

Agustín Corti

# Zur Rekontextualisierung der (vermeintlichen) Einfachheit von Comics

**Abstract:** Even though both the research and the reputation of comics have experienced steady growth in recent years, this text type still spans a wide arc in terms of its prestige as well as (and also based on) simplicity and complexity. In this paper, I analyse six selected comics in terms of simplicity and complexity within the aspect of recontextualisation. In particular, this latter dimension often involves more than the relation between written and visual signs inside the panel or on the page. Recontextualisation can be achieved either text-immanently by different ways of intermediality or by embedding a text externally in another medium, whereby the two processes are not mutually exclusive but complementary. Depending on time and context, as also on the reader's world knowledge, readers can activate various inferences based on implicit and explicit references in order to achieve simplicity or increase complexity within the (recontextualised) comic text.

## 1 Einleitung

Comics gelten gemeinhin als einfache Texte, ohne dass klar wäre, worin die Einfachheit dieser Texte besteht. Auch was die institutionelle – künstlerische oder literarische – Anerkennung anbelangt, werden Comics als relativ einfaches Textmodell der Popularkultur angesehen und in manchen früheren Publikationen gar nicht als eine eigene, aus Bild und Schrift bestehende Textsorte, sondern lediglich als Untergattung der Literatur eingestuft. Dass derartige Klassifizierungen stark vom ideologischen Kampf der Institutionen um Text- und/oder Kunstformen bestimmt sind, hat bereits Pierre Bourdieu (2007: 224–225) in seinem Modell des Kunstfeldes und der Aushandlung der Grenzen der Kunst herausgehoben. Es ist noch nicht allzu lange her, dass Forschungsbeiträge über Comics mit der Rechtfertigung eingeleitet wurden, dass Comics entweder aufgrund ihrer Komplexität oder ihrer sozialen Rolle des Forschungsinteresses würdig wären. Die Verleihung des Pulitzer-Preises 1992 an Art Spiegelmanns *Maus* (Spiegelman 2009) wurde als Wendepunkt für ein erhöhtes Ansehen eingestuft (García 2010: 21–22). Chute & Dekoven betonten ihrerseits vor 15 Jahren: „It is no longer necessary to prove the worthiness and literary potential of the medium of comics (which has always contended with much denigration)“ (Chute & Dekoven 2006: 768). In diesem Zusammenhang wird häufig die langsame Ausbreitung der *Graphic Novel* in Verbin-

dung mit einer Zunahme des Prestiges und der Präsenz von Comics im Verlagswesen und in den Medien genannt. Besagte institutionelle Erzählung hat zu einem rasanten Wachstum der Comicforschung beigetragen, bedarf allerdings einer differenzierten Betrachtungsweise. Um nur einen Aspekt zu nennen, hat sich die Forschung vorwiegend auf den Kanon englischsprachiger Werke bezogen, während anderssprachige Traditionen bis vor kurzem unterbelichtet blieben.

Diese Spannung zwischen Einfachheit und Komplexität, zwischen mangelndem und hohem Prestige des Comics ist als Teil des Prozesses zu verstehen, den Mitchell (1994: 46) als „Paragone“ bezeichnet hat, als einen historisch-ideologischen Kampf zwischen der Macht des Bildes und des Wortes als Zeichen. Die Explosion der Comicforschung in den letzten drei Jahrzehnten hat dazu geführt, die intersemantischen Beziehungen von Bild- und Schrift-Zeichen im Comic aus kognitiven (Abbott 2008; Cohn 2013a; Cohn et al. 2014; Cohn & Wittenberg 2015; Herman 2008, 2010; Kukkonen 2013), multimodalen (Bateman 2014; Wildfeuer 2019) und narratologischen Perspektiven (Baetens & Frey 2015; Frahm 2010; Mikkonen 2017; Packard 2006; Pintor Iranzo 2017; Smolderen 2014; Varillas 2009) detaillierter als früher zu definieren. Die meisten Modelle, die auf der Semantikebene beruhen, gehen entweder von der Zeichenkonstitution des Textes oder von einem Inferenzmodell aus, das nicht nur die visuellen und verbalen Zeichen im Text, sondern auch den Rezeptionskontext und die Rezeptionsprozesse einbezieht. So können sowohl narrative Elemente des multimodalen Erzählens als auch einige der grundlegenden kognitiven Prozesse berücksichtigt werden, die die Rezeption von Comics steuern.

Den verschiedenen Forschungsrichtungen der Comicforschung ist die Überzeugung gemeinsam, dass visuelle und verbale Zeichen im Textkonstrukt des Comics kontextabhängig sind. Obwohl diese Erkenntnis nicht neu ist, sprengt die Ausführlichkeit, mit der sie neuerdings beschrieben wurde, die Grenzen der sporadischen Beiträge zu Comics aus dem Forschungsfeld der traditionelleren Semiotik (Dirscherl 1993; Eco 1992; Steimberg 2013) oder Ideologiekritik (Dorfman & Mattelart 1972). Die Zunahme an Interesse und Forschung hat es außerdem ermöglicht, bestimmte Parameter festzulegen, über die ein breiter Konsens besteht.

Obwohl die Modelle je nach Forschungsziel unterschiedliche Aspekte des Comictextes beleuchten, kann man anhand der exponentiell zunehmenden, bereits unüberschaubaren Forschungsliteratur vier Ebenen festlegen, die bei einer semantischen Rekonstruktion und beim Interpretationsprozess integriert werden müssen und die das Zusammenspiel zwischen Komplexität und Einfachheit mitbestimmen.

1. Die Organisation der Panels eines Comics kann von einem (Minimum) bis hin zu hunderten von Panels variieren, wie in der heute prestigeträchtigeren *Graphic Novel* üblich. Die Komposition solcher Panelsequenzen wird als die Basisstruktur der visuellen Erzählung definiert. Zunächst werden Panels auf der Seite durch den Prozess der *arthrology* (Groensteen 2007) organisiert; diese Panels zeigen auch eine ‚ikonische Solidarität‘ mit anderen Panels auf der Sequenz-, Seiten- oder Werkebene, indem sie in den anderen Panels ebenso vorhandene sowie repetitive Merkmale, Abweichungen, etc. aufzeigen, was Groensteen als *braiding* bezeichnet hat (Baetens & Frey 2015; Groensteen 2011; McCloud 1993). Die Kohärenz, die durch die visuelle Form hergestellt wird, beruht auf dem Zusammenhang zwischen den einzelnen Panels und dem Ganzen bzw. der Seite. Diese Aspekte werden nicht nur durch panelinterne Mittel wie Wiederholung erkennbarer Zeichen wie Figuren oder Farbeinsatz bestimmt, sondern auch durch die Struktur und die visuellen Merkmale der Paneleinheiten selbst in Bezug auf das Ganze.

2. Es sind Bild- und Schrift-Zeichen präsent, die sich in einer oft konstanten, sehr produktiven Art und Weise aufeinander beziehen. Die Ikonizität des visuellen Materials variiert in seiner Zeichenhaftigkeit im Kontext, modifiziert durch visuelle und textuelle Eigenschaften des Panels und der Sequenz (Baetens 2001; Dirscherl 1993; Saraceni 2003; Schüwer 2008; Varillas 2009). Der intersemantische Inhalt beruht auf dem jeweiligen Zusammenspiel der zwei Zeichensysteme, die sich den Raum innerhalb des Panels teilen. So können textuelle Zeichen intradiegetische Funktionen, etwa als Sprechakte der Figuren, oder extradiegetische als unterschiedliche Erzählinstanzen einnehmen; sie können ferner als indexikalische Markierungen von Raum und Zeit fungieren. Der strukturelle Bezug zwischen diesen und dem visuellen Zeichen ist verantwortlich für die intersemantische Sinnkonstitution. Wie sich normativ grundlegende Zusammenhänge zwischen Bild und Schrift gestalten und ob von syntaktischen Merkmalen die Rede sein kann, bleibt umstritten (Chavanne 2015; Cohn 2013b; Frahm 2010).

3. In der letzten Zeit richtete sich die Aufmerksamkeit vermehrt auf den Inferenzprozess im Verständnis von Comics. Die Zeichendynamik hängt vom Rezeptionsprozess ab. Die Ambiguität einer Panelsequenz hinsichtlich der materiellen und strukturell vorhandenen visuellen und textuellen Elemente und der impliziten Information, die im Panel nicht vorhanden ist, aber für den Sinnzusammenhang innerhalb eines Panels sowie für die Rekonstruktion einer Erzählung aus mehreren Panels benötigt wird, wirkt auf mehreren Ebenen. Die Kontextrekonstruktion wird seit der Pionierarbeit von Scott McCloud (McCloud 1993), bis hin zu neueren kognitiven und multimodalen Modellen als Inferenzprozess beschrieben, der panelintern und für die Sequenzkonstitution nötig ist (Aldama 2009, 2018;

Cohn 1983; Cohn & Maher 2015; Cohn & Wittenberg 2015; Corti 2020; Plesch, Mac-Leaod & Baetens 2011; Wildfeuer 2019; Yus 2008). Inferenzmodelle können für die Beleuchtung der Kontextkonstitution auf der Panel- und Sequenz- bzw. Narrativ-ebene im Comic erklärend sein. Dieser Anstoß aus der kognitiven Narratologie und der Sprachwissenschaft betont die pragmatischen Bedingungen, die zusammen mit dem Bild- und Schrift-Zeichen die Rezeption steuern. Dieser Aspekt ist sowohl hermeneutischen als auch leserzentrierten Modellen durchaus nicht fremd (Iser 1994, 2000). Eine größere Präzision bei der Festlegung der hermeneutischen und pragmatischen Bedingungen erlaubt es jedoch, ein bisher vernachlässigtes Feld im Universum der Comicforschung zu erweitern sowie eine Brücke zu empirischen Studien zu schlagen, wie in dem 2018 herausgegebenen Band von Dunst, Laubrock und Wildfeuer gezeigt wird.

4. Inferenzprozess und Sinnkonstitution hängen vom Wissensrahmen, vom Weltwissen oder vom enzyklopädischen Wissen ab, welche den Leser:innen zur Verfügung stehen und von ihnen bei der Lektüre aktiviert werden können, ferner von deren Leseerfahrungen und Wissen über die Konventionen des Comics als Genre. Auf dieser Ebene sind auch die Intertextualität und Intermedialität zu verorten, die für Rekontextualisierungen zentral sind (Chute 2006; Corti 2019a; Wildfeuer 2019). Das Weltwissen und die Bekanntheit von Genrekonventionen sowie die intermedialen Verweise werden oft in multimodalen und kognitiven Modellen hervorgehoben und bilden seit langer Zeit einen Schwerpunkt der Narratologie. Sie schließen an einen zentralen, wenn auch ziemlich vernachlässigten Aspekt an, nämlich die Reichweite des pragmatischen Kontextes, welcher durch Textrezeption, -analyse oder -interpretation mitbestimmt wird. Das Zusammenspiel zwischen Inferenzprozessen, vorhandenem Weltwissen und institutionell bestimmten Erwartungen an Comics bestimmt die pragmatischen Voraussetzungen des Rezeptionsprozesses und trägt dazu bei, Einfachheit oder Komplexität festzustellen.

