

Perspektiven

Christian Alexius

Comicforschung und Filmwissenschaft: Wechselwirkungen, ausgelassene Pfade und mögliche Wege in eine gemeinsame Interdisziplinarität

Wenn man sich, so wie ich als Filmwissenschaftler in seinem Dissertationsprojekt¹, erstmals intensiv mit Comics beschäftigt, mag dies je nach Sichtweise mutig oder fahrlässig anmuten. In jedem Falle bedarf es einer eingehenden Grundlagenrecherche und Einarbeitung in die Welt der Comics und der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit ihr. Dabei fallen zunächst einmal eine Reihe viel beschworener historischer und formaler Gemeinsamkeiten zwischen Comic und Film in den Blick: „They became popular at about the same time; both have faced censorship pressures (leading, respectively, to the Comics Code Authority and the Hays Code) as well as a low-brow reputation and a prevailing sentiment that they are not art. Both are considered mass media, technologically reproducible at a great scale and

designed for popular audiences“ (Pratt 2012, S.149). Zudem würden beide ihre Geschichten unter anderem durch eine Aneinanderreihung von Einzelbildern erzählen, wie Scott McCloud betont. Dieser zieht ganz konkret eine Parallele zwischen der Sukzession der Panels und dem analogen Filmstreifen, um festzustellen: „You might say that before it’s projected, film is just a very very very very slow comic!“ (1994, S.8).²

Fest steht, dass Comic und Film etwa zur gleichen Zeit Ende des 19. Jahrhunderts entstanden, es bisher aber auch im 21. Jahrhundert keine institutionalisierte Comicforschung gibt, obwohl sich die Filmwissenschaft seit den 1970er Jahren zunehmend an den Universitäten etabliert hat. Eine Ursache dafür mag in der noch stärkeren Verortung des Comics in der Alltags- und Populärkultur liegen, etwa in

1 Im Rahmen meiner Promotion widme ich mich cinephilen Fancomics, die cinephiles Interesse am Film mit Darstellungsmöglichkeiten und Konventionen verbinden, welche vornehmlich mit der Fankultur assoziiert werden, etwa in den Arbeiten von Blutch und SeSar.

2 Zu diesen und anderen Unterschieden und Gemeinsamkeiten von Comic und Film vgl. die Beiträge in Canosa/Fornaroli 1996 sowie Quaresima/Sangalli/Zecca 2009; Ihme 2010; Gardner 2012; Sina 2014; Fischer 2017; Barros/Crucifix 2019.

Form des Zeitungsstrips oder Superheldencomics. Thomas Becker macht daneben auf die im Entstehen befindliche Anthropologie im 19. Jahrhundert aufmerksam, die bildliches Denken mit dem „Bewusstseinszustand archaischer Stämme“ (2011a, S.10) in Verbindung brachte. Zum Tragen kommt für ihn eine „rassistisch motivierte Abwertung des Bildes gegenüber der Schrift“, die auch die öffentliche Wahrnehmung des Comics in Mitleidenschaft zog, „der sich nicht an die durch legitimes Kulturverständnis vorgegebene eindeutige Trennung von Bild- und Schriftraum hielt“ (ebd.). Gerade in Deutschland gilt der Comic teils immer noch als ein trivialer und infantiler Gegenstand, der keiner ernsthaften Auseinandersetzung würdig sei. Nichtsdestoweniger ist auch im deutschsprachigen Raum seit Beginn der 2000er Jahre eine intensiviertere Auseinandersetzung mit dem Forschungsgegenstand Comic auszumachen, die ihren Teil zu einer „immens produktiven Comicforschung“ beiträgt, „die sich immer wieder neu zwischen den Polen einer sehr heterogenen Forschungsvielfalt und den Ansprüchen einer stärker konsolidierten, institutionalisierten und interdisziplinär aufgestellten Comicwissenschaft verortet“ (Etter/Stein 2016, S.107).

Als Vorbild einer angestrebten Institutionalisierung wird häufig die Filmwissenschaft herangezogen, was den Eindruck verstärkt, dass Comic und Film, zugespitzt ausgedrückt, nicht

nur „so etwas wie Zwillinge“ (Moscato 1988, S.15) sind, sondern der Film auch der Erstgeborene von beiden ist, dem der Comic nacheifert und aus dessen Schatten er hervortreten versucht. So wie die frühe Filmtheorie darum bemüht war, die Kinematografie vom Theater zu unterscheiden und deren ästhetische Möglichkeiten zu betonen, so ist die Comicforschung bis heute daran interessiert, die ontologischen Besonderheiten ihres Gegenstandes gegenüber dem Film in Stellung zu bringen, um den Comic gleichberechtigt auf eigenen Beinen stehen lassen zu können. So sieht Robert C. Harvey die Comicforschung mit der Vorstellung konfrontiert, dass „comics are but ‚frozen film‘, that panels are merely frames rescued from the footage on the cutting-room floor“ (1996, S.173) und betont: „No, comics aren’t film.“ (ebd., S.190) Ganz ohne den Film scheint es allerdings dennoch nicht zu gehen, zu nah liegen beide beieinander, wie Harvey im Weiteren ausführt: „Both are visual media; but the one isn’t quite the same as the other. [...] The difference may be slim, but the effect is somewhat greater.“ (ebd.) Und so lässt sich zumindest festhalten, dass in der Comicforschung der Film das „only proximate medium“ (Chute/DeKoven 2006, S.770) gegenüber dem Comic darstellt beziehungsweise sich als „enger verwandt“ (Schüwer 2008, S.16) mit dem Film erweist als beispielsweise die Literatur.

Aufgrund der im wissenschaftli-

chen Diskurs als übergeordnet wahrgenommenen Position des Films gegenüber dem Comic kann es kaum verwundern, dass Comicforschende sich im Laufe der vergangenen Jahrzehnte intensiv und kontrovers mit dem Film beschäftigt haben. Mit dieser Ausgangsposition im Hinterkopf erscheint es wiederum wenig überraschend, dass seitens der Filmwissenschaft ein vergleichsweises Desinteresse am Comic zu verzeichnen ist. Im Folgenden suche ich sowohl essentialistische Vorstellungen von Comic und Film, Abgrenzungsbemühungen der Comicforschung gegenüber dem letzteren sowie der Filmwissenschaft als auch die nur partiell stattfindende Auseinandersetzung der Filmwissenschaft mit dem Comic beziehungsweise der Comicforschung zu hinterfragen. Dabei sollen die beiden geschilderten Positionen letztlich hin zu einer gemeinsamen Interdisziplinarität aufgelöst werden.

