte ebenso gut dieses schwarze Umfeld den Anfang darstellen, den Grund, sich in grüblerische Gedanken zurückzuziehen.

Diese Doppelseite forciert damit eine ergo-dische Lektüre, ähnlich wie auch ein Hausquerschnitt (Abb. 16), in dem es einen Einblick in alle Räume des Hauses zu einem bestimmten

Zeitpunkt gibt, die Reihenfolge der Lektüre jedoch variabel ist: In jedem Zimmer gibt es mehrere statistische Angaben zur Geschichte des Hauses zu lesen – »2.349 zerdrückte Insekten« steht zum Beispiel am Fenster, dem Brandford noch entkommen wird (BS/S23 [3]) –, sodass jedes Zimmer im Haus zu einem Ort der Erinnerung wird. Anders funktioniert ein weiterer Hausquerschnitt (Abb. 17). Diese Seite ist unikursal, da Pfeile einen möglichen Lektüreweg markieren, der zugleich der Weg der Protagonistin zu ihrer neuen Wohnung ist, von der Anzeige bis zum Einzug. Hier gibt es Goodmans »direction of telling«, in der die Seite gleichsam »durchschritten« werden (Goodman 1981a, 104) und der Geschichte der Protagonistin gefolgt werden kann. Der Text

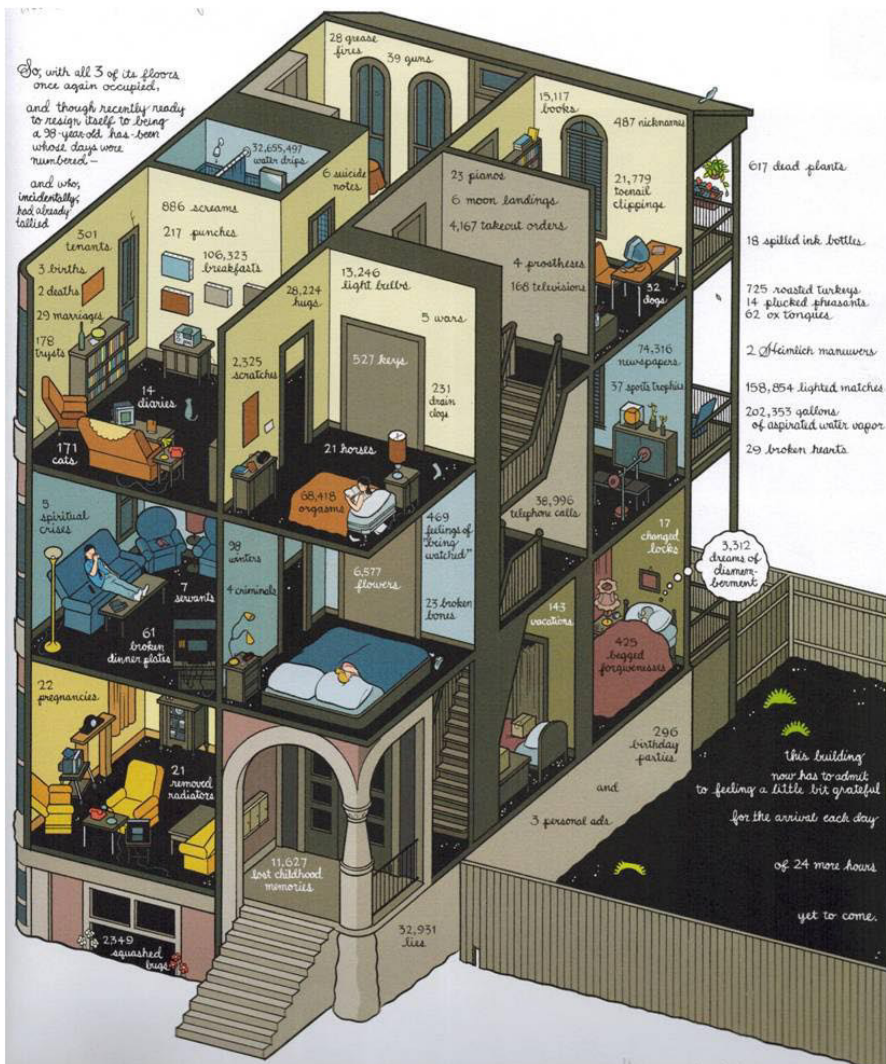


Abb. 16: Hausquerschnitt, multikursal (BS/S23 [3]).

verwebt so über verschiedene Formen das Problem der Orientierung im Textraum mit jenem der Orientierung im Raum des Hauses oder im Raum der Geschichte, und er ist so moduliert als Raum der Erinnerung.

