

CLOSURE

Kieler e-Journal für Comicforschung

Autor_innen

Elisabeth Krieber (Salzburg), Markus Oppolzer (Salzburg) und Hartmut Stöckl (Salzburg)

Aufsatztitel

Über diese Ausgabe

Journal

Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung #9.5 (2023) – www.closure.uni-kiel.de

Empfohlene Zitierweise

Elisabeth Krieber, Markus Oppolzer, Hartmut Stöckl: Über diese Ausgabe. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung #9.5 (2023), S. 1–6. <<http://www.closure.uni-kiel.de/closure9.5/ueber>>. 14.08.2023.

Gastherausgeber_innen

Elisabeth Krieber, Markus Oppolzer, Hartmut Stöckl

Redaktion

Constanze Groth, Kerstin Howaldt, Susanne Schwertfeger

Technische Gestaltung

Sandro Esquivel

Kontakt

Homepage: <http://www.closure.uni-kiel.de> – Email: closure@email.uni-kiel.de

Über diese Ausgabe

Elisabeth Krieger (Salzburg), Markus Oppolzer (Salzburg) und Hartmut Stöckl (Salzburg)

Diese Sonderausgabe versammelt eine kleine Auswahl an Beiträgen, die im Rahmen der 16. Jahrestagung der deutschen Gesellschaft für Comicforschung (2021) erstmalig präsentiert wurden. Pandemiebedingt fand sie online statt, was auf reges Interesse auch außerhalb Europas stieß und schließlich zur Entscheidung führte, die gesamte Tagung auf Englisch zu veranstalten. Die zentrale Idee der Konferenz war es, Kohärenz im Comic aus unterschiedlichen Perspektiven zu beleuchten und somit eine interdisziplinäre Annäherung zu befördern. Durch die Fragmentierung des Comics in Einzelbilder und die multimodale Überlagerung von Zeichensystemen stehen Comicforscher_innen vor der Herausforderung, dem Zerfall in das Bruchstückhafte eine Theorie der Kontinuität und Konnektivität entgegenzusetzen. Diese muss zwangsläufig auch die Rezipient_innen mitberücksichtigen. Jared Gardner sieht in dieser Kombination aus Leerstellen und Leser_innenaktivierung das zentrale Merkmal des Comics, »a form that depends as much on what is left out as on what is included – and a form that depends on an active and imaginative reader capable of filling in the gaps in time« (xi; siehe auch Stein, 137). Die Gestaltpsychologie lieferte nicht nur das Fundament für Scott McClouds Prinzip der konzeptuellen Integration (*closure*), sondern auch für Wolfgang Iser's Rezeptionsästhetik und die darauf basierenden Comictheorien von Thierry Groensteen (114), Charles Hatfield (xiii–xiv) oder Barbara Postema. Iser's Theorie folgend schaffen Leerstellen »als ausgesparte Anschließbarkeit der Textsegmente zugleich die Bedingungen ihrer Beziehbarkeit« (302). Sie stellen also nicht einfach Lücken dar, sondern müssen als strategisch gestaltete Schnittstellen zwischen den Segmenten und somit als bedeutungskonstitutiv erachtet werden. Iser zieht an dieser Stelle den Filmschnitt zum Vergleich heran, um die Funktion der Leerstelle als sinnstiftendes Element zu unterstreichen: »Hier wie dort eröffnet die Leerstelle zwischen den Segmenten bzw. der Schnitt zwischen den Bildern ein Netz von Beziehbarkeiten, durch das sich die Segmente bzw. die Bilder wechselseitig bestimmen« (303). Er geht davon aus, dass die Zuschreibung von Bedeutungspotenzialen über das Netzwerk, die Sequenz und die Gegenüberstellung von Segmenten gesteuert wird, was er als »ein allgemeines Charakteristikum für alle künstlerischen Medien« (302) erachtet. Das schließt den Comic, zumindest implizit, mit ein. Hier sind manche Leerstellen (*gutter*) direkt sicht-

bar, wobei zu bedenken ist, dass Iser's Rezeptionsästhetik meist andere Formen der konzeptuellen Integration in den Fokus nimmt, als unmittelbar benachbarte Panels miteinander in Beziehung zu setzen (Stein, 129). Postema und Gardner verstehen die sichtbaren Leerstellen zwischen den Panels somit eher als Illustration eines zugrundeliegenden Prinzips, das auf allen Ebenen der Bedeutungszuschreibung relevant ist (Postema, xviii; Gardner, xi).