Im vorliegenden Beitrag möchte ich auf zwei Gruppen von Beispielen eingehen, die an der Schnittstelle von folgenden drei Punkten liegen.

1. Die Ungleichzeitigkeit und die Kontextdivergenz zwischen Produktion und Rezeption bestimmt das Vorhandensein bzw. Nichtvorhandensein des Weltwissens in einer Diskursgemeinschaft. Die Vorstellung einer von der Autorin bzw. des Autors bewusst vorgenommenen und zielgerichteten Zeichenkodierung, wie sie in kognitiven und multimodalen Modellen häufig anzutreffen ist, verkennt die narratologischen Errungenschaften zugunsten einer vermeintlichen Autorintention, die längst in Frage gestellt wurde. Eine Differenzierung text-interner Merkmale, die im multimodalen Artefakt des Comics komplexer als in



den literarischen Textmodellen der klassischen Narratologie sind, erlaubt es, die textimmanente Struktur gut zu beschreiben. Ein Paradebeispiel für das Zusammenspiel unterschiedlicher Kontexte und Medien zeigt das Phänomen der Intertextualität bzw. -medialität, auf die ich im zweiten Teil des Beitrages eingehen möchte.

2. Die Zeichendynamik, also die Bedeutungszuschreibung anhand der im Text vorhandenen Information, hängt außerdem vom Rezeptionsprozess ab. Textuelle Zeichen werden vielfach ahistorisch und kulturell neutral betrachtet; dies ist umso bemerkenswerter, wenn man bedenkt, dass Comics ein großes Spektrum an diasystematischen Varietäten erschließen. Nicht nur Register und Sprachvarietäten spielen hierbei eine zentrale Rolle, sondern auch „Sprachnormverletzungen“, die Figuren in gesellschaftlichen Rollen und Milieus verankern und Macht zu- oder absprechen (Bourdieu 1991: 38). Ob diese im inferenziellen Prozess anerkannt werden (müssen), hängt von der kontextuellen Rolle im Rezeptionsprozess ab, der seinerseits von Paratexten bestimmt werden kann. Das institutionelle Prestige, der geringere Status oder die Funktion einer Textform bestimmen oft die Bedeutungszuschreibung, wie im Falle der Comics in ihren historischen Rezeptionsveränderungen offensichtlich wird.

3. Soziokulturelle Kodierungen, die bei der Lektüre vorausgesetzt und abgerufen werden, sind nicht nur eine Bedingung für die Sinnerschließung, sondern können fundamentale Kontextvariationen in der Rekontextualisierung des Comictextes verursachen. Weltwissen über Praktiken und deren Rolle in Erzählungen sind für den inferenziellen Sinnerschließungsprozess notwendig, der auch Wissen über Symbole, Genre-Erwartungen sowie soziale Verankerungen von Erzählungen hervorruft. Rezeption geschieht daher nicht in einer kulturell neutralen Situation, sondern ist kontextuell und pragmatisch bedingt. Diese Bedingungen sollen als pragmatische Voraussetzungen gedacht werden, da der Kontext *per definitionem* offen bleibt und letztendlich individuell geprägt ist.

In dem vorliegenden Beitrag werde ich zwei Gruppen von Comic-Beispielen analysieren, die eine Rekontextualisierung entweder mittels paratextueller Ergänzungen oder durch textimmanente Mechanismen realisieren. Sowohl die Paratextualität als auch der pragmatische Kontext bestimmen den Raum für die jeweiligen Bedeutungszuschreibungen von Bild und Schrift. Komplexität bzw. Einfachheit des Comic-Textes werden von diesen zwei Faktoren mitbestimmt.

Unter ‚Kontext‘ des Comics verstehe ich nicht nur den textimmanenten, diskursiven Zusammenhang auf der Zeichenebene, sondern auch die Kontexte, in die ein Text eingefügt werden kann und die auf die eine oder andere Weise

als mögliche Quellen für die Determinierung der Textrezeption dienen.<sup>1</sup> Obwohl das textimmanente Zeichen für sich eine ontologische Priorität beanspruchen kann, wäre dieses ohne die konkreten Sinnzuschreibungen irrelevant. Gerade diese pragmatische Variabilität nimmt im Comic eine besondere Stellung ein.

Anhand von zwei Comic-Beispielen, die im Kontext von Lehrwerken erscheinen, werde ich die Vereinfachung bzw. Unterdeterminierung der diskursiven und extra-textuellen Komplexität, die eine solche (Re-)Kontextualisierung impliziert, zeigen. Danach werde ich auf vier unterschiedliche Comic-Beispiele, die sich intermedial auf andere Texte beziehen, eingehen, um zu zeigen, wie eine vermeintliche Zeichenreduktion einen komplexeren Bezug zu anderen Kontexten herstellen kann, die in einem inferenzbasierten Sinnerschließungsprozess allerdings nur angedeutet bleiben können.

## 2 Funktionale Vereinfachung durch Rekontextualisierung

Zunächst stellt sich die Frage, wie sich die Veränderung des pragmatischen Kontextes auf den Rezeptionsprozess eines Comics auswirkt und inwiefern diese auf unterschiedlichen diskursiven Ebenen relevant ist. Einige Merkmale betreffen den Bereich des Paratextes (Genette 1989), der eine der wichtigsten Quellen für die Kontextualisierung eines Werkes darstellt. Andere Merkmale stehen außerhalb dessen, was traditionell als Paratext gilt. Nehmen wir zum Beispiel an, dass ein Comicstrip in einem Lehrbuch für den Fremdsprachenunterricht erscheint. Er wurde dafür nicht produziert, sondern aus einem anderen Produktions- und Distributionskontext übernommen. In den 1990er und 2000er Jahren enthielten Lehrbücher für Spanisch als Zweit- oder Fremdsprache (*Español como Lengua extranjera*, ELE) visuelle Erzählungen des bekannten argentinischen Autors Quino (1932–2020), oft aus der berühmten *Mafalda*-Serie. Diese Comicstrips wurden in der Regel für Zeitschriften oder Zeitungen produziert, später in populären Heften sowie in größerem Format, als Buch gesammelt, veröffentlicht. Während die Veränderung der Größe und des Formats als ein oft anzutreffendes Merkmal des Comics angesehen wird, da Comics in unterschiedlichen Medienträ-

---

<sup>1</sup> Im Kapitel zur Multimodalität des Werkes *Comicanalyse* wird Kontext so definiert (Packard et al. 2019: 58): „Sowohl die unterschiedlichen Wissens- und Informationsquellen als auch die Gestaltungs- und Gebrauchsregeln, die für uns während der Rezeption eine Rolle spielen, lassen sich unter dem Begriff ‚Kontext‘ zusammenfassen.“

gern erscheinen können, stellt sich die Frage, inwiefern der veränderte Kontext eine Wirkung auf mögliche Sinnzusammenhänge und Bedeutungszuschreibungen haben kann.

Eine Rekontextualisierung bedarf der Überlegung, inwiefern neue Paratexte, Erklärungen oder Untertitel die Interpretationskontexte mitbestimmen können, insofern sie eine bestimmte Lesart der betreffenden Texte nahelegen und an die Form bestimmte Erwartungen knüpfen, die die Rezeption der Texte begrenzen bzw. erweitern. Lehrwerke für den Fremdsprachenunterricht sind primär pragmatische Textsorten, die eine Reihe von soziokulturellen Erwartungen, die mit Comics verbunden sind, fördern: Einfachheit, Universalität der Bildsprache, ein gewisses Maß an Humor oder eine musterhafte Darstellung stereotyper soziokultureller Praktiken. Dabei sind Lehrwerke für den Fremdsprachenunterricht selbst kulturelle Artefakte (Corti 2019b; Gray 2010; Risager 2018), die bestimmte Aspekte einer imaginierten Gemeinschaft auswählen und andere weglassen, womit sie zu einem bestimmten Bild von Sprache und Kultur beitragen.

Im Lehrwerk *Puente Nuevo* (Pérez, Süß & Calvo 2002: 63) wurde ein Comicstrip der Serie *Mafalda* abgedruckt (siehe Abb. 1). Er besteht aus sechs Panels, die zwei Figuren bei einem Gespräch inszenieren. Es handelt sich um die Protagonistin Mafalda und ihren kleinen Bruder Guille. Sie sind in der abendländischen Leserichtung – also von links nach rechts – angeordnet. Jedes Panel bildet die beiden Figuren in ähnlichen Positionen ab; die Veränderungen ab dem dritten Panel betreffen vorwiegend die Körpersprache. Die Inferenzen, die notwendig sind, um eine Kontinuität zu rekonstruieren, beschränken sich auf Zeit und Ort des Dialogs. Man kann von einer räumlichen Einheit und einer unmittelbaren zeitlichen Abfolge ausgehen, welche durch die implizite Dauer des Lesens der Sprechblasen leicht variiert. Der Zwischenraum der Panels (*gutter*) bricht lediglich szenenhaft den Dialog und hat so hauptsächlich eine zeitliche Funktion.



Abb. 1: © Joaquín Salvador Lavado (Quino): *Toda Mafalda*, Ediciones de la Flor (Pérez, Süß & Calvo 2002: 63).

In der Szene meldet sich ein kleineres Kind namens Guille mit der Frage nach seinem Vater („¿Papá?“) zu Wort. Diese wird als „Wo ist Papa?“ von dem größeren, älteren Mädchen Mafalda interpretiert, indem es antwortet, der Vater sei bei der Arbeit. Im zweiten Panel versucht Guille der Sache auf den Grund zu gehen. Die Auslassung des vibrierenden [r] in der Frage „po qué?“ signalisiert eine frühere Phase der Sprachentwicklung des Kindes. In den drei folgenden Panels wiederholt er die gleiche Frage noch einmal, da er sich offensichtlich mit den Antworten seiner großen Schwester, die allmählich in Erklärungsnot gerät, nicht zufrieden geben will, was auch auf das typische Fragealter deutet, in dem Kinder durch beständiges Fragen das Leben und die Welt zu verstehen versuchen. Die Schrift wird nach und nach vergrößert, was als Hinweis für die Anhebung der Stimme fungiert. Pleonastisch verstärkt wird dieses Zeichen noch durch die Veränderung der Mundgeste der Figur, indem sich der Mund immer weiter öffnet, was im fünften Panel den Höhepunkt erreicht, ehe das Kind den Mund zuletzt wieder schließt.