### Geschichten konstruieren

Die Variabilität des Anfangs ist in *Building Stories* ein Effekt (auch) des Ergodischen. Sie resultiert in der Notwendigkeit, die Geschichten

in der Lektüre in eine jeweils aktuelle Anordnung zu bringen. Es lässt sich hierbei zwar über die Biographie der Protagonistin eine narrative Linie quer durch alle Textstücke rekonstruieren; eine chronologische Aneinanderreihung der Textstücke ist aber aufgrund der parallelen Zeitverläufe unmöglich. Die Erzählung setzt mit jedem Textstück immer wieder neu und anders ein: mit einem anderen Format, einem anderen Genre oder einer anderen Perspektive, um das gleiche anders oder auch ganz Anderes zu erzählen. Auf diese Weise wird der Konstruktionscharakter von Geschichten ausgestellt. Auf diesen

Bezug von Konstruktion und Erzählung verweist dezidiert der Titel *Building Stories*, dessen vielschichtige Bedeutung nur im englischen Original deutlich wird.

Zum einen kann ›building‹ als Gerundium verstanden werden: ›building stories‹ kann in diesem Fall das ›Konstruieren von Geschichten‹ heißen oder auch, wenn man die zweite Bedeutung von ›story‹ berücksichtigt, das ›Konstruieren von Etagen‹. Verknüpft man diese beiden Varianten, tritt der Aspekt der Parallelität hervor: Dann würde der story line, dem Handlungsstrang, die

