

Dietrich Grünewald

Das Prinzip Bildgeschichte

1. Der Gegenstand

Rodolphe Toepffer, der Schweizer Meister des modernen Bild-Romans, beginnt sein „Essay zur Physiognomie“ (1845) mit den Worten: „Man kann Geschichten schreiben in Kapiteln, Zeilen, Wörtern: das ist Literatur im eigentlichen Sinn. Man kann Geschichten schreiben in Folgen graphisch dargestellter Szenen: das ist Literatur in Bildern.“ (zit. 1982, 7)

Toepffers Formulierung ist keine Definition, aber sie liefert eine treffende Umschreibung und Zuweisung. Was ist unser Gegenstand?

Die deutsche Übersetzung (1995) der theoretischen Ausführungen des amerikanischen Comic-Künstlers Will Eisner trägt – durchaus in Nähe zu Toepffer – den Titel „Mit Bildern erzählen“. Auch das eine Umschreibung, die ein ästhetisches Phänomen benennt: das *narrative Bild*.

Das narrative Bild begegnet uns in einer kaum überschaubaren Vielfalt: im Historien- und Genrebild, in gemalten Tafeln oder Plastiken, im Spiralbild der Trajanssäule, im Bildteppich von Bayeux, in gotischen Glasfenstern, in den Freskenfolgen Giottos, in graphischen Zyklen von Dürer oder Klinger, in Bildergeschichten der Bilderbögen, in Bildromanen von Masereel oder Max Ernst, im Bilderbuch, in Cartoons, in Comics usw. usw.

Vielfalt kennzeichnet auch Inhalte und Intentionen: es wird informiert, berichtet, erfunden, kritisiert, verspottet, angeleitet, erinnert, prognostiziert, provoziert, unterhalten, erklärt oder belehrt in vielfältigen Bereichen - Religion, Mythen, Historie, Alltag, Fantasiewelten, Wissenschaft und Kunst, Politik usw. – das ganze Spektrum des Menschen und der Welt ist Thema – ein *theatrum mundi*.

Vielfältig sind schließlich auch die Begriffe, die versuchen, das Phänomen zu benennen. Es begegnen – allein in der deutschen Sekundärliteratur – Bezeichnungen wie Bildergeschichte, Bilderzählung, Bildroman, narrativer Zyklus, Fotoroman, Comic, Comicstrip, Comicstory, Pantomimenstrip, Manga, grafische Novelle, Autorencomic, Undergroundcomix etc. Zum Teil leiten sich die Bezeichnungen aus der Gestaltung, der Inhaltlichkeit, der Erzählweise, der Distribution oder der nationalen Herkunft ab und spezifizieren somit. So meint *Pantomimenstrip* einen Comic ohne Textbeifügungen, *Comicstrip* die kurze im Streifen angeordnete Bildfolge in der Zeitung, *Fotoroman* die erzählende Bildfolge von inszenierten Fotografien, *Manga* (i. e. „spontanes Bild“) den i. d. R. filmnahen japanischen Comic. Zum Teil gründen die Bezeichnungen in ideologischer Differenzierung; so meinte man im Kontext der „Schund- und Schmutzdebatte“ in den 1950er Jahren die „gute“, anspruchsvolle *Bildergeschichte* à la Wilhelm Busch oder e. o. plauens vom als minderwertig eingestuften *Comic* unterscheiden zu müssen. Das Odium des Comic, als „Konsumgut konzipiert, das möglichst weltweit verkauft werden soll“ (so Ulrich Krafft 1978, 10) oder – wie ihn Drechsel, Funhoff und Hoffmann, 1975, nannten – als *Massenzeichenware*, charakterisiert ihn pauschal pejorierend als Trivialgut. Davon abgrenzend verweist der Begriff *Autorencomic* auf die Intention eines künstlerisch anspruchsvollen Werkes. Neben dem Bezug auf die epische Großform korrespondiert der Begriff *Graphic Novels* auch mit diesem Wertungsproblem. Wie schwer man sich allerdings mit einer Definition tut, zeigt Paul Gravett, der in seinem Buch „Graphic Novels“ (2005) auf eine Definition verzichtet, stattdessen darauf verweist, dass sein Buch „lots of answers“ (9) gebe und sich auf Eddi Campbell, den Zeichner von „From Hell“, bezieht. Der konstatiert: „Graphic novel signifies a movement rather than a form“ mit dem Ziel „to take the form of the comic book, which has become an embarrassment, and raise it to a more ambitious and meaningful level“.

Der Begriff *Comic* wiederum hat sich längst – gelöst von der engen inhaltlichen Beziehung zu „komisch“ wie der unglücklichen Teilung in trivial vs. künstlerisch-anspruchsvoll – als all-

gemeiner Begriff durchgesetzt – unbestritten zumindest für alle Variationen, deren Wurzeln in den us-amerikanischen Comics seit Outcalt, Dirks oder McCay zu finden sind. So wird im engeren Sinne *Comic* als narrative Bildfolge verstanden, i. d. R. als Serie mit „stehenden Figuren“ konzipiert, ausgestattet mit Sprechblasen für die wörtliche Rede und diversem comicspezifischen Zeichenarsenal wie z. B. speedlines, Lautmalerei etc. Roger Sabin fasst *Comics*, *Comix* und *Graphic Novels* allgemein unter den Begriff *Comic Art* (1996).

Während Eisner zwischen *Comics* und *Sequential Art* differenziert, fasst David Kunzle in seiner Arbeit über europäische Beispiele von 1450 – 1825 *Narrative Strips* und *Picture Stories* unter dem Begriff *Early Comic Strip* zusammen (1974). *Comic* also als allgemeiner überzeitlicher Oberbegriff?