Filmische Comics und die Frage nach der kinematografischen Qualität

Betrachtet man die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Comics genauer, fällt auf, dass nur wenige Texte ohne einen Verweis auf den Film auskommen. Dies geschieht auf zwei Ebenen: in der Verwendung von Termini aus der Filmanalyse und -theorie zur Beschreibung von Comics sowie im Ausmachen von Inszenierungsstrategien, die der Comic vom Film über-

nommen hätte. Dabei wird allerdings nicht immer klar, was genau mit diesen filmischen Methoden im Einzelnen gemeint ist, scheint es sich um eine weit gefasste Kategorie zu handeln, die ganz unterschiedliche Stilmittel umfasst. Zur Annäherung an dieses Phänomen bietet sich der japanische Manga an, der häufig mit langen, auf Sprache verzichtenden Bildsequenzen arbeitet, die mit großer Detailsorgfalt quasi ‚pantomimisch‘ verfahren und daher besonders häufig mit dem Film verglichen werden. So macht Stephan Köhn eine „exponentielle Zunahme an filmischen Techniken“ (2016, S.254) im Manga ab Mitte der 1950er Jahre aus, was er anhand einer sechsseitigen Abfolge nahezu stummer Panels aus *Kuroi fubuki* (1956) illustriert. Mit Frederik L. Schodt lässt sich in diesem Zusammenhang explizit auf den Einfluss des japanischen Comicpioniers Osamu Tezuka verweisen. Beeinflusst vom US-amerikanischen Animationsfilm entwarf er romanähnliche Manga, die nicht mehr wie bisher aus zehn bis zwanzig Seiten bestanden, sondern hunderte, wenn nicht sogar tausende Seiten umfassten. Diese Länge führt zu einer Form des Comics, die mit weitaus weniger Worten auskommt als Comics aus Europa und den USA und deutlich mehr Panels und Seiten darauf verwendet, einzelne Szenen und Situationen darzustellen. Dabei arbeitet Tezuka mit unterschiedlichen Perspektiven und visuellen Effekten, die zusammen mit der beschriebenen Entzerrung der Handlung und dem

sparsamen Einsatz von Textsprache als „cinematic techniques“ (Schodt 2011, S.25) bekannt wurden. Beispielhaft für einen solchen visuellen oder kinematografischen Effekt kann eine aus sechs Panels bestehende Sequenz in Tezukas *Metoroporisu* (1949) stehen, in der eine Figur zunächst kaum sichtbar aus dem Hintergrund kommend auf die Leser_innen zuläuft. Dabei umfasst ihr Gesicht am Ende ein komplettes Panel und scheint dieses sogleich zu verschlucken, wenn in der letzten ‚Einstellung‘ nur noch der geöffnete Mund der Figur zu sehen ist (vgl. ebd., S.24f.). Eine Nähe zum Film wird in diesem Falle zudem dadurch deutlich, dass die beschriebene Sequenz an den frühen Stummfilm *The Big Swallow* (1901) erinnert, in dem ein Mann sich solange der Kamera annähert, bis er sie mit seinem in einer Detailaufnahme zu sehenden, weit geöffneten Mund zu verschlucken scheint.

Ein vergleichbarer Einfluss des Films wird auch dem westlichen Comic attestiert. So schreibt Thomas Becker, dass in den US-amerikanischen Abenteuercomics der 1930er Jahre ein „Realismus des Films“ (2011b, S.69) zum Ausdruck komme, der sich nicht mehr am früheren Zeichenstil der Cartoons orientiert. Kennzeichnend für Werke wie Chester Goulds *Dick Tracy* (1931-) seien stattdessen „mimetisch virtuos umgesetzte Zeichnungen“, mit „Schnitttechniken, Schattenw[ürfen], Kameraeinstellung[en] und [einer] Fokussierung“ (ebd.) wie man sie aus Genreproduktionen (z.B. Western,

Kriminal-, oder Abenteuerfilm) kenne. Und Will Eisner, dessen Comics ebenfalls häufig als ‚filmisch‘ beschrieben werden, gesteht unumwunden ein: „When people talked about the cinematic quality of *The Spirit*, that was because I realized when I was doing *The Spirit* that movies were creating a visual language and I had to use the same language, because when you are writing to an audience that is speaking Swahili, you'd better write in Swahili“ (Eisner/Miller 2005, S.88). Mit den vermeintlich kinematografischen als auch comicspezifischen Qualitäten in Eisners *The Spirit* (1940-1952) setzt sich Harvey anhand der Geschichte *Beagle's Second Chance* (1946) auseinander. Dabei geht er auf ungewöhnliche Blickwinkel wie die Vogelperspektive im ersten Panel sowie die komplett ohne Worte auskommende erste Seite des Comics ein und resümiert: „We could be watching a silent movie, so completely visual is the narrative“ (1996, S.186). Harveys Emphase des letzten Punkts unterstreicht, dass als ‚filmisch‘ zumeist *picture specific combinations* gelten, sprich Panels, die den Fokus auf die Bildebene legen und größtenteils ohne Text auskommen (vgl. Rippl/Etter 2015, S.210ff.).

Der häufig gezogene Vergleich zwischen einem hauptsächlich über die Bildebene erzählenden Comic und dem Film unterliegt somit einer ganz bestimmten Vorstellung vom Bewegtbild. Der Verzicht auf Textsprache in den Panels lässt sich nämlich in Analogie zu einem Verzicht auf die gespro-

chene Sprache im Film setzen, so dass sich die kinematografischen Qualitäten des Comics zuallererst auf diejenigen des Stummfilms beziehen, wie es Harvey zum Ausdruck bringt. Und selbst dies kann noch weiter spezifiziert werden: Die im Stummfilm verwendeten Zwischentitel zur Wiedergabe von Figurendialog oder erläuterndem Kommentar finden klassischerweise keinerlei Entsprechung in den Panels eines Comics. Der Stummfilm, auf den die beschriebenen Comictypen oder zumindest einzelne Comicsequenzen anzuspielden scheinen, ist somit einer, der idealerweise gänzlich ohne Zwischentitel auskommt. Zu denken ist hier an Beispiele wie *Der letzte Mann* (1924) oder den ebenfalls auf einem Drehbuch von Carl Mayer basierende *Scherben* (1921), die beide lediglich am Ende mit einem einzigen Zwischentitel arbeiten.

