

CLOSURE

Kieler e-Journal für Comicforschung

Autor_in

Sebastian Bartosch (Hamburg)

Aufsatztitel

Die Farbe der Reflexivität im Comic

Journal

Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 4.5 (2018) – www.closure.uni-kiel.de

Empfohlene Zitierweise

Name: Titel. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 4.5 (2018), S. 75–91.
<<http://www.closure.uni-kiel.de/closure4.5/bartosch>>. 10.05.2018.

Gastherausgeberinnen Ausgabe #4.5

Nina Heindl, Véronique Sina

Redaktion & Layout

Cord-Christian Casper, Chris Ullrich Cochaniski, Sandro Esquivel, Constanze Groth, Kerstin Howaldt, Julia Ingold, Marie-Luise Meier, Susanne Schwertfeger, Rosa Wohlers

Technische Gestaltung

Sandro Esquivel, Marie-Luise Meier

Kontakt

Homepage AG Comicforschung:

<https://agcomic.net/>

Homepage CLOSURE:

<http://www.closure.uni-kiel.de>

Email: closure@comicforschung.uni-kiel.de

Die Farbe der Reflexivität im Comic

Sebastian Bartosch (Hamburg)

Die Rede von der Selbstreflexivität und Selbstreferenzialität des Comics geht von einer entscheidenden Voraussetzung aus: Der Existenz eines Selbst, das zum Gegenstand der Reflexion bzw. Referenz werden kann (vgl. Cook, 175; Groensteen 1990; Inge; Jones; Nöth u. a., 119–228; Szép; Werner, 204–206). Meint dieses Selbst nicht nur die Einheit des einzelnen, konkret vorliegenden Comics, sondern weitergehend jene eines »konventionell-distinkten Mediums Comic« (Wilde, 26; vgl. hierzu auch Rajewsky, 7; Wolf 1999, 35) bzw. dessen Medialität, stellt sich allerdings die Frage, inwiefern die letztere überhaupt als gegebenes Referenzobjekt vorausgesetzt werden kann. Denn erstens unterliegt jede Medialität einem Prozess des Wandels: Der Anspruch ihrer Reflexion durch den einzelnen Comic bleibt daher eine kontingente Bestimmung medialer Charakteristika (vgl. Bachmann, 38), deren Qualifizierung eines »distinkten« Mediums eben nicht transhistorisch gültig ist (vgl. Elleström, 24–26; Thon/Wilde, 234), sofern sie auf nur temporären Sta-

bilisierungen in einem prozessualen »Medien-Werden« aufsetzt (Engell/Vogl, 10; vgl. Kember/Zylinska, 19–22). Damit ist man aber zweitens an die konkreten Akte verwiesen, in denen allererst entschieden wird, wer und was überhaupt zur Medialität des Comics gehört. Es geht also um die Dynamik der Medialität und ihrer Elemente, welche nicht schon *a priori* bestimmt sind, sondern erst, indem sie füreinander nachvollziehbare Unterschiede machen und dabei neuartige Verbindungen eingehen. In diesem Zusammenhang, der als Akteur-Netzwerk¹ beschrieben werden kann (vgl. Bartosch), bedeutet der einzelne Comic nicht einfach eine Möglichkeit zur Reflexion »seiner« Medialität, sondern eine Instanz ihrer Veränderung und erneuten Hervorbringung. Gibt es aber eine Erfahrung der Medialität des Comics in ihrer Veränderbarkeit, die in Comics zum Ausdruck kommen kann?

Dieser Frage soll im Folgenden anhand einer Qualität von Comics nachgegangen werden, die bei der Bestimmung ihres medialen Selbst bislang kaum eine Rolle gespielt hat,

nämlich ihrer Farbigkeit. Noch 2011 konnte Jan Baetens der Comicforschung und -kritik eine ›Farbblindheit‹ attestieren, in der die Farbgestaltung einzelner Comics zwar vereinzelt zur Kenntnis genommen werde, eine Theorie der Farbe im Comic aber bislang ausstehe (vgl. Baetens, 111–113). Dieses Desiderat führt Baetens auf mehrere Ursachen zurück: Bunte Bilder würden demnach eher mit *comic books* in Verbindung gebracht als mit der kulturell legitimierten *graphic novel*,² ihre Farben gelten als nachträgliche Ergänzung in einem industriellen Produktionsprozess, der kreativen Kontrolle durch Autor_innen bzw. Zeichner_innen weitgehend entzogen und in ihrem Anteil an der Bedeutungskonstitution methodologisch schwer zu fassen (vgl. ebd., 112–114). Die Auseinandersetzung mit Farbe im Comic betrifft damit eben jenes »critical meeting of the material, the perceptual and the social« (Elleström, 13; Herv. im Orig.), als das die Ausdifferenzierung moderner Medialität beschrieben werden kann. Es sei daher zunächst erläutert, weshalb eine Theorie der Farbe im Comic schwer zu formulieren ist und was dies für die Annahme einer medialen Selbstreflexivität bedeutet. Anschließend wird anhand zweier zeitgenössischer Veröffentlichungen – Cole Clossers *Little Tommy Lost* (2013) und Paul Hornschemeiers *The Three Paradoxes* (2007) – aufgezeigt, wie Comics anhand der Farbe spezifische Konstellationen der materiell-technologischen, semiotischen und sozial-institutionellen Dimensionen ihrer Medialität versammeln (vgl. Jensen; Schmidt; Thon) und dabei die Geschichte der Hervorbringungen und Veränderungen dieser Medialität erfahrbar machen.

Farbe, Kindheit und Reflexivität

Baetens' Befund zur Farbblindheit der Comicforschung lässt sich mit einer generellen ›Chromophobie‹ der westlichen Kulturen in Einklang bringen, die David Batchelor beschrieben hat: Demnach werde einer Furcht vor der Farbe, die sich dem ordnenden Verstand entziehe, mit ihrer Abwertung zur Nebensächlichkeit und ihrer Auslagerung als Eigenschaft des – z. B. weiblichen, kindlichen oder vulgären – ›Anderen‹ begegnet (Batchelor, 22f.).³ Beide dieser Tendenzen lassen sich im Umgang mit der Farbe im Comic ausmachen.

Eine Nachrangigkeit der Farbe gegenüber der Umrisslinie und Form konstatierte bereits Aristoteles in seiner *Poetik* (vgl. Aristoteles, 6), sie fand im Streit um die Privilegierung des *disegno* gegenüber der *colore* in den ästhetischen Theorien des Quattrocento bzw. der französischen Klassik (vgl. Gage 1993, 117–138; Imdahl, 31–34; Lichtenstein, 138–168; Puttfarcken) ebenso ihre Fortsetzung wie in den Wahrnehmungstheorien der frühen Moderne, denen Farbe als sekundäre Qualität bzw. nicht notwendige Bedingung der Wahrnehmung galt (vgl. Haag; Steinbrenner 2007). Die »Virulenz dieser Denkgiguren« (Jehle u. a., 7) belegen auch Comics des 20. Jahrhunderts, die ein explizit selbstreflexives Anliegen verfolgen: So vertritt etwa Scott McCloud in *Understanding Comics* die These, der Comic käme in schwarz-weißen Zeichnungen einer sprachähnlichen Kommunikation von ›Ideen‹ näher als in bunten Bildern, welche die Aufmerksamkeit auf ihre eigene Oberfläche lenken würden (vgl. McCloud, 185–192).