In Ihrer Dissertation über grafische Zyklen im deutschen Expressionismus (Bonn 1976) formuliert Waltraud Neuerburg:

„'Graphischer Zyklus' ist der Gattungsbegriff für eine Großform, in der von einem einzelnen Künstler ein bestimmtes Thema über die Fixierung und Begrenzung im einzelnen graphischen Blatt hinaus auf eine Reihe von Darstellungen ausgeweitet wird und über eine Zustandsschilderung hinaus entweder Anlässe und Entwicklungen, d.h. Abläufe in der Zeit, systematische Zusammenhänge, die vielfältige Komplexität gegenständlicher Erscheinungen oder Variationsmöglichkeiten deutlich werden. Der graphische Zyklus, der nur sukzessiv in der Abfolge der Blätter erfasst werden kann, rückt damit in die Nähe des Buches, das sich dem Leser ebenfalls erst während der Lektüre nach und nach erschließt.“ (8f.)

In Anlehnung an Will Eisner definiert Scott McCloud Comics als „zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen.“ (1993, 17)

Die Schnittstellen sind offensichtlich. Doch auch wenn McCloud praekolumbianische Bilderhandschriften, den Teppich von Bayeux, ägyptische Totenbücher oder William Hogarth' Zyklen einbezieht, so muss ich zugeben, dass ich Schwierigkeiten damit habe, Dürers „Passion“ oder Klingers „Dramen“ als *Comic* zu bezeichnen. Gleichwohl sehe ich prinzipielle Gemeinsamkeiten, ja, ich bin der Auffassung, dass wir es mit einem ästhetischen Gegenstand in vielfältiger Ausprägungen zu tun haben. Ich möchte daher – losgelöst von Etikett-Bezeichnungen - vom „Prinzip Bildgeschichte“ sprechen und versuchen, es mit dem Ziel einer Definition näher zu erläutern.

„Prinzip“ verstehe ich dabei im Sinne von Dietrich Mahlow und Franz Mon, die vom „Prinzip Collage“ sprechen und Collage dabei nicht als „bloße Technik“, sondern als „Grundhaltung künstlerischen Arbeitens“ (1968, 13) bestimmen. „Bildgeschichte“ verstehe ich in diesem Sinne als „Grundhaltung spezifischen Erzählens“, als Grundlage und Richtschnur, wobei ich allerdings noch einen Schritt über das „Prinzip Collage“, das den verschiedenen Künsten zugeordnet bleibt, hinausgehe und „Bildgeschichte“ als eigenständige Kunstform verstehe.

2. Zuweisung

In Frankreich bezeichnet man Comics neben Architektur, Musik, Malerei, Bildhauerei, Literatur, Tanz, Film und Fernsehen – initiiert von Claude Beylie (1964) und Francis Lacassin (1971; vgl. Rraah! 49/1997, 22f.) - als die „Neunte Kunst“. Sehen wir einmal von der Bezifferung ab, so weist diese Benennung auf zwei wesentliche Aspekte: Comics werden 1. als *Kunst* verstanden – und zwar 2. als eine *eigenständige Kunst*.

Kunst äußert sich im Kunstwerk. Während es kaum gelingt, einen überzeitlichen allgemeingültigen Kunstbegriff zu definieren, kann man ein Kunstwerk als Artefakt verstehen, das von Personen, auf die man hört, als Kunst deklariert wird. Ein Artefakt wird vom Menschen gemacht. Machen meint kreieren, herstellen, aber auch – mit Blick auf Duchamps Ready-mades – auswählen. Als präsentiertes, der Kommunikation dienendes mediales wie geisti-

ges Angebot bedarf die Deklaration als Kunst der gesellschaftlich-kulturellen Akzeptanz. So gelten Dürers Passions-Folgen, die Bildzyklen der Käthe Kollwitz oder – aus heutiger Zeit – die Bildromane Alexander Roobs fraglos als Kunst, weil ihre Urheber als Künstler anerkannt sind, weil die Werke in einschlägigen Institutionen und Publikationen als Kunst verhandelt werden. Comics verstehen viele nicht als Kunst, weil sie Massenzeichenware sei. Abgesehen davon, dass es Comics gibt, die nicht unter diese Zuweisung zu subsumieren sind, ist auch in der Bildenden Kunst nicht allein das Unikat, sondern ebenfalls die Auflage als Kunst akzeptiert (man denke an Druckgrafik, an Plastik-Repliken, an multiple Kunst) – für die Literatur oder die Musik ist der Aspekt genuin obsolet. Tatsächlich zielt das Argument ja auch weniger auf den Aspekt Vervielfältigung, sondern auf die prognostizierte mindere Qualität, wonach als Kunst Anspruchsvoll-Elitäres, als Nicht-Kunst das sog. Triviale zählt. Diese Unterscheidung freilich ist vielfach ein subjektives Urteil, und selbst wo system-immanent definierte Wertungskriterien ins Spiel kommen, haben wir es nicht mit Nicht-Kunst versus Kunst, sondern mit qualitativ guter oder schlechter Kunst zu tun. Duchamps entsprechender Vergleich, dass ein gutes wie ein schlechtes Gefühl aber doch ein Gefühl bleibe, hebt diese Unterscheidung im Sinne einer Zuweisung auf, und in Kunst und Kunstdiskurs sind die Grenzen längst gesprengt. Comics sind sehr wohl qualitativ zu unterscheiden, doch anspruchsvolle zur Kunst zu rechnen, als schlecht empfundene aber nicht, ist eine rein ideologische Entscheidung. Wesentlich scheint mir der auf Heideggers Differenzierung von Ding und Werk basierende Parameter zu sein, den Arthur Danto nennt: ein (Kunst-)Werk muss interpretierbar sein, ja, Interpretation verlangen. Das korrespondiert mit Duchamps Postulat vom Anteil des Betrachters, der ein Kunstwerk als Angebot des Künstlers erst vervollständige. Aktive Rezeption und Interpretation aber verlangt und erlaubt jeder Comic – mal mehr, mal weniger. Entsprechend hat Werner Hofmann bereits 1975 erkannt: "Die Comics sind Kunst, daran kann weder ästhetisches noch antiästhetisches Wunschdenken etwas ändern." (1975, 67) Die Zuweisung der Comics zur Kunst ist somit m. M. n. objektiv gegeben; sie auch subjektiv anzunehmen hängt von der gesellschaftlich-kulturellen Akzeptanz ab, unterliegt also außerkünstlerischen Faktoren. Die Kunstgeschichte lehrt uns, dass dies eine Frage der Macht ist – der Politik, des Marktes, der Institutionen, der Kommunikationsmittel, der Meinungsführer. Sie lehrt uns, dass die Akzeptanz konkreter Werke als Kunst vielfach temporär ist, dass sie wechseln kann und dass sie auch nicht Allgemeingut sein muss. In der Demokratie sollten Diskussion und Überzeugungskraft entscheidend sein, nicht aber Ignoranz oder pauschale, ideologisch bestimmte Setzung.