Deutlich wird hieran ein grundsätzliches Problem der Comicforschung: die Arbeit mit einem essentialistischen Verständnis davon, was Film ist oder zu sein hat. Anstatt generalisierend von dem ‚Film‘ (oder dem ‚Comic‘) zu sprechen, bedarf es einer genauen Einordnung des jeweils als Vergleichsfolie herangezogenen Gegenstands, die anerkennt, dass Filme, wie alle anderen Medien auch, einem anhaltenden Prozess der Transformation unterworfen sind. So macht es einen Unterschied, ob wir beim ‚Film‘ von einem analogen Film, Stummfilm oder Animationsfilm ausgehen. Anhand der Arbeiten von Guido Crepax kann dieser Sach-

verhalt weiter veranschaulicht und zugleich aufgezeigt werden, inwiefern die Entwicklung des Comics auch für die Filmwissenschaft von Interesse ist. Dem Werk des italienischen Comiczeichners eilt ebenfalls der Ruf voraus, ‚kinematografisch‘ zu sein. Corrado Farina weist in seiner Kurzdokumentation *Freud a fumetti* (1970) diesbezüglich darauf hin, dass Crepax in den 1960er Jahren damit beginnt, die Größe seiner Panels angepasst an die in ihnen dargestellten Geschehnisse zu variieren und somit auf unterschiedliche ‚Einstellungsgrößen‘ zurückzugreifen. Daneben verweist er auf dessen Verwendung unterschiedlicher Perspektiven in den einzelnen Panels, die für Farina die Bewegungen einer frei beweglichen Kamera evozieren, während Paolo Caneppele und Günter Krenn in den Comics von Crepax darüber hinaus Techniken ausmachen, die sie an Kamerafahrten oder Zooms erinnern (vgl. 1999, S.140ff.).

Farina veranschaulicht seine Überlegungen unter anderem anhand einer so gut wie ohne Worte auskommen- den Panelsequenz aus *Ciao Valentina* (1966), in der eine junge Frau ermordet wird. Dabei beschreibt er nachvollziehbar, wie sich der Rhythmus der Geschichte durch die Variation der Panelgrößen verändert, sich Spannung aufbaut und wieder verebbt. Um zu verdeutlichen, dass die beschriebene Sequenz wie ein Film funktioniert, schneidet Farina am Ende seiner Ausführungen die jeweiligen Einzelbilder wie Frames eines Filmstreifens anein-

ander.³ Was dabei zum Vorschein tritt, erinnert allerdings weniger an klassisches Filmemachen à la Hollywood oder an den europäischen Stummfilm, dem Crepax in seinen Comics wiederholt Tribut zollt. Stattdessen illustriert der von Farina erstellte Zusammenschnitt die von Umberto Eco aufgeworfene, aber nicht weiter erörterte These, wonach die innovativen Arbeiten des italienischen Comiczeichners es ermöglicht hätten, „Entwicklungen im Kino vorherzusehen“ (2015, S.15). Konkret verweist Eco darauf, dass sich einige von Crepax' Techniken in den Filmen der französischen *Nouvelle Vague* der 1960er Jahre wiedergefunden hätten. Und in der Tat lässt sich die Abfolge der Panels deutlich eher als ‚filmisch‘ beschreiben, wenn man sie etwa mit dem Aufeinandertreffen des von Jean-Paul Belmondo gespielten Protagonisten und einem Polizisten zu Beginn von *À bout de souffle* (1960) vergleicht. Besagte Szene zieht auch Becker heran, um einen Einfluss des Comics auf die *Nouvelle Vague* zu verdeutlichen, wenn er unter anderem auf die in ihr zu beobachtende „extreme Kameraführung und Fokussierung“ (2011b, S.71) hinweist. So betone die Montage durch den Schnitt vom abgefeuerten Revolver der Hauptfigur auf den zu Boden gehenden Ordnungshüter die Leerstelle zwischen den beiden Bildern und erinnere dadurch an die

Lücke zwischen zwei Comicpanels. Eben dieser Zwischenraum kommt auch im Zusammenschnitt Farinas zum Ausdruck, insbesondere da in der beschriebenen Panelsequenz ebenfalls ein gerade betätigter Revolver zu sehen ist, auf den im darauffolgenden Panel eine herabhängende Hand folgt. Becker selbst verweist allerdings nicht auf Crepax, sondern adressiert die in US-amerikanischen Abenteuercomics der 1930er Jahre stattfindende Übersteigerung des Genrekinos. Eben diese hätte den mit einer besonderen Vorliebe für Genreproduktionen ausgestatteten Regisseuren wie Jean-Luc Godard oder François Truffaut neue Impulse für ihr eigenes filmisches Schaffen gegeben.

Da Crepax' erster Comic *La curva di lesmo* 1965 erschien, bedarf Ecos Aussage, dass der italienische Comiczeichner der *Nouvelle Vague* mit seinem Stil und vor allem seiner ‚losgelöste[n] Montage‘ (2015, S.15) zumindest wenige Monate zuvorkam, einer eingehenderen Überprüfung. Unabhängig davon, ob Crepax in seinem Schaffen möglicherweise von Beginn an selbst von Filmen der französischen Neuen Welle beeinflusst war, lässt sich aus Ecos Beobachtung allerdings eine faszinierende Entwicklung herleiten: Maßgeblich an Filmen des Weimarer Kinos oder Sergej Eisensteins interessiert, die Crepax in seinen Arbeiten wiederholt aufgreift, macht er sich die Filme so zu eigen, dass die ‚kinematografische‘ Qualität der Comics in letzter Konsequenz über diejenige der

3 *Freud a Fumetti* lässt sich als Bonusmaterial auf der 2020 von Shameless veröffentlichten Blu-ray zu Farinas Crepax-Verfilmung *Baba Yaga* (1973) finden.

referenzierten Beispiele hinausgeht und auf ein neues, modernes Filmemachen verweist, wie es dann in den 1960er Jahren zum Tragen kommt.⁴ Mit Blick auf die Arbeiten des sowjetischen Montagekünstlers Eisenstein ließe sich die These insoweit spezifizieren, als dass Crepax' Comics eine mögliche Brücke zwischen den filmischen Avantgardebewegungen der 1920er Jahre und dem modernen Film der 1960er Jahre schlagen. In jedem Falle lassen sich mithilfe von Eco und Becker in bestimmten Ausformungen des Comics wesentliche Impulse für eine Modernisierung des Films in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts finden – oder anders ausgedrückt: Es lässt sich ein avantgardistisch erscheinendes „Re-entry von durch Comics übertriebenen Filmtechniken in den Film“ (Becker 2011b, S.68) beobachten.