Auch Ansätze der Comicforschung sehen die semiotisch-kommunikative Dimension des

Mediums wesentlich dadurch charakterisiert, dass in ihm »alle wesentlichen Informationen eindeutig durch Konturen« (Krafft, 74) zu vermitteln seien und bestimmen dessen Bilder als Zeichnungen, was tendenziell weniger die Farbe als die durch Linien markierten Formen fokussiert (vgl. Etter, 38–40; Gardner; Grennan). Wird versucht, die Bilder des Comics und ihre Konstitution von Bedeutungen in einer funktionalen Analogie zur Sprache zu beschreiben, lässt sich dabei gerade die Farbe kaum abschließend systematisieren.⁴

Wenn McCloud die Farbe zugleich mit der »childhood reality« (McCloud, 189) des Staunens in Verbindung bringt, greift er damit auch einen Topos der zweiten Tendenz der Chromophobie auf, die eine unvermittelte Wahrnehmung von Farbe mit dem kindlichen, (noch) nicht sprechenden Anderen assoziiert (vgl. Batchelor, 79f.). Keineswegs muss damit eine kulturelle Abwertung einhergehen: Walter Benjamin wertete in seinen Schriften zum Kinderbuch die kindliche Freude am »Farbenglanz der Bilderwelt« (Benjamin 1972b, 609) als freie Entfaltung der Phantasie sowie besondere Sensibilität für die Welt, die noch nicht durch die Gesetzmäßigkeiten der Form eingeschränkt sei (vgl. Benjamin 1972a, 1985). Mit Scott Bukatman lässt sich in diesem Potenzial der Farbigkeit eine Gemeinsamkeit von Bilderbüchern und Comics ausmachen, die zur kulturellen Wirkung – und nicht zuletzt zum kommerziellen Erfolg – bereits der frühen, mehrfarbig gedruckten *comic strips* entscheidend beigetragen hat (vgl. Bukatman, 96f.).⁵ Doch bleibt die Erfahrung der Farbe im Comic auf eine Lebensphase beschränkt, die mit dem Eintritt in die Sprache zum Ende kommt?

Giorgio Agamben hat als »Kindheit des Menschen« (Agamben, 74) eine Erfahrung beschrieben, die nicht »vor« der Sprache liegt, sondern mit dieser gemacht wird: Indem der Mensch sich im Akt der Rede erst als sprachliches Subjekt konstituiert, sei die Rede als Diskurs von der *langue* als einer allgemeinen Systematik der Zeichen gespalten und das Menschliche nicht allgemein mit dem Sprachlichen identisch – und der Mensch mache die Erfahrung, dass er »nicht immer schon Sprecher gewesen ist, daß er Kind gewesen ist und immer noch ist« (Agamben, 74; Herv. im Orig.). Die von Agamben thematisierte Differenz zwischen einer »gegebenen« Bedeutungsstruktur und lokalen Akten der Hervorbringung, die in der ersteren nicht enthalten sind, sondern eine Veränderung und Historizität ermöglichen (vgl. Agamben, 76–78), betrifft auch die Medialität des Comics. Wie wird sie aber anhand der Farbe im Comic erfahrbar?

Dass die Farbe nicht in der allgemeinen Ordnung eines Zeichensystems aufgeht, bedingt auch ihre Rolle für eine mögliche Selbstreflexivität des Comics: Versteht man unter medialer Selbstreflexivität einen reflexiven Erkenntnisgewinn über ein Medium bzw. die es konstituierenden Elemente, der durch Formen der Bezugnahme dieses Mediums auf »sich selbst« ermöglicht wird (vgl. Wolf 2009, 21f.), kann für solche, im engeren Sinne expliziten und eindeutigen Referenzbeziehungen gerade die Sprache als exemplarisch gelten (vgl. Benveniste, 60; Nöth 2009).⁶ Auch wenn in einem umfassenderen Verständnis nicht-sprachliche Zeichen durchaus aufeinander verweisen können (vgl. Nöth 2007a; Nöth u. a. 2008, 31–48; Wolf 2009, 17–19) und sich entsprechend

eine Selbstreflexivität von Bildern annehmen lässt (vgl. Mitchell; Nöth 2007b), bleibt dabei gerade die Referenzqualität von Farbe hochgradig kontingent: Die symbolische Bedeutung von Farben variiert noch innerhalb von isoliert betrachteten kulturhistorischen Kontexten (vgl. Gage 1999; 2006, 147–193), die Farben eines Bildes müssen zudem in keiner ikonischen Ähnlichkeitsbeziehung zu den Farben der in ihm dargestellten Gegenstände stehen (vgl. Steinbrenner 2011). In einem indexikalischen Sinne zeigt Farbe zugleich »immer auch auf sich selbst« (Jehle u. a. 2011, 11)⁷ – als Farbe eines konkreten Bildträgers wird sie in einem Gefüge aus spezifischen Bedingtheiten sichtbar, für das sie sich in ihren Eigenschaften als exemplarisch annehmen lässt (vgl. Wiesing, 73).

Wie Farbe sich im Comic zeigt, hängt so etwa von der Art ihres Auftrags bzw. Drucks ab (oder der Anzeige auf einem Display), der Kombination unterschiedlicher Farben, der Helligkeit und Farbe des Umgebungslichtes in einer konkreten Rezeptionssituation sowie dem weiteren kulturhistorischen Kontext ihrer Wahrnehmung (vgl. Bukatman, 93; Hague, 44f.; Lefèvre, 146). Es soll im Folgenden daher nicht um das Auftreten bestimmter Einzelfarben bzw. Farbwerte in Comics, ihre Benennung oder ihnen zugewiesene Bedeutungen gehen, sondern darum, wie die sich ändernden Bedingtheiten der Farbe im Comic sichtbar werden können: Denn diese vielfältigen Kontingenzen machen eine allgemeine Theorie der Farbe im Comic und ihrer Referenzialität schwer formulierbar – in ihnen artikuliert sich nicht die Invarianz eines medialen »Selbst«, sondern Medialität in ihrer Veränderbarkeit. Damit bietet die Farbe Comics eine Möglichkeit, die Geschichte dieser

Medialität erfahrbar zu machen, die in lokalen Akten hervorgebracht wird, wenn in den spezifischen Prozessen, in denen Comics gemacht, verbreitet und gelesen werden, konkrete Handlungsträger_innen auftreten und einander bedingen.

Die Farbe der Kindheit: Cole Crossers *Little Tommy Lost* (2013)

Dass sich eine Trennung zwischen den »kindischen« Farben früher Comichefte und dem »erwachsenen« Schwarz-Weiß rezenter sogenannter *graphic novels* kaum aufrechterhalten lässt (vgl. Baetens, 114), wird in Cole Crossers *Little Tommy Lost* deutlich: Der 2013 veröffentlichte Einzelband erinnert in mehrfacher Hinsicht an die frühesten Exemplare des US-amerikanischen *comic books*. Er greift das Querformat auf, in dem Verlage wie Cupples & Leon zu Beginn des 20. Jahrhunderts erste Wiederabdrucke farbiger Sonntagsstrips wie *Buster Brown* oder *Little Nemo in Slumberland* publizierten. Das Layout seines roten Covers ähnelt erkennbar dem der gesammelten Nachdrucke von schwarz-weißen Tagesstrips wie *Mutt and Jeff*, *Bringing up Father* oder *Moon Mullins*, die Cupples & Leon in den 1920er- und 1930er-Jahren herausgab (vgl. Gabilliet, 6f.; Gifford, 32f.). Wie in vielen dieser frühen Comics gibt es in *Little Tommy Lost* einen jungen Protagonisten. Der mit weißen, pupillenlosen Augen gezeichnete Tommy, der in einer Großstadt seine Eltern verliert, lässt sich – schon aufgrund des Titels von Crossers Comic – als Reminiszenz auf Harold Grays *Little Orphan Annie* verstehen.

Der Unterschied, den die Farbe für die zweifache Erscheinungsweise machte, in der ein Comic wie *Little Orphan Annie* ab November 1924 sowohl als koloriert gedruckter Sonntagsstrip als auch als schwarz-weißer Tagesstrip zu lesen war (vgl. Heer, 26), wird in *Little Tommy Lost* sichtbar, weil der Band beide Publikationsformate kombiniert: Die Geschichte um Tommy wird im Rhythmus von je drei Seiten mit zwei übereinander angeordneten, schwarz-weißen Strips sowie einem nahezu seitenfüllenden, farbigen Comic fortgesetzt. Die farbigen Seiten enthalten dabei weniger Sprechblasen und Text, sie zeigen die Träume des jungen Protagonisten, wie er in körperlichen Auseinandersetzungen

superheldenhafte Kräfte aufbringt oder den Wunsch nach der Rückkehr in sein Elternhaus visualisiert, indem er letztere als Comic in bunten Farben auf ein Blatt Papier malt (Abb. 1). Dies aktualisiert nicht einfach die diskursive Assoziation von Farbe, alternativen Bewusstseinszuständen und kindlicher Fantasie (vgl. Batchelor, 35f.; Bukatman, 85–88), sondern situiert deren Sichtbarkeit auch in historisch spezifischen Bedingtheiten: *Little Tommy Lost* ist erkennbar weder ein *comic book* des frühen 20. Jahrhunderts noch dessen einfache Reproduktion im Faksimile. Der braungelbliche Hintergrund, vor dem die Strips zu sehen sind, unterscheidet sich markant von dem hellen Weiß der Seiten,

