

Martin Schüwer

## Wie Comics erzählen

Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie  
der grafischen Literatur

WVT-HANDBÜCHER UND STUDIEN  
ZUR  
MEDIENKULTURWISSENSCHAFT

Herausgegeben von  
Knut Hickethier und Ansgar Nünning

Band 1

Martin Schüwer

# **Wie Comics erzählen**

**Grundriss einer  
intermedialen Erzähltheorie  
der grafischen Literatur**

 **Wissenschaftlicher Verlag Trier**

Schüwer, Martin: **Wie Comics erzählen.  
Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie  
der grafischen Literatur** / Martin Schüwer. -  
Trier : WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2008  
(WVT-Handbücher und Studien  
zur Medienkulturwissenschaft; Bd. 1)  
Zugl.: Gießen, Univ., Diss., 2006  
ISBN 978-3-86821-030-9

Umschlagabbildung:  
Dini, Paul / Ross, Alex. 1999. *Batman. War on Crime*. New York: DC

Umschlaggestaltung: Brigitta Disseldorf

Das Copyright für die in diesem Band abgedruckten Abbildungen  
liegt bei den im Literaturverzeichnis ausgewiesenen Verlagen und Künstlern.

© WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2008  
ISBN 978-3-86821-030-9

Alle Rechte vorbehalten  
Nachdruck oder Vervielfältigung nur mit  
ausdrücklicher Genehmigung des Verlags

WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier  
Bergstraße 27, 54295 Trier  
Postfach 4005, 54230 Trier  
Tel.: (0651) 41503 / 9943344, Fax: 41504  
Internet: <http://www.wvttrier.de>  
E-Mail: [wvt@wvttrier.de](mailto:wvt@wvttrier.de)

## Vorwort

Comics standen lange im Abseits des kulturwissenschaftlichen Forschungsinteresses. Erst in den letzten Jahren, im Kontext eines gesteigerten Interesses an Schnittstellen zwischen verbaler und nonverbaler Kommunikation wie auch an einer intermedialen Ausweitung der Erzähltheorie, beginnt sich das zu ändern. So zeigt sich über 100 Jahre nach Entstehung des Mediums, dass Comics ein äußerst lohnendes Forschungsfeld darstellen, zumal selbst die Kerntexte dieses Mediums noch weitgehend unerforscht sind, so dass man viele Entdeckungen erwarten kann. Zwei Perspektiven, aus denen Comics ein äußerst spannendes Forschungsthema sind, leuchten unmittelbar ein: Erstens hat das Medium wichtige Beiträge zur populären Imagination geliefert (an erster Stelle zu nennen ist hier für amerikanische Comics sicherlich der Superheld); frühe, allerdings wenig am spezifischen medialen Charakter dieser Fiktionen interessierte Beiträge erschienen bereits in den 70er Jahren. Insbesondere Umberto Eco und Marshall McLuhan haben hier interessante Überlegungen vorgelegt. Jüngerem Datums ist die Einsicht, dass es in Comics künstlerisch höchst interessante längere Erzählungen zu entdecken gibt. So wurde etwa Art Spiegelmans Aufarbeitung der Erinnerung seines Vaters an die Shoah (*Maus*) mit dem Pulitzer-Preis für Literatur bedacht, und Chris Wares Darstellung einer entfremdeten, emotionslosen Existenz in *Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth* erhielt den „Guardian First Book Award“.

Beiden Forschungsinteressen, der kultur- wie der literaturwissenschaftlichen, stellt diese Arbeit ein umfangreiches und systematisches Analyseinstrumentarium zur Verfügung. Die Kategorien werden dabei nicht abstrakt, sondern anhand zahlreicher konkreter Bildbeispiele entwickelt und erprobt. Der Band ist also nicht in Theorie- und Anwendungsteil unterteilt, sondern Theorie und Anwendung durchdringen und bedingen einander. Auszüge aus den Comics sind als Schwarzweißabbildungen in den Haupttext eingefügt. Ausgewählte Beispiele erscheinen zudem im Farbanhang. Dass auch eine Lektüre „quer“ zur theoretisch motivierten Systematik, nämlich orientiert an bestimmten Texten, Künstlern oder Szenaristen möglich ist, gewährleistet das Register am Ende des Bandes.