McClouds Gestalttheorie (63–64) beschränkt sich hingegen sehr schnell auf den *gutter* und die sichtbaren Unterschiede zwischen den Panels (66–74), statt eine Theorie dafür zu liefern, wie Leser_innen die Leerstellen auf einer konzeptuellen Ebene füllen, die über die mikrostrukturelle, lineare Bilderfolge hinausgeht. Er mystifiziert geradezu jene kognitiven Prozesse, die zur Integration in größere Sinnzusammenhänge führen, indem er von »human imagination«, »magic and mystery« (66) spricht. Iser betont, dass »die synthetische Aktivität des Lesens« auch rückwärts gewandt sein kann, wenn »die Modifikation der Erwartung durch die Satzfolge nicht ohne Rückwirkung auf das vorher Gelesene« (182) bleibt. In *Narrative Comprehension: A Discourse Analysis* erklärt Catherine Emmott, wie man diesen bidirektionalen Prozess der Modifikation bestehender Schemata und der Erwartungshaltungen von Leser_innen aus linguistischer Sicht modellieren kann. Dazu zieht sie Situationsmodelle bzw. kontextuelle Rahmen (104, 121) heran, die im Hinblick auf die aktuellen Gegebenheiten als Interpretations- bzw. Protentionshilfe fungieren, aber ihrerseits ständig aktualisiert werden müssen (Cohn 2021, 38–42).

McCloud blendet bei seiner Typologisierung der Panelübergänge (70–74) zwei Faktoren aus, die in einem solchen Kontext oft als essentiell betrachtet werden: der Anteil der Sprache (Mikkonen, 14–15, 29; Miodrag) und die narrative Einbettung der Sequenz (Thon, 99). Kai Mikkonen weist darauf hin, dass die Redundanz in der Repräsentation von Figuren zur narrativen Kontinuität entscheidend beiträgt:

The continuing presence of a character or a group of characters in a sequence of images, acting out a situation, or participating in an event, is possibly the most conventional feature of narrative comics. The ability to follow an easily identifiable character, such as Tintin, Astro Boy, Tank Girl, or »One Note Man«, in evolving action from panel to panel, maintains a sense of continuity and coherence in a narrative sequence. (90)

McCloud beschränkt sich aber nur darauf, wie viel »kognitive Belastung« der Übergang bei den Leser_innen bewirkt (Saraceni, 177), die von sehr gering (bei einem Moment später) zu sehr stark (bei keinerlei erkennbaren Bezügen) reicht. Protagonist_innen und deren Handlungsbögen und innere Zustände (Mikkonen, 42) spielen dabei keine Rolle.

Während er an anderer Stelle Wort-Bild-Kombinationen kategorisiert (McCloud, 152–155), zieht er hier die Möglichkeit nicht in Erwägung, Bilder mithilfe eines verbalen Begleitkommentars (*voice-over-narration*) zu kontextualisieren (Postema, 79). Nimmt man diese Bild-Text-Relationen als eine konkrete Ausprägung von Multimodalität in Comics ernst,

müsste nicht nur Text an sich in der Comicwissenschaft einen höheren Stellenwert haben (Miodrag), sondern vor allem im Wechselspiel mit den Illustrationen analysiert werden (Tseng, Laubock und Pflaeging; Tseng und Bateman; Bateman, Wildfeuer und Hiippala). Als Verfechter einer Visual Narrative Grammar (2021, 42–51; 2019) gesteht Cohn zwar ein, dass es sich bei Bilderbüchern und Comics um genuin multimodale Texte handelt (2021, 21), beschränkt sich aber dennoch auf die Bildebene (2021, 21; 2019, 306) und Gattungen, bei denen diese dominiert, wie z.B. in Superheldencomics (2021, 5; 2019, 306).