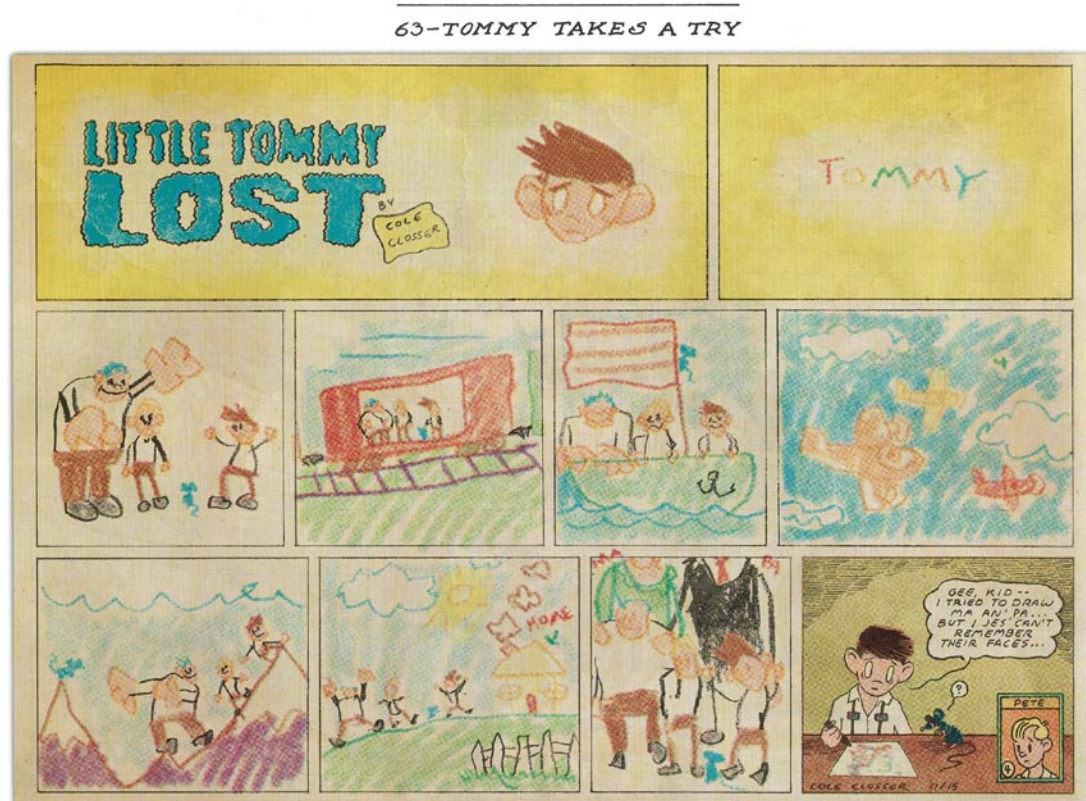


Abb. 1: Als farbiger *sunday strip* gestaltete Seite in *Little Tommy Lost* (Closser, 52).

auf das die Ersteren wie Reproduktionen gedruckt sind – erzeugt wird so der Eindruck einer aktuellen Wiederveröffentlichung von alten Comics aus einer historischen Distanz, die in der Verfärbung des Papiers figuriert. Entsprechend sind auch die Farben der gezeigten Sonntagsausgaben bestimmt: Sie weisen grobe Punktraster auf, wie sie für den frühen Vierfarbdruck von Comics in Zeitungen sowie den aufkommenden *comic books* charakteristisch waren.

Diese Raster werden weithin als Ben-Day-Punkte bezeichnet, weil sie auf eine Erfindung zurückgehen, die Benjamin Day Jr. bereits 1879 als ›Improvement in Printing-Films‹ patentieren ließ. Um die Anfertigung von Druckvorlagen wie Lithografiesteinen, aber auch die Nachbearbeitung von Zeichnungen zu erleichtern, entwickelte Day in Rahmen aufgespannte Folien mit vorgeprägter Musterrung, die sich mit Tinten bestreichen und dann auf eine Oberfläche pressen ließen, wodurch Muster aus Linien oder Punkten schnell transferiert werden konnten – der Vorteil dieses Verfahrens lag also in einer Ökonomisierung künstlerischer Produktion (vgl. Day 1879). Für das von Days Unternehmen vertriebene *Rapid Shading Medium* (Ben Day, Inc.; Day 1913) waren Anfang des 20. Jahrhunderts Folien mit verschiedensten Musterungen erhältlich, die Techniken der Handschraffur nachahmten, aber auch solche, die sich an der mechanistischen Exaktheit eines anderen Verfahrens orientierten – der Halbtonrasterung, mit der im Zeitungsdruck die Grauwerte z. B. von Fotografien darstellbar wurden (vgl. Barnhart, 231–236). Anders als fotografische Bilder wurden Comics aber nicht als Bilder

mit kontinuierlichen, zu reproduzierenden Tonwertverläufen verstanden, sondern als Umrisszeichnungen, denen dann zusätzlich beim Anfertigen der Druckvorlagen Schraffuren oder Farben hinzugefügt werden konnten.⁸ Dass die zum Erzeugen unterschiedlicher Farbwerte übereinander gedruckten Ben-Day-Punkte aber zunehmend mit der Halbtonrasterung um Einsatzmöglichkeiten in der Druckindustrie konkurrierten, zeigt sich darin, dass einige der von Day angebotenen Folien mit geometrisch exakten Punktrastern unter der Bezeichnung ›Half-tone‹ angeboten wurden.⁹

Wenn in *Little Tommy Lost* die Druckfarben der bunten Sonntagsseiten sichtbar aus in quadratischen Rastern angeordneten Punkten in Cyan, Magenta und Gelb zusammengesetzt sind, werden damit in mehrfacher Hinsicht die medialen Bedingtheiten der Farbe versammelt: Einerseits figurierte Farbe bei der Stabilisierung eines Produktionsprozesses im Sinne ökonomischer Optimierung als ›Ergänzung‹ in einem Arbeitsschritt, der nicht von Zeichner_innen ausgeführt wurde, sondern von weiteren Akteur_innen als technisches Handwerk bei der Gravur von Druckplatten, die in der Geschichte des Comics weithin anonym geblieben sind. Andererseits zeigt sich in den Kinderzeichnungen des jungen Tommy, dass die Farbe keineswegs per se von Linie und Form getrennt ist. Wenn in einem Panel Tommys Name als Signatur aus orangen, grünen und blauen Großbuchstaben zu lesen ist, dann lassen sich in den Punkten der Druckfarben die aus ihren Überlagerungen resultierenden Farben sehen, aber auch Linien, die Buchstaben und damit einen

Namen ergeben (Abb. 2) – wozu die Dimension eines materiellen Bildträgers nicht »übersehen« werden muss (vgl. Wollheim, 212–216). Deutlich wird hierbei, dass noch die Linie des Buchstabens im Comic immer auch eine Farbigkeit hat (auch dann, wenn diese als »Schwarz« benannt werden kann), die spezifisch hergestellt wird. Und weil die Farbe auch an die konkreten, lokalen Situationen ihrer Rezeption gebunden bleibt, lässt sich an ihr die Erfahrung machen, inwiefern die Medialität des Comics von spezifischen Akten, Akteur_innen und Konstellationen abhängt.