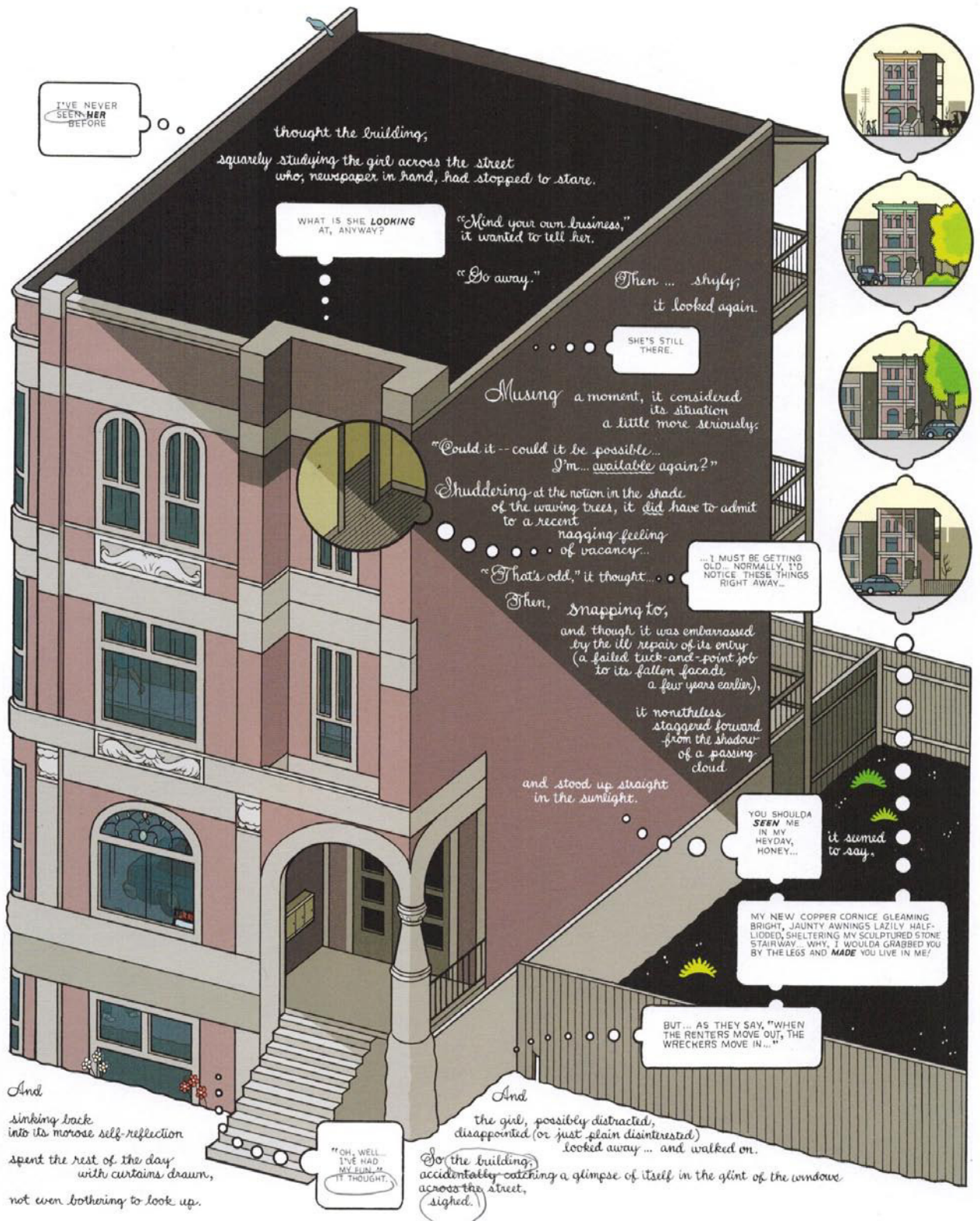


Abb. 17: Hausquerschnitt, unikursal (BS/S23 [2]).



Übereinanderlagerung von Handlungen entgegenstehen, dann wäre *Building Stories* nicht nur »vielwegig«, sondern auch »vieletagig«. Eine andere Möglichkeit besteht darin, »building« substantivisch zu lesen. Dann bedeutet *Building Stories* Gebäude-Etagen oder Gebäude-Geschichten. Die Gebäude-Etagen werden – wie gesehen – abgebildet, und die Geschichten werden in verschiedenen Heften in sie eingetragen. Setzt man *building* in den Genitiv zu »stories« in der Bedeutung »Geschichten«, so ergeben sich wiederum zwei Varianten: Es können dies im Genitivus objectivus die Geschichten *über das* Gebäude sein, von denen es im Comic einige gibt; im Genitivus subjectivus können es aber auch die Geschichten *des* Gebäudes sein, also die Geschichten, die das Gebäude selbst erzählt, denn in einem Textstück ist auf zwei Seiten zu lesen, wie sich das Haus fühlt, wie es denkt und was es erinnert (BS/S23 [1, 29]).

Chris Ware's *Building Stories* geht damit noch einen Schritt weiter als Will Eisner's *The Building* aus dem Jahr 1987, in dem die Geschichten von vier Protagonisten sich mit einem Gebäude verbinden, das aber nicht selbst als Erzähler auftritt. Die Referenz auf Eisner mag dabei nicht nur

der zentralen Stellung des Gebäudes geschuldet sein, sondern auch der mit Will Eisner sich durchsetzenden Variabilisierung der Panel- und Seitengestaltung.<sup>15</sup> Diese Referenz auf Eisner ist dabei auch eine *Erinnerung an* Eisner, mit der *Building Stories* sich in die Geschichte der comicspezifischen Form- und Themenbildung einreihet.