Wissenschaftliches Freibeutertum

Das Werk von Crepax eröffnet exemplarisch Schnittstellen und Interaktionsmöglichkeiten für Comicforschung und Filmwissenschaft und bedarf des

Wissens beider Disziplinen, um möglichst umfassend erschlossen zu werden. Polemisch ließe sich argumentieren, dass diese Zweiteilung längst überholt ist. Schließlich hat die Comicforschung die Filmwissenschaft bereits insoweit für sich vereinnahmt, als dass sie deren Theorien und Methoden der Analyse in Teilen übernommen und zu ihren eigenen gemacht hat. Aufgrund der vergleichsweise verspätet einsetzenden wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit ihrem Gegenstand sieht sich die Comicforschung nämlich dazu in der Lage, auf Erkenntnisse anderer Disziplinen wie der Filmwissenschaft zurückzugreifen. So arbeitet Martin Schüwer in seiner Erzähltheorie des Comics explizit mit der Filmnarratologie von Kristin Thompson und David Bordwell, Gilles Deleuzes Bildtaxonomie sowie den Montage-theorien Eisensteins (vgl. 2008, S.16f. und 278ff.).⁵

Der bisher skizzierte Einfluss sowohl des Films auf den Comic als auch der Filmwissenschaft auf die Comicforschung wird von letzterer wiederholt kritisch hinterfragt. Der Comiczeichner Ben Towle etwa moniert die Verwendung von Begriffen wie ‚Einstellungsgrößen‘ oder ‚Kamerawinkeln‘ mit Blick auf die Bilder eines Comics, weil bei der Produktion von Comicpanels schlicht keinerlei Kamera involviert ist. Das dahinterstehende Problem stellt sich für ihn wie

4 Als potentielle Untersuchungsgegenstände bieten sich hierzu Crepax' verschiedene Adaptionen von *Die Büchse der Pandora* (1929) beziehungsweise der letzten Szene des Films zwischen Lulu und Jack the Ripper etwa in *Lanterna Magica* (1976) an. Dabei fällt auf, dass der Comic im Vergleich zur Vorlage die Körper in den einzelnen Panels stärker fragmentiert und mit ‚Detailaufnahmen‘ der Augen oder Lippen der Protagonistin arbeitet.

5 Zur Übernahme von Theorien aus der Filmwissenschaft in die Comicforschung vgl. auch Miller 2022.

folgt dar: „[W]hen we talk about and think about comics using film terminology, we're not only confining ourselves to only engaging with certain aspects of the medium, but (for those of us who *make* comics) we're confining ourselves to only telling stories in certain ways“ (2014). Zum Ausdruck kommt hierin zugleich eine Kritik daran, dass sich die formalen Möglichkeiten des Comics unaufhaltsam mit denjenigen des Films vermischen hätten. So beginnt er mit Blick auf die Arbeiten von Winsor McKay zu Beginn des 20. Jahrhunderts oder aktuelle Beispiele von Chris Ware darüber zu sinnieren, was für den Comic im Laufe seiner Geschichte ohne ‚Einmischung‘ vonseiten des Films alles möglich gewesen wäre. Dabei sitzt er jedoch einem Verständnis von Film auf, das diesen auf eine bestimmte Form des Erzählens reduziert. Stattdessen ist es auch hier wichtig zwischen dem dominanten Erzählkino Hollywood'scher Prägung, auf das er sich zu beziehen scheint, und anderen kinematografischen Formen und Stilen zu unterscheiden, die von Comicschaffenden ebenso aufgenommen wie bewusst verworfen werden können.

Differenzierter argumentiert Roy T. Cook. Er beschreibt, dass die historischen Parallelen in der Entwicklung von Comic und Film sowie deren formale Ähnlichkeiten den Eindruck entstehen lassen, dass Comics nur eine „subspecies“ (2012, S.165) des Films darstellen. Und eben dies führe wiederum zu der Annahme, dass es keiner

eigenen Theorie oder Philosophie des Comics bedürfe, da die Filmtheorie bereits alle nötigen Werkzeuge zur Untersuchung von Comics bereithalte. In seiner Analyse dessen, was Cook als *Filmstrip Argument* beschreibt, geht es ihm nicht darum, die Bedeutung und Nützlichkeit filmwissenschaftlicher Konzepte sowie Untersuchungsmethoden für die Comicforschung zu negieren. Stattdessen steht für ihn das Herausarbeiten eines „genuine need for a separate account of the structure and aesthetics of comics“ (ebd., S.184) im Zentrum. Um dies zu erreichen und das *Filmstrip Argument* außer Kraft zu setzen, wendet sich Cook der Analyse von Meta-Comics wie *Bomb Queen* (2006-) zu, die selbstreflexiv mit comictypischen Elementen wie der Sprechblase arbeiten (vgl. ebd., S.174ff.). Gegen sein Vorhaben ließe sich allerdings einwenden, dass Elemente wie dieses zwar nicht zum Standardrepertoire des Spielfilms gehören, sich mithilfe der Methoden des Animationsfilms allerdings durchaus imitieren lassen. Beispiele hierfür finden sich in Zeichentrickadaptionen früher Comicstripserien wie *Krazy Kat* (1913-1944) oder *Mutt and Jeff* (1907-1983), die Sprechblasen verwenden, um das Fehlen hörbaren Dialogs auszugleichen.

In beiden Ausführungen kommt die Sehnsucht nach einer genuinen Comicwissenschaft zum Ausdruck, die sich einen eigenen Kern bewahrt hat, welcher sich unberührt von den Einflüssen anderer Disziplinen, in diesem

Falle der Filmwissenschaft, zeigt. Dabei scheinen die Autoren immer noch von der Sorge erfasst zu sein, dass das Sprechen über Comics mit einem der Filmwissenschaft entlehnten Vokabular den eigenen Forschungsgegenstand herabwürdige. Ebendieser Gedanke kommt bei Douglas Wolk zum Ausdruck, der auf eine wertbehaftete Konnotation von Begriffen wie ‚filmisch‘ in der Diskussion von Comics hinweist: „[T]he most thoroughly ingrained error in the language used to discuss comics is treating them as if they were particularly weird, or failed, examples of another medium altogether. Good comics are sometimes described as being ‚cinematic‘ [...]. [...] It’s almost an insult, though, to treat them [such claims] as compliments. Using them as praise implies that comics *as a form* aspire (more or less unsuccessfully) to being movies“ (2007, S.13). Wolk ist dahingehend zuzustimmen, dass solche wertende Urteile und die durch sie eröffneten Hierarchien der Auseinandersetzung mit Comics sowohl im populären als auch akademischen Kontext nicht förderlich sind und beiden Ausdrucksformen in ihren formalen Möglichkeiten nicht gerecht werden. Tendenziell fügt aber auch seine Argumentation sich als Baustein in eine Diskussion ein, die weiterhin für eine Comicforschung plädiert, welche sich durchaus offen für äußere Einflüsse zeigt, grundsätzlich aber nicht auf die Hilfe anderer Disziplinen angewiesen ist.