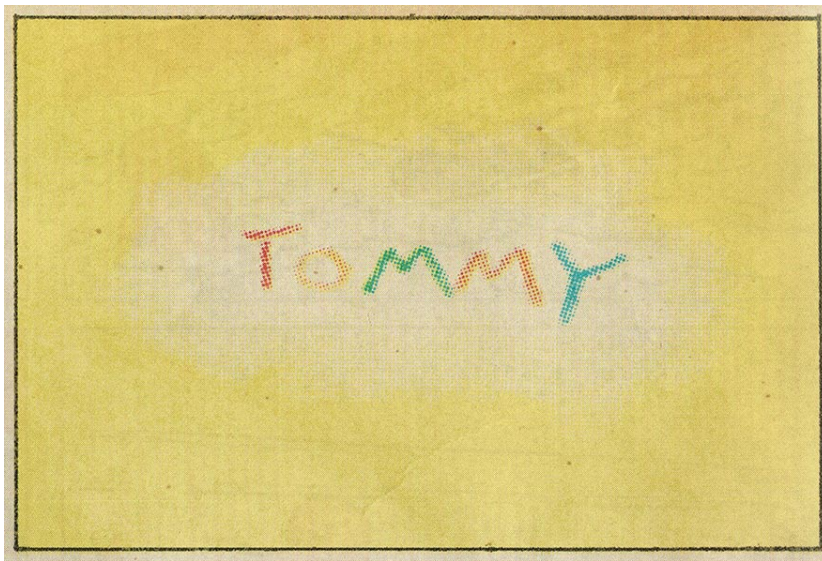


Abb. 2: Tommy signiert seinen Comic in *Little Tommy Lost* (Closser, 52).

Farben versammeln: Paul Hornschemeiers *The Three Paradoxes* (2007)

Darin, wie Comics die historische Bedingtheit ihrer gedruckten Farben charakterisieren, kommen zugleich geänderte Bedingtheiten und eine Differenz zum Ausdruck. In Paul

Hornschemeiers *The Three Paradoxes* wird Farbe – neben weiteren Elementen – verwendet, um unterschiedliche Teile des Comics als Metadiegesen zu markieren bzw. in der erzählten Zeit anzuordnen.¹⁰ So sind Panels, die den Protagonisten Paul bei einem Besuch seines Elternhauses im ländlichen Ohio zeigen, in gedeckten Farben koloriert (vgl. Hornschemeier, 11).¹¹ Als Paul bei einem Abendspaziergang mit seinem Vater zwei Fotos aufnimmt, schließt sich eine Folge von Panels unter dem Titel *Summer School* an, die eine Kindheitserinnerung darstellen (vgl. Hornschemeier, 19, 23–27). Markiert ist diese durch Charakteristika

des früheren Farbdrucks – wie die Sonntagsstrips in *Little Tommy Lost* weisen die Panels grobe Punktraster auf, aber auch Passerfehler, die entstehen, wenn die für die verschiedenen Primärfarben verwendeten Druckzylinder nicht exakt deckungsgleich übereinander drucken, wodurch die Konturen der Farbflächen und die schwarzen Umrisslinien gegeneinander verschoben erscheinen.

Erst mit einer Erhöhung der Präzision im Druckverfahren werden diese Fehler als Merkmal früherer Comics identifizierbar: »Early day comics had perfect register only by accident«, konstatierte Russ Winterbotham schon Mitte der 1940er-Jahre (Winterbotham, 23). Allerdings waren die Passerfehler zu diesem Zeitpunkt keineswegs aus allen gedruckten Comics verschwunden. Die Kinderfiguren

aus den Panels in Hornschemeiers Comic lassen sich als Referenzen auf die jungen Protagonist_innen von Comics aus den 1950er-Jahren bestimmen, wie Hank Ketchams seit 1951 erscheinendem Zeitungsstrip *Dennis the Menace* (vgl. Bachmann, 154; Kuhn/Veits, 249), aber auch Wesley Morses *Bazooka Joe*, der ab 1953 auf der Innenseite des Verpackungspapiers von Bazooka-Kaugummis zu sehen war. Im Farbdruck der ersten *Bazooka Joe*-Ausgaben aus dem Jahr 1954 traten Passerfehler als Charakteristikum von seriell als Verkaufsargument für ein Kinderpublikum produzierten Comics noch regelmäßig auf (vgl. The Topps Company, 60–99).

The Three Paradoxes macht diese spezifische Bedingtheit der gedruckten Farbe im Comic sichtbar, wenn der junge Paul mit seinen Freunden in der örtlichen Bibliothek zu sehen ist (Abb. 3): Das Rot, in dem sowohl Pauls T-Shirt als auch die Fächer des Buchregals am linken Bildrand koloriert sind, schließt nicht ganz mit den schwarzen Konturen bzw. dem Panelrand ab – während links ein schmaler gelber Rahmen zu erkennen ist, steht an den rechten Konturen ein magentafarbener Rand über. Das Scharlachrot resultiert also aus dem Überdrucken der beiden verwendeten Primärfarben. Grundlegend dafür ist ein Verfahren der Farbtrennung, in dem die Druckplatten bzw. -zylinder für einen flächigen oder gerasterten Auftrag der festgelegten Primärfarben präpariert wurden, aus denen sich dann additiv mehrere Farbwerte erzeugen ließen (vgl. Eaton; Flader; Greene, 21–23; Winterbotham, 8). In diesem Prozess artikuliert sich also ein Anspruch der systematisierenden Aufteilung des kontinuierlichen Farbspektrums in

voneinander unterscheidbare *Farben*, in dem sich zahlreiche geometrische Ordnungsmodelle der Farbe seit Newtons Farbkreis mit den Farbbegriffen der Verbalsprachen treffen (vgl. Batchelor, 86–95; Riley, 7–12).

The Three Paradoxes zeigt mit den einander überlagernden und zugleich nicht deckungsgleichen Farben an, wie ein solcher Anspruch der Systematisierung von Farben an die Stabilisierung in einem konkreten Druckverfahren gebunden ist, in dem bestimmte Elemente (die Druckzylinder, ihre Ausrichtung sowie die des Papiers in der Druckmaschine, die ausgewählten Primärfarben etc.) als Akteur_innen identifizierbar werden, die im Zusammenhang der Medialität einen sichtbaren Unterschied

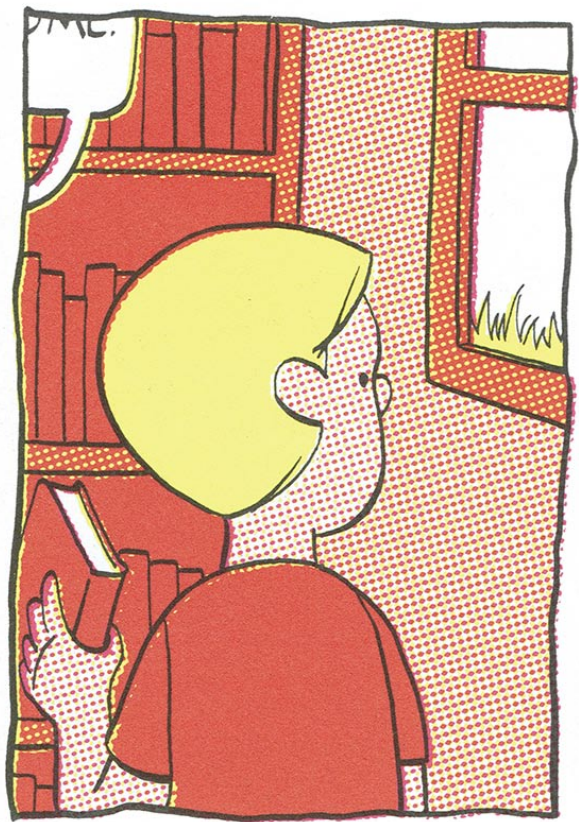


Abb. 3: Imitation von Passerfehlern in *The Three Paradoxes* (Hornschemeier, 24).