Die medialen und formalen Besonderheiten von *Building Stories* haben einen wesentlichen Teil daran, die Rekonstruktionsarbeit auch von Erinnerungsprozessen auszustellen, in denen es keinen letztgültigen Anfang geben kann. Vielmehr wird die Rekonstruktion immer wieder von Neuem unternommen: »Ware lets his readers follow the gnarled paths memory takes as it builds and rebuilds stories.« (Wolk [2]) Im Fokus stehen die Erinnerungen der Protagonistin, das Thema ist aber überall virulent: in den Erinnerungen des Hauses, der alten Vermieterin oder jener zukünftigen Menschen, die sich in einer »Memory-Cloud« einloggen und dort die Erinnerungen ihrer Vorfahren lesen können (BS/MES [14f.]). Erinnerung kennt keinen Anfang und kein Ende; sie setzt an verschiedenen Punkten der Biographie ein, an Erinne-



Abb. 18: Erinnerungen als Zufallsfund (BS/DC [20]).

rungsbildern, an Markantem oder Beiläufigem. Der Comic zeigt: Prozesse der Erinnerung sind iterativ und überlagern sich; eigene mit eigenen ebenso wie eigene mit fremden. Wenn der Protagonistin in einem Buchladen daher das Buch über sich (nämlich eben: *Building Stories*) in die Hände fällt, so führt dieser Fund das Chaos der Erinnerungen vor, die irgendwo – plötzlich und zufällig – anfangen. In der nur vermeintlich sortierten Reihe von Büchern findet sich das eigene, unsortierte Material (Abb. 18).

Benjamin spricht für die Büchersammlung des individuellen Sammlers vom »Gehäuse, dessen Bausteine Bücher« sind, so dass die Bücher für den Buchsammler im ideellen Sinne eine Wohnung darstellen (Benjamin, 96); für die Leser\_innen von *Building Stories* sind die Hefte und schmalen Bücher, die Bögen und Papierstreifen im materiellen Sinne die »Bausteine« dieses Textes. Für die Protagonistin werden sie in der Buchladen-Szene zu »Bausteinen« der Erinnerung. Sie sind, das kennzeichnet das Ergodische als Sammlung von Textstücken, ein Fundus, eine Materialsammlung, und hier ein Fundus an Erinnerungen. Weil der Zugriff auf diesen Fundus oder das Überraschtwerden von Stücken aus diesem Fundus immer wieder an einer anderen Stelle einsetzt, zeigt umgekehrt gerade der Aspekt des Anfangs, wie dieser Comic durch seine ergodische Spezifität Erinnerungsprozesse reflektiert. In *Building Stories* wird somit durch die medialen Bedingungen als ergodische Literatur, die Organisation der narrativen Stränge und das spezifische Forminventar des Comics die Konstruktion von Geschichten, das *building of stories*, selbst thematisch. Die Anfänge von Geschichten, so zeigt dieser Comic, sind vielfältig, variabel

und immer wieder anders möglich. Will man eine Geschichte konstruieren oder die eigene Geschichte (erinnernd) rekonstruieren, bedeutet dies, immer wieder neu anzufangen und immer wieder anders anzufangen.

### Siglenverzeichnis zu *Building Stories*

- BS/SW: Stellwand
- BS/BB: »The Best Bee in the World«
- BS/DB: »The Daily Bee«
- BS/DC: Heft mit Titelzeile »Disconnect«
- BS/MES: Heft der Mieter des ersten Stockwerks
- BS/HL: Streifen »Her laugh«
- BS/TV: Bogen zum Tod des Vaters
- BS/IJW: Buch »I just want to fall asleep«
- BS/S23: Buch »September 23rd, 2000«

### Bibliografie

- Aarseth, Espen J.: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press 1997.
- Benjamin, Walter: Ich packe meine Bibliothek aus. In: Ders.: *Denkbilder*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1974, S. 88–96.
- Breithaupt, Fritz: Das Indiz. Lessings und Goethes Laokoon-Texte und die Narrativität der Bilder. In: *Ästhetik des Comic*. Hg. v. Michael Hein, Michael Hüners, Torsten Michaelsen, Berlin: Erich Schmidt, 2002, S. 37–49.
- Eisner, Will: *The Building*. New York: W. W. Norton, 2006 [1987].
- Eisner, Will: *A Contract with God*. New York: Baronet, 1978.
- Goodman, Nelson: *Twisted Tales; or, Story, Study, and Symphony*. In: *On Narrative*. Hg.

