

»Seltsame Zeichnungssammlungen von karrikierten Köpfen und Szenen zu einem komischen Heldengedicht«

Die Genese des Mediums ›Comic‹ und seiner Spezifika bei
Rodolphe Töpffer (1799–1846)

Wendet man sich der Frage nach den strukturellen, visuellen, narrativen und semiotischen Eigenschaften des Comics zu, die diesen als eigenständiges Medium auszeichnen und seine spezifische Medialität begründen, so drängt sich aus einer medienhistorischen Perspektive zugleich die Frage nach der Genese ebendieser Eigenschaften auf. Dies gilt umso mehr, als der Comic, den Francis Lacassin (1971) als *neuvième art* in den Kanon der Künste einordnete,¹ eine relativ junge Kunstform zu sein verspricht. Mit etwas gutem Willen sollte man also annehmen dürfen, dass sich die Anfänge des Mediums, in denen sich seine Spezifika ausgebildet haben, nachvollziehen lassen, mehr noch: dass sich, mit Arnold Gehlen gesprochen, der Zeitpunkt der medialen Kristallisation, in welchem »das Entwickeln des nunmehr Möglichen« abgeschlossen ist (Gehlen 2004, 308),² rekonstruieren lässt.

1. Der Comic als neues Medium: Wort-Bild-Relationen und Sequenzialität

Ebenso wie die Photographie und der Film ist der Comic ein Kind des 19. Jahrhunderts. Gleichwohl divergieren die Meinungen, wann die Entstehung des neuen Mediums Comic exakt zu datieren ist. Dabei zeichnen sich insgesamt zwei deutliche Gegenpositionen ab. Auf der einen Seite steht die von zahlreichen Medienhistorikern vertretene Auffassung, der Comic sei nahezu zeitgleich mit dem Film, d. h. um 1895, in den USA entstanden.³ Auf der anderen Seite stehen die Vertreter, die den Schweizer Rodolphe Töpffer (1799–1846) als den Vater des Comics ansehen, der 1827 – also nur ein Jahr nach den ersten photographischen Erfolgen Niépces – mit der *Histoire de Mr. Vieux Bois* seine erste Bildergeschichte vorlegte.⁴ Andreas Platthaus beispielsweise

1 Auch Dietrich Grünewald (2010a, 16) plädiert dafür, »Werke, denen das ›Prinzip Bildgeschichte‹ zu Grunde liegt, als eine eigenständige Kunst zu verstehen und zu behandeln«. Unter dem ›Prinzip Bildgeschichte‹ versteht er dabei »die künstlerische Grundhaltung, mittels Bildern Geschichten zu erzählen« (28).

2 Der Soziologe Gehlen (2004, 307) schlägt vor, »mit dem Wort Kristallisation denjenigen Zustand auf irgendeinem kulturellen Gebiet zu bezeichnen, der eintritt, wenn die darin angelegten Möglichkeiten in ihren grundsätzlichen Beständen alle entwickelt sind.«

3 Bernd Dolle-Weinkauff (1997b, 313) setzt den Beginn des Comics mit »Rudolph Dirks' 1897 in motivischer Anlehnung an Wilhelm Buschs *Max und Moritz* (1865) entwickelte Reihe *The Katzenjammer Kids*« an. Andreas C. Knigge (2009, 8) wiederum datiert den Beginn des Mediums auf das Jahr 1893 und die *Yellow Kid*-Cartoons Richard F. Outcaults. – Wolfgang Kempkes (2007, 32), der als erste Comics Richard F. Outcaults *The Yellow Kid* und Rudolph Dirks' *The Katzenjammer Kids* ansieht, verweist auf deren zeitliche Nähe zur Vorstellung des Kinematographen durch die Brüder Lumière im Jahre 1895.

4 Zu den prominentesten Befürwortern Rodolphe Töpffers als Vater des Comics zählt Ernst H. Gombrich (2002, 284). Auch Francis Lacassin (1972a, 1446) spricht Töpffer die Meriten zu, den

behauptet – freilich ohne ins Detail zu gehen –, dass Töpffer lediglich eine Tradition der Bildergeschichte fortgesetzt habe, deren Innovationswert sich gegenüber den Kupferstichserien William Hogarths (1697–1764) in Grenzen halte (Platthaus 2000, 25 f.), und dessen Einfluss auf die weitere Entwicklung der Bildergeschichte weit hinter dem vom Wilhelm Busch (1932–1902) zurückfalle (Platthaus 2008, 19). Im Folgenden soll dagegen dargelegt werden, dass Töpffers Bildergeschichten mehr als bloße primitive Vorläufer des Comics darstellen, sondern vielmehr die wesentlichen Eigenschaften des Comics aufweisen, und damit innerhalb einer Geschichte der Genese des Mediums eine, vielleicht gar die zentrale Stellung für sich reklamieren können.