Mafaldas Antworten beschreiben ihrerseits soziale Praktiken und Rollen, die mit der Arbeitswelt und der Verteilung der Güter in ihrem Umfeld verbunden sind, d. h. sie erklären Guille, dass sein Vater nicht da sei, weil er arbeitet, um sein Gehalt zu verdienen und sich so den Zugang zu grundlegenden Gütern wie Nahrung und Kleidung zu sichern. Er müsse das tun, denn so funktioniere nun mal die Welt: „¡Porque así está organizado este mundo, Guille!“. Diese Erklärung empfindet Guille als so abstrus, dass er fast außer sich erneut „Warum?“ schreit. Die Aufregung wird dadurch unterstrichen, dass im vorletzten Panel die einzige vorhandene Sprechblase grafisch so erweitert wird, dass ihre Seitenränder nicht mehr erkennbar/sichtbar sind, so als sei die Frage so groß und laut geworden, dass sie nicht mehr hineinpasst. Der mangelnde Platz lässt eine vollständige Abbildung des Fragezeichens nicht mehr zu. Die grafische Vergrößerung der Sprechblase sowie der Schrift lässt zusammen mit dem Gesichtsausdruck der Figur auf die Wut und das Unverständnis von Guille über die Antwort seiner Schwester oder über die Weltordnung schließen.

Das letzte Panel der Sequenz endet, wie es in der von Quino verwendeten Erzählform des Comicstrips relativ üblich ist, mit einer Auflösung nach dem Höhepunkt. In Erwachsenenmanier tätschelt Mafalda Guilles Kopf. Diese beschwichtigende Geste scheint auf Guille beruhigend zu wirken, da sein vorheriges Entsetzen nachzulassen scheint. In der Sprechblase ist zu lesen: „Erst eineinhalb Jahre alt und schon reif für Tränengas“. Diese letzte Aussage fügt dem Comicstrip ein sozialkritisches Element hinzu, das die vorangegangenen Warum-Fragen in einem neuen Kontext zeigt. Das Hinterfragen der sozialen Ordnung kann dazu führen, dass jemand, insofern er alt genug dafür ist (‚reif für‘), in der vorausgesetzten soziokulturellen Ordnung eine Strafe (‚Tränengas‘) erhalten

kann. Wer für diese Bestrafung verantwortlich ist, bleibt offen und kann je nach Kontext unterschiedlich interpretiert werden. Bestrafen kann eine abstrakte Entität wie der Staat mit seinem Gewaltmonopol (Weber 2009). Dafür verantwortlich können ebenso lateinamerikanische Diktaturen sein, die im politischen Kontext, in dem die *Mafalda*-Comicstrips (zwischen 1964 und 1973) verfasst wurden, an der Macht waren. Nicht auszuschließen ist allerdings die abstraktere Annahme, dass das Infragestellen der Machtordnung immer eine Strafe nach sich zieht. Je nachdem, wie das individuelle Recht und die institutionelle Freiheitslage, die Gesellschaftsordnung in Frage zu stellen, aufgefasst wird, können inferenziell unterschiedliche Hypothesen aufgestellt werden.

Es liegt auf der Hand, dass die textinterne Referenzialität des Dialogs zwischen zwei Kinderfiguren damit ideologisch erweitert wird. Deshalb wird die Rezeption zu einem grundlegenden Moment, vor allem im Hinblick auf die Art der Referenzialität, die über den Comicstrip hinausgehend verstanden werden sollte. Eine Autoreferenzialität im Sinne der traditionellen Narratologie ließe ein Großteil der semantischen Konstitution unerklärt. Andererseits wäre es irreführend, eine Lesart etablieren zu wollen, die in diesem bestimmten Kontext implizierte ideologische, aber wohl offene, Anspielungen als normativ voraussetzt.

Nachdem die Textkomplexität dieser Panelfolge sowie hypothesenbildende Inferenzen aus Bild- und Schrift-Zeichen erläutert wurden, stellt sich die Frage, welche Funktion der Comicstrip im Kontext des Lehrwerkes erfüllt. Einerseits hat der Comicstrip keine metatextuelle Erklärungsfunktion, welche die Übungen und Beispiele der Lehrbucheinheit ergänzt. Andererseits schließt er sich an das grammatikalische Thema an, zu dem er eine dekorative Illustration ist. Der Comicstrip ist aber auch ein Beispiel für eine dialogische Umsetzung interrogativer Sprachhandlungen, bei der die Relevanz des Kontextes in sokratischer Manier hervorgehoben wird. Rezipient:innen finden im Comic-Text intersemiotische Relationen, die gewissen Regeln unterworfen sind.

Die politisch-ideologische Infragestellung von Gesellschaftsrollen steht allerdings nicht in einem direkten Zusammenhang mit dem syntaktisch-grammatischen Ziel der Lehrwerkeinheit. Die Einheit bedarf des Comic-Textes weder als zusätzliche Erklärung noch als Übung und könnte durchaus ohne den *Mafalda*-Comicstrip ihr kommunikatives Ziel im Kontext des Lehrbuches aufrechterhalten. Die Unbestimmtheit der Funktion lässt darauf schließen, dass die durch den Comicstrip eingeführte ideologische Komponente eine Nebenrolle spielt. In den Übungsanweisungen wird außerdem nicht dazu aufgefordert, auf das implizite Weltwissen, worauf sich der Comicstrip bezieht, einzugehen.

Die Rekontextualisierung des Comic-Textes, der im Lehrbuch mit der Praxis der Interrogativfragen in Zusammenhang gebracht wird, erweitert dennoch den

Kontext der Übungen. Der Comicstrip signalisiert selbst die Grenzen der pragmatischen Realisation und die Kontextbedingtheit des Fragens. Im Kontext der Zeitung, in der *Mafalda* erschienen ist, konzentriert die Erwartungshaltung der Rezipient:innen sich vermutlich eher auf den politisch-ideologischen Kontext als auf die formale Frage des Verhältnisses zu den Interrogativformen. Die formale Konstitution des Schrift- und Bildzeichens, die für die diskursive Beschaffenheit als Grundlage des inferenzbasierten Prozesses der Sinnzuschreibung verantwortlich ist, spielt in dem besprochenen Beispiel keine Rolle. Weder der Comic-Diskurs noch das beim Lesen abgerufene Weltwissen werden mit dem thematischen Inhalt der Lektion in Verbindung gebracht.

Es gibt außerdem auch Lehrwerke, in denen Comicstrips abgedruckt sind, die speziell für das Buch produziert wurden. Im Beispiel der Abb. 2 (Bürsgens et al. 2011: 132) vom Lehrwerk *Perspectivas A2* handelt es sich um einen Comicstrip, der zur einer deduktiven Schlussfolgerung der Verwendung der Futurform führen soll.



Abb. 2: *Perspectivas A2* (Bürsgens et al. 2011: 132).

Im Gegensatz zur schwarz-weiß gehaltenen Strichzeichnung des *Mafalda*-Comics sind die drei Panels dieses Comics verschiedenfarbig gestaltet und es fällt auf, dass der Dialog wie im vorherigen Beispiel eine humorvolle Pointe enthält. Hier sieht man zwei Figuren, denen wegen der Hitze die Schweißperlen über das Gesicht rinnen sowie im Hintergrund die Sonne. In der Sprechblase des ersten Panels klagt die männliche Figur über die drückende Hitze und schlägt der weiblichen Figur vor, zu einem „chiringuito“ (Strandbar) zu gehen, um eine Cola zu trinken. Im nächsten Panel antwortet die weibliche Figur, dass sie keinen Laden sehe. Der Mann erwidert, dass es in der Nähe bestimmt einen Eisstand gäbe. Im letzten Panel wundert sich die männliche Figur über die ungewöhnliche Größe des Strandes. Gleichzeitig erscheint ein Schild, auf dem man lesen kann, dass es sich um die Wüste Sahara handelt.

Allerdings scheinen die beiden Figuren das Schild, dessen Aufschrift sich nur in die Richtung der Leser:innen richtet, übersehen zu haben. Die Pointe entsteht nicht allein durch den Bruch mit der anfangs erzeugten Erwartungshaltung an eine scheinbar unspektakuläre Situation: Zwei Menschen befinden sich an einem Strand, verspüren Durst und beschließen spontan, eine Strandbar aufzusuchen. Sie finden aber weit und breit keine, obwohl davon auszugehen ist, dass es eine solche an jedem beliebigen Urlaubsstrand gibt. Vielmehr entsteht die Pointe aufgrund des Spiels mit der Täuschung, welche die Verwechslung des Ortes, an dem sich die Figuren befinden, mit sich bringt. Die beiden Figuren sowie vermutlich auch die Leser:innen gehen davon aus, die zwei Protagonist:innen seien am Strand, wo das Vorhandensein einer Bar oder zumindest eines Eisstandes sehr wahrscheinlich ist. Die Pointe hebt die Prämisse aus, dass sich beide Figuren an einem Strand befinden. Die Leser:innen – im Gegensatz zu den zwei Figuren – erfahren am Ende, dass sie sich geirrt haben und sie vielmehr in der nordafrikanischen Wüste sind, womit die Wahrscheinlichkeit, ein derartiges Geschäft zu finden, gegen Null sinkt. Der Comic bezieht sich indirekt auf eine touristische Situation, wie sie in Lehrwerken für den Fremdsprachenunterricht oft inszeniert wird (Bauman 1996; Byram 1993). In der entsprechenden Einheit lautet das übergeordnete Thema Umwelt.

Einerseits lenken die Arbeitsanweisungen oberhalb des Comicstrips die Aufmerksamkeit auf die Verwendung der grammatikalischen Verbform des Futurs zum Ausdruck von Probabilität, andererseits stellt der Comicstrip Anforderungen an das Weltwissen der Rezipierenden bezüglich der (Un-)Wahrscheinlichkeit einer derartigen Situation am Strand oder in der Wüste. Darüber hinaus ist es ein Beispiel dafür, dass die Auswahl des touristischen Kontextes bereits eine normative Entscheidung hinsichtlich des gewöhnlichen – am Strand – oder ungewöhnlichen – in der Wüste – Rahmens für den Sprachgebrauch trifft. Zusätzlich lassen Ausdrucksweise und Wortschatz der Figuren auf eine bestimmte Sprachvarietät des Spanischen schließen, die als Standard präsentiert wird. Wurde bei dem *Mafalda*-Comic ein komplexer politisch-ideologischer Hintergrund eingeblendet, ohne ihn hervorzuheben, indem der Comic primär in seiner funktionalen Rolle rekontextualisiert wurde, wird im zweiten Beispiel das stereotype Bild einer Sprachhandlung betont, indem grammatikalische Merkmale im Vordergrund stehen. Somit wird der Comic ebenso in einen Diskurs eingebettet, der Sprache und die kulturellen Praktiken, die mit dieser Sprache in Verbindung gebracht werden, mitbestimmen.