- v. W. J. T. Mitchell, Chicago, London: University of Chicago Press, 1981a, S. 99–115.
- Goodman, Nelson: The Telling and the Told. In: On Narrative. Hg. v. W. J. T. Mitchell, Chicago, London: University of Chicago Press, 1981b, S. 255–257.
- Harvard Art Museum: Descriptions of Piero Cosimo: *The Misfortunes of Silenius*. Object Number 1940.85. In: Harvard Art Museums. <<http://www.harvardartmuseums.org/art/299818>>. 2017. Letzter Zugriff am 07.04.2017.
- Kelly, Stuart: Chris Ware: »There is a magic when you read an image that moves in your mind«. In: The Guardian Online. <<https://www.theguardian.com/books/2013/oct/11/chris-ware-graphic-novelist-interview>>. 11.10.2013. Letzter Zugriff am 07.04.2017.
- Klappert, Annina: Die Perspektiven von Link und Lücke. Sichtweisen auf Jean Pauls Texte und Hypertexte. Bielefeld: Aisthesis, 2006.
- Nünning, Vera; Nünning, Ansgar: Von der Erzählperspektive zur Perspektivenstruktur narrativer Texte. In: Multiperspektivisches Erzählen. Zur Theorie und Geschichte der Perspektivenstruktur im englischen Roman des 18. bis 20. Jahrhunderts. Hg. v. dens., Trier: Wissenschaftlicher Verlag, 2000, S. 3–38.
- Sattler, Peter R.: Past Imperfect. Building Stories and the Art of Memory. In: The Comics of Chris Ware. Drawing Is a Way of Thinking. Hg. v. David M. Ball, Martha B. Kuhlman. Jackson: University Press of Mississippi, 2010, S. 206–222.
- Ware, Chris: Building Stories. New York: Pantheon, 2012.
- Wolk, Douglas: Inside the Box. »Building Stories«, by Chris Ware. In: New York Times. <<http://www.nytimes.com/2012/10/21/books/review/building-stories-by-chris-ware.html>>. 18.10.2012. Letzter Zugriff am 07.04.2017.
- Zubarik, Sabine: Der Erzählband *Diesserts des Van-Allen-Gürtels* als intratextuelles Gefüge. Über Kontingenz, Teilhaftigkeit und Synchronisation. In: Wolfgang Herrndorf. Hg. v. Annina Klappert. Weimar: VDG, 2015, S. 49–66.

## Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Win! The masterful Building Stories by Chris Ware. In: Inkers and Thinkers – Alternative Forms, Alternative Voices. <<http://www.inkersandthinkers.com/?p=256>> 9.5.2015. Letzter Zugriff am 23.9.2017, [eigener Screenshot].
- Abb. 2: Raymond Queneau: *Cent Mille Millards de Poèmes*, 1961. In: Victor Petit (et l'équipe PRECIP): Poésie combinatoire... In: Écriture interactive. <[http://www.utc.fr/~wprecip/modules/interactive/adultes/co/R\\_Queneau\\_3.html](http://www.utc.fr/~wprecip/modules/interactive/adultes/co/R_Queneau_3.html)> 2012. Letzter Zugriff am 23.9.2017, [eigener Screenshot].
- Abb. 3: *Building Stories* (Ware, BB [1]).
- Abb. 4: *Building Stories* (Ware, SW [4]).
- Abb. 5: *Building Stories* (Ware, DB [3]).
- Abb. 6: *Building Stories* (Ware, SW [4]).
- Abb. 7: *Building Stories* (Ware, BB [29f.]).
- Abb. 8: *Building Stories* (Ware, BB [31]).
- Abb. 9: *Building Stories* (Ware, MES [1]).
- Abb. 10: *Building Stories* (Ware, SW [3]).
- Abb. 11: Piero Cosimo: *The Misfortunes of Silenius*, um 1505. Object Number 1940.85. In: Harvard Art Museums. <<http://www.harvardartmuseums.org/art/299818>>. Letzter Zugriff am 07.04.2017, [eigener Screenshot].
- Abb. 12: *Building Stories* (Ware, HL).
- Abb. 13: *Building Stories* (Ware, DC [6f.]).
- Abb. 14: *Building Stories* (Ware, TV [1]).
- Abb. 15: *Building Stories* (Ware, IJW [1f.]).
- Abb. 16: *Building Stories* (Ware, S23 [3]).
- Abb. 17: *Building Stories* (Ware, S23[2]).
- Abb. 18: *Building Stories* (Ware, DC [20]).