Unterstützung für ein Promotionsprojekt zu finden, das noch weitgehend Neuland betritt, ist oftmals nicht einfach. Umso mehr bin ich meinem Doktorvater Prof. Dr. Ansgar Nünning (Gießen) für die Annahme und Betreuung des Themas „Wie Comics erzählen“ dankbar. Ihm ist auch die Existenz des Gießener Graduiertenzenentrums Kulturwissenschaften zu danken, in dessen Rahmen die hier vorgelegten Ideen teils angestoßen, teils maßgeblich weiter entwickelt wurden. Für die wertvolle Möglichkeit, an ihren Braunschweiger Lehrstühlen zu forschen und Seminare zu erteilen, und für ihr Feedback zu den hier gesammelten und systematisierten Ideen danke ich Prof. Vera Nünning (Heidelberg) und Prof. Wolfgang Hochbruck (Freiburg). Prof. Wolfgang Hochbruck gebührt zudem Dank dafür, dass er sich als Zweitgutachter der

Arbeit zur Verfügung gestellt hat und für die Disputation den langen Weg von Freiburg nach Gießen auf sich nahm. Danken möchte ich ebenso den Mitstreitern auf dem Weg zum Dokortitel, die im Rahmen der Oberseminare von Prof. Ansgar Nünning (Gießen), von Prof. Vera Nünning (Heidelberg), im Rahmen des Gießener Symposiums „Neue Ansätze in der Erzähltheorie: Konzepte, Methoden, Forschungsperspektiven“ und im Rahmen des Gießener Graduiertenzentrums Kulturwissenschaften mit wertvollen Hinweisen, Überlegungen und Diskussionen diese Arbeit vorangebracht haben. Insbesondere danken möchte ich Prof. Dr. Roy Sommer (Wuppertal) für seine sorgfältige Durchsicht des Kapitels zu Sprache, Schrift und Bild und für seine instruktiven Anmerkungen dazu, von denen eine ganze Reihe Niederschlag auf den folgenden Seiten gefunden haben. Für die ehrenvolle Aufgabe, ihre neue Reihe zur Medienkulturwissenschaft mit diesem Band zu eröffnen, danke ich den Herausgebern Knut Hickethier und Ansgar Nünning. Diese Arbeit wäre nicht weit gelangt ohne die freundliche und kompetente Beratung der Mitarbeiter in den Comicläden, die mir als Neuling geholfen haben, mir in der Welt der Comics meinen Weg zu bahnen. Den engagierten Mitarbeitern der Kölner Comicläden „Alcatraz“ (allen voran Götz) und „Pin-Up“ sowie des „Bonner Comicläden“ sei gedankt.

Comic-Helden müssen sich zum Forschen und Nachdenken oft in einsame, unterirdische oder frosterstartete Bereiche zurückziehen: Batman in seine „Batcave“, Superman in seine arktische „Fortress of Solitude“. Dass es mir als Comicforscher nicht ebenso ging, dass ich am Ende eines langjährigen Projekts nicht das Gefühl haben muss, aus arktischen Eiswüsten oder aus Grüften fern des Sonnenlichts zurückzukehren, habe ich sicher vor allem den Menschen zu verdanken, mit denen ich zusammen lebe. Ihnen, die neben mir eine zunehmend ausufernde Comicsammlung in ihren Lebensbereich zu integrieren hatten, gilt daher ein besonderes Dankeschön: meiner Frau Swenja und meinen Kindern Clara und Jakob. Für ihre vielfältige Unterstützung danke ich meinen Eltern Helmut und Maria Schüwer. Sie waren die ersten Leser dieser Arbeit, und sicher die gründlichsten, die man sich wünschen kann.

Für Unterstützung, die Grundlegenderes als diese Arbeit betrifft, möchte ich schließlich meiner Familie danken, meinem Bruder Ulrich sowie Stefani Elmerhaus-Stevens und Bernhard Stevens.

*Meiner Frau Swenja  
und unseren Kindern Clara und Jakob,  
die mich jeden Tag daran erinnern,  
dass es denn doch Wichtigeres gibt  
als eine wissenschaftliche Arbeit.*

