

**Dietrich Grünewald: Comics** (*Grundlagen der Medienkommunikation*); Tübingen: Niemeyer 2000; ISBN 3-484-37108-0; € 9,90.

Als populäres, für ein Massenpublikum bestimmtes, und als gemischtes, Bild und Schrift vermengendes Medium sind Comics seitens der Kunstgeschichte mit einem doppelten Verdikt belegt. Eine breite Übereinkunft, an der nur selten gerüttelt wurde, verweist Comics an den äußersten Randbereich der Disziplin. Vor dem Hintergrund der aktuellen Diskussion um „High and Low“, um die Erweiterung zu einer Wissenschaft aller materiellen Bildformen also, erscheint eine Revision dieser Ausgrenzungsstrategie dringend überfällig. Dabei muß es nicht mehr, wie in den siebziger oder achtziger Jahren, in erster Linie darum gehen, Comics als „Kunst“ zu etablieren<sup>1</sup>. Interessanter für das gegenwärtige Forschungsinteresse erscheint vielmehr die Aufarbeitung der spezifischen bildsprachlichen Ausdrucksformen, mittels derer Comics ihr eigenes Rezeptionsangebot hervorbringen, beispielsweise ihre genuin „ikonische“ Verschränkung von Bild- und Schriftelementen.

Der kleine Band, den der Kunstwissenschaftler und langjährige Comicforscher Dietrich Grünewald unlängst in der Tübinger Reihe „Grundlagen der Medienkommunikation“ vorgelegt hat, hat sich das Ziel gesteckt, ein breiteres Publikum in die unterschiedlichsten Facetten des Mediums Comic einzuführen. Auf knappem Raum werden die Leser über die spezifisch bildlichen Qualitäten von Comics und die Geschichte ihrer Entwicklung, Rezeption und Erforschung aufgeklärt. Der Anspruch ist der eines didaktisch ausgerichteten Lehr- und Lernbuches, das dem Laien Auskunft über den status quo wissenschaftlicher Comic-Diskurse erteilt und ihm darüber hinaus methodische Werkzeuge zum eigenständigen Umgang mit Comic Strips an die Hand gibt.

Die Vorgehensweise Grünewalds läßt sich als vorsichtiges Austarieren von Empirie und Systematik charakterisieren. All denen, die „den“ Comic eifertig auf ein Phänomen im Singular zurechtstutzen, hält der Autor das nahezu unüberschaubare Spektrum von Spielarten „der“ Comics entgegen, das sich in den letzten Jahrzehnten noch einmal beträchtlich ausdifferenziert hat – von „geringer formaler Bewegungsfreiheit“, wie sie Werner Hofmann noch 1970 konstatierte, kann aufs Ganze gesehen keine Rede sein. Dieses Insistieren auf der Pluralität der Ausdrucksformen ist für Leser, die lediglich mit einigen wenigen, besonders populären Comicschöpfungen vertraut sind, durchaus lehrreich. Allerdings gelingt es Grünewald an vielen Stellen des Buches nicht, die Fülle der von ihm zusammengetragenen Aspekte und Optionen an ein klares argumentatives Gerüst zurückzubinden. Dieses Grundproblem manifestiert sich gleich zu Beginn mit der Frage „Was ist ein Comic?“

Der im Deutschen heimisch gewordene Anglizismus „Comic“ taugt kaum als Definitionshilfe, da er eine bestimmte inhaltliche Orientierung suggeriert, die in der

1 Vgl. hierzu den sehr lesenswerten Aufsatz von WERNER HOFMANN: Zu kunsthistorischen Problemen der Comic Strips, in: *Vom Geist der Superhelden. Comic Strips. Colloquium zur Theorie der Bildergeschichte* in der Akademie der Künste Berlin; Berlin 1970, S. 47–61.

Realität nicht eingelöst wird: ausschließlich „komisch“ ist der Comic schon seit „Tarzan“ und anderen sogenannten „Adventures“ nicht mehr. Neuere Bestimmungsversuche verlegen sich daher auf strukturelle Merkmale vor allem der äußeren Form von Comics: Erzählung einer Geschichte in mehreren Bildern, Verbindung von Textelementen im Bild mittels Sprechblasen, Verwendung lautmalerischer Ausdrücke („Päng-Wörter“), Gebrauch „grafischer Indizes“, feststehende Figuren, periodisches Erscheinen. Diese in der jüngeren Comicforschung regelmäßig angeführten Kriterien können nach Grünewald aber keinesfalls Allgemeingültigkeit beanspruchen: „es gibt zu viele Ausnahmen, so daß sie nicht als Definitiva gelten können“ (S. 4).