Demgegenüber erscheint mir Char-

les Hatfields Feststellung zentral, dass es so etwas wie eine eigenständige und in sich geschlossene Comicforschung gar nicht geben kann: „[O]ur field defies or at least seriously questions the compartmentalizing of knowledge that occurs within academia“ (2017, S.xix). Der Wunsch nach ‚der‘ Comicforschung mit eigens für den Forschungsgegenstand entwickelten Theorien und Methoden muss sich vor dem Hintergrund zumindest ein Stück weit als Illusion erweisen, dass die Mehrheit der Comicforscher_innen nicht in dieser Disziplin ausgebildet wurde. Stattdessen kommen sie unter anderem aus den Literatur-, Film- und Medienwissenschaften – und tragen die Methoden ihrer jeweiligen Forschungsdisziplinen mit in das Feld und ihre Auseinandersetzungen mit Comics hinein. Die zentrale Frage ist somit nicht, wie sich eine genuine Comicforschung herausbilden kann, sondern, und hier folge ich Dale Jacobs, wie sich die Comicforschung erfolgreich als eine Interdisziplin positionieren und auf produktive Weise von den unterschiedlichen Forschungsfeldern, aus denen sie sich speist, Gebrauch machen kann. Für Jacobs bedarf es dazu eines „sustained, reflective, and collective effort“ (2020, S.657), der die Comicforschung über die vorwiegend literaturwissenschaftlich geprägte Auseinandersetzung mit Comics als literarischen Texten sowie herausragenden Comiczeichner_innen und der damit einhergehenden Etablierung eines Kanons hinausführt. Anstatt

auf diese Weise weiterhin zu versuchen, Comics und Comicforschung zu legitimieren, wäre es ihm zufolge beispielsweise sinnvoll, sich stärker auf Fragestellungen und Methoden der Medienwissenschaft zu beziehen und sich mit den Produktions- und Rezeptionskontexten von Comics sowie ihrer Serialität und Zirkulation zu beschäftigen. Als theoretisches Gerüst für eine interdisziplinäre Comicforschung schlägt Jacobs eine Beschäftigung mit Comics als 1.) Texten, die es zu interpretieren gilt, 2.) materiellen Objekten, die wir in unseren Händen halten, und 3.) Orten kultureller Transaktionen vor (vgl. 2020, S.662). In den Fokus rückt der Comic dadurch nicht mehr allein als Kunstwerk, sondern unter anderem als Produkt einer Industrie, die zumeist nicht am künstlerischen Gehalt ihrer Erzeugnisse interessiert ist.

In seiner Argumentation greift Jacobs somit indirekt auf Bart Beaty zurück, der die Comicforschung ebenfalls vor die Herausforderung gestellt sieht, sich über das Abarbeiten an einem Kanon hinaus neue Felder zu erschließen und es somit wiederum der Filmwissenschaft gleichzutun. In der Einleitung zu dem von ihm herausgegebenen Schwerpunkt *Comics Studies: Fifty Years after Film Studies* schreibt er: „For Comics Studies to reach parity with Film Studies, it would have to move beyond the narrowly thematic readings of key works and begin to offer critical insights into comics as a social and aesthetic system that has broader transmedia and intermedia implicati-

ons“ (2011, S.108). Der Prozess, den Jacobs und Beaty im Sinn haben, folgt letztlich dem Weg der Filmwissenschaft, die sich auf vergleichbare Weise zunächst ebenfalls über eine literaturwissenschaftlich geprägte Auseinandersetzung mit bedeutenden *auteurs* zu legitimieren gesucht hat und sich in den letzten Jahren verstärkt in Richtung der Medienwissenschaft öffnet. Aus dieser Perspektive lässt sich auch die Filmwissenschaft als eine Interdisziplin fassen. Auf nichts anderes zielt Thomas Koebner ab, wenn er von ihrem Freibeutertum spricht: „Filmwissenschaftler sind, wenn man so will, zum Teil Freibeuter, die sich der unterschiedlichsten Methoden oder Fragekategorien bedienen, um diesem vielgestaltigen Phänomen [dem Film] gerecht zu werden“ (1999, S.221). Eben diese Interdisziplinarität macht auch Bernd Kiefer in den Worten Koebners aus und ergänzt: „Der ideale Filmwissenschaftler wäre ohne Zweifel Universalist, aber da er das nur selten sein kann, bescheidet er sich mit der abenteuerlichen Wechselperspektivik, dem Freibeutertum, und kreuzt in räuberischer Absicht auf den Ozeanen des Wissens anderer Fächer“ (2016, S.9). Eben darin könnte die zukünftige Mission der Comicforschung liegen: kein Einigeln im Wunsch nach einem akademischen Elfenbeinturm, sondern die Rolle als Freibeuter_innen wahrnehmen und die Meere der Wissenschaften nach alldem absuchen und plündern, was dem eigenen Forschungsgegenstand gerecht wird und

den Horizont der Disziplin erweitert.

Die vernachlässigten Pfade der Filmwissenschaft

Abschließend bleibt zu klären, was die Filmwissenschaft wiederum von der Comicforschung lernen kann. Auf den ersten Blick mag dies irritierend erscheinen, wenn es meinen bisherigen Ausführungen folgend so etwas wie eine eigenständige Comicforschung mit genuinen Forschungsmethoden doch gar nicht zu geben scheint, sondern diese sich im Gegenteil sogar aus Theorien der Filmwissenschaft speist. Als Beispiel hierfür wurde zuvor die Erzähltheorie von Martin Schüwer herangezogen, der diesbezüglich auf einen wichtigen Umstand aufmerksam macht: Sofern Erkenntnisse aus anderen Disziplinen wie der Filmwissenschaft herangezogen werden, die anhand anderer Medien erzielt wurden, können diese nicht vorschnell auf den Comic übertragen werden. Stattdessen gilt es, die Potentiale des jeweiligen Mediums, in diesem Falle des Comics, im Blick zu behalten, so dass bereits vorliegende Konzepte nur von einer instruierenden Natur sein können und angepasst werden müssen (vgl. 2008, S.35ff.). Die Übernahme von Erkenntnissen aus der Filmwissenschaft beispielsweise erfolgt somit nicht passiv, sondern erfordert einen aktiven Transformationsprozess, um diese fruchtbar machen zu können.