# Inhaltsverzeichnis

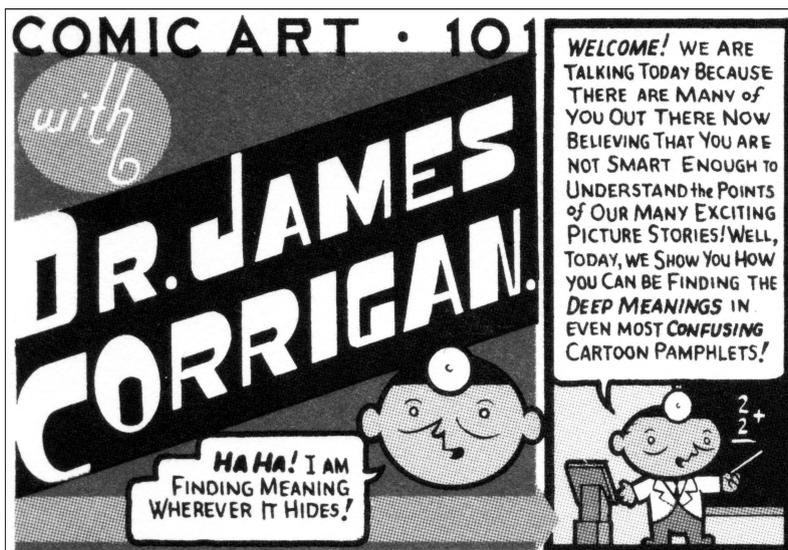
<b>1. Einleitung: Zur Grundlegung einer Wissenschaft von den Comics</b>	<b>1</b>
1.1. Determinanten der wissenschaftlichen Betrachtung von Comics	2
1.2. Comics: Eine Begriffsexplikation	6
1.3. Stand der Forschung: Wissenschaftliche Beiträge zu einer Theorie der Comics	12
1.4. Erzähltheorie und Comics: Eine <i>mésalliance</i> ?	17
1.5. Theoretischer Ansatz	27
1.6. Struktur der Arbeit	37
<b>2. Bewegung</b>	<b>41</b>
<b>2.1. Das Einzelbild in Bewegung</b>	<b>42</b>
Zwischenbewegung und Bewegungswechsel 42 – Momentschnitt und Pose 44 – Die Funktionspotentiale von Bewegungswechsel und Zwischenwechsel am Beispiel von <i>Marvels</i> 47	
<b>2.2. Bewegungssequenzen</b>	<b>51</b>
Von Augenblick zu Augenblick, von Aktion zu Aktion 51 – Zeitdehnung und Zeitraffung? 52 – Rhythmus der Dauer 55 – Rhythmus im Panel 64	
<b>2.3. Bewegungsbahnen</b>	<b>66</b>
Bewegungslinien 66 – Bewegungsbahn und Leserichtung 69 – Bewegungs- bahn und Frameformat 71 – Der bewegte Frame: Linien optischen Fließens 71	
<b>2.4. Bewegungsdarstellung im Comic: Zusammenfassung</b>	<b>75</b>
Ein Modell der Bewegungsdarstellung im Comic 75 – Wo Superhelden zu Hause sind 78 – Bewegungsdarstellung als Interpretation von Bewegung 82	
<b>3. Raum</b>	<b>83</b>
<b>3.1. Perspektive: Eine Ästhetik des Blickes</b>	<b>87</b>
Projektionsebene und dargestellter Raum 89 – Negierung des schweifenden Blickes 91 – Die Einfluchtpunkt-Perspektive 92 – Zwei- und Dreifluchtpunkt- Perspektive 101 – Raum in Pose, Raum im Momentschnitt 106 – Tiefe 108 – Rekonstruktion einer Perspektivstruktur 111 – Kritik an den Konstruktions- regeln der Zentralperspektive 115 – Ideologiekritik an der Zentral- perspektive 117 – Untergraben der implizierten Betrachterposition: Der Frame und die Mitte 123 – Ausschalten der implizierten Betrachterposition: Parallel- perspektive 124 – Jenseits der Linearperspektive: Der planimetrische Raum 126 – Alternativen zur Linearperspektive: Nichtlineare Tiefenkriterien 129 – Zwischenresümee: Der homogene Raum im Comicpanel 138	