Die klare Absage, die der Autor den bisherigen Definitionsentwürfen erteilt, weckt Erwartungen, die auf den folgenden Seiten letztlich enttäuscht werden. Das einzig universale Charakteristikum von Comics jedweder Couleur, so Grünewald, sei das „Prinzip Bildgeschichte“. Damit ist zunächst einmal nur soviel gesagt, daß alle „Comics [...] Geschichten [erzählen]“ (S. 17). Diese narrative Grundfunktion teilen aber Comics, wie Grünewald sogleich zugesteht, mit zahllosen anderen Bildformen aus den unterschiedlichsten Epochen und Kulturen. Während also die bisherigen Definitionen zu eng waren (es gab zu viele Comics ohne Sprechblasen, Päng-Wörter, grafischer Indizes, feststehende Figuren), ist die jetzt vorgeschlagene Bestimmung zu weit (es gibt zu viele Bildgeschichten, die keine Comics sind). Ein Ausweg aus diesem Dilemma könnte darin bestehen, kurzerhand alle Bildgeschichten dem Genre Comic zuzuschlagen, was Grünewald zu Recht als wenig hilfreich verwirft. Stattdessen wird ein Differenzkriterium benannt: die „enge Bildfolge“, gegenüber der „weiten Bildfolge“, wie sie in älteren Bildgeschichten dominiere. „Hier verschmilzt das Einzelbild mit den anderen zu einem bewegt erlebten Bild. Die Bildgeschichte bleibt statisch, aber ihre Panel folgen zeitlich so dicht aufeinander, daß der Betrachter keine Mühe hat, sie zu verknüpfen und imaginativ zu verlebendigen“ (S. 13). Um ein echtes Unterscheidungsmerkmal handelt es sich dabei genommen nicht. In der antiken wie in der mittelalterlichen Bildkunst gibt es genügend Beispiele für enge Bildfolgen (Relieffriese, Buchmalerei, Glasfenster), wenn diese auch oft nicht über die Gesamtlänge eines Zyklus durchgehalten werden. Grünewald scheint dies zu ahnen, denn seine reformulierte Definition des Mediums Comic kommt am Ende doch wieder auf die anfänglich verworfenen Kriterien zurück: „Comics sind Bildgeschichten des 20. Jahrhunderts, vorwiegend der engen Bildfolge verpflichtet, dank moderner Drucktechnik über Massenprintmedien wie Zeitung, Heft, Album und Buch verbreitet [...]. Der Tendenz nach sind Comic-Geschichten Seriengeschichten mit stehendem Personal und nutzen verstärkt die seit Beginn des 20. Jahrhunderts gewonnenen oder weiterentwickelten Gestaltungsmittel (Sprechblase, visuelle Indices, Symbole, Lautmalerei, Perspektivwechsel, Montage)“ (S. 15).

Wenn auch letztlich offen bleibt, was Comics wirklich von anderen Bildformen unterscheidet, so ist mit dem „Prinzip Bildgeschichte“ doch eine wichtige Schnittstelle benannt, welche die enge Verflechtung zwischen „trivialen“ Comics und „seriö-

sen“ Kunstwerken zutage treten lässt<sup>2</sup>. Die Ausgrenzung von Comics aus dem Gegenstandsbereich der Kunstgeschichte hat damit jede argumentative Grundlage eingebüßt. Insbesondere der kunsthistorischen Erzählforschung, die der Autor auf hohem Kenntnisstand referiert<sup>3</sup>, eröffnen sich damit neue, bisher vernachlässigte Aufgabenfelder.

Der Ausfaltung des „Prinzips Bildgeschichte“ ist der gesamte Theorieteil gewidmet, das inhaltliche Herzstück des Buches. Als Bezugsgröße, welche die spezifische Erzählleistung des Comic veranschaulichen soll, zieht Grünewald das „Papiertheater“ heran, eine im 19. Jahrhundert gebräuchliche Einrichtung, die mittels beweglicher Figuren und Kulissen aus Papier die Aufführung von Geschichten in einem kleinen Guckkasten ermöglichte. Das *Tertium comparationis* für den Vergleich von Comic und Papiertheater ist die Reduktion der Ausdrucksmittel, die beide Medien auszeichnet – die Vereinfachung der Personendarstellung und der räumlichen Angaben zugunsten weniger, leicht erkennbarer und charakteristischer Merkmale.