Bei diesem Genre kommen in Bezug auf Kontinuität noch ganz andere Faktoren ins Spiel, die vor allem mit der seriellen Publikationsform, der langen Laufzeit und den vielen Neustarts (*reboots*) beliebter Reihen, der Zusammenführung unterschiedlichster Charaktere und Handlungsstränge in (angeblich) konsistente Erzählwelten und schließlich mit den zahlreichen Adaptationen und transmedialen Fortschreibungen der Geschichten zusammenhängen. Der in der Rezeptionsästhetik so wichtigen Berücksichtigung der Rezipient_innen kommt in diesem Forschungskontext eine besondere Rolle zu, da sich die Fankulturen, die sich parallel dazu entwickelt haben, neben einer detaillierten Analyse (*forensic fandom*; Mittel, 229) auch einer ausgeprägten Partizipation verschrieben haben (Stein und Etter; Stein; Baetens und Frey; Mittel). An dieser Stelle lassen sich nun die sechs Beiträge dieser Ausgabe in dem skizzierten Rahmen verorten.

Lukas Wildes Aufsatz widmet sich essayistischen Comics, die der zuvor postulierten These widersprechen, Leser_innen würden vor allem auf ihre narrative Kompetenz zurückgreifen, um die nötigen Zusammenhänge über die lokalen Bedeutungszuschreibungen hinaus herstellen zu können. In den gewählten Beispieltexten (Lynda Barrys *Making Comics*, Nick Sousanis *Unflattening* und Schloggers online Comics) gibt es keine Protagonist_innen im herkömmlichen Sinn, deren Schicksale man vorhersehen und mitverfolgen könnte. Durch den hohen Textanteil, der auch den alternativen Begriff ›illustrierte Essays‹ erklärt, wird es nochmals deutlich schwieriger, auf der rein visuellen Ebene das Verbindende zu finden. Dies lässt sich auch für manch autobiografische Comics argumentieren, die sich auf starke Erzählstimmen verlassen (z.B. Harvey Pekar's *American Splendor*; Alison Bechdel's *Fun Home*). Hier stellen sich also ganz grundlegende definitorische und gattungstheoretische Fragen, die anhand von drei Fallstudien im Detail erörtert werden.

Barbara Eggerts Beitrag stellt Horst Steins sogenannten ›Haydn Zyklus‹ vor, der aus einer achtseitigen Comicerzählung besteht, die im Geburtshaus der Haydn Brüder in Rohrau, Niederösterreich, in die permanente Sammlung integriert ist. Dafür hat der Künstler eng mit dem Kurator Werner Hanak-Lettner zusammengearbeitet. Die daraus resultierende Familiengeschichte geht inhaltlich über das berühmte Komponistenpaar hinaus, aber auch über die Grenzen des Comics selbst, da hier zahlreiche Querverweise zu anderen Ausstellungsstücken bestehen und die Geschichte transmedial über mehrere Räume hinweg erzählt wird.

Besucher_innen müssen nicht nur die Teile des als ›graphic novel‹ bezeichneten Comics entdecken und über die physische Distanz hinweg in eine zusammenhängende Erzählung integrieren, sondern auch transmediale Bezüge zu den anderen Exponaten herstellen. Dieser Sonderfall der museumspädagogischen Vermittlungsarbeit wird hier anschaulich und detailliert vorgestellt, wobei der Schwerpunkt auf der Funktion des Zyklus als Herzstück einer vielschichtig verwobenen Erzählung liegt.