<b>3.2. Die Beziehung zwischen Raum und Körper</b>	<b>140</b>
Raumzentrierte und körperzentrierte Perspektive 140 – Annäherungen von Körper und Raum: Geometrische Körper und körperhafte Bauten 146 – Verschmelzung von Körper und Raum: Geometrisches und physikalisches Bildfeld 150 – Zwischenresümee: Das Verhältnis von Körper und Raum im Comicpanel 154	
<b>3.3. Der vervielfachte Raum: Raum in Sequenz, Raum im Tableau</b>	<b>155</b>
Die doppelte Wahrnehmung der Comicseite: Der panelübergreifende Bildraum 158 – Die invariante Raumdarstellung 161 – Der flexible Blick: Die raumorientierte Aktionssequenz 165 – Der dezentrierte Systemraum 168 – Die körperorientierte Aktionssequenz 170 – Die Affektsequenz und der „beliebige Raum“ 173 – Die Wahrnehmungssequenz: <i>Point-of-view</i> -Panel und halb-subjektives Bild 176 – Der bewegte Frame in der Sequenz 180 – Lesbarkeit des Bildes: Dekadrierung 184 – Der Frame als Kasch oder Kader 186 – Der geometrische und der physikalische Frame 189 – Zwischenresümee: Ein zerstückelter Raum und sein Zusammenhalt 193	
<b>3.4. Körper – Raum – Beobachter: Die Raumdarstellung in Comics</b>	<b>196</b>
Ein Modell der Raumdarstellung in Comics 197 – Wahrnehmung / Affekt / Trieb / Aktion 201	
<b>4. Zeit</b>	<b>209</b>
<b>4.1. Senso-motorisches Bild und Zeitbild</b>	<b>209</b>
Sequenz und Tableau 210 – Dominanz der Sequenz 213 – Von der Sequenz zum Tableau 222 – Dominanz des Tableaus 224 – Zusammenfassung: Senso-motorisches Bild und Zeitbild im Zusammenspiel von Tableau und Sequenz 236	
<b>4.2. Translinearität und Intertextualität: Gedächtnis der Comics</b>	<b>238</b>
Translinearität 238 – Explizites und implizites Gedächtnis 241 – Weltgedächtnis 244 – Vernetzte Texte 249 – Intertextualität 259 – Das kulturelle Gedächtnis 264 – Zusammenfassung: Gedächtnis im Comic 269	
<b>4.3. Montage</b>	<b>271</b>
Montage als Organisation des senso-motorischen Bildes/des Plots 273 – Die Montage als indirekter Ausdruck einer Idee, einer Ideologie, eines Zeit-Bildes 278 – Die Dimensionen der Montage 289 – <i>Graphic match</i> : Montage als direkter Ausdruck des Zeit-Bildes 292 – Zusammenfassung: Funktionen der Montage 299	
<b>4.4. Die Zeit in Comics – Sequenz und Tableau, Gedächtnis, Montage</b>	<b>301</b>

<b>5. Sprache, Schrift und Bild</b>	<b>303</b>
<b>5.1. <i>Une nature mixte</i></b>	<b>305</b>
<b>5.2. Szenarist und Künstler: Produktion der Comics</b> Dominanz des Szenaristen 308 – Dominanz des Zeichners 313	<b>307</b>
<b>5.3. Der doppelte Blick: Rezeption der Comics</b> Das Wechselspiel von Sprache und Bild als Skandalon 316 – Comics ohne Sprache 319 – Die zwei Funktionen des Auges 322	<b>316</b>
<b>5.4. Comicspezifische Mittel der Sprachdarstellung:     Extra- und intradiegetische Schrift</b>	<b>327</b>
Das Verhältnis von Schrift und Sprache zur erzählten Welt 329 – Formen der Integration von Schrift und Sprache ins Comicbild 331 – Vier Dimensionen der Interaktion 335	
<b>5.5. Die grafische Dimension: Schrift und Zeichenstil</b>	<b>339</b>
Die Einheit von Schrift und Zeichnung: Die Rolle des Letterns in Comics 340 – Der Zeichenstil zwischen „Realismus“ und „Bedeutung“: Ikonische Ab- straktion 343 – Nichtikonische Abstraktion 349 – Blinder Fleck einer Erzähltheorie der Comics: Strukturelle Parodie 352 – Systematisierung der Zeichenstile 354 – Die Schrift als Grafik 356 – Das Bild als Schrift 365 – Grafische Stile und Genrekonventionen 368 – Stilbrüche 374	
<b>5.6. Die erzählstrukturelle Dimension</b>	<b>382</b>
Fokalisierung, Narration und die Frage ihrer Übertragbarkeit auf die Comics 388 – Fokalisierung 392 – Narration 404 – Kommunikationsmodell der Comics 405 – Heterodiegetische Narration 410 – Homodiegetische Narration 424 – Gestaltung von Erzählstrukturen als Modellierung von Welterfahrung 442	
<b>5.7. Inszenatorische und diegetische Bedeutungsdimension</b>	<b>445</b>
Inszenatorische und diegetische Inhaltsdimension 445 – Typologie der in- haltlichen Wort-Bild-Interaktionen im Einzelpanel 450 – Die inhaltliche Inter- aktion von Wort und Bild in der Sequenz 455	
<b>5.8. Die Rolle von Schrift und Sprache     in der Darstellung von Bewegung, Raum und Zeit</b>	<b>458</b>
Die Interaktion von Schrift, Sprache und Bild in Bewegungsdarstellung und Timing 458 – Die Interaktion von Schrift, Sprache und Bild in der Raumdar- stellung 465 – Die Interaktion von Schrift, Sprache und Bild in der Zeitdar- stellung 469	
<b>5.9. Die Bedeutung der Interaktion von Schrift, Sprache und Bild     für eine Theorie der Comics</b>	<b>477</b>