Zwei der wichtigsten Ahnherren des Comics, William Hogarth und Wilhelm Busch, setzten ihr Schaffen in Analogie zum Theater – ob bei einer solchen Gegenüberstellung für ein erzähltheoretisches Erkenntnisinteresse besonders viel abfällt, muß dagegen stark bezweifelt werden. Den Grund dafür gibt Grünewald selbst an: „Das spezifische Mittel, mit dem in unserem Fall Geschichten erzählt werden, ist die narrative Bildfolge, konkreter: eine Folge statischer Einzelbilder, die mit Text (Schrift) eine einheitliche und formale Einheit bilden können, aufeinander bezogen sind und als Ganzes wirken. Damit vermischen sich Simultaneität (Einzelbild [...]) und Sukzessivität (Bildfolge, Text), was spezifische Erzählweisen und Rezeptionsanforderungen ermöglicht und verlangt“ (S. 28). Wo aber bleiben Einzelbild und Bildfolge im Fall des Papiertheaters? Der Versuch, die Rahmung eines Bildfeldes mit dem Proszeniumsbogen einer Theaterbühne abzugleichen, ist von vornherein zum Scheitern verurteilt. Auf der Strecke bleibt dabei neben der Zerlegung von Handlungsmomenten in unterschiedliche Bildfelder die extreme Ausschnitthaftigkeit, mit welcher Comics generell operieren. Auch das weite Spektrum mimischer und gestischer Beweglichkeit im Durchlaufen verschiedener Bildfelder, das viele Comicfiguren auszeichnet, findet in den starren Akteuren der Papierbühnen keine Entsprechung.

Obwohl also der Vergleich mit dem Theater Entscheidendes verdeckt, hält ihn der Autor für geeignet, das Fundament für ein Ebenenmodell des Erzählens im Comic bereitzustellen. Vorgeschlagen wird eine Differenzierung von vier Stufen, über die sich Bildgeschichten generieren: „Inszenierung“ – „Dramaturgie“ – „Inhalt“ – „Gehalt“. Inszenierung „als erste (sichtbare) Ebene der Bildgeschichte“, so Grüne-

2 Ähnliche Vorstöße in diese Richtung wurden u. a. vorgelegt von HERMANN JOSEF SCHNACKERTZ: *Form und Funktion medialen Erzählens. Narrativität in Bildsequenz und Comicstrip*; München 1980; DAVID KUNZLE: *The History of the Comic Strip*; 2 Bde. Berkeley 1973–1990.

3 Neben den einschlägigen Studien MAX IMDAHLS und WOLFGANG KEMPS werden folgende neuere Beiträge diskutiert: JUTTA KARPf: *Strukturanalyse der mittelalterlichen Bilderzählung. Ein Beitrag zur kunsthistorischen Erzählforschung*; Marburg 1994; THOMAS JÄGER: *Die Bilderzählung. Narrative Strukturen in Zyklen des 18. und 19. Jahrhunderts. Von Tiepolo und Goya bis Rethel*; Petersberg 1998.

wald „[...] meint, einen Stoff (eine zu erzählende Geschichte) künstlerisch zu gestalten, in Szene(n) zu setzen. ‚Szene‘ meint in Film und Theater die kleinste Einheit; in der Bildgeschichte ist damit das Einzelbild, das Panel gemeint“ (S. 30). Im Gegensatz dazu wird Dramaturgie definiert als „die Art und Weise, wie der Stoff in der Bildfolge verteilt geboten wird“ (S. 33). Grünewalds Ausführungen zu den ersten beiden Ebenen knüpfen explizit an die ältere Schule der kunsthistorischen Erzählforschung an<sup>4</sup>, welche die „Szene“ als die elementare Größe bildlichen Erzählens ansah und nach den unterschiedlichen Modalitäten szenischer Verknüpfung fragte. In dieser Traditionslinie hat auch der von Grünewald vorgeschlagene Begriff der „engen Bildfolge“ seinen Platz.

Beim Sprung von der zweiten auf die dritte Ebene (Inhalt) wird die Frage nach der Verknüpfung der Ebenen außen vor gelassen. Unter Inhalt wird unterschiedslos der Stoff der Erzählung und seine Präsentation durch einen Erzähler subsumiert. Gegen Grünewalds Ebenenmodell ist damit die gleiche Kritik zu richten, die gegen das Ebenenmodell Panofskys vorgebracht wurde: es bietet keine Möglichkeit, zwischen einem von den Bildern nur abgerufenen und einem mit bildlichen Mitteln erst erzeugten Bildsinn zu differenzieren. Damit kommt eine für die neuere Erzählforschung zentrale Frage insgesamt zu kurz.

