



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 51, Nr. 3, 2013
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Comics Intermedial Von Christian A. Bachmann,
Véronique Sina und Lars Banhold (Hg.)

Paul Winkler

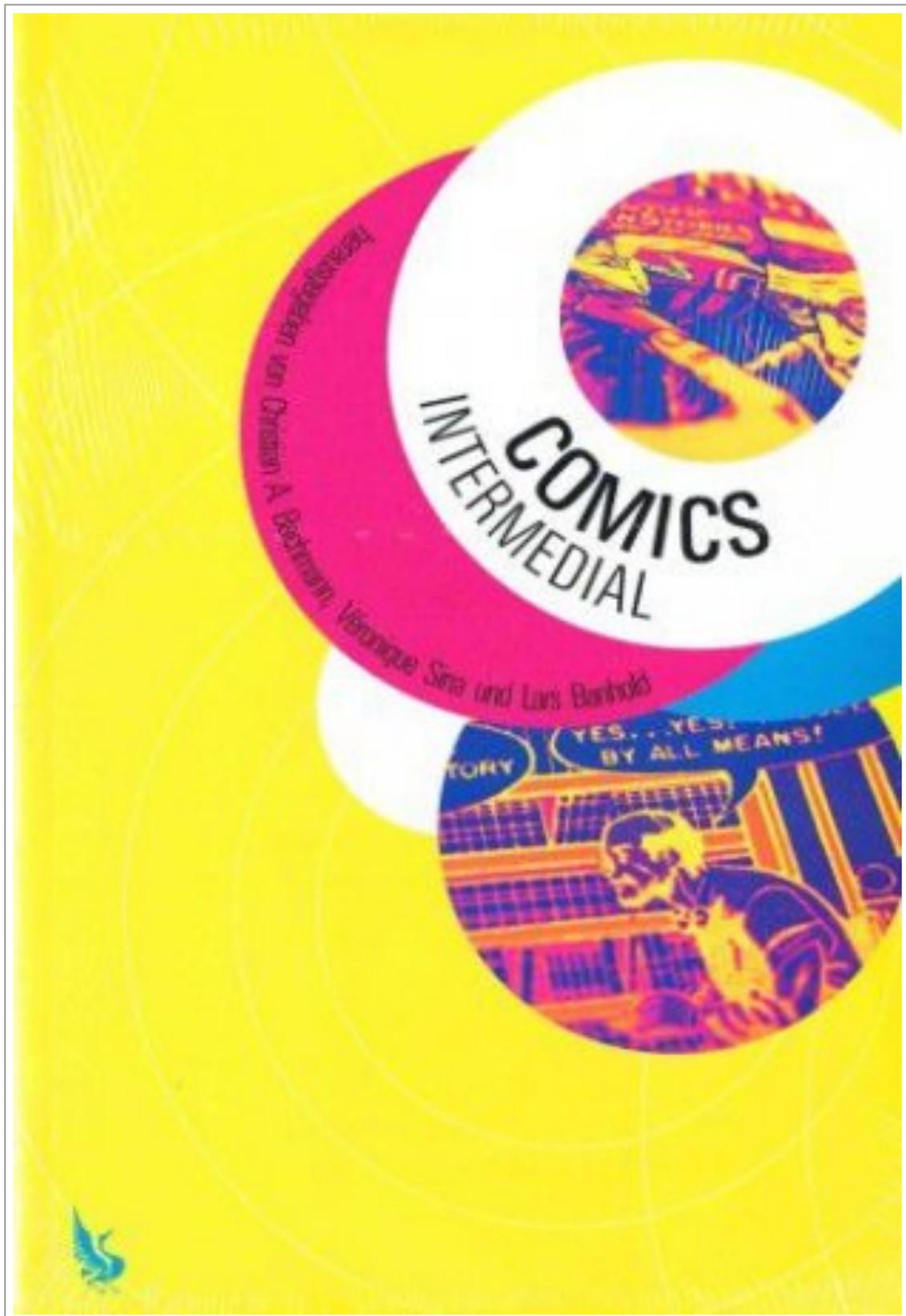
Als ein fruchtbares Feld der Intermedialitätsforschung wird der Comic im vorliegenden Sammelband neu abgesteckt. Beiträge von insgesamt zwölf Autoren nähern sich der Forschungsthematik dabei anhand von Aspekten wie Kunst, Fotografie, Kino, Rundfunk, Merchandising, Computerspiele oder Internet. Mediale und disziplinäre Übergänge werden veranschaulicht und gleichzeitig ein eigenständiges "Forschungsfeld Comic" neu verhandelt.