Sehen wir also Comics wie narrative Zyklen als der Kunst zugehörig an und – der These vom „Prinzip Bildgeschichte“ folgend – diese wie andere mögliche Formen als zusammengehörig, so bleibt die Frage: welcher Kunst? Die Einordnung in die Bildende Kunst scheint durch den Faktor Visualisierung, sprich Bild, gegeben. William Hogarth hat in seinen theoretischen Ausführungen 1735 die Korrespondenz zwischen seinen Bildfolgen und dem Theater betont; Max Klinger nennt seine Zyklen „Dramen“ und verweist damit auf den Bezug zur Literatur. Offensichtlich lassen sich Bildgeschichten nicht der Lessingschen Aufteilung in Raum – und Zeitkünste unterordnen; ihnen eignet beides, Raum und Zeit, das statische Bild wie der Prozess, die simultane wie die sukzessive Rezeption. Bildgeschichten sind eine hybride Kunst, sie vereinen Bild und Sprache – nicht notwendig Bild und Text, wohl aber zeigendes Bild und sprachlich-literarische Struktur. Entsprechend greifen die analytischen Werkzeuge der Kunstwissenschaft wie der Literaturwissenschaft, der Linguistik und der Erzählforschung (vgl. Stanzel 1985). Doch jede dieser Methoden greift isoliert wiederum zu kurz, fasst nicht das Ganze. Anders gesagt: das Prinzip Bildgeschichte fordert – unbestritten seiner Nähe zur Bildenden Kunst, zu Literatur, Theater, Film, Ballet – seine eigene Methode und behauptet eine eigene Spezifik. So ist es m. M. n. sinnvoll, Werke, denen das „Prinzip Bildgeschichte“ zu Grunde liegt, als eine eigene, eigenständige Kunst zu verstehen und zu behandeln. Wie nicht jede Malerei automatisch ein Kunstwerk kreiert, so ist natürlich auch nicht jedes Produkt, dem das Prinzip Bildgeschichte zu Grunde liegt, ein Kunstwerk. Bedienungsanleitungen, Sachinformationen, Werbung haben sicher weniger Kunstcharakter als fiktionale und nicht-fiktionale Geschichten; letztere freilich prägen das Gros der Bildgeschichte. Die Ausweisung als Kunstform zielt nicht darauf ab, Comics (wie anderen Formen der Bildgeschich-

te) zu nobilitieren, sondern sie als ästhetisch-geistiges Kreativprodukt zu klassifizieren, um damit ihren kulturellen Stellenwert zu verorten und ihre polyvalenten Funktionen und aktiv-interpretativen Rezeptionsanforderungen bewusst zu machen.

3. Medium

Zahlreiche Werke der Sekundärliteratur bezeichnen Comics als „Medium“, von Reitberger/Fuchs (1972) bis zum Berliner Katalog „Medium Comic“ (1978) oder Wienhöfer (1979). Das ist zweifellos richtig, verstehen wir *Medium* als Mittler. Doch welchen definitorischen Gewinn bietet diese Kennzeichnung? Bildende Kunst, Literatur, Musik sind ebenso Medien, wie die Sprache, der Mensch oder das Fernsehen und das Internet als Medien fungieren. Gemeinsam ist ihnen die vermittelnde, kommunikative Funktion. Ich halte es in unserem Zusammenhang für hilfreicher, im engeren Sinne vom „Trägermedium“ zu sprechen und orientiere mich dabei am Kommunikationsmodell von Gerhard Maletzke. Der differenziert bekanntlich im kommunikativen Gefüge zwischen **K**(ommunikator) – **M**(edium) – **A**(ussage) – **R**(eziptienten). Medium ist dabei der Träger, der die Aussage, die Botschaft, vom Kommunikator zum Rezipienten transportiert. Medium in diesem Sinne verstanden ist alles, was diesen Transport ermöglicht – in unserem Fall z. B. das Blatt Papier, die Wand, das Tafelbild, der Teppich, das Buch, das Heft, das Album, die Zeitung, das Internet oder die CD. (Für letztere sei als Beispiel auf Christoph Heuers *Kindergeschichten*, 2002, verwiesen, das zugleich zeigt, dass Sprache wie Geräusche nicht allein grafisch, sondern, den Möglichkeiten des Mediums geschuldet, auch hörbar präsentiert werden können, dass der Erzählverlauf auch interaktiv vom Betrachter in gewissem Rahmen mit bestimmt werden kann.) Die Entscheidung für ein Medium kann unterschiedliche Gründe haben, kann durch künstlerische Intention motiviert sein, kann Anforderungen der Produktion und der gewünschten Distribution folgen. Zweifellos beeinflusst das Medium z. T. gravierend die Aussage. So ist bekanntlich die Entwicklung der Comicstrips in hohem Maße den Anforderungen und Möglichkeiten des Mediums Zeitung geschuldet. Dennoch ist das Medium eine Variable, wie der mögliche und häufig vorkommende Medienwechsel beweist: so wurden Bildgeschichten der Inkunabeln als Wandmalerei umgesetzt, malte Hogarth seine „Marriage a la Mode“ erst als Öl-Tafelbilder bevor er sie in Kupfer stechen ließ, erscheinen Bilderbögen-Bildgeschichten oder Zeitungstrips auch gesammelt in Büchern, werden Fortsetzungscomics in Zeitschriften als Alben vermarktet, gibt es Internetcomics auch in Druckversion. Die Beachtung des Mediums (des Trägermediums) als Faktor des Prinzips Bildgeschichte ist also von großer Bedeutung, gleichwohl ist es eine Variable und damit nicht konstituierend.