<b>6. Zusammenfassung und Ausblick: <i>Only in the comics</i></b>	<b>479</b>
<b>6.1. Zusammenfassung der Ergebnisse</b>	<b>479</b>
<b>6.2. Eine erzähltheoretisch fundierte, kulturwissenschaftlich orientierte Comicanalyse: Exemplarische Anwendung</b>	<b>487</b>
Überblick über <i>The Dark Knight Returns</i> und den Kontext der <i>Batman</i> -Serie	
488 – Analyse einer ausgewählten Seite: Ende der Konfrontation von Batman und Two-Face	491
– Soziokulturelle Einbettung: Held und Moral als Kulturthemen im Amerika der 80er Jahre	501
<b>6.3. Forschungsperspektiven der Comicanalyse</b>	<b>504</b>
<b>6.4. Folgerungen für das Projekt einer intermedialen Narratologie</b>	<b>509</b>
<b>6.5. Vom Nutzen und von den Grenzen der Comictheorie</b>	<b>519</b>
<b>Anhang</b>	<b>523</b>
A. Die Rolle der Augenbewegung für die Bewegungswahrnehmung	523
B1. Konstruktionsregeln der Zentralperspektive	524
B2. Manipulation der Tiefenwirkung in zentralperspektivischen Raumkonstruktionen	527
B3. Kritik am Anspruch der Zentralperspektive auf Wissenschaftlichkeit	529
<b>Farbtafeln</b>	<b>535</b>
<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>551</b>
1. Primärtexte	551
1.1. Comics	551
1.2. Sonstige Primärtexte	555
2. Sekundärliteratur	556
<b>Register</b>	<b>567</b>

## 1. Einleitung: Zur Grundlegung einer Wissenschaft von den Comics



Ware 1998a: Umschlaginnenseite. (*Acme Novelty Library* vol. 5, chapter 5, no. 11)<sup>1</sup>

Ziel dieser Arbeit ist es, die erzählerischen Mittel der Comics erzähltheoretisch zu erschließen. Comics sollen Gegenstand wissenschaftlicher Analyse werden. In seiner Serie *ACME Novelty Library* macht sich der amerikanische Comic-Künstler Chris Ware lustig über Menschen, die mit solchen Spielereien ihre Zeit verschwenden. Sein „Dr. James Corrigan“ (dem er als ironischen Kommentar auf geisteswissenschaftliche akademische Grade eine Arztlampe verpasst hat, da er ja ein „Dr.“ ist) klärt uns auf

<sup>1</sup> Quellenangaben zu Comics erfolgen im Rahmen dieser Arbeit zunächst gemäß der üblichen Zitierweise: <Autor> <Jahr>: <Seitenzahl>. Bei Bildbeispielen folgt zur genaueren Einordnung der Titel des Comics bzw. der Serie in Klammern. Gibt es mehr als einen Schöpfer, so nenne ich stets zunächst den Szenarist, auf den Sprachanteil und zumeist auch die Handlungsführung zurückgehen, dann den Zeichner. Bei den Seitenangaben sind zudem teils Modifikationen der üblichen Zitierweise nötig, weil längere Comics häufig kapitelweise in Heften erscheinen, deren Seiten auch in den Sammelbänden jeweils für sich durchnummeriert sind. Ich nenne in solchen Fällen zunächst das Kapitel (bzw. das Heft), dann die Seitenzahl.

Weil sich Chris Ware einen Spaß daraus macht, die Folgen seiner *Acme Novelty Library* kompliziert und konfus zu nummerieren, ist im obigen Beispiel eine besonders umfassende Angabe von „volume“, „chapter“ und „number“ nötig.