1.1 Die Bildergeschichte als Comic: Begriffsbestimmungen und Abgrenzungen

Der Grund für die beiden verschiedenen Auffassungen von Entstehungszeit und Entstehungsort des Comics lässt sich auf die unterschiedlichen Bestimmungen der wesentlichen, d. h. konstitutiven Merkmale des Comics zurückführen. Für die Vertreter der Position, die in den USA den Ursprung des Comics sehen, scheint der Comic zunächst eng an die periodische Erscheinungsweise in Tages- und Sonntagszeitungen geknüpft (vgl. z. B. Gubern 1978, 44). An das Prinzip der Periodizität schließt sich das der Serialität an, wonach sich ein Comic durch wiederkehrende, gleichbleibende Figuren auszeichne. Dieses Prinzip eines »festen Figureninventar[s]« sei erstmalig in Richard F. Outcaults ab 1896 im *New York Journal* erschienen Comicserie *The Yellow Kid* erfüllt worden, in deren einzelnen Folgen stets ein Straßenjunge im gelben Hemd auftritt (ebd.). Als wesentliches Merkmal des Comics wird zudem die Verwendung von Sprechblasen erachtet.⁵

Wesentlicher als der Aspekt der Serialität und das Vorhandensein von Sprechblasen erscheint die Tatsache, dass es sich um ein Medium handelt, das Erzählhandlungen »in einer Folge von Bildern« darstellt (Dolle-Weinkauff 1997a, 227). Darüber hinaus soll hier die These vertreten werden, dass der begleitende Text (dies umfasst Blockkommentare wie Sprechblasen) keinesfalls fakultativ ist, sondern dass der Comic, wie Dittmar (2008, 54) herausstellt, »durch das Zusammenwirken von Bildern und Texten ein hybrides Medium« darstellt; mehr noch: dass »das medienspezifische Potential« des

Comic erfunden und verbreitet zu haben. Gleiches gilt für Scott McCloud (1993, 17), der hervorhebt, dass sich bei Töpffer erstmals eine interdependente Kombination von Bild und Schrift finden lasse. Zur »Vaterschaft« Töpffers vgl. auch Kunzle 2007. Dagegen erkennt Martin Schüwer (2008, 8) Töpffer lediglich als einen Ahnherren des Comics an, spricht ihm aber das Verdienst zu, im Praktischen wie im Theoretischen zu den Wegbereitern des Mediums zu gehören.

- 5 In diesem Sinne fasst Knigge (2009, 9) die Sprechblase immerhin als »typisches Gattungsmerkmal« auf, während David Carrier (2000, 4) sie gar zum notwendigen Kriterium erhebt: »The speech balloon is a defining element of the comic because it establishes a word/image unity that distinguishes comics from pictures illustrating a text [...]«. Auch Will Eisner (1996, 6) hebt die Bedeutung der Sprechblase hervor. – Demgegenüber betont Jakob F. Dittmar (2008, 11), dass während in Bilderbüchern »Bild und Text formal gleich wichtig« seien, im Comic resp. Bildergeschichten »der Text nicht unbedingt gegeben sein« müsse. Auch Platthaus argumentiert, dass es Comics ohne Text in Form von Sprechblasen geben könne – er bezeichnet diese Form als Stummcomics –, wohingegen Comics ohne Bilder nicht denkbar seien, »denn dann wären es keine Comics mehr. Denn das Besondere des Genres«, so Platthaus (2008, 33), »macht es ja eben aus, in Bildern zu erzählen.«

Comics »aus dem Wechselspiel von Sprache bzw. Schrift und Bild« resultiert (Schüwer 2008, 306). Schließlich zählt zu den Medienspezifika des Comics insbesondere die Narrativität: In ihm verbinden sich die Bildreihen zu einer Geschichte.⁶

1.2 Die Bildergeschichte als Comic: Hinreichende und notwendige Kriterien



Abb. 1: »Pas gâter! Pas salir! Pas froisser! Che feu Ba.«
Aus: Rodolphe Töpffer: *Voyage à Chamonix* (1830).