Verlag: Christian A. Bachmann

Erscheinungsort: Essen

Erscheinungsjahr: 2012

ISBN: 978-3-941030-19-0



Der Comic stellt sich bereits durch seine Integration von Bild und Schrift als eine intermediale Kunstform dar. Er geht Verbindungen mit anderen Medien ein, beeinflusst diese und lässt sich wiederum inhaltlich und formalästhetisch von diesen inspirieren. Aus dieser nativen Überschreitung medialer Grenzen ergibt sich ein Austausch über wissenschaftliche Disziplinen hinweg. So ist zum einen nach den Medien im Comic und zum anderen nach dem Comic in den Medien zu fragen. In dieser Weise nähern sich die Aufsätze des Sammelbandes teils aus spezifisch disziplinären Perspektiven dem Phänomen Comic, teils stellen sie den Comic und seine Intermedialität selbst ins Zentrum ihrer Betrachtungen und leisten damit einen Beitrag zu einer eigenständigen Comicforschung. Somit entsprechen die Beiträge auch der Zielsetzung, des ihnen zugrunde liegenden Symposions "Comics – Intermedial & Interdisziplinär" (Ruhr-Universität Bochum, 2011), eine spezifische Comicforschung zu fördern und zu vernetzen. Die Texte bedienen mittels ihrer Reflexionen über Intermedialität und Interdisziplinarität überdies, nach der Ansicht der HerausgeberInnen Christian A. Bachmann, Véronique Sina und Lars Banhold, zentrale Herausforderungen geisteswissenschaftlicher Forschung.

Wo verlaufen nun die Grenzen eines scheinbar so ausgeprägt intermedialen und interdisziplinär verhandelten Phänomens? Jörn Ahrens widmet sich in seinem Aufsatz der Sichtbarmachung einer spezifischen Forschungsdisziplin Comic. Dabei fragt der Autor wie viel Unbestimmtheit dieser Gegenstand verträgt, der sich irgendwo zwischen den positiven Auswirkungen medialer und disziplinärer Offenheit und der Ausbildung einer spezifischen Fachdisziplin wiederfindet. Ahrens leitet die Leserschaft dabei sehr gut durch theoretische Diskurse und kommt zu klar verständlichen Aussagen, welche die Grenzen des Forschungsfeldes neu akzentuieren.

Dass es sich bei der Bildgeschichte um eine eigenständige Kunstform handelt bestätigt sich für Dietrich Grünewald am prozessual-elementaren Faktor Zeit, welcher – in für Comics spezifischer Weise – erst vom Konsumenten in aktiver Rezeption und Kombination der seriell

angeordneten statischen Bilder als Illusion konstituiert wird. Ein sehr aufschlussreicher Beitrag, der verdeutlicht, welche kreativen Leistungen der Comic vom Betrachter verlangt und in welcher Weise er sie zu erreichen versucht.

Monika Schmitz-Emans widmet sich Zirkulationsbewegungen zwischen Bildmedien und Bildtypen, insbesondere zwischen Fotografie und Zeichnung. Dabei veranschaulicht die Autorin, dass sich der Comic im Spannungsverhältnis von Realismus und Konstruktivismus fotografischer Realitätsdarstellungen annimmt und diese auf ludische Art und Weise dekonstruiert. Ein anregender Artikel, der festgefahrene Anschauungen bezüglich Authentizität aufbricht und zur Reflexion über konstruierte Bilder in Medien, aber auch über die Konstruktion der Bilder, die wir von Medien haben, Anstoß gibt.

Dem Manga im Medienverbund widmet sich Bernd Dolle-Weinkauff und zeichnet am Beispiel der Fantasy-Serie "Record of Lodoss War" die Entwicklung eines ursprünglich japanischen Produktes nach, das sich durch Integration vielfältiger Einflüsse einer globalisierten Populärkultur zu einem Fantasy-Manga synkretistischen Charakters ausformte. Eindrücklich und einfach verständlich werden in diesem Beitrag Herkunft, Entwicklung, kulturelle Übertragung und schließlich die Auswertung des Manga im Medienverbund veranschaulicht.

Von Vernetzungen und Variationen unterschiedlicher Patchwork-Narrative innerhalb eines eigentümlichen diegetischen Kosmos weiß Andreas Rauscher zu berichten. Am Beispiel der Comic-Welten von Verlagen wie DC oder Marvel wird das *Transmedia Storytelling* – das Ausgreifen des diskursiv modifizierbaren *World-Building* auf Medienverbundsysteme – veranschaulicht. Rauscher erweitert in seinem Aufsatz sehr ansehnlich den Horizont der Leserschaft und verdeutlicht ungeläufige Ausmaße transmedialer und weit verzweigter Comic-Kosmoi.

Véronique Sina hinterfragt dann in ihrem Beitrag sehr kritisch die mediale Inszenierungen von Geschlecht im Comicfilm "Kick-Ass" und untersucht, ob eine Neu-Interpretation von femininen und maskulinen Rollenbildern im Superhelden-Genre gelingt. Dabei entgeht der Autorin nicht, dass es

sich bei "Kick-Ass" um eine neue remedialisierte Variante des Comicfilms handelt. Ein gelungener Text, der auf investigative Weise den tatsächlichen Gender-Systemen des Films nachspürt.