Das gleiche gilt für den Kommunikator, unter dem der Autor (oder das Autorenteam, Zeichner und Texter), alle Produzierenden, der Auftraggeber, der Verleger gefasst werden. Auch hier steht natürlich außer Frage, dass dieser Faktor wesentlich die konkrete Ausformung und Inhaltlichkeit des Prinzips Bildgeschichte in jedem konkreten Fall bestimmt; aber auch **K** und mit ihm die angestrebten vielfältigen Intentionen sind letztlich eine Variable und für die Definition des Prinzips Bildgeschichte nicht konstitutiv. Comics sind wie jede Kunst nach Adornos Wort als *social fait* zu sehen. Gesellschaftliche Faktoren, politische wie wirtschaftliche Aspekte bestimmen sie mit, zumal unter Instrumentalisierungen vom „heimlichen Erzieher“ bis zur Ware – entsprechend sind Comics Gegenstand sozialwissenschaftlicher Forschung. Nur steht die in diesem Kontext sinnvolle Charakterisierung als Medium resp. Massenmedium in Gefahr der Verkürzung, oft der Pauschalisierung. Die Zuweisung zur Kunst und die Spezifizierung von Medium als Trägermedium sollen dem gegensteuern und die Aufmerksamkeit auf die Differenziertheit der Einzelbeispiele lenken. So ist auch die Rezeption (und damit die mögliche Wirkung) von Comics natürlich gesellschaftlich determiniert. Zugleich und spezifisch werden der Rezipient und seine Rezeption maßgeblich durch **K** und **M** geprägt. Variabel ist dabei, wer Rezipient ist, ob Kinder, Jugendliche oder Erwachsene angesprochen werden. Variabel ist die Rezeptionssituation, in den meisten Fällen handelt es sich um eine individuelle Rezeption, doch Medien wie die öffentlich ausgestellte Säule, die von vielen gleichzeitig betrachtete Wand oder die Projektion von Bildgeschichten z. B. per Diafolge kann auch gemeinsame Rezeption erlauben. Die Rezeptionshaltung und –zeit kann vom Medium

geprägt werden – laufe ich einen Wandfries betrachtend entlang, blättere ich in Buch oder Album, schaue ich auf den Bildschirm u.a.m. führt zu partiell unterschiedlichem Rezeptionsverhalten und möglicherweise Verstehensmöglichkeiten. Doch auch diese Aspekte sind variabel.

Konstitutiv für das Prinzip Bildgeschichte ist jedoch eine spezifische Rezeptionsanforderung, die eben nur dieser Kunst eignet: die wechselnde und doch synthetische simultane und sukzessive Rezeption, die kombinierend imaginative Füllung der Leerstellen der Bildfolge und die Notwendigkeit einer verbindenden, verlebendigenden aktiven Rezeptionsarbeit.

4. Aussage

Neben der besonderen Rezeptionsanforderung muss also als entscheidend für ein Verständnis des Prinzips Bildgeschichte der Faktor **A** (die Aussage), die ja letztlich diese besonderen Rezeptionsanforderungen stellt und prägt, gesehen werden. **A** ist wiederum zu differenzieren: die Inhaltlichkeit der Aussage ist natürlich nicht konstitutiv, sondern variabel. Mit den angestrebten Intentionen und Funktionen verbunden, kann letztlich alles, was den Menschen berührt, mit ihm und anderen, mit der Welt, mit seinen Träumen, Wünschen und Fantasien zu tun hat, zum Inhalt werden. Vielfalt, wie anfangs ausgeführt, charakterisiert die Bildgeschichten. Kann diese Vielfalt, wenngleich mit anderen Rezeptionsanforderungen und Wirkungsweisen, auch durch andere Kunstformen vermittelt werden, so ist die **Form** dagegen weitgehend konstitutiv. Das spezifische **Wie** der Erzählung (also die *Dramaturgie*) und der Präsentation (also die *Inszenierung*) charakterisieren als Einheit die Eigenheit des Prinzips Bildgeschichte.