machen. Möglich wird dies gerade durch die Veränderung der Medialität des Comics: Die Farben in *The Three Paradoxes* sind nicht mit den von Day patentierten Folien gerastert worden; die Passerfehler resultieren keineswegs daraus, dass Hornschemeiers Band auf einer Rotationspresse der 1950er-Jahre gedruckt worden ist. Die Bestimmung dieser historischen Charakteristika erfolgt auf der Grundlage einer Digitalisierung im Produktionsprozess, welche die gezeichneten Panels und Seiten des Comics als Dateien am Computer errechnen- und bearbeitbar macht. Dabei wurden die *Summer School*-Panels per Bildbearbeitungssoftware koloriert und anschließend in einzelne Farbkanäle zerlegt, deren jeweilige Helligkeitswerte anschließend in schwarz-weiße Halbtonraster umgerechnet, einer bestimmten Primärfarbe zugewiesen und mit den schwarzen Konturlinien übereinander angeordnet, wobei schließlich die unterschiedlichen Ebenen intendiert gegeneinander verschoben wurden.¹² Jedem dieser Schritte entspricht die Identifikation eines/einer Akteur_in, der/die einen nachvollziehbaren Unterschied für eine ›historische‹ Medialität des Comics gemacht hat – die Graveur_innen bzw. »Ben Day-artists« (Barnhart, 230; vgl. Flader, 55), welche die in einer Vorlage angegebenen Farbwerte in Kombinationen der druckbaren Primärfarben zerlegen; die Druckvorlagen, auf denen die Flächen für den deckenden oder gerasterten Auftrag in bestimmten Primärfarben festgelegt sind; schließlich der Druck der angefertigten Zylinder in den jeweiligen Farben auf dasselbe Papier, bei dem Passerfehler auftreten. Diese Akteur_innen, die die Farbe im Zusammenhang der Medialität des Comics bedingen,

werden also in einem Prozess der Transformation identifiziert, bei dem neue, gegenwärtige Akteur_innen versammelt werden, die ihrerseits einen Unterschied für diese Medialität machen (vgl. Bartosch, 246f.): Das nicht passgenau gedruckte Gelb und Magenta werden als Charakteristikum eines Druckverfahrens bestimmt und als Akteur_innen der materiell-technologischen Dimension von Medialität zugerechnet, weil sie mit neuen Akteur_innen, einer anderen Technologie und in einem veränderten Produktionsprozess erzeugt werden – wobei der technische ›Fehler‹ zugleich zu einem absichtlich hergestellten Effekt wird, mit dem die Farbgestaltung zur Stabilisierung der Intentionalität einer Autorschaft beiträgt, welche für die qualitativen Eigenschaften des Comics verantwortlich gemacht werden kann (vgl. Mag Uidhir).

Vor diesen konkreten Akten der Hervorbringung und Veränderung von Medialität gibt es keine allgemein geltende Systematik der Farbe bzw. Farben im Comic. Die im Druck verwendeten Primärfarben können variieren: In den *Bazooka-Joe*-Comics der 1950er-Jahre wurde so anstelle von Magenta ein Scharlachrot eingesetzt (vgl. The Topps Company, 60–99, 217–218), in *The Three Paradoxes* sind die Panels, die Pauls Kindheitserinnerung zeigen, nicht in vier Primärfarben gedruckt, sondern nur in Magenta, Gelb und Schwarz (Abb. 3). Die für den Farbdruck der US-amerikanischen *comic books* als typisch geltenden 64 Farben, die sich aus den möglichen Kombinationen von in 25, 50 oder 100 Prozent Rasterdichte gedrucktem Cyan, Magenta und Gelb sowie deckendem Schwarz ergeben, sind insofern eine weitere Standardisierung (vgl. Farmer, 331) im Zuge

der Institutionalisierung einer Industrie, die ihre Produkte so kosteneffizient wie möglich anzubieten strebte. Dabei wurden auch die charakteristischen Ben-Day-Punkte, deren Verwendung bereits in den 1940er-Jahren ihrerseits als zu teuer und arbeitsintensiv galt (vgl. Barnhart, 230–231; Eaton, 130), ab Mitte der 1930er-Jahre durch neue Verfahren ersetzt, die ohne gewerkschaftlich organisierte Arbeitskräfte auskamen (vgl. Lawley 2016b). Stets figurieren so mit der Farbe spezifische wechselseitige Bedingtheiten als materiell-technische, semiotische und sozial-institutionelle Faktoren von Medialität, mit denen sich auch ändert, wie und was die Farbe im Comic bedeuten kann.

Die Farbe der Medialität

In der Farbe des Comics zeigt sich die Geschichtlichkeit seiner Medialität: »Coloring technique becomes one of the simplest ways to create a pastiche of comics from earlier eras« (Farmer, 342), konstatiert Clark Farmer angesichts einer nunmehr digital basierten Comicproduktion, bei der die Kolorierung per Software am Computer neue Gestaltungsmöglichkeiten und damit Farbästhetiken ermögliche. Was aber bedeutet diese Verwendung des Pastiche-Begriffs für den hier verfolgten Zusammenhang zwischen der Farbe des Comics und seiner medialen Selbstreflexivität? Der Begriff des Pastiche geht auf die Kunstkritik der Renaissance zurück, er hebt auf eine erkennbare Imitation früherer Werke sowie die rekombinierende Wiederholung ihrer Charakteristika ab (Dyer, 8).

So wie das Pastiche dabei weder als Original noch als dessen Reproduktion in der Kopie auftritt (vgl. Hoesterey, 4–6), wären die Farben in *Little Tommy Lost* und *The Three Paradoxes* als Bestandteil eines gegebenen medialen Selbst oder als Referenzen auf dessen Charakteristika unzureichend beschrieben. Denn gerade indem die Farbe nicht in einer allgemeinen, transhistorischen Systematik der Zeichen aufgeht, ermöglicht sie anstelle einer Selbstreflexivität, die eindeutige Verweisbeziehungen voraussetzt, eine Erfahrung der Veränderungsprozesse, welche die Medialität des Comics ausmachen. Anhand eines Merkmals, das als zu nebensächlich und kindisch galt, um für den Comic und sein Selbst als konstitutiv genommen zu werden, wird in beiden Bänden sichtbar, wie dessen Medialität erst in lokalen Situationen hervorgebracht wird. Die Akte des Hervorbringens und Veränderns sind nicht bereits in einer abstrakten, allgemeinen Struktur enthalten und bedingen deshalb die Historizität der Medialität: Mit ihnen wird erfahrbar, was in welchen Situationen als Bestandteil des Mediums ›Comic‹ figuriert, und zugleich geben sie der Medialität des Comics einen Zusammenhalt über historische Diskontinuitäten hinaus.

Die Medialität des Comics als dasjenige Prinzip, nach dem Akteur_innen Verbindungen miteinander eingehen (vgl. Bartosch, 244–245), hat insofern zwei Dimensionen. In einer synchronen Dimension betrifft diese Medialität das Versammeln der Bedingtheiten der Farbe im Comic, mit denen Akteur_innen identifiziert werden, die füreinander historisch situierte Unterschiede gemacht haben. Doch das Versammeln von Medialität vollzieht sich

auch in einer diachronen Dimension: In beiden hier betrachteten aktuelleren Comics werden historisch gewordene Akteur_innen und Bedingtheiten der Farbe identifiziert, indem sie transformiert und so in ein neuartiges Arrangement integriert werden, zu dem Computer und ihre Bildbearbeitungssoftware gehören.

So wie das Pastiche Annahmen bezüglich der charakteristischen Eigenschaften seines Gegenstandes zum Ausdruck bringt, die ihrerseits einer historischen Konstellation geschuldet bleiben (vgl. Dyer, 55), wird mit der Farbe in *Little Tommy Lost* und *The Three Paradoxes* also eine Verbindung zwischen unterschiedlichen historischen Situationen hergestellt, die in der Transformation liegt. Den versammelten Elementen, die als Bedingtheiten der gedruckten Farben im Comic und ihres Sichtbarwerdens auftreten, sind insofern ganz unterschiedliche Zeitlichkeiten eigen (vgl. Latour 1993, 75). Und was zum notwendigen Signifikat für eine mediale Selbstreflexivität werden kann – der Comic als ›distinktes‹ Medium mit bestimm- baren Eigenschaften – ist ein (vorläufiges) Resultat des Prozesses, in dem Medialität versammelt und verändert wird. Wenn gegenwärtige Comics zeigen, welche Unterschiede gedruckte Farben für frühere Comics machen konnten, wie die Farbe in spezifischen Druckverfahren als Ergänzung zum Comic als Umrisszeichnung figurierte, wie ihr Farbspektrum in mögliche Kombinationen druckbarer Farben zerlegt wurde und wie sie an konkrete Rezeptionssituationen gebunden ist, wird die grundsätzliche Dynamik der Veränderbarkeit dessen sichtbar, was unter historischen Bedingungen als Selbst des Comics bezeichnet wer-

den konnte und kann. Und sofern gerade Farbe in ihrer Kontingenz die Erfahrung ermöglicht, dass Medialität nicht in einer allgemeinen Systematik der Zeichen und Referenzbeziehungen aufgeht, sondern von lokalen Akten der Hervorbringung und Transformationen abhängt, die ihre Geschichte ermöglichen, liegt in der Farbe die Kindheit des Comics.