Ein einzigartiges Erzählexperiment wird von Rolf Lohse in sehr detaillierter Form decodiert. Marc-Antoine Mathieus "Comic 3" ist dabei nicht nur wegen seiner radikalen Variante der Narration – einer *zoom ludique* – welche die Grenzregionen der Darstellung von Raum und Zeit erkundet, von besonderem wissenschaftlichen Interesse. Auch die medienübergreifende Publikationsform als Comic und als Animation die den Stoff auf komplementäre Weise akzentuieren regt zu tiefergreifenden Überlegungen multimedialer Möglichkeiten an. Zum Teil zu detailliert versucht der Autor die Idee Marc-Antoine Mathieus, welche doch der künstlerischen Freiheit unterliegt, auf wissenschaftlichem Wege nachzuvollziehen. Dies stellt jedoch lediglich einen sehr schwachen Kritikpunkt in einem ansonsten hervorragenden und aufschlussreichen Aufsatz dar, der äußerst interessante Zugänge zu neuen intermedialen Arbeitstechniken bietet.

Ähnliche Überlegungen greift Hans-Joachim Backe auf, wenn er das Verhältnis von Comic und Computerspiel reflektiert, welche sich aneinander orientieren und so einen Prozess der *Remediation* erfahren. Diverse intermediale Formen von Anpassungs- und Transferprozessen, *Transkreationen* betitelt, schlüsselt der Autor in neun verschiedenen Kategorien auf und bringt sie exemplarisch mit dem Game "Batman: Arkham Asylum" in Zusammenhang, was nicht zuletzt Anstoß sein soll, Begrifflichkeiten medialer Übergänge weiter zu präzisieren. Der sehr lesefreundlich aufgebaute und übersichtlich kategorisierte Text, spiegelt dieses Begehren des Autors wider.

Ein Überblick über verschiedene Variationen, die spezifische Ästhetik und die Distribution von Webcomics gewähren die Autoren Lars Banhold und David Freis, wenn sie über postmoderne Katzen, abwesende Katzen und Dinosaurier reitende Banditen berichten. Dabei wird das große Potential dieser, untereinander vernetzten, genuinen Produkte des Internets betont, die Zugriff auf enzyklopädische Wissensbestände des Netzes

haben und ihren Kontext auch innerhalb von Online-Kulturen finden. Die Autoren vermögen es mit sehr gut gewählten und anschaulichen Beispielen aus einer größeren Bandbreite, den noch sehr vage umrissenen Bereich Webcomic zu präzisieren und abzugrenzen. "Gotta Catch 'Em All!" heißt es im Beitrag von Markus Engels, der hinter dem Superhelden-Comic und dem Merchandising-Netz ein narratives Programm von Zirkularität, Reproduktion, Metamorphose und Austauschbarkeit entlarvt, das von einer historisierenden Darstellung, die Fortschritt suggerieren soll, verdeckt wird, um Verkaufszahlen mittels paradigmatisch ablösbaren Pendants von Artikeln zu multiplizieren. Der Autor schafft es den LeserInnen für diesen Bereich die Augen zu öffnen und vermarktungstechnische Hintergründe einer vermeintlich kreativen Freiheit erkennbar zu machen.

Christian A. Bachmann findet im abschließenden Aufsatz eine unerwartete, doch äußerst interessante Verbindung zwischen dem *stummen* Comic und dem *blinden* Rundfunk und den daraus resultierenden Freiheiten der Imagination auf Seiten der RezipientInnen. Die Herausforderung für den Hörcomic – das macht Bachmann an den besprochenen Stichproben fest – ist eine Übertragung von Elementen der Comic-Ästhetik, die in jüngster Zeit gesellschaftliche Wirkungen und Wirkungsweisen des Comics nachahmt. Sehr eindrücklich wird so die mediale Anschlussfähigkeit des Comics, selbst bei grundlegend anderen sensorischen Voraussetzungen, vor Augen geführt.

"Comics Intermedial" – Ein Sammelband der eine ganze Palette sehr unterschiedlicher, teils unerwarteter Zugänge zur Comicforschung bereit hält und dabei neue Ansätze und wertvolle Beiträge zu Intermedialität und Interdisziplinarität liefert, sowie neue sehr interessante Fragen aufwirft. An die Leserschaft werden diesbezüglich neue Sichtweisen herangetragen, die durch teils illustrierte Exempel aus der Welt der Bildergeschichten verdeutlicht werden, welche die mancherorts sehr theoriebezogenen Texteinheiten auflockern und in Verbund mit eingehenden Erläuterungen zu einem noch tieferen Verständnis führen. Jeder Beitrag beleuchtet in einzigartiger Weise ganz unterschiedliche

Aspekte aus der großen Bandbreite von Diskursen zur Forschungsthematik. Mehr als einmal können so teils verwunderliche Zusammenhänge innerhalb und zwischen Medien, aber auch insgesamt im kreativen Genre der Bildgeschichtenproduktion ins Bewusstsein gerückt werden. Jeder einzelne Aufsatz und somit folglich der gesamte Sammelband ist sehr gut gelungen und in sich schlüssig, weshalb er für Fachleute und Interessierte gleichermaßen zu empfehlen ist. "Comics Intermedial" ist ein ausgesprochen ergiebiges Stück Forschungsarbeit, das auf eine Fortsetzung hoffen lässt und in der Zwischenzeit zu selbstständiger Vertiefung in die Thematik einlädt.