Inwiefern die erwähnten und analysierten Merkmale des Comic-Textes rezipiert werden, hängt von den jeweiligen Bedeutungszuschreibungen ab. Dennoch fällt die Tatsache auf, dass beide Beispiele zu der Ausblendung von impliziten Voraussetzungen beitragen, statt auf diese aufmerksam zu machen.



In diesem Sinne wird eine Vereinfachung des multimodalen Comic-Textes in dem neuen Kontext bevorzugt.<sup>2</sup>

Im nächsten Abschnitt werde ich eine andere Art von Rekontextualisierung von Comics betrachten, in der – im Gegensatz zu den bisher behandelten Beispielen – auf der Diskursebene andere Medien und Texte intertextuell und intermedial integriert werden.

### 3 Komplexität durch intra- und extratextuelle Bezüge

Im Folgenden geht es um textimmanente Rekontextualisierung, d. h. um den Prozess der Anspielung mittels Formen der Transtextualität (Genette 1989; Kristeva 1980; Riffaterre 1994). Da der Comic-Text sich des Schrift- und Bild-Zeichens bedient, handelt es sich oft um Bezüge, die medienextern sind, was heute unter Intermedialität subsumiert wird (Rajewsky 2002; Wolf 2017). Allgemein kann der Prozess als Präsenz eines Textes A (Hypotext oder Prätext) in einem anderen Text oder Medium B (Hypertext) definiert werden, so wie Genette (1989: 17) diese Transformation begrifflich geprägt hat. Ich verstehe den Begriff in einem spezifischeren Sinne als das Vorhandensein eines bestimmten Textes (A), der einem bestimmten Medium bzw. Diskurs angehört, in einem Comic-Text (B). Ich folge dabei Gil González & Pardo (2018: 11–40), die einen Versuch unternommen haben, das transtextuelle Modell von Genette für eine komplexere mediale Realität zu adaptieren (Bernhart 2017). Unter Diskurs verstehe ich hier nicht den narrativen Diskurs des Comics, sondern ein Repertoire, das es ermöglicht, Phänomene wie transmediale Inhalte oder Diskurse zu erklären, die nicht auf einen einzigen materiellen früheren Text oder ein einziges Medium zurückgeführt werden können, sondern eine komplexere diskursivere Natur aufweisen, wie mythologische oder historische Sachverhalte, aber auch Figuren und Figurenzusammenhänge (Gil González & Pardo 2018).

Diese mit der Intertextualität und Intermedialität verbundene Rekontextualisierung unterscheidet sich von der zuvor behandelten dadurch, dass die erstere einen direkten Zusammenhang mit dem Zeicheninhalt des multimodalen

---

<sup>2</sup> Der für das Lehrwerk produzierte Comic-Text ist in einen multimodalen Text, in einen breiteren Zusammenhang eingebettet, der die Bedeutungszuschreibung mitbestimmt. Dagegen ist die Rekontextualisierung eines vorher produzierten Comics nicht nur auf der Rezeptionsebene in dem multimodalen Kontext des Lehrwerkes zu betrachten, sondern auf die diskursiven Entscheidungen hin zu untersuchen, welche die ursprüngliche kommunikative Situation verändern.

Textes hat, während die zweite auf externen Prozessen beruht. Wenn intertextuelle bzw. intermediale Bezüge entstehen, spielen die dem Comic-Text zugehörigen Zeichen auf andere Texte, Medien oder Diskurse an, die materiell präsent sind. Die Vielfalt an Funktionen des Miteinanderseins beider Zeichensysteme können in den verschiedenen Formen der Intertextualität bzw. Intermedialität exemplarisch illustriert werden.

Wenn ein Comic-Text auf einen früheren Text Bezug nimmt, findet immer eine materielle Transformation des Hypotextes statt, unabhängig von dem Mediumträger, in dem er erschienen ist. Die von Genette geprägten narratologischen Studien haben dieser Distanz Kohärenz verliehen, indem sie bestimmte Funktionen des Hypotextes in dem Hypertext zu beschreiben versuchten. Obwohl die Intertextualität und Intermedialität immer noch keine einheitliche Begrifflichkeit gefunden haben (Rajewsky 2005), besteht ein gewisses Repertoire an Funktionen, das im vorliegenden Beitrag als Ausgangspunkt dienen kann.

Dass die Integration eines Ausgangstextes in einem später entstandenen Text den übernommenen Inhalt rekontextualisiert, gehört so zu der konstitutiven Struktur der Transtextualität. Nach Riffaterre (1994: 781) drückt der Hypotext etwas aus, über das im Hypertext geschwiegen wird. In diesem Sinne erzeugt die Präsenz eines Hypotextes eine Komplexität sowohl auf den Bild- und Schrift-Ebenen als auch hinsichtlich der Schlussfolgerungen, die auf der intrasemantischen Ebene möglich sind. Das Zusammenspiel von Komplexität und Einfachheit möchte ich daran anknüpfend anhand von zwei Comic-Texten, die einen Prätext des Schriftstellers Thomas Bernhard (1931–1989) aufgreifen, illustrieren. Danach gehe ich auf eine Adaptation des Literaturklassikers *Ulysses* (1922) von James Joyce und auf einen Comicstrip ein, der auf ein Gedicht Edgar Allan Poes Bezug nimmt.

Das nun zu analysierende erste Beispiel ist die Adaption von Bernhards autobiographischem Roman von 1975, *Die Ursache* (Ausgabe von 2011), worin eine autodiegetische Erzählstimme den Übergang von der Kindheit zur Jugend zwischen Bayern und Salzburg im Kontext des Zweiten Weltkriegs erzählt. In einer der bekanntesten Stellen des Werkes, durch die auch der Inhalt des gesamten Romans charakterisiert wird, vergleicht der Protagonist und Erzähler die Situation in einem Internat vor und nach dem Sturz des nationalsozialistischen Regimes. Nicht nur an den beiden Leitern, Grünkranz, dem Nationalsozialisten, und dem katholischen Präfekten, der das Internat später übernimmt, bemerkt die Erzählstimme eine Kontinuität, als der Protagonist zurückkommen kann:

Nun war ich also [...] wieder im Internat, in keinem nationalsozialistischen, in einem katholischen, und es hatte sich für mich zuerst nur in dem Austausch des Hitlerbildes gegen das Christuskreuz und in dem Austausch des Grünkranz gegen den Onkel Franz unterschieden [...]. (Bernhard 2011: 94)

Die Erzählstimme reflektiert ebenso metaerzählerisch über „die Empfindungen von damals und das Denken von heute“ (Bernhard 2011: 96). Die zeitliche Distanz zwischen dem Jetzt der Erzählung und dem erzählten Jetzt der Aussage, die den Zusammenhang zur Vergangenheit herstellt, betont die Kontinuität beider Systeme:

Jetzt pilgerten wir ganz einfach gleich nach der ebenso wie in der Nazizeit ungründlichen Reinigungsprozedur in die *Kapelle*, um die Messe zu hören und um die Heilige Kommunion zu empfangen, genauso wie in der Nazizeit in den *Tagraum*, um die Nachrichten und die Instruktionen des Grünkranz zu hören, sangen jetzt Kirchenlieder, wo wir vorher Nazilieder gesungen hatten, und der Tagesablauf gestaltete sich auf katholisch als der gleiche im Grunde menschenfeindliche Züchtigungsmechanismus wie der nationalsozialistische. (Bernhard 2011: 97, Kursivierungen wie im Original)

Die Erzählinstanz stellt eine Reihe von Gegensätzen her, zwischen der Messe in der Kapelle und dem Hören von Nachrichten und Anweisungen in der Stube, religiösen Liedern und nationalsozialistischen, während die Abläufe und zum Teil die Aktivitäten im Wesentlichen gleich bleiben.

Lukas Kummers *Die Ursache* (Bernhard 2018) ist eine Adaption von Bernhards Werk im multimodalen Format des Comics. Adaptionen von literarischen Texten haben in Comics eine lange Geschichte; sie gehören zu einem populären Subgenre. In der transmedialen Narratologie werden Adaptionen als ein deutliches Moment angesehen, an dem die formalen Möglichkeiten (*affordances*) eines Mediums mit einem anderen vergleichbar werden (Kukkonen 2011; Ryan 2014: 30). Hier werde ich mich darauf beschränken, den gerade erwähnten Sachverhalt im Sinne seiner Rekontextualisierung zu analysieren.

Auf einer Seite (siehe Abb. 3) sind vier regelmäßige Panels zu sehen, getrennt durch einen weißen Zwischenraum (*gutter*). Jedes Panel enthält am oberen Rand einen rechteckigen Erzählblock, auf dem die Erzählstimme in einer schreibmaschinenartigen Schrift zu finden ist: Ein direktes Zitat aus dem Originalroman. Wie bei allen Comic-Adaptionen von literarischen Werken wird der Originaltext übernommen, jedoch stark gekürzt. Während die Erzählblöcke der ersten drei Panels einem einzigen Satz entnommen sind

Und der Verdacht, daß es sich jetzt im Umgang mit Jesus Christus um das gleiche handelte wie ein oder wie ein halbes Jahr zuvor noch mit Adolf Hitler, war bald bestätigt. (Bernhard 2011: 99)

bricht der vierte Erzählblock mit der Einheit des Romans und überspringt etwa zwei Drittel einer Seite bis zum nächsten Zitat:

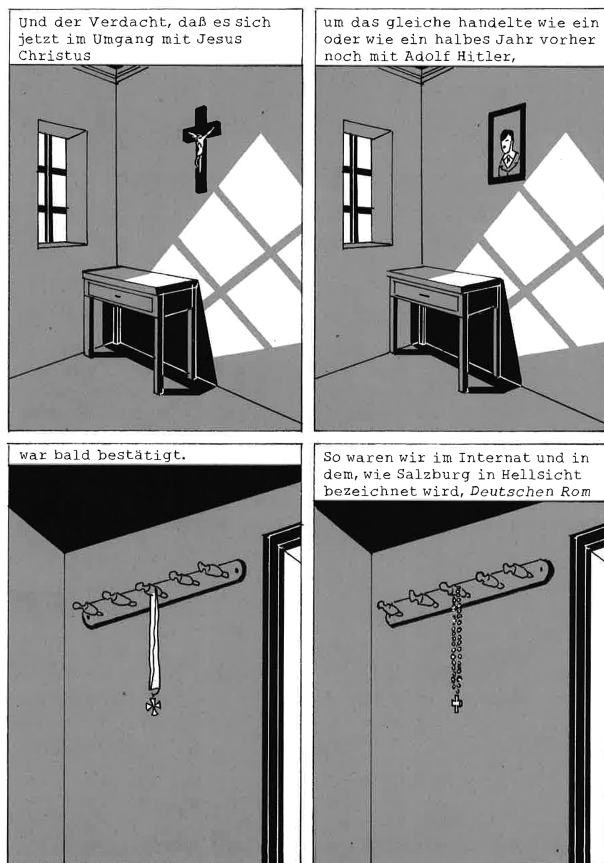


Abb. 3: Bernhard & Kummer (2018: 86).