Methoden, Theorien und insbesondere die mit ihrer Hilfe erzielten

Erkenntnisse zirkulieren somit zwischen unterschiedlichen Disziplinen. Zur Veranschaulichung eignet sich ein Beispiel aus der Erzähltheorie, mit dem die Filmwissenschaft sich aktuell konfrontiert sieht: Die seit Jahren populären Comicverfilmungen des *Marvel Cinematic* und *DC Extended Universe* haben mittlerweile den Punkt erreicht, an dem sie das aus den Comicheften bekannte Prinzip des Multiversums übernehmen, so wie es *The Flash* (2014-) und andere Serien bereits im Fernsehen vorgemacht haben. Bestimmte Superheldenfiguren existieren somit auch auf der großen Leinwand nicht mehr nur einmal, sondern treten in unterschiedlichen Ausformungen in parallel zueinander bestehenden Welten auf. So verbündet sich im Animationsfilm *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) Miles Morales' Version des Spinnenmannes mit Varianten aus anderen Universen; der von Tom Holland in den Realverfilmungen seit 2016 verkörperte Superheld trifft in *Spider-Man: No Way Home* (2021) auf seine beiden Vorgänger Tobey Maguire und Andrew Garfield; und in dem für 2022 angekündigten *The Flash* kehren sowohl Michael Keaton als auch Ben Affleck in ihre Rollen als Batman zurück, während im selben Jahr mit Robert Pattinson in *The Batman* zugleich eine neue Interpretation der Rolle hinzukommt. All diese Produktionen eröffnen Fragen hinsichtlich ihrer Narration, der Zirkulation ihrer Stoffe zwischen Comics, Filmen, aber auch Fernseh-

serien, sowie ihrer Rezeption seitens der Zuschauer_innen. Dabei drängt sich für die Filmwissenschaft der Blick hinüber zur Comicforschung auf, die seit Jahrzehnten mit diesem Phänomen vertraut ist (vgl. Kukkonen 2010).

Mit Superheldenverfilmungen beziehungsweise allgemeiner Adaptionen vom Comic zum Film ist zugleich der Bereich benannt, auf den sich das Interesse der Filmwissenschaft am Comic im Wesentlichen zu beschränken scheint. Dies steht im Kontrast zur anhaltenden, intensiven und vielstimmigen Auseinandersetzung mit Film und Filmwissenschaft in der Comicforschung. Verweisen ließe sich am ehesten noch auf die Beschäftigung mit den Anfängen des Kinos, in deren Zuge der Comicstrip als „eine sehr bedeutsame Wurzel der kinematischen Kunst“ (Panofsky 1993, S.21) Erwähnung findet oder dessen „idea of resolving narrative action into a series of static panels“ (Gunning 1982, S.221) mit dem nicht-kontinuierlichen Stil des frühen Films in Verbindung gebracht wird. In der Regel bleibt es aber bei solchen randständigen Verweisen. Das eigentliche Herausarbeiten wechselseitiger Beeinflussungen und Interaktionen bleibt der Comicforschung überlassen. Letzterem Vorhaben gehen beispielsweise Francis Lacassin (1972) und Jared Gardner (vgl. 2012, S.1-28) nach, wobei im Falle des ersteren die dahinterstehende Intention deutlich zum Vorschein kommt. Schließlich richtet sich seine Argumentation, dass einige wesentliche Bestandteile der

kinematografischen Sprache bereits in Vorläufern des Comics entwickelt wurden, zugleich gegen die Tendenz, Comics mit den Mitteln des Films zu beschreiben und nicht etwa umgekehrt (vgl. 1972, S.11).

Die Anfänge des 20. und 21. Jahrhunderts stellen diejenigen Phasen dar, in denen Comic und Film so eng beieinanderstehen und interagieren wie zu keinen anderen Zeitpunkten in der gemeinsamen Geschichte der beiden Ausdrucksformen. Jared Gardner spricht diesbezüglich davon, dass wir aktuell einen „return to [the] origins for both film and comics“ erleben, „or perhaps better put, a twenty-first-century recovery of a road-not-taken at the beginning of the twentieth century“ (2012, S.181). Diese „road-not-taken“ macht aus filmwissenschaftlicher Sicht auf zweierlei aufmerksam: Sie lenkt den Blick zurück auf Pfade, die verpasst wurden einzuschlagen und auf eine (Neu-)Entdeckung warten sowie nach vorne auf aktuelle Herausforderungen. Besondere Beachtung verdienen meiner Ansicht nach dabei Konfigurationen des Films, die klassischerweise nicht Forschungsgegenstand der Disziplin sind und traditionelle Grenzziehungen zwischen Comic und Film in Frage stellen. Ich denke beispielsweise an die Adaption von Filmen durch Comics, wie im – 1939 erstmals erschienenen und im gleichen Jahr nach sechs Ausgaben wieder eingestellten – Magazin *Movie Comics*, das unter anderem Adaptionen zu *Son of Frankenstein* (1939)

und *Stagecoach* (1939) enthielt. Dabei wurden Pressefotos zu den jeweiligen Filmen unter anderem mit den comic-typischen Sprechblasen versehen, während etwa *Fawcett Movie Comics* (1949-1952) gezeichnete Bilder verwendete (vgl. Davis 2017, S.72ff. und S.218ff.). Magazine wie diese ließen sich sowohl vor einem möglicherweise noch anstehenden Kinobesuch rezipieren, wodurch sie die jeweiligen Filme zugleich bewerben, als auch im Anschluss daran. Daneben gab es insbesondere im Italien und Frankreich der 1950er und 1960er Jahre die *film photonovals*. Diese arbeiteten mit abgedruckten Stills aus den jeweiligen Filmen und erschienen daher erst nach dem Ende ihrer kommerziellen Auswertung. Sie dienten all denjenigen als Souvenir und Erinnerungsstütze, die den entsprechenden Film bereits im Kino gesehen hatten sowie all denjenigen als Chance, die ihn auf der großen Leinwand verpasst hatten (vgl. Baetens 2019).⁶