## Anmerkungen

- 1] Dies ist für Aarseth in seinem maßgeblichen Band *Cybertext* konzeptuell bedeutsam, um Texte wie z. B. Hypertexte oder MUDs präziser beschreiben zu können als es üblicherweise mit den Begriffen »Nonlinearität« oder »Interaktivität« geschieht, die Aarseth als zu ungenau verwirft.
- 2] »This phenomenon I call *ergodic*, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *bodos*, meaning »work« and »path«. In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text.« (Aarseth, 1)
- 3] Wenn die vierzehn Textstücke in *Building Stories* auf diese vierzehn Streifenbündel verweisen, so ist die Referenz zumindest an keiner Stelle expliziert.
- 4] Den Begriff der »Textstücke« führe ich in Weiterentwicklung von Aarseth ein (Klappert, 220–238). Er ist für *Building Stories* präziser als etwa »Hefte« oder »Bögen«, da letztere Begriffe nicht die mediale Struktur bezeichnen, sondern immer nur den Einzelfall eines Textstückes.
- 5] Der Begriff wurde 1990 von Penelope Reed Doob eingeführt (Aarseth, 6).
- 6] Ware hatte ursprünglich eine variable Perspektivierung geplant: »Originally I'd envisioned the book as trying to treat democratically all the characters in the building, make them as equal as possible, [...] but as I worked on it, it didn't feel right. I was very inspired by Krzysztof Kieslowski's *Decalogue*, an amazing 10-part TV drama, but it wasn't working. Then I realised everything was being filtered through the consciousness of the main character. I decided to let it go that way. I hope it's more interesting; I mean, that is the way we experience the world.« (Ware, zit. n. Kelly)
- 7] Es gibt zwei Häuser in *Building Stories*. Hier ist das Mietshaus gemeint, in dem drei Parteien wohnen und das die Geschichten aller Beteiligten verbindet. Das andere Haus ist ein Einfamilienhaus, das die Protagonistin mit ihrem Mann kauft.
- 8] Zur Definition von Multiperspektivität vgl. Nünning/Nünning, 18.
- 9] Vgl. zum Begriff der Intratextualität Zubarik.
- 10] Breithaupt definiert das Indiz als bildliches Element, das in einem anderen Panel wieder aufgenommen wird und so »rückwirkend Bedeutsamkeit« erhält; er versteht es als »ein konstitutives Element von bildlicher Narration überhaupt« (Breithaupt, 38f.).
- 11] Goodman präzisiert in einem weiteren Aufsatz, dass er nicht von einer absoluten Ordnung von Ereignissen, die unabhängig vom Erzählen sind, ausgeht, sondern es immer um Erzählungen geht: das erzählte Geschehen und die Erzählung des Geschehens (Goodman 1981b).
- 12] Das Harvard Art Museum, in dem das Bild ausgestellt ist, beschreibt es so: »This panel [...] was probably commissioned as a nuptial gift to adorn the bedchamber in the Florentine palace of Giovanni Vespucci and his bride [...]. Wasps (vespe in Italian) adorned the family's coats of arms, and the scenes were certainly chosen as humorous but cautionary tales for the newlyweds. The story is based on passages from Ovid's *Fasti*, where Silenus, looking for honey, climbs on the back of his donkey to reach into the hollow of a tree. Inside, he discovers a wasp's nest, setting off a series of misfortunes: the branch on which he was leaning breaks, and he falls from his donkey, is kicked by an ass, and is stung by the wasps he disturbed. At the left of this panel, Bacchus and Ariadne watch as Silenus's stings are treated with mud.« (Harvard Art Museum)
- 13] Das Ereignis in der Mitte bezeichnet Goodman als »flashbetween« (Goodman 1981a, 106).
- 14] Sattler vertritt die These, dass Ware allgemein eine »phenomenology of memory« verfolgt, und zwar in dem Sinne, dass das Erinnern in seinen Comics nicht nur immer wieder thematisiert wird, sondern auch das Gefühl des Erinnerns im Lektüreprozess evoziert werden soll: »to feel remembering« (Sattler, 210, 207).
- 15] »Die Einzelbilder sind im Gegensatz zur gewohnten Form der Comics nicht mehr aneinandergereiht und gleich groß; sie nehmen sich die Formate, die sie brauchen, und oft füllt ein einzelnes Bild eine ganze Seite.« (Eisner 1978)