J. Scott Jordan und **Victor Dandridge, Jr.** wählen die Superhero-Comicreihe *Invincible* als Beispiel, um die Wechselwirkung aus textbasierter Affektsteuerung und den Reaktionen der Leser_innen näher zu betrachten. Comicschaffende können gezielt die Erwartungshaltungen von Fans unterwandern, indem zunächst etablierte Konventionen bedient bzw. evoziert werden, nur um diese dann strategisch und – im Idealfall – völlig überraschend zu durchbrechen. Diese Dynamik aus kalkulierbaren Leser_innenvorhersagen und Überraschungselementen führt zu einer höheren Aufmerksamkeit und Wahrscheinlichkeit sich mit den Inhalten genauer auseinanderzusetzen. In diesem Kontext plädieren die Autoren auch für den Einsatz von Comics im Schulunterricht, weil hier die richtige Balance zwischen Abwechslung und Komplexität der Inhalte gegeben sei.

Mark Hibbett beschäftigt sich mit einem Sonderfall des Bildzitats, das vom Comickünstler John Byrne strategisch eingesetzt wurde, um Schlüsselszenen aus kanonischen *Fantastic Four* Handlungssträngen in Erinnerung zu rufen, aber auch um diese zu modifizieren und mit seinen eigenen Vorstellungen und Geschichten in Einklang zu bringen. Dieser revisionistische Zugang diente auch dazu, Kontrolle über Charaktere zu erlangen, in diesem Fall Dr. Doom, die bereits auf eine langjährige Geschichte zurückblicken können. Indem er seine eigenen Bücher als neuen Standard betrachtete und diese fleißig als Referenzmaterial zitierte, versuchte er frühere ›Fehlgriffe‹ – zumindest aus seiner Sicht – zu revidieren und den Leser_innen eine bestimmte Interpretation der Figur naheulegen. Dieser Vorgang der retroaktiven Bedeutungszuschreibung (Stein, 142) bzw. der Überlagerung früherer Erzählungen in Form eines Palimpsests ist gar nicht so selten, weil die Produktion von Superheldenreihen, deren Neustart und damit verbundene Wechsel der kreativen Köpfe zwangsläufig kompetitierende Versionen hervorbringt. In diesem Fall wurde es nicht den Fans überlassen, die Versionen als autarke künstlerische Leistungen zu vergleichen, sondern Byrne griff direkt in die Kontinuität und Kanonizität von *Fantastic Four* ein, was zwangsläufig Debatten über seine Legitimität und Autorität nach sich zog.

Das komplexe Scheitern von Superhelden-Cross-Over-Narrativen ist das Thema des nächsten Beitrags. **Amadeo Gandolfo** wählt Grant Morrisons *Final Crisis* als prototypisches Beispiel für die beinahe unüberbrückbaren Spannungen zwischen den hohen künstlerischen Ansprüchen, den Erwartungen der Fans und den Herausforderungen serieller Produktion, zu denen redaktionelle Einflussnahme, mangelnde Koordination, kaum einzuhaltende Fristen und die kreative Zwickmühle zählen allen Titeln, Figuren, Kolleg_innen, Leser_innen

und der Unternehmensleitung (in diesem Fall DC Comics) irgendwie gerecht zu werden. Gandolfo nähert sich diesem Thema nicht so sehr aus einer strukturell-analytischen Perspektive, um z.B. die internen Ungereimtheiten des Cross-Overs genau zu dokumentieren, sondern mit einem kulturwissenschaftlich-historischen Ansatz, der den Produktionsprozess und die spezifischen Rahmenbedingungen unter die Lupe nimmt.

Stephan Packards Aufsatz bietet einen passenden Schlusspunkt, weil er viele der Fragestellungen nochmals aufgreift und miteinander in Beziehung setzt. Dazu zählen Jordan und Dandridges Wechselwirkung zwischen textuellen Signalen und den Reaktionen der Leser_innen, besonders in Bezug auf Überraschungsmomente, McClouds Theorie zu *closure*, die Konventionen von Superheldencomics, Multimodalität und Kraffts hermeneutische, wenn auch schlussendlich strukturalistisch-linguistische Theorie einer Comicgrammatik – all das und mehr verpackt in eine Analyse zweier *Amazing Spider-Man* Hefte aus den 1960er Jahren.