Obligatorisch und damit konstitutiv für das Prinzip Bildgeschichte ist das Bild. Bild wird hier im erweiterten Sinne der Bildwissenschaft verstanden: ein Bild ist ein gestaltetes visuelles Angebot ästhetischen und geistigen Gehalts. Variable, die der künstlerischen Intention, dem zu vermittelnden Inhalt und der angestrebten Wirkung unterliegen, sind dabei künstlerische Verfahren und Techniken (mithin auch Zwei- oder Dreidimensionalität), Stil, Komposition, Perspektive, Betrachterstandpunkt, Farbe und andere Gestaltungsmerkmale. Das Zeichenmaterial ist i. d. R. ikonisch, d.h. gegenständlich darstellend resp. repräsentierend. Es kann aber auch abstrakt, d.h. ungegenständlich, konkret sein – ein Beispiel sind die Bildgeschichten von Warja Lavater, die sich ganz auf konkrete Bildelemente beschränken. Es kann auch rein typografisch sein, also Schriftzeichen benutzen. Beispiele sind Bildgeschichten von Schwitters und El Lissitzky oder die Comics von Shane Simmons (vgl. Rraah! 44/98, 7). Wesentlich ist hier, dass der Text (d. h. die verschriftete Sprache) anders als in der Literatur nicht nur inhaltlich, sondern auch materiell, also in seiner visuellen Erscheinungsform, die Aussage trägt – wie wir es aus der so genannten Konkreten Poesie kennen. In den meisten Fällen haben wir es mit ikonisch-typografischen Mischformen zu tun, vergleichbar der Visuellen Poesie (vgl. Dencker 1997). Im Comic besonders typisch in der Gestaltung von Lautmalerei.

Konstitutiv für das Bild des Prinzips Bildgeschichte sind vier Aspekte:

1. Das Bild ist statisch – d.h. es handelt sich um ein zwei- oder dreidimensionales, im Raum präsentiertes, unbewegliches starres, gestaltetes Bild, das simultan bzw. im visuellen Abtasten von Fixpunkten (Götz/Götz 1972, 23ff.) rezipiert wird. Bildgeschichten grenzen sich damit vom bewegten Bild der kinetischen Kunst, des Theaters und des Films ab.
2. Das Bild ist narrativ – d.h. das Motiv des Bildes erschöpft sich nicht in seiner Darstellung, sondern impliziert stets auch einen erzählerischen Aspekt. Es verweist auf einen Prozess, präsentiert also – gemäß Lessing und Gombrich – einen „prägnanten Moment“, der im Verweis auf ein Davor und Danach einen ausgewählten Augenblick eines inneren und/oder äußeren Bewegungsprozesses vorstellt. Der darstellende wie der emotionale Code des Bildes besitzen keinen Selbstwert, sondern dienen der Narration. Assistierend tritt ein dramaturgischer Code hinzu, der z. B. narrative Spannung produziert und auflöst, Verknüpfungen anbahnt, einen Sprecher und seine Rede inhaltlich wie intonierend z. B. durch Sprechblasen

ausweist, Geräusche visualisiert oder mittels Indices den Eindruck von Befindlichkeiten oder Bewegung (z. B. durch Speedlines) unterstützt.

3. Eng damit verbunden ist der Bausteincharakter des Bildes. D. h. das Bild hat keinen in sich ruhenden Eigenwert, sondern ist Element eines es überschreitenden zeitlichen Prozesses.

4. Das Bild ist obligatorisch und autonom, d.h. es trägt eigenständig die intendierte Aussage, ist also kein fakultatives Beiwerk und grenzt sich damit von der einem Text beigelegten Illustration ab.

Konstituierend für das Prinzip Bildgeschichte ist, dass autonom auf spezifische, eigene Weise eine Geschichte erzählt wird. „Der Comic ist ein Mittel, mit dem man Geschichten erzählt“, postuliert Moliterni (1972). *Geschichte* wird hier nach Stiehrle verstanden als „Bewegung zwischen zwei Zeitpunkten, die bestimmt sind durch eine konzeptionelle Differenz [...]. Die Geschichte erzählt, was die Differenz von Anfangspunkt bis zu Endpunkt bewirkt hat, und erklärt damit ihr Zustandekommen.“ In der Regel handelt es sich um in kurzer oder langer Zeit verlaufende Handlungsprozesse; es können aber auch monologische oder dialogische Reflexionen (wie in Comics von Jules Feiffer) sein, berichtende Reportagen, erklärende Sachverhalte oder Anweisungen (wie z. B. die visuelle Erklärung, wie ein Schrank aufzubauen sei) etc. Entscheidend ist der in der Zeit verlaufende Prozess. Inhalt und Art der Geschichte sind Variable wie die Dramaturgie, die alle Register des Erzählens nutzen kann, linear, rückblickend, als Rahmenerzählung, auf unterschiedlichen Erzählebenen, mit Binnengeschichten, paralleler Erzählung, unterschiedlichem *point of view* des Erzählers usf.