Es sind diese letztgenannten Aspekte, die die Bildergeschichten Töpffers zur Gänze erfüllen. Bleiben wir zunächst bei der engen Verbindung von Wort/Schrift und Bild. Freilich finden sich in den töpfferschen Bildergeschichten keine Sprechblasen. Man

⁶ Von einem Comic bzw. einer Bildergeschichte kann also erst dann gesprochen werden, »wenn es sich um die Reihung mehrerer, mindestens aber um zwei Bilder handelt, die in einem bestimmten Konnex gebracht werden.« (Riha, 1978, 177) Dieser Konnex ist im Wesentlichen ein narrativer. – Auch Kunzle (1984, 909) definiert die Folge mehrerer Bilder und die Darstellung einer Handlung als wesentliches Kriterium des Comics: »The comic strip consists of adjacent drawn images, usually arranged horizontally, that are designed to be read as a narrative or a chronological sequence.« – Vgl. in diesem Sinne auch Grünewald (2010a, 14), der das narrative Moment des »Prinzips Bildgeschichte« hervorhebt, wenn er dieses als »Grundhaltung spezifischen Erzählens« auffasst.

muss in diesem Zusammenhang aber bedenken, dass Sprechblasen eine weit ältere Tradition haben und nicht erst auf die amerikanischen *Comic strips* der 1890er-Jahre zurückgehen. Bereits in mittelalterlichen Kunstwerken kann man z. B. die Verwendung von Spruchbändern finden, die sich teilweise mit Sprechblasen vergleichen lassen. Seit dem 18. Jahrhundert ist die Sprechblase Bestandteil zahlreicher Karikaturen, am prominentesten vielleicht bei James Gillray (1757–1815).⁷ Die Werke Gillrays waren Töpffer wohl ebenso geläufig wie die zahlreicher anderer englischer Karikaturisten und Kupferstecher, die einen nachhaltigen Einfluss auf den Genfer ausübten, darunter William Hogarth, Thomas Rowlandson und George Cruikshank. Töpffers Vater, der Genfer Landschaftsmaler und Karikaturist Wolfgang-Adam Töpffer (1766–1847) hielt sich 1816 für eine Auftragsarbeit in England auf und brachte von dort Bücher und Drucke der genannten Künstler mit (vgl. Wiese 1965, XI; Corleis 1979, 103 f.). Zudem verwendete Wolfgang-Adam Töpffer in seinen Karikaturen ebenfalls Sprechblasen.⁸ Rodolphe Töpffer war das Prinzip der Sprechblase also durchaus bekannt (vgl. Abb. 2). Man muss daher annehmen, dass er bewusst die Entscheidung traf, für seine Bilder- geschichten keine Sprechblasen zu verwenden.

Wesentlich für Töpffer dagegen ist die Tatsache, dass die Technik der Autographie es ihm ermöglichte, Bilder und Texte in einem Zug und gleichzeitig zu verfassen.⁹ Schon allein auf produktionstechnischer Ebene sind Wort und Bild daher untrennbar miteinander verbunden. Thierry Groensteen (1994, 90) stellt hierzu richtig und treffend fest: »Dessins et mots sont tracés de la même main, par le même instrument, et pour ainsi dire d'un seul geste.« Es ist dieser Aspekt des Zeichnens und Schreibens aus einer Hand, den Groensteen und Benoît Peeters als ein zentrales Merkmal der töpfferschen Comics angeben.¹⁰