über „*deep meanings* in even the most *confusing* cartoon pamphlets“. Und wozu das Ganze? Das erklärt Dr. James Corrigan etwas später: „[I]t is much more interesting than prattling on about failed relationships, sex, and death!“ Ein solches Plädoyer für eine ernsthafte Beschäftigung mit den Comics ist mehr als zweifelhaft, scheint es doch einer Flucht vor allen wichtigen Fragen des menschlichen Lebens in eine Welt trivialer Fiktionen das Wort zu reden. Eines könnte man angesichts dieses doppelbödigen scheinbaren Fluchtversprechens fast vergessen: Dass nämlich Ware eigenes Werk, bei aller liebevoll nostalgischen Gestaltung, von kaum etwas anderem handelt als eben von „failed relationships, sex [rather, the desire for it], and death“. So ist es weniger die wissenschaftliche Beschäftigung mit Comics selbst, über die Ware seinen Spott ausgießt, als jene zumeist oberflächliche, letztlich von Unverständnis geprägte Behandlung, die den Comics von Kommentatoren aller Art<sup>2</sup> („many of you out there“) oft zuteil geworden ist.

### 1.1. Determinanten der wissenschaftlichen Betrachtung von Comics

Die eher oberflächliche Betrachtungsweise geht einher mit der noch immer verbreiteten, pauschalen Beurteilung eines ganzen Mediums als trivial. W. Fuchs und R. Reitberger, die mit ihrem Werk *Das große Buch der Comics. Anatomie eines Massenmediums* zu denen gehören, die einer ernsthaften Beschäftigung mit dem Medium in Deutschland die Bahn gebrochen haben, begründen ihr Interesse an den Comics pointiert: „Ihre Trivialität ist Legitimation genug“ (1983: 8). Nun ist ein solches Interesse am Trivialen in den Comics sicherlich wohlbegründet. Die Auflagenstärke von *Mickey Maus, Superman & Co* lässt diese Comics in der Tat relevant erscheinen „als Referenzmaterial für publizistische und soziologische, semantische und kulturhistorische Untersuchungen“ (ebd., 8). In den letzten Jahren ist aber auch das Interesse an *comic-books* als Kunstform allmählich gestiegen, was sich nicht zuletzt an der Vergabe wichtiger Literaturpreise ablesen lässt: Im englischsprachigen Bereich erhielt Art Spiegelmans *Maus* 1992 den Pulitzer-Preis für Literatur und Chris Ware bekam für seine soeben zitierten Geschichten der *ACME Novelty Library* im Jahr 2001 den Guardian First Book Award zugesprochen.

Die Erkenntnis, dass es höchst anspruchsvolle Comics gibt, ist eigentlich nicht neu – nur richtete sie sich lange Zeit einzig auf die Zeitungscomics, mit denen die Geschichte des Mediums ursprünglich auch begann. Die ersten Bildgeschichten, die bereits alle Merkmale heutiger Comics teilten, erschienen Ende des 19. Jahrhunderts in amerikanischen Zeitungen. Es stellte sich schnell heraus, dass die *strips* eine große Rolle für die Leserbindung spielten, und so wurden Comicschöpfer von Anfang an von

---

2 Die Bezeichnung „Kommentator“ (ebenso wie an späterer Stelle „Leser“, „Rezipient“, „Autor“ etc.) wird im Rahmen dieser Arbeit nicht im geschlechtsspezifischen, sondern im generischen Sinne verwendet und soll jeweils „Kommentatorin“, „Leserin“, „Rezipientin“, „Autorin“, etc. mit einschließen.

den Großverlegern Hearst und Pulitzer umworben. Doch zumindest für Hearst spielte neben dem kommerziellen Interesse auch eine Wertschätzung der Kunstform eine Rolle. So ließ er den Comic-Künstler George Herriman trotz mangelnden Leserechos den viel gerühmten Comic *Krazy Kat* (1916-1944) weiterführen. Schließlich zählte dieser Comic zu seinen bekennenden Anhängern intellektuelle Größen wie T.S. Eliot, Gertrude Stein, Pablo Picasso und E.E. Cummings. Ähnlich hoch geschätzte Zeitungscomics gab es seither immer wieder. John Steinbeck brachte Al Capp und seinen Strip *Li'l Abner* (1934-1977) für den Literaturnobelpreis ins Gespräch, Umberto Eco erwies den *Peanuts* von Charles Schulz seine Reverenz, und liberale Amerikaner schätzen den seit über 30 Jahren täglich erscheinenden *Doonesbury*-Strip von Garry Trudeau wegen seiner zielsicheren politischen Satire.