Von solchen Beispielen im Einzelnen abgesehen, gibt es bis heute eine Vielzahl an Comic- als auch Filmschaffenden, die sich nicht auf ein Metier beschränken, sondern ebenso die stilistischen und erzählerischen Möglichkeiten der jeweils anderen Ausdrucksform nutzen. So adaptierte Osamu Tezuka mit der von ihm

gegründeten Produktionsfirma beispielsweise seinen Manga *Tetsurwan Atomu* (1952-1968) als gleichnamige Animeserie für das Fernsehen (1963-1966). Alejandro Jodorowsky arbeitet seit den 1980er Jahren ebenfalls als Filmemacher und Comiczeichner. Der Comiczeichner Jean ‚Möbius‘ Giraud war unter anderem an der Entstehung von *Alien* (1979) und *The Fifth Element* (1997) beteiligt. Frank Miller agierte nicht nur als Co-Regisseur an den beiden Verfilmungen seiner *Sin City*-Reihe (1991-2000) und adaptierte mit *The Spirit* (2008) die gleichnamige Comicserie von Will Eisner, sondern schrieb auch an den Drehbüchern zu den ersten beiden Fortsetzungen von *RoboCop* (1987) mit. Der US-amerikanische Regisseur Walter Hill legte die Szenarien zu den beiden Graphic Novels *Balles perdues* (2015) und *Corps et âme* (2016) der französischen Comicschaffenden Matz und Jef vor. Darüber hinaus erhalten in der vom Verlag Liquid Comics seit 2006 herausgegebenen Reihe *Director's Cut* Filmschaffende wie Guy Ritchie, John Woo, Shekhar Kapur und Nicolas Cage die Möglichkeit, ihre eigene Comicserie umzusetzen, während Quentin Tarantino und Matt Wagner mit *Django/Zorro* (2014-2015) ein Comicsequel zu Tarantinos Film *Django Unchained* (2012) vorgelegt haben.

In Zeiten der Digitalisierung finden zudem nicht nur Filme verstärkt außerhalb klassischer Kinovorführungen statt, sondern auch Comics tauschen das bedruckte Papier gegen

6 Zu wechselseitigen Adaptionen von Comics und Filmen vgl. auch Fuchs 1985; Caneppele/Krenn 1999; die Beiträge in Gordon/Jancovich/McAllister 2007; Pratt 2012; Burke 2015; Morton 2016; Dixon/Graham 2017; Jeffries 2017.

den Bildschirm des Computers oder Tablets ein. Auf diese Weise grenzen sich Webcomics von herkömmlichen Comics ab und problematisieren so zugleich klassischerweise angenommene Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen Comic und Film. Denn jenseits konventionell aufgemachter Webcomics, die weiterhin Seite für Seite gelesen werden und sich hauptsächlich durch die Digitalisierung, ihre „Immaterialität oder Virtualität“ (Hammel 2016, S.173) von gedruckten Comics unterscheiden, gibt es auch solche, die ausgiebiger von den neuen technischen Möglichkeiten Gebrauch machen. Als hybride Formen lassen sie mitunter die Grenzen zwischen Comic, Zeichentrickfilm und auch Computerspiel verschwimmen, widersetzen sich bestehenden Definitionen von Comics oder Webcomics und erschweren so ihre Zuordnung. Der *Watchmen: Motion Comic* (2008-2009) beispielsweise nimmt die Panels der Vorlage zum Ausgangspunkt, um die Figuren darin in Bewegung zu versetzen, Schwenks und Zooms hinzuzufügen, Textblöcke sowie Sprech- und Gedankenblasen akustisch auszuformulieren und das Ganze somit um eine Tonspur samt Filmmusik zu ergänzen. Damit fungiert er als eine Art Bindeglied zwischen der 1987 erstmals komplett erschienenen Comicvorlage und der 22 Jahre später in die Kinos gekommenen Realverfilmung *Watchmen* (2009).

Fazit

All diese Beispiele verdeutlichen, dass eine strikte Trennung von Comic und Film in vielen Fällen nur bedingt Sinn macht und längst überholt erscheint. Wenn die eigenen Forschungsgegenstände sich zusehends anderen medialen Formen zuwenden, sich auf diese beziehen und Einzug in sie halten, erfordert dies eine wissenschaftliche Auseinandersetzung, die bekannte Pfade hinter sich lässt, um Schritt mit den vor ihren Augen stattfindenden Entwicklungen halten zu können. Die Comicforschung ist der Filmwissenschaft hier insoweit voraus, als dass sie Comic und Film seit jeher produktiv aufeinander bezieht und zusammendenkt. Gleichwohl muss sie sich von der Befürchtung frei machen, in ihrer Interdisziplinarität nur als unterkomplexe Form anderer Medienwissenschaften, insbesondere der Filmwissenschaft, wahrgenommen zu werden. Wie von Jacobs beschrieben, bedarf es hierzu einer kollektiven und reflexiven Anstrengung, mit der sich allerdings auch die filmwissenschaftliche Forschung konfrontiert sieht. Zwar erscheint sie bei Beaty nicht ohne Grund als Vorreiter für die Comicforschung, weist aber gerade hinsichtlich jener einen blinden Fleck auf, den es zu erhellen gilt. Nur so wird es beiden Disziplinen möglich sein, sich mit den formalen Möglichkeiten ihrer jeweiligen Forschungsgegenstände als auch mit der Kontingenz ihrer historischen Entwicklung jenseits jedweder Medienspezifik auseinanderzusetzen.

Die herangezogenen Beispiele unterstreichen dabei, dass eine wesentliche Aufgabe von Comicforschung und Filmwissenschaft aktuell darin liegt, sich verstärkt in ihre gemeinsamen Grenzbereiche zu begeben.

Literatur

- Baetens, Jan: *The Film Photonovel: A Cultural History of Forgotten Adaptations*. Austin: University of Texas Press, 2019.
- Barros, David Pinho/Crucifix, Benoît: „Bande dessinée et cinema: arts parallèles ou entrecroisés?“ In: Finzo/Deloignon, Olivier (Hg.): *Bande annonce: cinéma et bande dessinée*. Paris: Zeug, 2019, S.48-57.
- Beaty, Bart: „Introduction.“ In: *Cinema Journal* 50 (3), 2011, S.106-110.
- Becker, Thomas: „Einführung: Legitimität des Comics zwischen interkulturellen und intermedialen Transfers.“ In: ders. (Hg.): *Comic: Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. Essen/Bochum: Ch. A. Bachmann, 2011a, S.7-19.
- Becker, Thomas: „Comiclíbido der Nouvelle Vague und die Folgen: Zur Ästhetik der oszillierenden Übertreibung im Autorenfilm (Godard) und Autorencomic (Mœbius).“ In: ders. (Hg.): *Comic: Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums*. Essen/Bochum: Ch. A. Bachmann, 2011b, S.63-76.
- Burke, Liam: *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood's Leading Genre*. Jackson: UP of Mississippi, 2015.
- Caneppele, Paolo/Krenn, Günter: *Film ist Comics. Wahlverwandschaften zweier Medien: Die Projektionen des Filmstars Louise Brooks in den Comics von John Striebel bis Guido Crepax*. Wien: Filmarchiv Austria, 1999.
- Canosa, Michele/Fornaroli, Enrico (Hg.): *Desideri in forma di nuvole: cinema e fumetto*. Udine: Campanotto, 1996.
- Chute, Hillary L./DeKoven, Marianne: „Introduction: Graphic Narrative.“ In: *MfS Modern Fiction Studies* 52 (4), 2006, S.767-782.
- Cook, Roy T.: „Why Comics Are Not Films: Metacomics and Medium-Specific Conventions.“ In: Meskin, Aaron/ders. (Hg.): *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. Malden: Wiley-Blackwell, 2012, S.165-187.
- Davis, Blair: *Movie Comics: Page to Screen/Screen to Page*. New Brunswick/New Jersey/London: Rutgers UP, 2017.