Die eher kritische Beurteilung des Definitions- und Theorieteils soll nicht bedeuten, daß Grünewalds Buch nicht mit Gewinn gelesen werden könne. Zu den stärksten Passagen gehört der folgende Abschnitt, der unter dem Motto „*theatrum mundi*“ steht. Der Autor präsentiert hier eine Reihe von Fallbeispielen, die zu den anspruchsvolleren Hervorbringungen der Comicliteratur zu zählen sind. Auf höchst unterschiedliche Weise loten fünf Autoren die narrativen Möglichkeiten des Mediums aus (Will Eisner, „Das Opfer“ (1986); Quino, „Mafalda“ (dt. 1987); Dieter Comès, „Eva“ (1985); Thomas Ott, „Alice im Wunderland“ (1993); Marc-Antoine Mathieu, „Der Ursprung“ (1990)). Die hierzu vorgelegten Werkpräsentationen arbeiten in knappen, sicheren Strichen die Besonderheiten der jeweiligen Erzähltechniken heraus und machen Lust auf mehr: Höhepunkt des Ganzen ist eine Seite aus Mathieus „Ursprung“, die an erzähltechnischer Raffinesse kaum zu überbieten ist (sehr überzeugend auch die Analysen verschiedener Hägar-Strips, die in den Theorieteil eingeflochten sind).

Abgerundet wird der Band durch Kapitel überwiegend informierenden Charakters: Ein Abriss zu den Produktions- und Rezeptionsbedingungen von Comics widmet sich dem Verhältnis von ökonomischen Interessen und künstlerischer Urheberschaft der Autoren, den Mechanismen der Distribution und der Zusammensetzung der Leserschaft (die eigentlich immer schon in zwei Gruppen auseinander fiel, Kinder und Jugendliche einerseits, Erwachsene andererseits). Als besonders nützlich ist der detaillierte Überblick zur Geschichte der Comic-Forschung zu bewerten, der in

4 Hierzu klassisch CARL ROBERT: Bild und Lied. Archäologische Beiträge zur Geschichte der griechischen Heldensage; Berlin 1881; FRANZ WICKHOFF: Römische Kunst (Die Wiener Genesis), in: Die Schriften Franz Wickhoffs, Bd. 3; Berlin 1912; KURT WEITZMANN: Illustrations in Roll and Codex. A study of the origin and method of text illustration; Princeton 1947.

die umfangreiche Bibliographie am Ende des Buches einführt. Für Leser, die sich weiter in die Materie einarbeiten wollen, wird hier eine große Zahl an älteren und neueren Beiträgen aufgelistet. (Der Orientierung von Nicht-Eingeweihten wäre eine pointiertere Auswahl mit kurzer Charakterisierung der Stärken oder Schwächen wohl dienlicher gewesen. So hingegen sieht sich der Leser mit einer Flut von Hinweisen konfrontiert, von denen nur ein Bruchteil die weitere Auseinandersetzung wirklich lohnt.) Am Schluß des Buches steht ein Rückblick auf die höchst kontroversen Reaktionen, die Comics vor allem in der Nachkriegszeit ausgelöst haben. Heute, da neuere Unterhaltungsmedien wie Computerspiele den Comics den Rang bei Kindern und Jugendlichen ablaufen, wirken die Debatten, die bis weit in die 1970er Jahre hinein über Nutzen und Nachteil der Comicektüre geführt wurden, nur noch absurd und antiquiert. Die Chancen für eine offenere Auseinandersetzung mit Comics auch in der Wissenschaft stehen daher gegenwärtig nicht schlecht, und dies selbst in Deutschland, wo die Entwicklung den anderen Ländern lange gehörig hinterherhinkte.

Fazit: Grünewalds Buch über Comics wird dem Charakter einer allgemeinverständlichen Einführung in das Medium gerecht. Die wichtigsten Aspekte des Genres werden den Lesern nahegebracht, eine Reihe exemplarischer Analysen veranschaulicht die Vielfalt der Erzählkonzepte. In der Art seiner Aufmachung ist der Band geeignet, das Nachdenken über Comics aus den Zirkeln eingeschworener Fangemeinden hinauszutragen, in denen sich ein Großteil der Comic-Forschung bislang abspielte. – Bemängelt werden muß allerdings das schwache Methodengerüst, das den Lesern zur Analyse von Bildgeschichten angeboten wird. Studien der kunsthistorischen Erzählforschung, die ein breites Instrumentarium zu einer vertieften Erkundung des Mediums böten, werden vom Autor zwar umfassend rezipiert, aber nicht eigentlich ausgewertet oder angewandt. Für zukünftige Darstellungen dieser Art bleibt daher noch einiger Klärungsbedarf.

DAVID GANZ

*Forschungsgruppe Kulturgeschichte und Theologie des Bildes im Christentum  
Universität Münster*