Das lange Zeit (und vielerorts noch immer) geringe Ansehen der Comics bezieht sich also nicht auf solche Zeitungscomics, sondern vor allem auf die längeren Erzählungen in den Heften, den *comic books*. Bis in die dreißiger Jahre diente diese Veröffentlichungsform einzig dazu, Nachdrucke von Zeitungscomics an die Kioske zu bringen. Erst als *Superman* 1938 das Licht der Welt erblickte, entstand ein eigener Markt für Comic-Hefte. Der Held, den Jerry Siegel und Joe Shuster im Teenager-Alter erfanden, brachte das Selbstbild Amerikas und die Sehnsüchte und Ängste amerikanischer Kinder und Jugendlicher so gut auf den Punkt, dass er schnell zur amerikanischen Pop-Ikone wurde, der schon bald eine Heerschar von Imitationen folgte. Auf ein jugendliches, vorwiegend männliches Publikum blieben die Comics im Wesentlichen abonniert, und auch heute noch stellen Superhelden-Fiktionen den weitaus größten Anteil der amerikanischen Heftproduktionen. Nur in den 50er Jahren konnten ihnen Verbrechens- und Horrorcomics, die sich gezielt mit der dunklen Seite des amerikanischen Traums beschäftigten, eine Zeit lang den Rang ablaufen. Comic-Hefte richteten sich an ein durchgehend jugendliches Publikum, sie entstanden unter weitaus höherem Zeitdruck als Zeitungs-Strips, sie widmeten sich trivialen und populären Genres in der Tradition der Groschenromane. Schon bald zogen sie den Zorn von Psychologen und Erziehern auf sich und wurden gar für die Jugendkriminalität verantwortlicht gemacht. Die Anti-Comics-Kampagne führte im Jahr 1954 zu einer Anhörung vor einem Unter-Komitee des US-Senats.<sup>3</sup> Dabei waren es nicht nur die Inhalte der Comics, die Missfallen erregten, sondern auch ihre mediale Beschaffenheit. Frederic Wertham, ein Psychologe, der mit seinem Pamphlet *Seduction of the Innocent* (1954) zum Wortführer der Kampagne avancierte, drückte das bei der Senats-Anhörung so aus:

[W]e have found all comic books have a very bad effect on teaching the youngest children the proper reading technique, to learn to read from left to right. This balloon print pattern prevents that. So many children, we say they read comic books, they don't read

---

3 Vgl. „U.S. Senate Hearings. Official Facsimile Excerpts from the Record U.S. Senate Subcommittee of the Committee on the Judiciary to Investigate Juvenile Delinquency. April 21,22 and June 4, 1954. New York, New York.“ In: Horn 1999. 859-913.

comic books at all. They look at pictures [...]. In other words, the reading is very much interfered with. (Wertham, U.S. Senate Hearings 1999 [1954]: 876)

Auch in Europa fanden die Anti-Comics-Kampagnen der 50er Jahre ihr Echo.<sup>4</sup> Erst jetzt, 50 Jahre später, erholt sich der Ruf der Comics von diesen „Schmutz und Schund“-Kampagnen.

Mit der gesellschaftlichen Bewertung ging einher, dass der Blick der Wissenschaft auf Comics lange ein primär pädagogischer bzw. psychologischer, seit den 70er Jahren auch ein kulturkritischer war. Jenseits des Generalvorwurfs, den Analphabetismus zu begünstigen, geriet die mediale Beschaffenheit der Comics dabei kaum in den Blick.

Es griffe allerdings wohl zu kurz, wollte man die dürftige Forschungslage in diesem Bereich ausschließlich auf die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen zurückführen. Ebenso wichtig dürfte es sein, dass das Ausdrucksrepertoire der Comics, die sich bildhafter ebenso wie literarischer Mittel bedienen, die traditionellen Grenzen wissenschaftlicher Disziplinen sprengt.<sup>5</sup> Der Kunsthistoriker Karl Clausberg (2002) macht darauf aufmerksam, dass es keineswegs *nur* die Comics sind, die in den „toten Winkel“ des Wissenschaftssystems geraten sind. Er weist hin auf „ein[e] der seltsamsten systematischen Fehlleistungen der Kulturgeschichtswissenschaften: [das] fast vollständig[e] Übersehen jener eigenartigen ausdrucks geladenen Mischformen, die Texte und Bilder seit der Antike eingegangen sind.“ (Clausberg 2002: 25) Schriftelemente selbst in wichtigen kulturellen Bildzeugnissen werden, so Clausberg, von der kunsthistorischen Forschung weitgehend ignoriert. Auch aus Sicht seines Faches fällt die Schlussfolgerung folglich eindeutig aus: „Die traditionell getrennte Behandlung von Texten und Bildern, von Sprache und anschaulicher Vorstellung muß hinsichtlich der alten wie der neuen Medien dringend einer Generalinventur unterzogen werden.“ (Clausberg 2002: 33) Erst in den letzten Jahren wird nun der Erkenntnis Rechnung getragen, dass die überkommenen Fachgrenzen schon dem traditionellen Mediensystem und erst recht dem von Moderne und Postmoderne nicht gerecht werden. Clausbergs Forderung, die getrennte Behandlung von Texten und Bildern aufzugeben, stößt zwar auf Gehör, doch hat die Comicforschung davon bisher nur in ersten Ansätzen profitieren können:

Die geringe Beachtung und Wertschätzung des Comics durch die Wissenschaft mag erstaunen, wenn man etwa an die umfangreiche und verzweigte Filmforschung oder die in den letzten Jahren wachsende Aufmerksamkeit gegenüber dem Verhältnis von Schrift und Bild in der bildenden Kunst denkt. (Hein/Hüners/Michaelsen 2002: 10)

Die vorliegende Arbeit möchte von Seiten der Literaturwissenschaft, genauer: von der Erzähltheorie her, einen Beitrag dazu leisten, die vom Kunsthistoriker Clausberg, vom

---

4 Vgl. Barker 1984.

5 Vgl. auch Hein/Hüners/Michaelsen 2002: „Eine Erklärung für die zurückhaltende Behandlung des Comic durch Literatur- und Kunstwissenschaft mag daher in seinem Wesen als einer hybriden Form zu suchen sein.“ (11)

Historiker Hein, vom Literaturwissenschaftler Michaelson und vom Comicforscher Hüners einmütig konstatierte Lücke zu schließen. Das Anliegen ist disziplinenübergreifend. Es kommt darauf an, die Potentiale der literaturwissenschaftlichen Perspektive für die Comicforschung zur Geltung zu bringen und sie in einen fruchtbaren Austausch mit anderen Disziplinen zu bringen. Die erzähltheoretische Leitperspektive wird dementsprechend diese Arbeit ebenso kennzeichnen wie der Blick über den Horizont der Erzähltheorie hinaus. Die aktuelle Entwicklung innerhalb der Narratologie stützt ein solches Vorgehen: die narratologische Forschung ist in den letzten Jahren in einem „post-klassischen“ Stadium angelangt, in dem sie vormals gesteckte Grenzen zunehmend transzendiert.<sup>6</sup>

Es sind vor allem drei Grenzen, die die narratologische Forschung in den letzten Jahren überschritten hat: die Grenze zwischen narrativen Genres im engeren Sinne und Erscheinungsformen des Narrativen in anderen, vormals als nicht-narrativ eingestuften Gattungen (z.B. Lyrik und Drama); die Grenze zwischen *Erzähltexten* (wiederum im engeren Sinne) und Manifestationsformen des Narrativen in anderen Medien (z.B. Film, bildende Kunst und Musik); und die disziplinäre Grenze zwischen einer literaturwissenschaftlichen Erforschung des Erzählens und den erzähltheoretischen Möglichkeiten anderer Disziplinen (allen voran Kognitionswissenschaft, Geschichtswissenschaft und Psychologie). (Nünning/Nünning 2002d: 3 f.)

In diese generelle Entwicklung der Narratologie ordnet sich das vorliegende Forschungsprojekt ein.

Sollten dabei auch Rückwirkungen auf den verbal orientierten traditionellen „Kernbereich“ der Narratologie auftreten, so wäre das natürlich erwünscht. Es mag sein, dass die Untersuchung des Erzählens in visuellen Medien erzählerische Phänomene deutlicher hervortreten lässt, die in der schriftlichen Literatur auf weniger offensichtliche Art und Weise ebenfalls eine Rolle spielen. Zudem ist in der Zusammenschau verschiedener Medien ein deutlicherer Aufschluss darüber zu erwarten, was es unter den Bedingungen unserer Mediengesellschaft eigentlich heißt zu erzählen. Sieht man einmal von der schwunghaften Entwicklung der Filmnarratologie ab, so wird der zunehmend erhobene „Anspruch, auch [...] narrative Phänomene in anderen Medien zu berücksichtigen, in der Forschungspraxis bislang selten eingelöst.“ (Nünning/Nünning 2002d: 5) So kann also nicht nur die Erzählwissenschaft helfen, die Forschungslücke in der Erschließung der Comics zu füllen. Auch umgekehrt erfüllt die Erforschung von Comics ein Desiderat auf Seiten der Erzähltheorie.

---

6 Die Aufsätze in Nünning/Nünning 2002c und in Herman 1999a bieten dafür zahlreiche ertragreiche Beispiele.