In seiner Arbeit über die *Wiener Genesis* (1895) nennt Franz Wickhoff drei mögliche Erzählweisen des Bildes: er spricht vom distinguierenden, kontinuierenden und komplettierenden Stil. Letzterer meint visuelle Erzählungen, in denen die Akteure auf unterschiedliche Zeit- und Aktionsbezüge verweisen, ohne dass sie wiederholt dargestellt werden. Der Rezipient muss also dekonstruierend wie kombinierend, i. d. R. auf Grundlage vorhandenen Wissens, die Geschichte, den Prozess imaginativ vervollständigen, also komplettieren. Wir haben es hier mit einem nach wie vor strittigen Sonderfall zu tun, bezieht sich diese Erzählweise doch auf das Einzelbild. Krafft u.a. nennen als konstitutiv für den Comic die Bildfolge, also mindestens zwei Bilder (Krafft 1978, 13) wie es wohl am bekanntesten die „Before and After“-Folgen von Hogarth veranschaulichen. Unstrittig dürfte die Zuweisung des sog. Simultanbildes sein, wie wir es von Memling, Cranach oder Hans Erich Fischers Märchenbilder kennen. Zwar haben wir es mit einem Bild zu tun, das den gewünschten Handlungsort präsentiert, doch sind ihm zahlreiche, der Chronologie der Handlung folgende Szenen (bei Wiederholung der Akteure) eingeschrieben. Es handelt sich somit um eine Szenenfolge, die man auch separat auf eine Bildfolge verteilen könnte. Doch was ist mit der autonomen erzählenden Einzelszene, wie wir sie z. B. als Genrebild oder aus Comicstripserien wie *Hägar* oder *Dennis* kennen? In den Fällen, in denen der dargestellte Moment nicht in sich ruht und besteht, sondern der Betrachter suggestiv animiert wird, das Davor und Danach zu imaginieren, möchte ich von *ideeller Bildfolge* sprechen und diese Beispiele als Sonderfall der Bildgeschichte zuweisen. Vielfach sind die nicht ausgeführten weiteren Bilder der Pointe der Geschichte geschuldet, macht die Offenheit der individuellen Imagination des weiteren Fortganges der Geschichte gerade deren Qualität aus. Der konstituierende Aspekt der Zeitfolge bleibt also gewahrt; es handelt sich um Kurz- oder Kürzestgeschichten – aber um Geschichten. Zu unserem Gegenstand zählen also nicht per se alle narrativen Bilder, sondern nur jene, die Element einer ideellen oder tatsächlichen Bildfolge sind.

Letztere, die tatsächliche Bild- bzw. Szenenfolge, bleibt freilich der Regelfall. Dabei scheint es mir prinzipiell unerheblich zu sein, ob die Szenen grafisch akzentuiert von einander getrennt sind, sei es durch Rahmung der Panel, durch Ranken, Architekturelemente usf. oder ob sie, wie z. B. im Teppich von Bayeux, unmittelbar aneinander anschließen. So halte ich, Weitzmann und Clausberg folgend, Wickhoffs Differenzierung zwischen distinguierend und kontinuierend definitorisch für wenig bedeutsam. Kontinuierend im eigentlichen Sinne ist der Film, bei dem die Einzelbilder für das Auge scheinbar zu einem bewegten Bild verschmel-

zen. Für das Prinzip Bildgeschichte dagegen gilt, dass jedes einzelne Bild der Folge, mal mehr, mal weniger gewichtig, von Bedeutung ist. Es steht außer Frage, dass die grafische Trennung der Panel spezifische narrative Funktionen erfüllen kann; so kann die gewellte Trennungslinie eine andere Erzählebene, z. B. den Traum, markieren, oder es kann spielerisch die Umrahmung in die Handlung einbezogen werden, wenn z. B. ein Ball von der Umrahmung wie von einer Bande zurückprallt oder wenn Personen aus dem Panelkasten heraus steigen. Doch auch ohne sichtbare Trennung haben wir es stets mit distinguierten Bildfolgen zu tun, erfüllt doch auch der Abstand zwischen den Szenen diese Funktion wie z.B. ebenfalls das Umblättern bei rahmenlosen, doch einzeln je auf einer Seite präsentierten Paneln. Entscheidend ist als konstitutives Element der Hiatus (McCloud spricht vom „Rinnstein“) zwischen den Paneln, der die vom Rezipienten kombinierend, imaginierend zu füllenden Leerstellen ausweist, damit zugleich den verbindenden prozessualen Verlauf, also den Zeitsprung, anzeigt. Die inhaltlich und prozessual zusammenhängende Bildfolge ist also konstitutiv für das Prinzip Bildgeschichte, wie schon Meyer und Goethe 1798 schrieben:

„Der Künstler, welcher es übernimmt, eine Geschichte als Zyklus zu behandeln, oder, um so zu sagen, uns eine Erzählung vor Augen zu stellen, muss zu seinen Bildern die bedeutendsten und für die Darstellung bequemsten Punkte derselben auszusuchen wissen. Die Natur seiner Kunst, welche auf Darstellung einzelner Momente eingeschränkt ist, zwingt ihn Sprünge zu machen, darum muss er achtgeben, dass die Zwischenräume sich unvermerkt ausfüllen, er muss alles Weitläufige vermeiden und sich sorgfältig hüten, die eigentliche Folge, oder den durchgehenden Faden der Geschichte zu unterbrechen, der Held sei in jedem Bilde die Hauptfigur, oder wo das nicht angeht, doch eine der Hauptfiguren, und werde überall leicht wiedererkannt.“ (zit. 1982, 71)

Die Art und Weise, wie eine Bildgeschichte präsentiert wird, ist dabei eine Frage des Mediums und/oder der narrativen und künstlerischen Intention. Zweifellos können Layout, Panelgröße und –form, die Art der Reihenfolge, Bild im Bild (mithin auch Zeitgleichheit), Querverweise zwischen Bilderzeilen usf. die reine visuelle Anschauung überschreiten und inhaltliche wie narrative Akzente setzen; doch das sind Variablen, die Dramaturgie und Inszenierung in je spezifischer Weise realisieren – also künstlerische Entscheidungen.

Dabei stehen dem Prinzip Bildgeschichte drei Möglichkeiten der Bildfolge zur Verfügung:

Zum einen die *weite Bildfolge*, bei der zwischen den Einzelbildern relativ viel Zeit liegt, also durch die Leerstelle zeitliche Sprünge angegeben werden, wobei das Einzelbild entsprechend große Autonomie besitzt und sehr genau betrachtet werden muss. Nicht selten, z. B. in manchen Bilderbogen-Bildgeschichten oder den Bildtafeln der Bänkelsänger, helfen Untertexte beim Verständnis der Prozessfolge resp. der Verknüpfung oder es wird, wie z. B. bei Passionsfolgen, auf das kulturell implantierte Vorwissen des Rezipienten gesetzt. Insbesondere narrative Zyklen, die *Dramen* Klingers oder die Erzählfolgen von Käthe Kollwitz, repräsentieren meist die weite Folge.