So waren wir im Internat und in dem, wie Salzburg in Hellsicht bezeichnet wird, *Deutschen Rom*, zuerst im Namen Adolf Hitlers zugrunde und tagtäglich zu Tode erzogen worden und dann nach dem Krieg im Namen von Jesus Christus, und der Nationalsozialismus hatte die gleiche verheerende Wirkung auf alle diese jungen Menschen gehabt wie jetzt der Katholizismus. (Bernhard 2011: 100, Kursivierungen wie im Original)

Dieser Textausschnitt wird auf der folgenden Seite der *Graphic Novel* verwendet. Was die visuelle Umsetzung betrifft, so stellt der Diskurs die erwähnte Kontinuität des nationalsozialistischen und katholischen Internatsregimes mittels der Raumwiederholung dar. Während das erste und das zweite Panel einen Innenraum aus der gleichen Perspektive zeigen, ist in dem dritten und vierten Panel ein Detailausschnitt der Wand mit einer Garderobe sichtbar. Die Panels unterscheiden sich jeweils nur in einem einzigen Detail: Im ersten Panel hängt

ein Kruzifix an der Wand, im zweiten ein Portrait von Hitler. Kummers Werk löst die gleiche Antithese, auf der Bernhards Text aufbaut, mit visuellen Mitteln. Auffällig ist die Umkehrung der natürlichen Chronologie, die zwar dem Gedankenfluss folgt, aber nicht der erzählten Zeit. Die Bilder, die eine Rekonstruktion der Chronologie ermöglichen, sind an den Gedanken der Erzählinstanz orientiert, sodass sie mentale Zustände abbilden. In den Erzählblöcken wird ein Verdacht geäußert, der sich bestätigt haben soll. Die Schrift gibt das ‚Wie‘ des mentalen Zustandes – den bestätigten Verdacht – wieder, während das Bild für das ‚Was‘ steht – katholische Religion und Nationalsozialismus sind gleich bzw. austauschbar. So hängt im ersten Panel die christliche Ikone an der Wand, während im zweiten die nationalsozialistische Ikone sich an der gleichen Stelle befindet.

Bei beiden Panel-Paaren kommt die gleiche visuelle Strategie zum Einsatz. Die Interdependenz zwischen permanenten und variablen Elementen wird durch eine deutliche Reduktion der visuellen Mittel verdeutlicht. In der unteren Panel-Folge handelt es sich gewissermaßen um den gleichen Innenraum. Dieses Mal wird der Blick auf die Wand neben der Tür gerichtet, wo die Garderobe angebracht ist, von der im dritten Panel ein preußisches, nationalsozialistisches Eisernes Kreuz von einem Band herunterhängt. Im vierten Panel hängt an gleicher Stelle ein katholisches Kreuz von einer Kette herunter. In diesen beiden Panels wird nun der chronologischen Ordnung gefolgt. Das vierte Panel zeigt so die letzte Station, das Ergebnis: Das Kreuz steht ikonisch für den Katholizismus in der erzählten Zeit, was durch den Erzählblock auf der zeitlichen („So waren wir“) und konzeptuellen („Deutsches Rom“) Ebene hervorgehoben wird. Erstens ist die Reduzierung des Textumfangs gegenüber dem Original bei Beibehaltung einer autodiegetischen Erzählinstanz, die in den Erzählblöcken ihren Platz findet, festzuhalten. Zweitens wird eine grafische Wiedergabe der Aussage des Prätextes, aus dem die diskursiv-rhetorische Struktur von Antithese und struktureller Gleichheit übernommen wird, dargestellt. Drittens werden abstrakte Begriffe wie Nationalsozialismus oder Katholizismus, die symbolisch geprägt sind, in ikonische Zeichen verwandelt, welche ihrerseits eine symbolische Funktion erhalten, die inferenziell erschlossen werden muss und Vorwissen erfordert.

In einem gewissen Sinne vereinfacht *Die Ursache* den Hypotext, da sie Zeichen-Information reduziert. Dabei kann nicht von einer Vereinfachung des Diskurses, schon gar nicht von einer rhetorischen Vereinfachung, die Rede sein. Anhand der ikonischen Reduktion sowie der gleichzeitigen Präsenz des visuellen Zeichens – der ikonischen Solidarität – auf der gleichen Seite und der syntaktisch symmetrisch strukturierten Panels kann die erwähnte Information rekonstruiert werden. Daraus lässt sich schließen, dass die vermeintliche Einfachheit des Comic-Textes auf eine Reduktion des Schrift-Inhalts zurückzuführen ist, aber

keineswegs auf eine Vereinfachung seiner diskursiven Struktur oder des symbolischen Inhalts.

Der Comiczeichner Nicolas Mahler, der mehrere Romane als Comics adaptiert hat, bezieht sich auch in seinem zuletzt erschienenen Werk *Thomas Bernhard. Die unkorrekte Biographie* (Mahler 2021) auf den österreichischen Schriftsteller. In dem Werk greift er auch die oben analysierte Textstelle von Bernhards Autobiographie auf. Mahlers *unkorrekte Biographie* strukturiert die Erzählung als multimodales Ensemble, das episodenhaft Bernhards Leben mit – tatsächlich biographischen sowie erfundenen – Erzählblöcken und ganzseitigen Bildern rekonstruiert. Das Werk besitzt somit nicht die Erzählstruktur eines klassischen Comic-Textes, auch wenn jede Seite wie ein Panel verstanden werden könnte, das zu einer gewissen Sequenzialität beiträgt.

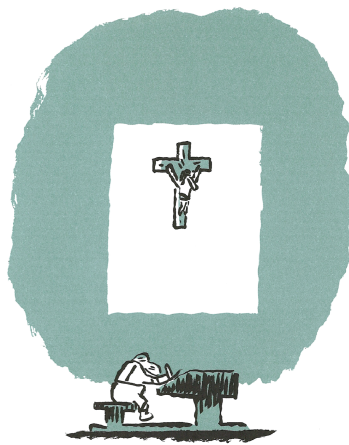
Schließlich landet das bleiche, blutarme Kind in einem NS-Erziehungsheim. Nicht die besten Voraussetzungen für eine unbeschwerte Schulzeit.



»Ich hab' mir immer vorgestellt, ich möchte im Grund' morgens nimmer aufwachen ... Und es war übel genug, daß ich immer wieder da war.«

16

Dann ist die Nazizeit zu Ende, das Hitlerbild wird abgehängt und durch etwas anderes ersetzt. Die Umrisse bleiben.



Auch die katholische Kirche wird das Kind ein Leben lang hassen.

17

**Abb. 4:** Mahler (2021: 16–17). © Suhrkamp, Berlin.

Mahlers biographische Rekontextualisierung enthält eine Reihe von Elementen, die Kummers Werk ähneln, und andere, die unterschiedlich ausfallen. Erstens ist die Schrift im oberen und unteren Bereich der Seite in rahmenlosen Erzählblöcken

positioniert; diese werden, wenn es sich um ein Zitat handelt, kursiv gesetzt. Es gibt keinen Panelrahmen, sondern die Seite selbst bildet die Einheit des Layouts. Der Erzählstrang ist bei den fehlenden Panels brüchig, obwohl es sich um die chronologisch gestalte Erzählung eines Lebens handelt.

Die Erzählinstanz nimmt eine distanzierte Haltung zu Thomas Bernhards biographischer Grundlage ein, nämlich die der Parodie. Der Untertitel *Die unkorrekte Biographie* stellt die Distanz zu den Prätexten her. Der autobiographische Pakt (Lejeune 1994) des Hypotextes, der eine Identität zwischen Autor, Erzählinstanz und Figur postuliert, wird hier durch eine biographische – und heterodiegetische – Erzählinstanz ersetzt, die das Lebensgeschehen kommentiert, statt es zu erzählen. Mahler greift allerdings eine Strategie auf, die Bernhard selbst zu Beginn seines autobiographischen Romans verwendet. Dies geschieht durch eine Trennung der Ereignisse, über die er erzählt, und der Gedanken über jene Ereignisse sowie über den Protagonisten, auf den sich die Erzählinstanz oft in der dritten Person bezieht. In Mahlers Biographie sind die Kommentare auffällig. Im ersten Erzählblock des Beispiels (siehe Abb. 4) wird eine Information eingeführt, die zwar biographisch korrekt ist, aber ironisch kommentiert wird: „Nicht die besten Voraussetzungen für eine unbeschwerte Schulzeit“ (Mahler 2021: 16). Obwohl argumentiert werden kann, dass Bernhards autobiographisches Werk nicht nur inhaltlich mit dem Erzählblock übereinstimmt, sondern auch mit der Zusammenfassung, verändert die berichterstattende Instanz den Ton. Wenn die Erzählblöcke einer Kontextualisierung der visuellen Elemente in beiden Panels dienen, die den Übergang von einem nationalsozialistischen zu einem katholischen Regime zeigen, wiederholt das Bild die gleiche Raumdarstellung in beiden Panels. Eine Figur schreibt auf einer Schulbank, ein schematisch gezeichneter Hintergrund fungiert als Zimmerwand. An dem Wandfleck hängt in dem ersten Panel das Porträt einer Person mit einem Schnurbart, die dank der schriftlichen Referenz auf den Nationalsozialismus sowie aufgrund des visuellen Vorwissens als Adolf Hitler identifizierbar ist. Auf der folgenden Seite wird das Hitler-Porträt erwähnt, das abgehängt und durch „etwas anderes“ ersetzt wurde. Dieses Andere ist im Bild-Zeichen des Kruzifixes zu erkennen, das den Katholizismus symbolisiert.