Bibliografie

- Agamben, Giorgio: *Kindheit und Geschichte. Zerstörung der Erfahrung und Ursprung der Geschichte*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2004.
- Aristoteles: *Poetik*. In: ders.: *Werke in deutscher Übersetzung*. Hg. von Ernst Grumach u. Hellmut Flashar, übers. v. Arbogast Schmitt. Bd. 5. Berlin: Akademie Verlag, 2008.
- Bachmann, Christian A.: *Metamedialität und Materialität im Comic. Zeitungscomic – Comicheft – Comicbuch*. Berlin: Ch. A. Bachmann, 2016.
- Baetens, Jan: *From Black & White to Color and Back: What Does It Mean (not) to Use Color?* In: *College Literature* 38.3 (2011), S. 111–128.
- Barnhart, Thomas F.: *Weekly Newspaper Makeup and Typography*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 1949.
- Bartosch, Sebastian: *Understanding comics' mediality as an actor-network: some elements of translation in the works of Brian Fies and Dylan Horrocks*. In: *Journal of Graphic Novels and Comics* 7.3 (2016), S. 242–253.
- Batchelor, David: *Chromophobia*. London: Reaktion Books, 2000.
- Becker, Thomas: *Graphic Novel – eine ›illegitime‹ Medienkombination?* In: *Der neue*

- Wettstreit der Künste. Legitimation und Dominanz im Zeichen der Intermedialität. Hg. v. Uta Degner, Christian Wolf u. Norbert Christian. Bielefeld: transcript, 2010, S. 167–185.
- Belliger, Andréa u. David J. Krieger (Hg.): ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie. Bielefeld: transcript, 2006.
- Ben Day, Inc.: Ben Day Shading Mediums for Art Work on Stone, Metal & Card Board. Invented by Benjamin Day. Used by the Leading Lithographers and ›Photo‹ Engravers of the World. New York: Ben Day, Inc., 1920.
- Benjamin, Walter: Alte vergessene Kinderbücher. In: ders.: Gesammelte Schriften III. Hg. v. Hella Tiedemann-Bartels. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1972a, S. 4–22.
- Benjamin, Walter: Aussicht ins Kinderbuch. In: ders.: Gesammelte Schriften IV – 2. Hg. v. Tillman Rexroth. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1972b, S. 609–615.
- Benjamin, Walter: Die Farbe vom Kinde aus betrachtet. In: ders.: Gesammelte Schriften VI. Hg. v. Rolf Tiedemann u. Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1985, S. 110–112.
- Benveniste, Émile: Problèmes de linguistique générale II. Paris: Gallimard, 1974.
- Blank, Juliane: Vom Sinn und Unsinn des Begriffs Graphic Novel. Berlin: Christian A. Bachmann, 2014.
- Boehm, Gottfried: Wie Bilder Sinn erzeugen. Die Macht des Zeigens. Berlin: Berlin University Press, 2007.
- Bukatman, Scott: Hellboy's World. Comics and Monsters on the Margins. Oakland, CA: University of California Press, 2016.
- Closser, Cole (W/A): Little Tommy Lost. Toronto, ON: Koyama Press, 2013.
- Conradi, Tobias, Heike Derwanz u. Florian Muhle (Hg.): Strukturentstehung durch Verflechtung. Akteur-Netzwerk-Theorie(n) und Automatismen. München: Wilhelm Fink, 2011.
- Cook, Roy T.: Why Comics Are Not Films: Metacomics and Medium-Specific Conventions. In: The Art of Comics. A Philosophical Approach. Hg. v. dems. u. Aaron Meskin. Malden, MA/Oxford/Chichester: Wiley-Blackwell, 2012, S. 165–187.
- Day, Benjamin: Improvement in Printing-Films. United States: United States Patent Office, 1879.
- Day, Benjamin: How to Work It. A Manual for the Use of the Ben Day Rapid Shading Mediums and its Registry Attachments. New York: Ben Day, Inc., 1913.
- Dyer, Richard: Pastiche. London/New York: Routledge, 2007.
- Eaton, Everett R.: Color Plates for Comics. In: Eight Graphic Arts Production Yearbook. Hg. v. Leo H. Joachim. New York: Calton Press, 1948, S. 128–130.
- Eco, Umberto: How Culture Conditions the Colours We See. In: On Signs. Hg. v. Marshall Blonsky. Oxford: Basil Blackwell, 1985, S. 157–175.
- Elleström, Lars: The Modalities of Media: A Model for Understanding Intermedial Relations. In: Media Borders, Multimodality and Intermediality. Hg. v. dems. Basingstoke/New York: Palgrave Macmillan, 2010, S. 11–48.
- Engell, Lorenz u. Joseph Vogl: Vorwort. In: Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. Hg. v. dems., Claus Pias, Oliver Fahle u. Britta Neitzel. München: DVA, 1999, S. 8–11.
- Etter, Lukas: Auteurgraphy: Distinctiveness of Style in Alternative Graphic Narratives. Universität Bern: Dissertation, 2014.
- Farmer, Clark: Comic Book Color and the Digital Revolution. In: International Journal of Comic Art 8.2 (2006), S. 330–346.
- Flader, Louis: The Art of Photo-Engraving. Kalamazoo, MI: Crescent Engraving, 1929.
- Frahm, Ole: Die Fiktion des Graphischen Romans. In: Bild ist Text ist Bild. Narration

- und Ästhetik in der Graphic Novel. Hg. v. Susanne Hochreiter u. Ursula Klingeböck. Bielefeld: transcript, 2014, S. 53–77.
- Gabilliet, Jean-Paul: *Of Comics and Men. A Cultural History of American Comic Books*. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 2010.
- Gage, John: *Colour and Culture. Practice and Meaning from Antiquity to Abstraction*. London: Thames and Hudson, 1993.
- Gage, John: *Die Sprache der Farben. Bedeutungswandel der Farbe in der bildenden Kunst*. Ravensburg: Ravensburger Buchverlag. Übers. v. Bram Opstelten. Ravensburg: Ravensburger Buchverlag, 1999.
- Gage, John: *Colour in Art*. London: Thames & Hudson, 2006.
- Gardner, Jared: *Storylines*. In: *SubStance* 40.1 (2011), S. 53–69.
- Gibson, Mel, Golnar Nabizadeh u. Kay Sambell: *Watch this space: childhood, picture-books and comics*. In: *Journal of Graphic Novels and Comics* 5.3 (2014), S. 241–244.
- Gießmann, Sebastian: *Verunreinigungsarbeit. Über den Netzwerkbegriff der Akteur-Netzwerk-Theorie*. In: *ZfK Zeitschrift für Kulturwissenschaften* 7.1 (2013), S. 133–144.
- Gifford, Denis: *The International Book of Comics*. London: Hamlyn, 1990.
- Greene, Frank F.: *How to Create Cartoons. A Text Book for Class Instruction, Cartoon Clubs, and Self-Instruction*. London/New York: Harper & Brothers, 1941.
- Grennan, Simon: *A Theory of Narrative Drawing*. New York: Palgrave Macmillan, 2017.
- Groensteen, Thierry: *Bandes dessinées (De la réflexivité dans les bandes dessinées)*. In: *Conséquences* 13–14 (1990), S. 132–165.
- Groensteen, Thierry: *Why are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?* In: *Comics and Culture. Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Hg. v. Hans-Christian Christiansen u. Anne Magnussen. Kopenhagen: Museum Tusulanum Press, 2000, S. 29–41.
- Haag, Johannes: *Kant und die Farben*. In: *Farben in Kunst- und Geisteswissenschaften*. Hg. v. Jakob Steinbrenner, Christoph Wagner u. Oliver Jehle. Regensburg: Schnell & Steiner, 2011, S. 102–125.
- Haas, Christoph: *Graphische Romane?* In: *Neue Rundschau* 123.3 (2012), S. 47–63.
- Hague, Ian: *Comics and the Senses. A Multi-sensory Approach to Comics and Graphic Novels*. New York/London: Routledge, 2014.
- Hanfling, Thomas: *Ich weiß schon, was ich damit meine: Wittgenstein und die Farbe »rot«*. In: *Farben. Betrachtungen aus Philosophie und Naturwissenschaften*. Hg. v. Jakob Steinbrenner u. Stefan Glasauer. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2007, S. 182–194.
- Hatfield, Charles: *Comic Art, Children’s Literature, and the New Comics Studies*. In: *The Lion and the Unicorn* 30.3 (2006), S. 360–382.
- Hatfield, Charles u. Craig Svonkin: *Why Comics Are and Are Not Picture Books: Introduction*. In: *Children’s Literature Association Quarterly* 37.4 (2012), S. 429–435.
- Hausmanning, Thomas: *Die Hochkultur-Spaltung. »Graphic Novels« aus sozial- und kulturwissenschaftlicher Perspektive*. In: *Der dokumentarische Comic. Reportage und Biographie*. Hg. v. Dietrich Grünewald. Essen: Christian A. Bachmann, 2013, S. 17–29.
- Heer, Jeet: *Dream Big and Work Hard*. In: *Harold Gray, The Complete Little Orphan Annie. Volume One: Will Tomorrow Ever Come? Daily Comics 1924–1927*. Hg. v. Dean Mullaney. San Diego, CA: IDW Publishing, 2015, S. 10–27.
- Hoesterey, Ingeborg: *Pastiche. Cultural Memory in Art, Film, Literature*. Bloomington/Indianapolis, IN: Indiana University Press, 2001.