## ›Zeichner-Kollektiv und Comic-Magazin‹

Interview mit Tim Eckhorst vom Comic-Magazin *Pure Fruit*

*Pure Fruit* ist ein Magazin für Comic und Illustration, das in Kiel zuhause ist. Zweimal im Jahr, jeweils im Mai und im November, erscheint es in einer Auflage von 10 000 Stück. *Pure Fruit* kostet nichts und ist so zu einer Plattform für Experimente geworden, die Zeichner vernetzt und einen Dialog zwischen den vielen stillen Kämmerlein schafft. Jeder Ausgabe liegt ein bestimmtes Thema und Farbkonzept zu Grunde.

### *Pure Fruit* – was verbirgt sich dahinter? Und wie ist dieser Name entstanden?

*Pure Fruit* ist ein Zeichner-Kollektiv und ein Comic-Magazin. Wir sind vier Leute – Franziska Ludwig, Gregor Hinz, Volker Sponholz, Tim Eckhorst. Weil man als Zeichner natürlich oft allein am Schreibtisch sitzt, hielten wir es für eine gute Idee mal über eine gemeinsame Arbeit nachzudenken. Wir kannten uns untereinander schon länger, aber jeder hat so sein Ding gemacht und das war's. Irgendwann gab's dann die Idee gemeinsam ein Heft zu machen, in dem man machen kann, was immer man

möchte. Und weil wir nie Lust hatten, zu versuchen kistenweise Hefte für ein paar Euro zu verkaufen, haben wir es einfach kostenlos gemacht. Darum sind Anzeigen im Heft. Die sind alle gezeichnet, damit sie ins Heft passen. So ist dann ein kostenloses Comic-Magazin entstanden, das seit Mai 2011 zwei Mal jährlich in einer Auflage von 10 000 Stück erscheint und mittlerweile bundesweit in Comicläden ausliegt.

Um den Namen ranken sich viele Gerüchte. Wahrscheinlich war das einfach eine Schnaps-idee.



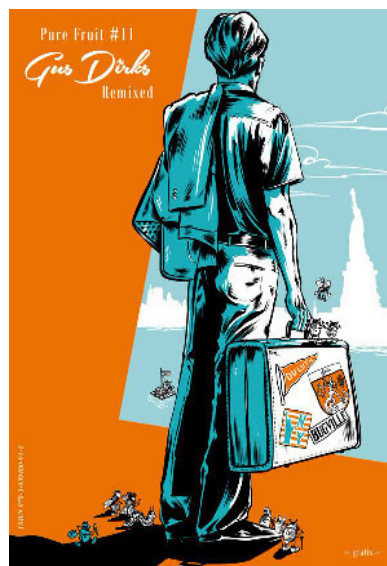
Das *Pure Fruit*-Team  
 von links nach rechts:  
 Franziska Ludwig,  
 Volker Sponholz,  
 Gregor Hinz und Tim  
 Eckhorst

**Wie organisiert ihr euch? Gibt es klare Regeln dafür, wer welche Funktion übernimmt?**

Irgendwann haben wir festgestellt, dass wir uns ganz dringend ein kleines bisschen professionalisieren müssen. Wir haben dann mal festgelegt, wer welche Anfragen bearbeitet und wer in welchem Bereich den Hut auf hat. Mittlerweile ist es auch so, dass es bei jedem Heft immer einen Chef gibt. Das wechselt von Heft zu Heft und bietet die Möglichkeit, dass man mal für eine Ausgabe den Ton angeben kann ohne mit mehreren Kompromissen leben zu müssen. Natürlich treffen wir uns auch immer mal, um direkt Dinge zu besprechen. In vielen Bereichen sind wir aber so gut eingespielt, dass wir darüber gar keine Worte verlieren müssen, weil einfach klar ist, wer wann was zu tun hat.