Im folgenden Erzählblock heißt es, dass der Junge auch die katholische Kirche für den Rest seines Lebens hassen wird, was den religiösen Kontext bestätigt und ihn wiederum präzisiert. Andererseits ist die Cartoonisierung, mit der Mahler seine Figur konstruiert, durch minimale Zeichenelemente sowie eine unregelmäßige – karikaturähnliche – Linienführung gekennzeichnet. Der Protagonist ist in Mahlers Werk an seiner großen Nase zu erkennen, während andere Gesichtszüge kaum vorhanden sind; Körpersprache ist nur angedeutet, aber nicht übertrieben. Diese parodistische Distanz fehlt in Kummers Adaption, die sich als solche dieser Freiheit nicht bedienen kann. In Kummers *Graphic*



*Novel* ist die visuelle Reduktion wichtig, aber der Zeichenstil weist eine präzise und gerade Linienführung auf. Obwohl Mahler stärker auf symbolische Elemente besteht, die im Zusammenhang mit den Schriftkommentaren Inferenzen ermöglichen, setzt der Comic-Diskurs zu dieser Episode dieselbe Strategie wie beim vorigen Beispiel ein. Diese besteht darin, den Schauplatz zu wiederholen, während die symbolischen Zeichen, die auf den Nationalsozialismus und den Katholizismus verweisen, verändert werden.

Beide Werke greifen außerdem auf die gleiche Strategie der visuellen Reduktion zurück, um das Verhältnis zwischen Kontinuität eines Systems trotz Namens- und Symboländerungen zu betonen. Die symbolische Antithese sticht visuell hervor, indem die Kontinuität durch die Wiederholung eines Panels bzw. eines Schauplatzes erreicht wird. Somit kann der propositionale Gehalt der Episode in Bernhards Biographie sowohl aus der autodiegetischen als auch aus der heterodiegetischen Perspektive rekonstruiert werden: Trotz der Veränderung bleiben die ‚Umrisse‘ bestehen. Auch anhand dieses Beispiels kann gezeigt werden, dass die Information des Prätextes ein ähnliches informationsreduzierendes Schema für komplexe Prozesse effektiv einsetzt. Aber gerade das Verhältnis zwischen der Schrift und dem Bild verankert beide Texte unterschiedlich. Das erste Beispiel hält die zeitliche Komplexität aufrecht, die mit der mentalen internen Erzählperspektive übereinstimmt, das zweite integriert seinerseits Komplexität durch eine parodistische Distanzierung.

Eine weitere Adaption von Mahler trägt den Titel *Ulysses. Neu übersetzt, stark gekürzt, erweitert und gezeichnet von Mahler* (Joyce 2020); adaptiert wurde in dieser *Graphic Novel* der Roman *Ulysses* von James Joyce. Das Buch wird als ein Werk von James Joyce vermarktet. Es handelt sich um eine Rekontextualisierung des Joyce-Klassikers, die – im Vergleich zu den üblichen Adaptionen literarischer Werke in Comicform – sehr frei mit ihrer Vorlage umgeht, weshalb der Paratext des Buches von einer „Comic-Interpretation“ spricht. Die Adaption ist insofern frei, als dass die Handlung des Romans, die am 16. Juni 1904 in Dublin spielt, auf denselben Tag in Wien verlegt wird. Auch die Namen der Figuren werden in lokale Namen umgewandelt, die laut den Angaben des Autors in Paratexten aus Zeitungen der damaligen Zeit ausgewählt wurden (Mahler 2021); aus Joyce’ Protagonisten Leopold Bloom wird z. B. Leopold Wurmb. Verschiedene Strategien des Romans, wie die Variation von Erzähltechniken oder der systematische Einsatz des inneren Monologs, werden mit abwechselnden Mitteln in die Bildsprache der *Graphic Novel* transponiert. Ich möchte hier nur ein Beispiel analysieren, das auf die siebte Episode des *Ulysses* (Joyce 2004: 167–213) Bezug nimmt.

Leopold Bloom ist als Anzeigenakquisiteur tätig, der in der siebten Episode mittags in das Büro von *Freeman’s Journal* geht, um zu versuchen, eine Anzeige für die nächste Ausgabe zu positionieren. Auch der Text des Originalromans

setzt eine visuelle Strategie ein, indem Schlagzeilen, die sich auf das Universum des Journalismus und den Kontext des öffentlichen Lebens der Vorkriegszeit beziehen und so eine komplexe Beziehung zu der Außenwelt des Romans herstellen, zwischen den Absätzen eingegliedert werden. Mahlers Adaption der Episode nutzt diese Beziehung zum Journalismus auf eine anschauliche Weise, indem er *Freeman's Journal* gegen die österreichische Tageszeitung *Neuigkeits-Welt-Blatt* austauscht. Das Kapitel fängt so an, wie in der Abb. 5.1 zu sehen ist. Aus Auszügen der österreichischen Tageszeitung des 16. Juni 1904 (siehe Abb. 5.2) entsteht eine Montage, die sich in die Handlung des Kapitels einblendet. Nicht nur die Schrift, sondern auch die visuellen Komponenten sind auffällig. Das Kapitel integriert, so wie der Roman, Hypotexte aus dem Zeitungswesen, die verschiedene Funktionen im Kapitel einnehmen und zu denen sich eine breitere Palette an Inferenzen erschließen lässt.



Abb. 5.1: Mahler (2020: 83) © Suhrkamp, Berlin.



Abb. 5.2: *Neuigkeits-Welt-Blatt*, 16.06.1904.

Zunächst fungiert die Zeitung als räumlich-zeitlicher Anker für den Comic, da das Titelbild Ort, Datum und Zeitungstitel zeigt und auf dem oberen Teil der Seite abgedruckt wird. Die erste Seite des Kapitels ähnelt so dem Zeitungsdruck. Darüber hinaus stechen die aus Zeitungen entnommenen Trennlinien heraus,

die im Comic-Panel eine dekorative sowie gliedernde Funktion haben. Zweitens ergeben die abgedruckten Zeitungsabsätze eine räumliche Konstruktion, die als Gebäude mit einem Tor zu erkennen ist, zu dem sich der Protagonist hinbegibt. Wie in allen Kapiteln der Comic-Adaption gibt es eine dominierende Farbe, die als Vereinheitlichungsmerkmal wirkt; in diesem Fall ist es die besondere Farbe der alten, manipulierten Zeitung. Drittens integrieren die Zeitungsauszüge Teile des gedruckten Inhalts: An der Spitze steht die Werbung für ein neues Modell des Zeitungsabonnements; darunter findet man die Titelseite mit der Überschrift „Geseheiterte Friedenshoffnungen“, in der eine brisante politische Diskussion über Böhmen kommentiert wird. Der Artikel ist jedoch abgeschnitten, es handelt sich nur um ein Fragment dieser Informationen. Unten steht ein Auszug der „Kleinen Anzeigen“, der eine Anspielung auf den Beruf der Figur Blooms/Wurmbis ist, aber gleichzeitig zu dem sich darin manifestierenden Weltwissen einen Bezug herstellt. (siehe Abb. 5.1 und 5.2 zur Quelle).

Die Seite besteht aus einer Montage, die durch ihre graphische Gestaltung auffällt, weil sie stark mit dem grafischen Universum der Produktionszeit verbunden ist und in der Adaption als eine Art visueller Anachronismus fungiert, der dennoch dem Originaldiskurs des *Ulysses* treu bleibt, denn die werkexternen Anspielungen häufen sich in diesem Kapitel des Romans. Dagegen weist die Episode eine extreme Ausblendung des schriftlichen Elements des Originalromans auf. Die Handlung beschränkt sich darauf, die Figur in ähnlichen Räumen wiederholt zu zeigen. Inferenzen müssen sich also auf die abgedruckten Zeitungsfragmente und -schlagzeilen beziehen, die es nur erlauben, eine brüchige, kaum einheitliche Ganzheit herzustellen. Während Wurmbis vereinzelt, immer am Tisch arbeitende Figuren trifft, bilden die abgedruckten Zeitungsschlagzeilen und -inserate den Kontext. Die abgedruckten Fragmente sind nicht nur mit den zahlreichen Verweisen auf die Journalismus-, Lebens- und Literaturwelt im Original vergleichbar, sondern ermöglichen eine ähnliche Inkohärenz, die jedoch durch die Anordnung auf der Seite sowie durch ihre einheitliche Farbe eine visuelle Kohärenz erzeugen. Die Vereinfachung funktioniert hier also im Sinne des Weglassens des Originaltexts. Die grafische Strategie erschließt dagegen, nicht zuletzt durch die schriftlichen Inhalte und die Kontexte, auf die diese hindeuten, eine fast ausufernde Komplexität.

Das Kapitel wird in einem bestimmten Chronotopos inszeniert, der inferenzbasierte Bedeutungszuschreibungen erschwert. Auf keinen Fall kann eine Bedeutungszuschreibung durch die Synthese von Bild und Schrift erreicht werden. Vielmehr erzeugt die Synthese durch die Einbindung von Hypotexten der Wiener Zeitung eine Komplexität, die diskursiv die Form des adaptierten Textes aufgreift. Die knapp adaptierte Handlung wird so durch den visuellen Einsatz von Hypotexten um thematisch entfernte, neu erzeugte, anachronische Kon-

texte erweitert. Die Montage fordert formal die Bestimmung von Bild- und Schriftzeichen heraus, denn diese beruhen auf Zeichen, die intradiegetisch eine klare diskursive Funktion erfüllen, die allerdings weit darüber hinaus auf ein anachronistisches enzyklopädisches Wissen hindeuten. Somit entsteht aus dem Comic-Diskurs eine Komplexität, die gegenüber der visuell stark schematisierten Handlung den Inferenzprozess der zeitgenössischen Rezipientin oder des zeitgenössischen Rezipienten herausfordert.

Auch das letzte Beispiel, das hier beschrieben werden soll, bedient sich der Intermedialität. Es ist eine Anspielung auf das berühmte Gedicht *Der Rabe* von Edgar Allan Poe (1965). Dieser Comicstrip der *Macanudo*-Serie des argentinischen Autors Liniers (Ricardo Siri) (Liniers 2021) wurde im Sonntagsmagazin der Madrider Zeitung *El País Semanal* veröffentlicht, in dem wöchentlich ein Comicstrip dieser Serie auf der Seite 4 erscheint (siehe Abb. 6). Seit mehr als zwanzig Jahren produziert Liniers die *Macanudo*-Serie, die in verschiedenen Medien wie Zeitungen, Blogs oder neuerdings *Social Media* veröffentlicht wird. Meistens bedient sich Liniers des klassischen Comicstrip-Formats von Zeitungen, das aus einem in drei bis fünf Panels unterteilten Rechteck besteht. In seinem neuesten Werk experimentiert Liniers mit der Form und dem Rahmen des Panels, die den begrenzten Raum des Comicstrip-Formats vorgeben. Der Comicstrip nimmt zwischen einem Viertel und einem Fünftel der Magazinseite ein.



Abb. 6: Liniers, *El País Semanal* (10.01.2021), S. 4 © Liniers (Ricardo Siri).