- Hornschemeier, Paul (W/A): *The Three Paradoxes*. Seattle, WA: Fantagraphics Books, 2007.
- Imdahl, Max: *Farbe. Kunsttheoretische Reflexionen in Frankreich*. München: Wilhelm Fink Verlag, 1987.
- Inge, M. Thomas: *Form and Function in Metacomics: Self-Reflexivity in the Comic Strip*. In: *Studies in Popular Culture* 13.2 (1991), S. 1–10.
- Jehle, Oliver, Jakob Steinbrenner u. Christoph Wagner: *Einführung. In: Farben in Kunst- und Geisteswissenschaften*. Hg. v. dens. Regensburg: Schnell & Steiner, 2011, S. 7–20.
- Jensen, Klaus Bruhn: *Media*. In: *The International Encyclopedia of Communication*. Hg. v. Wolfgang Donsbach. Bd. 6. Malden, MA/Oxford/Carlton, Vic: Blackwell, 2008, S. 2811–2817.
- Jones, Matthew T.: *Reflexivity in Comic Art*. In: *International Journal of Comic Art* 7.1 (2005), S. 270–286.
- Kember, Sarah u. Joanna Zylińska: *Life after New Media. Mediation as a Vital Process*. Cambridge, MA/London: The MIT Press, 2012.
- Krafft, Ulrich: *Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics*. Stuttgart: Klett-Cotta, 1978.
- Kristeva, Julia: *Giotto's Joy*. In: *Desire in Language. A Semiotic Approach to Literature and Art*. Hg. v. Leon S. Roudiez. New York: Columbia University Press, 1980, S. 210–236.
- Kuhn, Markus u. Andreas Veits: *Narrative Mediation in Comics: Narrative Instances and Narrative Levels in Paul Hornschemeier's The Three Paradoxes*. In: *Author and Narrator. Transdisciplinary Contributions to a Narratological Debate*. Hg. v. Dorothee Birke u. Tillmann Köppe. Berlin/München/Boston, MA: De Gruyter, 2015, S. 235–261.
- Latour, Bruno: *We Have Never Been Modern*. New York u. a.: Harvester Wheatsheaf, 1993.
- Latour, Bruno: *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie*. Übers. v. Gustav Roßler. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2007.
- Lawley, Guy: *Ben Day Dots, Part 6.1: Tarzan & the Ben Day Dots*. In: *Legion of Andy* <<https://legionofandy.com/2016/04/30/the-history-of-ben-day-dots-part-6-1-tarzan-the-ben-day-dots/>>. 30.04.2016a. Letzter Zugriff am 28.02.2018.
- Lawley, Guy: *Ben Day Dots Part 8: 1930s to 1950s – the Golden Age of Comics*. In: *Legion of Andy* <<https://legionofandy.com/2016/08/26/ben-day-dots-part-8-1930s-to-1950s-the-golden-age-of-comics/>>. 26.08.2016b. Letzter Zugriff am 28.02.2018.
- Le Rider, Jacques: *Farben und Wörter. Geschichte der Farbe von Lessing bis Wittgenstein*. Übers. v. Dirk Weissmann. Wien/Köln/Weimar: Böhlau, 2000.
- Lefèvre, Pascal: *Recovering Sensuality in Comic Theory*. In: *International Journal of Comic Art* 1.1 (1999), S. 140–149.
- Lichtenstein, Jacqueline: *The Eloquence of Color. Rhetoric and Painting in the French Classical Age*. Berkeley/Los Angeles, CA/Oxford: University of California Press, 1993.
- Lyons, John: *Colour in Language*. In: *Colour: Art & Science*. Hg. v. Trevor Lamb und Janine Bourriau. Cambridge/New York/Melbourne: Cambridge University Press, 1995, S. 194–224.
- Mag Uidhir, Christy: *Comics and Collective Authorship*. In: *The Art of Comics. A Philosophical Approach*. Hg. v. Aaron Meskin u. Roy T. Cook. Malden, MA/Oxford/Chichester: Wiley-Blackwell, 2012, S. 47–67.
- McCloud, Scott: *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York: Harper Perennial, 1994.
- Mitchell, W. J. T.: *Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation*. Chica-

- go, Ill./London: The University of Chicago Press, 1994.
- Nöth, Winfried: Self-Reference in the media: The semiotic framework. In: *Self-Reference in the Media*. Hg. v. dems. u. Nina Bishara. Berlin/New York: Mouton de Gruyter, 2007a, S. 3–30.
- Nöth, Winfried: Metapictures and self-referential pictures. In: *Self-Reference in the Media*. Hg. v. dems. u. Nina Bishara. Berlin/New York: Mouton de Gruyter, 2007b, S. 61–78.
- Nöth, Winfried: Metareference from a Semiotic Perspective. In: *Metareference across Media. Theory and Case Studies*. Hg. v. Werner Wolf. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009, S. 89–120.
- Nöth, Winfried, Nina Bishara u. Britta Neitzel: *Mediale Selbstreferenz. Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und den Comics*. Köln: Herbert von Halem, 2008.
- Peters, Kathrin u. Andrea Seier: Gender&Medien: Einleitung. In: *Gender&Medien-Reader*. Hg. v. dens. Zürich/Berlin: Diaphanes, 2016, S. 9–19.
- Puttfarcken, Thomas: The Dispute about Disegno and Colorito in Venice: Paolo Pino, Lodovico Dolce and Titian. In: *Kunst und Kunsttheorie 1400 – 1900*. Hg. v. Peter Ganz u. a. Wiebaden: Otto Harrassowitz, 1991, S. 75–99.
- Rajewsky, Irina O.: *Intermedialität*. Tübingen: UTB, 2002.
- Riley, Charles A. II: *Color Codes. Modern Theories of Color in Philosophy, Painting and Architecture, Literature, Music, and Psychology*. Hanover, NH/London: University Press of New England, 1995.
- Saguisag, Lara: Comics, Children’s Literature, and Childhood Studies. In: *The Routledge Companion to Comics*. Hg. v. Frank Bramlett, Roy T. Cook u. Aaron Meskin. New York/London: Routledge, 2017, S. 433–442.
- Schmidt, Siegfried J.: Der Medienkompaktbegriff. In: *Was ist ein Medium?* Hg. v. Stefan Münker und Alexander Roesler. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2008, S. 144–234.
- Seier, Andrea: Von der Intermedialität zur Intermaterialität. Akteur-Netzwerk-Theorie als ›Übersetzung‹ post-essentialistischer Medienwissenschaft. In: *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung*, 4.2 (2013), 149–165.
- Spohn, Wolfgang: Reden über Farben. In: *Farben. Betrachtungen aus Philosophie und Naturwissenschaften*. Hg. v. Jakob Steinbrenner u. Stefan Glasauer. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2007, S. 226–247.
- Steinbrenner, Jakob: Lockes Porphyrbispiel. In: *Farben. Betrachtungen aus Philosophie und Naturwissenschaften*. Hg. v. dems. u. Stefan Glasauer. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2007, S. 42–63.
- Steinbrenner, Jakob: Nimmt Farbe Bezug? Überlegungen zur Farbe in der darstellenden Malerei. In: *Farben in Kunst- und Geisteswissenschaften*. Hg. v. dems., Christoph Wagner u. Oliver Jehle. Regensburg: Schnell & Steiner, 2011, S. 49–58.
- Sutliff Sanders, Joe: How Comics Became Kids’ Stuff. In: *Good Grief! Children and Comics*. Hg. v. dems. u. Michelle Ann Abate. Columbus, OH: The Ohio State University Libraries, 2016, S. 9–28.
- Szép, Eszter: Metacomics – a poetics of self-reflection in Bill Watterson’s *Calvin and Hobbes* and Pádár and Koska’s *Lifetime Story*. In: *Studies in Comics* 5.1 (2014), S. 77–95.
- The Topps Company: *Bazooka Joe and His Gang*. New York: Abrams, 2013.
- Thon, Jan-Noël: Mediality. In: *The John Hopkins Guide to Digital Media*. Hg. v. Marie-Laure Ryan, Lori Emerson u. Benjamin J. Robertson. Baltimore: John Hopkins University Press, 2014, S. 334–337.
- Thon, Jan-Noël u. Lukas R. A. Wilde: *Mediality and materiality of contemporary comics*.