- Dixon, Wheeler Winston/Graham, Richard: *A Brief History of Comic Book Movies*. Cham: Palgrave Macmillan, 2017.
- Eco, Umberto: „Crepax, Syntax, Zeit.“ In: Krenn, Günter/Caneppele, Paolo/ Ulrich, Johann (Hg.): *Guido Crepax: Valentina*. Berlin: Avant, 2015, S.11-15.
- Eisner, Will/Miller, Frank: *Eisner/Miller: Interview Conducted by Charles Brownstein*. Milwaukee: Dark Horse, 2005.
- Etter, Lukas/Stein, Daniel: „Comictheorie(n) und Forschungspositionen.“ In: Abel, Julia/Klein, Christian (Hg.): *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Stuttgart: J.B. Metzler, 2016, S.107-126.
- Fischer, Craig: „Comics and Film.“ In: Bramlett, Frank/Cook, Roy T /Meskin, Aaron (Hg.): *The Routledge Companion to Comics*. New York/London: Routledge, 2017, S.339-347.
- Fuchs, Wolfgang J.: *Batman, Beatles, Barbarella: Der Kosmos in der Sprechblase*. Ebersberg: Edition 8 1/2 Lothar Just, 1985.
- Gardner, Jared: *Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling*. Stanford: Stanford UP, 2012.
- Gordon, Ian/Jancovich, Mark/McAllister, Matthew P. (Hg.): *Film and Comic Books*. Jackson: UP of Mississippi, 2007.
- Gunning, Tom: „The Non-Continuous Style of Early Film (1900-1906).“ In: Holman, Roger (Hg.): *Cinema 1900/1906: An Analytical Study by the National Film Archive (London) and the International Federation of Film Archives*. Brüssel: Fédération Internationale des Archives du Film, 1982, S.219-229.
- Hammel, Björn: „Webcomics.“ In: Abel, Julia/Klein, Christian (Hg.): *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Stuttgart: J.B. Metzler, 2016, S.169-180.
- Harvey, Robert C.: *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History*. Jackson: UP of Mississippi, 1996.
- Hatfield, Charles: „Foreword: Comics Studies, the Anti-Discipline.“ In: Smith, Matthew J./Duncan, Randy (Hg.): *The Secret Origins of Comics Studies*. New York/London: Routledge, 2017, S.xi-xxii.
- Ilme, Burkhard: „Montage im Comic: Spezifische Nutzung eines Erzählmittels.“ In: Grünewald, Dietrich (Hg.): *Struktur und Geschichte der Comics: Beiträge zur Comicforschung*. Bochum/Essen: Ch. A. Bachmann, 2010, S.67-83.
- Jacobs, Dale: „Comics Studies as Interdiscipline.“ In: Aldama, Frederick Luis (Hg.): *The Oxford Handbook of Comic Book Studies*. New York: Oxford UP, 2020, S.656-670.
- Jeffries, Dru: *Comic Book Film Style: Cinema at 24 Panels per Second*. Austin: University of Texas Press, 2017.

- Kiefer, Bernd: „Hart die Brüche, schwach die Verkettungen: Zur Einleitung.“ In: Grob, Norbert/ders.: *Bruch der Weltenlinie. Zum Kino der Moderne: Essays – Porträts – Hommagen*. Berlin: Bertz + Fischer, 2016, S.9-15.
- Koebner, Thomas: „Die Komplexität der Filmbilder.“ In: ders.: *Halbnab: Schriften zum Film. Zweite Folge*. St. Augustin: Gardez!, 1999, S.216-230.
- Köhn, Stephan: „Manga.“ In: Abel, Julia/Klein, Christian (Hg.): *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Stuttgart: J.B. Metzler, 2016, S.248-262.
- Kukkonen, Karin: „Navigating Infinite Earths: Readers, Mental Models, and the Multiverse of Superhero Comics.“ In: *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 2 (1), 2010, S.39-58.
- Lacassin, Francis: „The Comic Strip and Film Language.“ In: *Film Quarterly* 26 (1), 1972, S.11-23.
- McCloud, Scott: *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper-Perennial, 1994.
- Miller, Ann: „Film.“ In: La Cour, Erin/Grennan, Simon/Spanjers, Rik (Hg.): *Key Terms in Comics Studies*. Cham: Palgrave Macmillan, 2022, S.111-112.
- Morton, Drew: *Panel to the Screen: Style, American Film, and Comic Books During the Blockbuster Era*. Jackson: UP of Mississippi, 2017.
- Moscato, Massimo: *Comics und Film*. Frankfurt/Berlin: Ullstein, 1988.
- Panofsky, Erwin: „Stil und Medium im Film.“ In: ders.: *Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers & Stil und Medium im Film*. Frankfurt/New York: Campus, 1993, S.17-51.
- Pratt, Henry John: „Making Comics into Film.“ In: Meskin, Aaron/Cook, Roy T. (Hg.): *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. Malden: Wiley-Blackwell, 2012, S.147-164.
- Quaresima, Leonardo/Sangalli, Laura Ester/Zecca, Federico (Hg.): *Cinema e fumetto: Cinema and Comics*. Udine: Forum, 2009.
- Rippl, Gabrielle/Etter, Lukas: „Intermediality, Transmediality, and Graphic Narrative.“ In: Stein, Daniel/Thon, Jan-Noël (Hg.): *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. 2nd edition. Berlin/Boston: De Gruyter, 2015, S.191-217.
- Schodt, Frederik L.: *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2011.
- Schüwer, Martin: *Wie Comics erzählen: Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier: WVT, 2008.
- Sina, Véronique: „Die Korrelation von Comic und Film: Ein Einblick in die reziproke Entwicklungsgeschichte zweier Medien.“ In: *Closure: Kieler e-Journal*

für Comieforschung 1 (1), 2014, S. 99-121. <https://www.closure.uni-kiel.de/closure1/sina> (03.01.2022).

Towle, Ben: „Let’s Stop Using Film Terminology to Talk About Comics“ (2014). <http://www.benzilla.com/?p=5117> (17.12.2021).

Wolk, Douglas: *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*. Philadelphia: Da Capo Press, 2007.