Zum zweiten die *enge Bildfolge*, bei der im Handlungsprozess von Panel zu Panel relativ wenig Zeit vergeht, oft das Element Bewegung die Verbindung der Folge trägt, die Leerstelle kaum aktiv kombinierend, sondern gewissermaßen automatisch gefüllt wird – Toepffer, Megendorfer, Wilhelm Busch sowie die meisten Comics, insbesondere die Mangas, sind entsprechende Beispiele. Die Autonomie des Einzelbildes ist relativ gering; der Rezipient wird weniger zum Betrachten denn zum rasch fortschreitenden Lesen der Folge animiert. Korrespondiert die weite Bildfolge eher mit Theaterakten, so die enge Bildfolge mit der Filmästhetik.

Die dritte Möglichkeit – und erzählerisch die ergiebigste - ist die Mischung aus beiden Arten, die in den meisten längeren Geschichten begegnet, sowohl z. B. in Bildromanen Masereels oder Nückels, als auch in Graphic Novels. Sie erlaubt den Rhythmus der Geschichte zu bestimmen (Eisner spricht von „Timing“), eröffnet vielfältige Verknüpfungsmöglichkeiten, Montagen, Einschübe, Parallelitäten usf., unterstützt Spannung und Pointe.

5. Resümee

Versuchen wir ein Resümee. Unser Gegenstand zeichnet sich aus durch inhaltliche und ästhetische Vielfalt. Diese Vielfalt spiegelt sich in zahlreichen Benennungen, die mal differenziert, mal pauschal, mal präzise, mal unscharf diverse Formen und Modi herausstellen. Ein umfassender Gesamtbegriff, wie z. B. *Comic Art*, hat sich bisher nicht durchgesetzt und scheint mir, angesichts markanter Unterschiede, auch nicht sinnvoll zu sein. Ich schließe dabei langfristig nicht aus, dass sich „Comic“ als international gebräuchlicher Oberbegriff für alle Formen der Bildgeschichte durchsetzt, betone aber, dass es m. M. n. stets sinnvoll ist, im je konkreten Fall spezifische Bezeichnungen zu wählen.

Ich schlage daher vor, vom *Prinzip Bildgeschichte* zu sprechen und verstehe darunter primär kein Produkt, sondern die künstlerische Grundhaltung, mittels Bildern Geschichten zu erzählen. Zugleich meine ich damit nicht allein ein Verfahren, sondern eine eigenständige Kunstform. Der Singular „Bild“ weist darauf hin, dass es auch Einzelbilder (Simultanbild, ideelle Bildfolge) als Bildgeschichte gibt, „Bild“ als allgemeiner Begriff eines gestalteten visuellen Angebotes (das ikonische, indizierende, symbolische [einschließlich Schriftzeichen/ Text] Zeichen aufweist) verstanden wird. „Geschichte“ verweist allgemein auf den prozessualen, sukzessiven Charakter des Inhalts.

Die Eigenständigkeit gründet darin, dass die Zuweisung zur Bildenden Kunst aufgrund der Nutzung von Bildern oder die Zuweisung zur Literatur aufgrund der sprachlich-literarischen Struktur jeweils unzureichend ist, da wir es mit einer hybriden Kunst zu tun haben, die Zeit und Raum, visuelle Darstellung und prozessuale Erzählung synthetisch zusammenführt. Dazu kommt eine spezifisch eigene Rezeptionsanforderung, die sowohl simultan als auch sukzessive ist und fordert Leerstellen kombinierend imaginativ zu füllen und so Verbindungen herzustellen. Entsprechend muss sich ein eigenes Methodeninstrumentarium ausbilden, das kunstwissenschaftliche, literaturwissenschaftliche und sozialwissenschaftliche Ansätze miteinander verbindet.

Die Charakterisierung als „Kunst“ ergibt sich daraus, dass die auf dem Prinzip Bildgeschichte gründenden Werke Artefakte sind, denen die Eigenschaft der Interpretation eignet. Systemische Kriterien zur qualitativen Wertung müssen ausgebildet werden.

Obligatorisch und konstitutiv für das Prinzip Bildgeschichte ist **eine narrative statische Bildfolge, die autonom eine Geschichte erzählt resp. einen zeitlichen Prozess entfaltet.**

Analog den Ausführungen Mahlows zum *Prinzip Collage* (Prinzip Collage 1968, 8) beschreibt auch das Prinzip Bildgeschichte kein starres Regelwerk, sondern bleibt für künstlerische Experimente und Entwicklungen offen.

So sind Variablen:

Inhalt, Intention (wobei man nach Genres gliedern kann)

Bildgestaltung (künstlerische Verfahren, Stil, spezifische narrative Zeichen usf.)

Text-Bild-Bezug (Titel, Bei- und Untertexte in Prosa wie in Reimform, bildintegrierte Texte in Sprechblasen, Inserts, Lautmalerei, Inflektive)

Art der Bildfolge (enge und/oder weite Bildfolge, ideelle und tatsächliche Folge)

Dramaturgie (Erzählmodi)

Medium (und mit ihm Aspekte des Layouts, der Distribution etc.)