In dem Beispiel sind Bild und Schrift so angeordnet, dass ein erstes Panel den Kopf eines schwarzen Vogels auf weißem Hintergrund erkennen lässt. Auf dem Kopf liest man die Wörter „Macanudo“ und „Liniers“ in einer in Form von trockenen Ästen gestalteten Titelschrift. Das zweite Panel ist durch einen Rahmen von dem ersten und dritten Panel getrennt. Deshalb bilden das erste und das dritte Panel eine Art Einheit, welche vom zweiten Panel durchbrochen wird. Es

sticht außerdem durch seine Farbe im Gegensatz zu dem weißen Hintergrund der beiden anderen heraus. Auf der oberen Seite werden Panel eins und drei lediglich durch einen dünnen Streifen, der kaum wahrnehmbar ist und mit Stift umrissen wurde, geteilt.

Im Vordergrund des zweiten Panels sind zwei Ziegeldächer, zwei Fenster sowie die Äste eines Baumes aus einer oberen Perspektive zu sehen, während im Hintergrund ein Vollmond vor einem Sternenhimmel in der linken oberen Ecke scheint; aus der gewählten Perspektive sehen Rezipierende, dass ein Vogel am Mond vorbeifliegt. Im dritten Panel steht der Vogel auf einer Gipsbüste im antiken Stil, während ein Teil seines Schwanzes den Raum des zweiten Panels einnimmt – und so den Rahmen des Panels überschreitet. Dieses dritte Panel erstreckt sich bis zum Ende des rechten oberen Randes des Comicstrips, wo sich ein rahmenloser Erzählblock mit einer schreibmaschinenartigen Schrift befindet. Jene mechanische Art der Schriftdarstellung ist bemerkenswert, denn Comics beinhalten meistens einen handschriftlichen Schrifttyp, was nicht nur zu einem erkennbaren Stil, sondern auch zur Kohäsion beiträgt. In diesem Sinne wirkt die mechanische Schrift befremdend. Der darin enthaltene spanische Text ist eine Übersetzung des folgenden Originalauszuges:

On this home by Horror haunted – tell me truly, I implore – /Is there – is there balm in Gilead? – tell me – tell me, I implore!/Quoth the Raven, [...]. (Poe 1965: 98)

Der Hinweis auf die Antwort findet sich nach einer leeren Zeile: Der Doppelpunkt kündigt an, dass etwas folgen wird, jedoch nicht im gleichen Panel. Erst unter dem Doppelpunkt im letzten Panel, das auch nicht bis zum oberen Rand reicht, ist der Vogel samt der Sprechblase zu sehen, auf der die Worte „Nunca más“ stehen. Dieses „Nie wieder“ wird in der gleichen Schrift wie in dem oben zitierten Text, in Anführungszeichen und als Dialog mit Bindestrich gesetzt. Die Figur des Raben selbst zitiert den Text, was in Anbetracht der Ausdrucksmöglichkeiten einer Vogel-Figur einen Verfremdungseffekt hat.

Auf der rechten Seite unten sind zwei weitere Figuren mit langem schwarzen Hut, langer Nase und langen struppigen Haaren zu sehen, die die visuellen Erkennungsmerkmale einer Hexe sind. Über einer von ihnen steht in einer Sprechblase: „Sag Edgar, wir haben seinen Vogel gefunden“. Die Handlung kann verstanden werden, insofern man die Wiederholung des Vogels in den vier Panels sowie seine Reise von einem unbestimmten Ort bis zum Haus, wo er auf der Büste steht und im letzten Panel eine sprachliche Aussage von sich gibt, nachverfolgt.

Schwieriger ist bei diesem Beispiel eine Hypothese darüber zu formulieren, welche Funktion die Variation der Schriftarten hat und inwiefern die Schrift als Einheit begriffen werden kann. Schließlich muss die Verankerung der Aussage

der Hexe in dem letzten Panel sowie ihre Beziehung zu dem Vogel und zu der Figur Edgar, die visuell nicht auftaucht, aber vermutlich einen Vogel verloren hat, erschlossen werden. Visuell kann der Vogel einen Raben repräsentieren. Im dritten Panel wird ein Rabe erwähnt, den man mit der Figur verbinden kann, die im Zitat erwähnt wird. Obwohl die gleiche Schriftart in den zwei Panels verwendet wird, ist die Aussage des letzten Panels auf den Raben zurückzuführen: Er antwortet und führt dann das Zitat fort. Im Rahmen des letzten Panels fungiert allerdings der Rabe auch als Figur, zu der die Aussage der Hexe, die sich im gleichen Innenraum mit dem Raben befindet, Bezug nimmt.

Die intradiegetischen Inhalte können rekonstruiert werden, indem man Hypothesen anhand der Bild- und Text-Zeichen im Comic aufstellt. Der Ton des Comics könnte durch das Zitat rekonstruiert werden, das eine verzweifelte Frage in einer düsteren Situation ausdrückt – Heimat des Schreckens, Sturm, Beschwörung der Wahrheit –, die ein Rabe beantwortet. Die erste Person, welche die Frage im Text formuliert, wird nicht identifiziert, sie kann mit Edgar assoziiert werden, den die Hexe nennt, was aber aufgrund der durch den Stil des Textes erzeugten Distanzierung nicht der Fall sein muss. Der Schriftstil erlaubt die Inferenz, dass es sich um einen bereits existierenden schriftlichen Text handelt, den der Comic integriert, d. h. um ein implizites Zitat. Wenn Rezipient:innen über das nötige Vorwissen verfügen, also das Gedicht von Edgar Allan Poe kennen, eröffnet sich ein weiterer Kontext, der den Bezug zu der Aussage der Hexe über Edgar sowie zur Rolle des Raben, einerseits hinsichtlich des Zitats, andererseits im Comic selbst, einschließt. Der Gedichtausschnitt wird durch seine Funktionalisierung im Hypertext verfremdet, er bleibt hinsichtlich vertretbarer Hypothesen offen. Mögliche Inferenzen hängen von einer Kommunikationssituation ab, die sowohl durch die Kenntnis des kontextuellen Hintergrunds des Hypotextes als auch durch die Funktion der Hexenfiguren in Liniers *Macanudo*-Serie bestimmt werden kann. Der Kontrast zwischen der Kürze des Comicstrips und der Komplexität des impliziten Wissens trägt dazu bei, Schlussfolgerungen verschiedener Art zu erlauben.

Die Handlung ist dabei äußerst einfach: In einer Abfolge von vier Panels dringt ein Rabe in einer Vollmondnacht in ein Haus ein. Am Ende bringt er die Worte „Nie wieder“ auf einer antiken Büste stehend zum Ausdruck. Zwei Hexen, die sich nicht direkt auf das beziehen, was im Text oder vom Raben gesagt wird, sondern eine eher alltägliche Handlung einleiten, wie z. B. etwas für jemanden zu suchen, behaupten, den Vogel von Edgar gefunden zu haben. Ich werde hier nicht der Vielzahl denkbarer Hypothesen in dieser Hinsicht nachgehen, die *per definitio-nem* unbegrenzt sind. Ich möchte jedoch betonen, dass die Kenntnis des Hypotextes und des Kontextes von Poes Gedicht sowie seiner Bedeutung in der literarischen



Tradition des Abendlandes die möglichen Hypothesen sowie den Charakter der funktionalen Aktualisierung des Hypotextes im Comic bestimmen wird.

Die Bemerkung der Hexe, sie habe Edgars Raben gefunden, ist ihrerseits ein klarer Fall von Metalepsis, denn die Hexe sagt, sie habe einen Raben gefunden, der die Hauptfigur in einem Erzählgedicht ist, während sie gleichzeitig den Besitz eines Raben, der im diegetischen Universum real ist, dem Autor eines Gedichts, das von dem Raben handelt, zuschreibt. Doch ebenso wie die Hexe die Grenzen der Textebene überschreitet, wird der Text dem diegetischen Universum als externes Element übergestülpt. Zwischen den beiden Texten besteht nicht nur ein generischer und medialer Abstand – ein im literaturinstitutionellen Feld kanonisiertes Gedicht im Gegensatz zu einem kurzen Comic, der in einem Sonntagsmagazin einer Zeitung abgedruckt wurde –, sondern auch Leerstellen, die vom Weltwissen der oder des Rezipierenden gefüllt werden. Die Hypothesen können von der spanischen Übersetzung des Gedichtes *Der Rabe*, dessen Zuschreibung an den Schriftsteller Edgar Allan Poe, bis hin zu seiner Einordnung in eine bestimmte literarische Schauerthematik, alles enthalten. Es liegt darüber hinaus auf der Hand, dass die Zuschreibung des symbolischen Charakters an den Raben auch von diesem Prozess der hypothetischen Formulierung abhängt und den semantischen Gehalt des Comicstrips bestimmt. Der Text fördert ein Zusammenspiel zwischen Einfachheit und Komplexität, die auf der diegetischen Ebene durch die Wiederholung der Figur des Raben und ihrem Zusammenhang mit dem zitierten Text hergestellt wird. Die ungewöhnliche Struktur der Panelsequenz erschafft eine erste formale Verfremdung auf der graphischen Ebene und erzeugt eine visuelle Komplexität zusammen mit den unterschiedlichen Schriftarten und dem anachronisch wirkenden Inhalt des zitierten Textes. Diese Komplexität kann, muss aber nicht, mit der Einbindung von Inferenzen, die auf den intermedial erzeugten Anspielungen beruhen, erweitert werden.

## 4 Schlussbetrachtung

Die Rekontextualisierung gehört textimmanent zum diskursiven Dispositiv des Comics, kann allerdings durch die Einbettung eines Textes in ein anderes Medium extern erreicht werden. Beide Prozesse schließen sich nicht gegenseitig aus und müssen komplementär verstanden werden. Der Comic kann Prätexte mit einer niedrigeren Quantität an Bild- und Schrift-Zeichen so adaptieren, dass extratextuelle Informationen sowie grundlegende kognitive Fähigkeiten wie die Herstellung von Einheit und Kausalität als auch das Hervorrufen von soziokulturellem Wissen implizit und explizit erfordert werden. Die Einfachheit des Zeichenma-



terials kontrastiert so mit der Komplexität der impliziten Voraussetzungen der inferenzbasierten Bedeutungszuschreibung. Diese kann von der Rekonstruktion einer – einfachen – Handlung bis hin zu der Erschließung von komplexen Kontexten reichen, die sowohl implizit als auch explizit in den Rezeptionskontext eingebunden werden können. Der Kontext, in dem die Rekontextualisierung stattfindet, zeigt außerdem soziale und institutionelle Entscheidungen und Prozesse, die den Comic-Text bei der Rezeption mitbestimmen und selbst an der Grenze zwischen Einfachheit und Komplexität liegen.