**Wie entsteht eine neue Ausgabe? (Wie findet Ihr Eure Zeichner? Wie entscheidet Ihr über Eure Themen? Die Werbeanzeigen sind mittlerweile Kult. Wer entwirft und zeichnet sie?)**

Die Entstehung einer Ausgabe kann ganz unterschiedlich verlaufen. Manchmal kommen Leute mit Themenvorschlägen auf uns zu, die wir gut finden und dann umsetzen. Es sind auch schon Kooperationen entstanden. Zum Beispiel haben wir ein Heft zusammen mit dem Flüchtlingsrat Schleswig-Holstein gemacht. Und natürlich haben wir auch immer irgendwas im Kopf, was man mal umsetzen sollte. An Ideen für Heft-Themen mangelt es eigentlich nie. Da haben wir auch aktuell eine lange Liste, was wir alles gerne mal thematisch umsetzen würden. Die



Pure Fruit 11



Pure Fruit 12



Pure Fruit 13



Lebensgroße Figuren aus der *Pure Fruit* 3

Entscheidung was gemacht wird, treffen wir gemeinsam.

Zeichner für das Heft zu finden ist nicht allzu schwer. Man ist ja selbst auch Fan von den Arbeiten anderer Leute. Und dann fragt man einfach mal, ob diese Leute auch mal etwas in *Pure Fruit* veröffentlichen möchten. Man lernt auch immer wieder welche kennen, wenn man irgendwo unterwegs ist oder Leute, die gerne etwas für das Heft zeichnen möchten schicken eine Mail. Da gibt es verschiedenste Wege. Die ganzen gezeichneten Anzeigen, die im Heft zu finden sind, werden zum größten Teil von uns, also den Herausgebern, gestaltet. Wir freuen uns natürlich immer, wenn uns dabei auch andere Zeichner unter die Arme greifen, die z. B. auch eine Geschichte für

das Heft gezeichnet haben. Da ist die Hilfsbereitschaft sehr groß, was uns immer wieder freut.



Release-Party für die Ausgabe 3

### Habt Ihr eine persönliche Lieblingsausgabe?

Wer von uns welche Ausgabe richtig gut findet, ist sicherlich sehr unterschiedlich. Recht zufrieden waren aber alle mit unserem sechsten Heft – einem Comic-Kochbuch für das wir den ICOM Independent Comic-Preis erhalten haben.

### Warum nehmt Ihr eigentlich kein Geld?

Geld macht alles kompliziert. Wie schon erwähnt haben wir keine Lust das Heft für ein paar Euro zu verkaufen, weil sich das nicht lohnen würde und total viel Arbeit bereitet. Außerdem erreicht man viel mehr unterschiedliche Leute, wenn das Heft kostenlos ist. *Pure Fruit* wird ja nicht nur von Comic-



Eine Werbeanzeige für das örtliche Comicgeschäft *Fantasyreich*

Fans gelesen. Das ist auch immer eines unserer Ziele: Leute, die mit Comics eigentlich gar nichts am Hut haben ganz unverbindlich an das Medium heranzuführen.



Das *Pure Fruit*-Team auf der Kieler Woche: Der Fruitimat ist ein Comiczeichnungen-Automat, definitiv eines der alljährlichen Highlights

### **Was ist das Schönste und was das Schwierigste an *Pure Fruit*?**

Das Schönste ist, dass man durch *Pure Fruit* lernt, wie wertvoll Team-Work und wie unnötig Konkurrenzdenken ist. Und nach vielen Stunden ein neues, gedrucktes Heft in Händen zu halten, ist natürlich auch schön.

Das Schwierigste ist die Heftqualität zu sichern. Das fängt beim eigenen Beitrag an, der natürlich gut werden soll. Das Heft zu finanzieren, ist auch nicht immer leicht, aber das ist ja klar. Sonst würde ja jeder irgendein kostenloses Heft machen. Und leicht ist es auch nicht immer, die Zeit für diese ganze Sache zu finden.

### **Welche Themen stehen als nächstes auf der Liste?**

Da stehen superviele Themen auf der Liste. Aber wir wissen noch nicht so genau, welches als nächstes umgesetzt wird. Das wird diesmal eine sehr spontane Entscheidung.