Zudem ist darauf zu verweisen, dass es jedem Autoren (als künstlerische Entscheidung) völlig unbenommen ist, sich z. B. selbstgestellten engen Regeln zu unterwerfen (vgl. z. B. OUBAPO; Strapazin 83/2006) oder Kunstformen zu mischen (z. B. Hannes Binder: Die schwarzen Brüder. Düsseldorf 2002, der Textliteratur, Illustration und Bildgeschichte miteinander kombiniert; z. B. Internetcomics, die animierte Passagen einbinden).

Lassen Sie mich meine Ausführungen – um den Kreis zu schließen – wiederum mit einem Zitat von Rodolphe Töpffer schließen. Die besondere Kraft und Qualität des Prinzips Bildgeschichte – mithin einer der Gründe, warum es sich lohnt, warum es nötig ist, sich mit ihm auch wissenschaftlich auseinander zu setzen - umschrieb er so:

„Die Literatur in Bildern hat Vorteile eigener Art: durch den Reichtum an Details erlaubt sie eine außerordentliche Prägnanz. [...] Sie hat auch den Vorteil eigener Art, sich gewissermaßen intuitiv erfassen zu lassen und demgemäß von außerordentlicher Klarheit zu sein.“ (1845. zit. Siegen 1982, 7)

Literatur:

- Chatman, Seymour: Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film. London 1980
- Clausberg, Karl: Die Wiener Genesis. Eine kunstwissenschaftliche Bilderbuchgeschichte. Frankfurt/M. 1984
- Danton, Arthur: Die Verklärung des Gewöhnlichen. 1981, zit. Frankfurt/M. 1996
- Dencker, Klaus Peter: Von der Konkreten zur Visuellen Poesie – mit einem Blick in die elektronische Zukunft. In: Heinz Ludwig Arnold (Hg.): Visuelle Poesie. Text + Kritik. Sonderband IX/1997, 169ff.
- Diekmann, Stefanie/ Schneider, Matthias (Hg.): Szenarien des Comic – Helden und Historien im Medium der Schriftbildlichkeit. Berlin 2005
- Drechsel, Wiltrud Ulrike/ Funhoff, Jörg/ Hoffmann, Michael: Massenzeichenware. Die gesellschaftliche und ideologische Funktion der Comics. Frankfurt/M. 1975
- Eisner, Will: Mit Bildern erzählen. Comics & Sequential Art. 1995, dt. Wimmelbach 1995
- Gombrich, Ernst: Der fruchtbare Moment. In: ders.: Bild und Auge. Stuttgart 1984
- Götz, Karl Otto / Götz, Karin: Probleme der Bildästhetik. Düsseldorf 1972
- Gravett, Paul: Graphic Novels. New York 2005
- Grünwald, Dietrich: Comics – Kitsch oder Kunst. Weinheim 1982
- Grünwald, Dietrich: Comics. Tübingen 2000
- Hein, Michael/ Hüners, Michael/ Michaelsen, Torsten (Hg.): Ästhetik des Comic. Berlin 2002
- Hofmann, Werner: Zu kunsthistorischen Problemen der Comic Strips. In: H.D. Zimmermann (Red.): Vom Geist der Superhelden. München 1975 (2. Aufl.), S. 64 ff.
- Hogarth, William: Über das Kunststudium, in: W.H.: Analyse der Schönheit. 1753, 1. dt. Übersetzung 1754, zit. (dt) Ausgabe Berlin 1914
- Huber, Hans Dieter: Bild Beobachter Milieu. Entwurf einer allgemeinen Bildwissenschaft. Ostfildern-Ruit 2004
- Jäger, Thomas: Die Bilderzählung. Narrative Strukturen in Zyklen des 18. und 19. Jahrhunderts. Petersberg 1998
- Kemp, Wolfgang (Hg.): Der Text des Bildes. Möglichkeiten und Mittel eigenständiger Bilderzählung. München 1989
- Krafft, Ulrich: Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics. Stuttgart 1978
- Kunzle, David: The Early Comic Strip. Berkley, Los Angeles, London 1974
- Lessing, Gotthold Ephraim: Laokoon oder Über die Grenzen der Malerei. 1766, zit. Stuttgart 1964
- Maletzke, Gerhard: Psychologie der Massenkommunikation. Hamburg 1963
- McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Hamburg 1994
- Meyer, Johann Heinrich/ Goethe, Johann Wolfgang von: Über die Gegenstände der bildenden Kunst, 1798. Zit. Werner Busch/ Wolfgang Beyrodt (Hg.): Kunsttheorie und Kunstgeschichte des 19. Jahrhunderts. Texte und Dokumente. Bd. 1. Kunsttheorie und Malerei. Kunstwissenschaft. Stuttgart 1982, 69ff.
- Moliterni, Claude: Die Erzähltechniken der Comics. In: Graphis Sonderband 1972
- Neuerburg, Waltraud: Der grafische Zyklus im deutschen Expressionismus und seine Typen 1905 – 1925. Diss. Bonn 1976
- Prinzip Collage. Hg. vom Institut für Moderne Kunst Nürnberg. Neuwied 1968
- Reitberger, Reinhold C./ Fuchs, Wolfgang J.: Comics. Anatomie eines Massenmediums. München 1971
- Sabin, Roger: Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art. London 1996
- Stanzel, Franz K.: Theorie des Erzählens. Göttingen ³1985
- Stiehler, Karlheinz: Text als Handlung. Perspektiven einer systematischen Literaturwissenschaft. München 1975
- Toepffer, Rodolphe: Essay zur Physiognomie. 1845, zit. Siegen 1982
- Wickhoff, Franz: Die Wiener Genesis. 1895, zit. Schriften Bd. 3, Berlin 1912
- Wienhöfer, Friederike: Untersuchungen zur semiotischen Ästhetik des Comic Strip unter der besonderen Berücksichtigung von Onomatopoesie und Typographie. Diss. Dortmund 1979