## Bibliographie

- Abbott, H. Porter (2008): Unreadable Minds and the Captive Reader. *Style* 42 (4), 448–466.  
[www.jstor.org/stable/10.5325/style.42.4.448](http://www.jstor.org/stable/10.5325/style.42.4.448)
- Aldama, Frederick L. (2009): Your Brain on Latino Comics. *MELUS* 36 (3), 216–218.
- Aldama, Frederick L. (Hrsg.) (2018): *The Routledge Companion to Gender, Sex and Latin American Culture*. New York: Routledge.
- Baetens, Jan (2001): Revealing traces. A new theory of graphic enunciation. In Robin Varnum & Christina T. Gibbons (Hrsg.), *The Language of Comics. Word and Image*, 145–155. Jackson: Univ. Press of Mississippi.
- Baetens, Jan, & Hugo Frey (2015): *The graphic novel. An introduction*. 1. publ. Aufl. New York: Cambridge Univ. Press.
- Bateman, John A. (2014): *Text and Image. A critical introduction to the visual / verbal divide*. London: Routledge.
- Bauman, Zygmunt (1996): *Tourists and Vagabonds. Heroes and Victims of Postmodernity*. Wien: Institut für Höhere Studien.
- Bernhard, Thomas (2011): *Die Ursache. Eine Andeutung*. München: dtv.
- Bernhard, Thomas & Lukas Kummer (Illustrationen) (2018): *Die Ursache. Eine Andeutung*. Salzburg: Residenz.
- Bernhart, Walter (2017): *Selected Essays on Intermediality by Werner Wolf (1992–2014)*. Leiden: Brill.
- Bourdieu, Pierre (1991): *Language and Symbolic Power*. Cambridge: Polity Press.
- Bourdieu, Pierre (2007): *Distinction*. New York: Routledge.
- Bürsgens, Gloria, Sara Amann-Marín, Andrea Bucheli & Gabriele Forst (2011): *Perspectivas A2*. Berlin: Cornelsen.
- Byram, Michael (1993): Criteria for Textbook Evaluation. In Michael Byram (Hrsg.), *Germany: its Representation in Textbooks for Teaching German in Great Britain*, 31–40. Frankfurt a.M.: Diesterweg.
- Chavanne, Renaud (2015): The Composition of Comics. *European Comic Art* 8 (1), 111–144.  
<https://doi.org/10.3167/eca.2015.080108>
- Chute, Hillary L. (2006): Decoding Comics. *MFS Modern Fiction Studies* 52 (4), 1014–1027.
- Chute, Hillary L., & Marianne DeKoven (2006): Introduction: Graphic Narrative. *MFS Modern Fiction Studies* 52 (4), 767–782.

- Cohn, Dorrit (1983): *Transparent minds. Narrative Modes for Presenting Consciousness in Fiction*. Princeton: Princeton Univ. Press.
- Cohn, Neil (2013a): *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London: Bloomsbury Academic.
- Cohn, Neil (2013b): Visual Narrative Structure. *Cognitive Science* 37 (3), 413–452. <https://doi.org/10.1111/cogs.12016>
- Cohn, Neil, Ray Jackendoff, Phillip J. Holcomb & Gina R. Kuperberg (2014): The grammar of visual narrative: Neural evidence for constituent structure in sequential image comprehension. *Neuropsychologia* 64, 63–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2014.09.018>
- Cohn, Neil & Stephen Maher (2015): The notion of the motion: The neurocognition of motion lines in visual narratives. *Brain Research* 1601, 73–84. <https://doi.org/10.1016/j.brainres.2015.01.018>
- Cohn, Neil, & Eva Wittenberg (2015): Action starring narratives and events: Structure and inference in visual narrative comprehension. *Journal of Cognitive Psychology* 27 (7), 812–828. <https://doi.org/10.1080/20445911.2015.1051535>
- Corti, Agustín (2019a): El prócer travestido: Artigas zombi según los Silva Bros. *Mitologías hoy* 20, 205–225. <https://doi.org/10.5565/rev/mitologias.657>
- Corti, Agustín (2019b): *La construcción de la cultura en el Español como lengua extranjera (ELE)*. Münster u.a: Waxmann.
- Corti, Agustín (2020): La mente en acción en el cómic. Narración y cognición a través del ejemplo de Nieve en los bolsillos (Kim). In Corinna T. Koch, Claudia Schlaak & Sylvia Thiele (Hrsg.), *Zwischen Kreativität und literarischer Tradition. Zum Potential von literarischen Texten in einem kompetenzorientierten Spanischunterricht*, 39–59. Stuttgart: Ibidem.
- Dirscherl, Klaus (Hrsg.) (1993): *Bild und Text im Dialog*. Passau: Rothe.
- Dorfman, Ariel, & Armand Mattelart (1972): *Para leer al pato Donald*. México D.F.: Siglo XXI.
- Dunst, Alexander, Jochen Laubrock & Janina Wildfeuer (Hrsg.) (2018): *Empirical Comics Research*. New York: Routledge.
- Eco, Umberto (1992): *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.
- Frahm, Ole (2010): *Die Sprache des Comics*. Hamburg: Philo Fine Arts.
- García, Santiago (2010): *La novel gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- Genette, Gerard (1989): *Palimpsestos*. Madrid: Taurus.
- Gil González, Antonio J. & Pedro J. Pardo (2018): Intermedialidad. Modelo para armar. In Antonio J. Gil González & Pedro J. Pardo (Hrsg.), *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad*, 11–40. Binges: Éditions Orbis Tertius.
- Gray, John (2010): *The Construction of English. Culture, Consumerism and Promotion in the ELT Global Coursebook*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Groensteen, Thierry (2007): *The System of Comics*. Jackson: Univ. Press of Mississippi.
- Groensteen, Thierry (2011): *Comics and Narration*. Jackson: Univ. Press of Mississippi.
- Herman, D. (Hrsg.) (2008): *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*. Stanford: CSLI Publ.
- Herman, David (2010): Multimodal Storytelling and Identity Construction in Graphic Narratives. In Deborah Schiffrin, Anna De Fina, & Anastasia Nyland (Hrsg.), *Telling Stories: Language, Narrative, and Social Life*, 195–208. Washington: Georgetown University Press.
- Iser, Wolfgang (1994): *Der Akt des Lesens*. 4. Aufl. München: Fink.
- Iser, Wolfgang (2000): *The Range of Interpretation*. New York: Columbia University Press.

- Joyce, James (2004): *Ulysses*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Kristeva, Julia (1980): *Desire in Language. A Semiotic Approach to Literature and Art*. New York: Columbia University Press.
- Kukkonen, Karin (2011): Comics as a Test Case for Transmedial Narratology. *SubStance* 40 (1), 34–52.
- Kukkonen, Karin (2013): *Contemporary Comics Storytelling*. Lincoln, London: University of Nebraska Press.
- Lejeune, Philippe (1994): *Der autobiographische Pakt*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Liniers (2021, 10.01.2021): Macanudo. *El País Semanal* 4.
- Mahler, Nicolas (2020): *James Joyce. Ulysses. Gezeichnet von Mahler*. Berlin: Suhrkamp.
- Mahler, Nicolas (2021): *Thomas Bernhard. Die unkorrekte Biographie*. Berlin: Suhrkamp.
- McCloud, Scott (1993): *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins.
- Mikkonen, Kai (2017): *The Narratology of Comic Art*. New York: Routledge.
- Mitchell, William J. T. (1994): *Iconology. Image, Text, Ideology*. Chicago: University of Chicago Press.
- Neuigkeits-Welt-Blatt (1904, 16.06.1904): Neuigkeits-Welt-Blatt. *Neuigkeits-Welt-Blatt*.
- Packard, Stephan (2006): *Anatomie des Comics. Psychosemiotische Medienanalyse*. Göttingen: Wallstein.
- Packard, Stephan, Andreas Rauscher, Véronique Sina, Jan-Noël Thon, Lukas R.A. Wilde & Janina Wildfeuer (Hrsg.) (2019): *Comicanalyse. Eine Einführung*. Stuttgart: Metzler.
- Pérez, Petronilo, Kurt Süß & Ana Calvo (2002): *Puente Nuevo. Band 1*. Frankfurt a.M.: Diesterweg.
- Pintor Irazo, Ivan (2017): *Figuras del cómic. Forma, tiempo y narración secuencial*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Plesch, Véronique, Catriona MacLeaod & Jan Baetens (Hrsg.) (2011): *Efficacité/Efficacy. How To Do Things With Words and Images?* Amsterdam, New York: Rodopi.
- Poe, Edgar A. (1965): *The poems of Edgar Allan Poe*. 1. publ. Aufl. Charlottesville: University Press of Virginia.
- Rajewsky, Irina O. (2002): *Intermedialität*. Tübingen: Francke.
- Rajewsky, Irina O. (2005): Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermedialités / Intermediality* 6, 43–64. <https://doi.org/10.7202/1005505ar>
- Riffaterre, Michael (1994): Intertextuality vs. Hypertextuality. *New Literary History: A Journal of Theory and Interpretation* 25 (4), 779–788.
- Risager, Karen (2018): *Representations of the World in Language Textbooks*. Clevedon: Multilingual Matters.
- Ryan, Marie-Laure (2014): Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology. In Marie-Laure Ryan & Jan-Noël Thon (Hrsg.), *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, 25–49. Lincoln: Univ. of Nebraska Press.
- Saraceni, Mario (2003): *The language of comics*. 1. publ. Aufl. London u. a.: Routledge.
- Schüwer, Martin (2008): *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier: WVT.
- Smolderen, Thierry (2014): *The Origins of Comics*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Spiegelman, Art (2009): *Maus*. 8. Aufl. Barcelona: Reservoir Books.
- Steimberg, Oscar (2013): *Leyendo historietas*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.
- Varillas, Rubén (2009): *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*. Sevilla: Viaje a Bizancio.

- Weber, Max (2009): *Max Weber-Gesamtausgabe. Band I/24. Wirtschaft und Gesellschaft: Entstehungsgeschichte und Dokumente*. Tübingen: Mohr.
- Wildfeuer, Janina (2019): The Inferential Semantics of Comics: Panels and Their Meanings. *Poetics Today* 40 (2), 215–234.
- Wolf, Werner (2017): Transmedial Narratology: Theoretical Foundations and Some Applications (Fiction, Single Pictures, Instrumental Music). *Narrative* 25 (3), 256–285. <https://doi.org/10.1353/nar.2017.0015>
- Yus, Francisco (2008): Inferring from Comics: A Multi-Stage Account. *Quaderns de Filologia. Estudis de Comunicació* III, 223–249.