Bibliographie

- Baetens, Jan, und Hugo Frey: Continued Comics. The New ›Blake and Mortimer‹ as an Example of Continuation in European Series. In: The Edinburgh Companion to Contemporary Narrative Theories. Hg. v. Zara Dinnen und Robyn Warhol. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2018, S. 215–226.
- Bateman, John, Janina Wildfeuer und Tuomo Hiippala. Comics and Graphic Novels. In: Multimodality. Berlin: de Gruyter, 2017, S. 295–324.
- Cohn, Neil: Who Understands Comics? Questioning the Universality of Visual Language Comprehension. London: Bloomsbury Academic, 2021.
- Cohn, Neil: Visual Language Theory and the Scientific Study of Comics. In: Empirical Comics Research. Digital, Multimodal, and Cognitive Methods. Hg. v. Alexander Dunst, Jochen Laubrock und Janina Wildfeuer. New York und London: Routledge, 2019, S. 305–328.
- Emmott, Catherine: Narrative Comprehension. A Discourse Perspective. Oxford: OUP, 2004.
- Gardner, Jared: Projections. Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling. Stanford, CA: Stanford University Press, 2012.
- Groensteen, Thierry: The System of Comics. Übers. Bart Beaty und Nick Nguyen. Jackson, MI: University Press of Mississippi, 2007.
- Hatfield, Charles: Alternative Comics. An Emerging Literature. Jackson, MI: University Press of Mississippi, 2005.
- Iser, Wolfgang: Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung. UTB 636. München: Fink, 1984.

- Krafft, Ulrich. *Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics*. Stuttgart: Klett, 1978.
- McCloud, Scott: *Understanding Comics*. New York: HarperPerennial, 1994.
- Mikkonen, Kai: *The Narratology of Comic Art*. New York und London: Routledge, 2017.
- Miodrag, Hannah: *Comics and Language. Reimagining Critical Discourse on the Form*. Jackson, MI: University Press of Mississippi, 2013.
- Mittell, Jason: *Operational Seriality and the Operation of Seriality*. In: *The Edinburgh Companion to Contemporary Narrative Theories*. Hg. v. Zara Dinnen und Robyn Warhol. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2018, S. 227–238.
- Postema, Barbara: *Narrative Structure in Comics. Making Sense of Fragments*. Rochester, NY: RIT Press, 2013.
- Saraceni, Mario: *Relatedness. Aspects of Textual Connectivity in Comics*. In: *The Graphic Novel*. Hg. v. Jan Baetens. Leuven: Leuven University Press, 2001, S. 167–179.
- Stein, Daniel: *Gaps as Significant Absences. The Case of Serial Comics*. In: *Meaningful Absence Across Arts and Media*. Hg. v. Werner Wolf, Nassim Balestrini und Walter Bernhart. Leiden und Boston: Brill / Rodopi, 2019, S. 126–155.
- Stein, Daniel, und Lukas Etter. *Seriality*. In: *Handbook of Comics and Graphic Narratives*. Hg. v. Sebastian Domsch, Dan Hassler-Forest und Dirk Vanderbeke. Berlin and Boston: de Gruyter, 2021, S. 121–140.
- Thon, Jan-Noël: *Comics Narratology*. In: *Handbook of Comics and Graphic Narratives*. Hg. v. Sebastian Domsch, Dan Hassler-Forest und Dirk Vanderbeke. Berlin und Boston: de Gruyter, 2021, S. 99–120.
- Tseng, Chiao-I, Jochen Laubrock und Jana Pflaeging: *Character Developments in Comics and Graphic Novels. A Systematic Analytical Scheme*. In: *Empirical Comics Research. Digital, Multimodal, and Cognitive Methods*. Hg. v. Alexander Dunst, Jochen Laubrock und Janina Wildfeuer. New York und London: Routledge, 2019, S. 154–175.
- Tseng, Chiao-I, und John A. Bateman: *Cohesion in Comics and Graphic Novels. An Empirical Comparative Approach to Transmedia Adaptation in *City of Glass**. *Adaptation*, 11 (2018), S. 122–143.