In: *Journal of Graphic Novels and Comics* 7.3 (2016), S. 233–241.

Werner, Lukas: Metacomics. In: *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Hg. v. Julia Abel u. Christian Klein. Stuttgart: J.B. Metzler, 2016, S. 304–315.

Wiesing, Lambert: *Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp Verlag, 2005.

Wilde, Lukas R. A.: Was unterscheiden Comic-Medien? In: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung* 1 (2014), S. 25–50.

Winterbotham, Russ: *How Comic Strips are Made. Why They Have an Enormous Influence on American Thought and Custom*. Girard, KS: Haldemann-Julius, 1946.

Wittgenstein, Ludwig: *Bemerkungen über die Farben*. In: *ders.: Werkausgabe in 8 Bänden*. Hg. v. G. E. M. Anscombe. Bd. 8. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1992, S. 7–112.

Wolf, Werner: *The Musicalization of Fiction. A Study in the Theory and History of Intermediality*. Amsterdam/Atlanta, GA: Rodopi, 1999.

Wolf, Werner: *Metareference across Media: The Concept, its Transmedial Potentials and Problems, Main Forms and Functions*. In: *Metareference across Media. Theory and Case Studies*. Hg. v. dems. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009, S. 1–85.

Wollheim, Richard: *Art and its Objects*. 2. Aufl. Cambridge/New York/Melbourne: Cambridge University Press, 1980.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Little Tommy Lost (Closser, 52)

Abb. 2: Little Tommy Lost (Closser, 52)

Abb. 3: The Three Paradoxes (Hornschemeyer, 24)

Anmerkungen

- 1] Der Terminus ›Akteur‹ steht hier als Teil des Kompositums ›Akteur-Netzwerk‹ – analog zu den geläufigen Übersetzungen der *actor-network-theory* (ANT) als »Akteur-Netzwerk-Theorie« (Latour 2007; vgl. Belliger/Krieger 2006; Conradi u. a. 2011; Gießmann 2013; Seier 2013) ohne *gender gap*, um dem Missverständnis vorzubeugen, *gender* ließe sich mit der ANT als bereits notwendig vorhandene Eigenschaft von ontologisch vorausgesetzten Akteuren verstehen, die *dann* anschließend in Netzwerken interagieren würden. Folgt man der Argumentation der ANT, ist jede Form punktualisiert wirksam werdender *agency* ihrerseits ein Netzwerk aus einander bedingenden Handlungsvollzügen – und Kategorien wie Geschlecht, Menschlichkeit, Nicht-Menschlichkeit u. v. a. werden dabei als Bestimmungen der heterogenen Handlungsinstanzen wirksam, aber nicht notwendig jede für alle. Die Offenheit dieser relationalen Ontologie soll im Bindestrich geschriebenen ›Akteur-Netzwerk‹ zum Ausdruck kommen. Um aber anzuzeigen, dass *gender* eine entscheidende Kategorie für die im Zusammenhang einer Medialität identifizierten Handlungsinstanzen ist, die hinsichtlich ihrer wirksamen Ausschlüsse zu problematisieren bleibt – und natürlich auch »Objekte, die zunächst nicht *queer* oder überhaupt *gegendert* erscheinen, [...] auf *queerness* hin befragbar« sind (Peters/Seier, 12; Herv. im Orig.) –, steht im Folgenden ›Akteur_in‹, wenn ohne ›Netzwerk‹, immer mit ›_‹.
- 2] Zur ihrerseits komplexen Geschichte dieser Legitimation und ihrer Relevanz für eine akademische Comicforschung, auf die hier nicht umfänglich eingegangen werden kann, vgl. u. a. Becker; Blank; Frahm; Haas; Hausmanninger.
- 3] Ohne Batchelor direkt zu zitieren, berichten auch Oliver Jehle, Jakob Steinbrenner und Christoph Wagner von einer »Farbfurcht« (Jehle u. a., 10), die sich bis in die aristotelische Poetik zurückverfolgen lasse.
- 4] Dieser Umstand zählt zu den zentralen Topoi in der Thematisierung von Farbe (vgl. hierzu etwa Batchelor, 81–83; Eco; Gage 1993, 10; Hanfling; Jehle, 17; Kristeva, 216; Lichtenstein, 194; Lyons; Le Rider; Riley; Spohn; Wittgenstein).

- 5] Die Assoziation des Comics mit der Kindheit, die von der Comicforschung gerade dort problematisiert wurde, wo es um die Legitimität ihres Gegenstands bestellt war (vgl. Gibson u. a.; Groensteen 2000; Hatfield; Hatfield/Svonkin; Saguisag; Sutliff Sanders), wäre entsprechend neu zu bestimmen hinsichtlich eines diskursiven Zusammenhangs, in dem die Marginalisierungen der Farbe, der Kindheit und des Comics einander bedingt haben (vgl. Bukatman, 91).
- 6] Zum Verhältnis der Begriffe Selbstreflexivität und Selbstreferenz (sowie der z. T. ebenfalls synonym verstandenen ›Selbstopräsentation‹) vgl. Nöth u. a., 16f. Ein theoretisches Modell, das zwischen Selbstreferenz, Selbstreflexivität und Metaisierungen in den Medien differenziert, diese aber auch als durcheinander bedingte Phänomene versteht, hat Werner Wolf vorgelegt (vgl. Wolf 2009, 29–32). Zur Anwendung dieser Begriffe auf Comics vgl. Bachmann, 37–52.
- 7] Zur hierbei zugrunde gelegten Annahme der doppelten Deixis als Charakteristikum nicht nur der Farbe, sondern der Bildlichkeit insgesamt, die immer ›etwas‹ und ›sich‹ zeige, vgl. Boehm, 19.
- 8] »[H]alf-tone color processes attain a greater degree of technical perfection – and are also more expensive. But they are not adapted to the reproduction of pen-and-ink drawings« (Greene, 23), konstatiert Frank F. Greene noch 1941 zur Möglichkeit, die Halbtonrasterung für den Druck von Farbe im Comic einzusetzen.
- 9] Die bislang umfassendste und detaillierteste Geschichtsschreibung des Ben-Day-Verfahrens im Farbdruck von Comics, seiner Vorläufer und konkurrierender Techniken hat Guy Lawley in mehreren Artikeln auf seinem Weblog *Legion of Andy* veröffentlicht (vgl. Lawley 2016a sowie die dort jeweils verlinkten Beiträge).
- 10] Für eine Differenzierung der Metadiegesen in Hornschemeiers Band aus einer narratologischen Perspektive vgl. Kuhn/Veits.
- 11] *The Three Paradoxes* ist unpaginiert. Alle Seitenangaben folgen der eigenen Paginierung des Verfassers, die mit der ersten Seite der Titelei beginnt.
- 12] Beschreibung des Prozesses durch Paul Hornschemeier in einer E-Mail an den Verfasser, 30. Mai 2016.