-
- 7 Lambert Wiesing (2010) plädiert dagegen aus der Perspektive einer phänomenologischen Bildforschung dafür, den Beginn der eigentlichen Sprechblase, die er als *differentia specifica* des Comics betrachtet (35–38), bei Outcault anzusetzen (46 f.). Alle Vorläufer – »so nah sie an das Aussehen von Sprechblasen herankommen« mögen – betrachtet er als Spruchbänder (54 f.). Er begründet dies mit dem unterschiedlichen Status von Schrift innerhalb der Blasen bzw. Bänder und folglich mit dem jeweils unterschiedlichen Realitätsstatus: »Die Schrift in einer Sprechblase ist kein Bild von Schrift! In einer Sprechblase wird nicht das Bild von Schrift gezeigt, sondern eine im Bild vorhandene Sprechblase ist eine wirkliche Sprechblase.« (42)
- 8 Wolfgang-Adam Töpffer macht in seinen Karikaturen ausführlich Gebrauch von der Sprechblase, die bis dahin im französischen Sprach- und Kulturraum nur selten verwendet wurde (vgl. Boissonnas 1996, 147).
- 9 Bei der Autographie handelt es sich um eine Variante der Lithographie, die sich vor allem durch einen reduzierten Arbeitsaufwand auszeichnet. Muss bei der Lithographie der Künstler alles spiegelverkehrt auf den für den Druck verwendeten Stein aufzeichnen, entfällt die mühsame Inversion bei der Autographie, da direkt auf das Papier gezeichnet werden kann. Töpffer selbst erläutert das Verfahren in seiner *Notice sur les Essais d'autographie*: »Le lithographe vous livre un bâton d'encre et un papier sur lequel est étendu une couche de colle d'amidon. Vous délayez l'encre, vous y trempez votre plume, vous griffonnez sur ce papier jusqu'à ce que circulaire s'ensuive, puis vous envoyez la page au lithographe. Celui-ci, après l'avoir mouillée au revers, l'applique sur la pierre, lui fait subir une pression, et voici votre circulaire qui a passé du papier sur la pierre. Il ne s'agit plus que de l'y fixer au moyen de la préparation ordinaire, de l'encre et de l'imprimer à autant d'exemplaires qu'il convient.« (Töpffer 1994b, 171) – Insofern man den Comic notwendig als ein gedrucktes Medium auffasst (vgl. Dittmar 2008, 19), das sich massenmedial verbreiten lässt (vgl. Schüwer 2008, 7), erfüllen Töpffers Bildergeschichten also auch dieses medienspezifische Kriterium.
- 10 Peeters geht gar soweit, die Trennung zwischen Text und Bild aufzuheben. Für ihn ist das Bild Schrift, so wie der Text Zeichnung ist: »Chez Töpffer, texte et dessin sont non seulement de

Wenngleich die Sprechblase den Comic nicht ausmacht, so ist dennoch ein bestimmtes Text-Bild-Verhältnis wesentlich. In der Bildergeschichte als Comic ist der Text, wie bereits betont, nicht fakultativ, sondern Bild und Text sind untrennbar miteinander verbunden (vgl. Groensteen 1996, 13).¹¹ Das bedeutet nicht, dass der Text im Bild selbst integriert sein muss, sondern vielmehr, dass beide eine »wirksame kohärente Synthese« bilden müssen (Peeters 1996, 7). Text und Bild müssen im Comic ein harmonisches, allem voran gleichwertiges Ganzes bilden. Weder der Text darf Vorrang vor dem Bild haben, noch umgekehrt. Der Text ist keinesfalls bloßer Kommentar zum Bild, noch ist das Bild eine reine Illustration des Textes. Im Comic stehen Wort und Bild gleichberechtigt zueinander, unabhängig von der Art und Weise, wie sie miteinander verbunden sind.¹² Dieses Zusammenspiel von Text und Bild hebt bereits Töpffer hervor, der anlässlich des ersten Drucks einer seiner Bildergeschichten, der *Histoire de Mr. Jabot* (1831), ausführt:

Ce petit livre [i. e. *l'Histoire de Mr. Jabot*] est d'une nature mixte. Il se compose d'une série de dessins autographiés au trait. Chacun de ces dessins est accompagné d'une ou deux lignes de texte. Les dessins, sans ce texte, n'auraient qu'une signification obscure; le texte, sans les dessins, ne signifierait rien. Le tout ensemble forme une sorte de roman d'autant plus original, qu'il ne ressemble pas mieux à un roman qu'à autre chose. (Töpffer 1994a, 161)

Aus diesem unauflöselichen Zusammenspiel von Text und Bild folgt – wie auch in dem Zitat Töpffers deutlich wird –, dass erst aus der Synthese beider die Narration resultiert.¹³ Das einheitliche, gleichberechtigte und unauflöseliche Zusammenwirken von

la même tête, mais de la même main, fruits de la même conception et de la même exécution. Dessinées manuellement, les textes s'harmonisent à la perfection avec un dessin simplifié comme une écriture.« (Peeters 1994, 24.) – Auch Schüwer (2008, 28) will die Trennung von Bild und Schrift aufgehoben verstanden wissen, wenn er die »Verbalanteile«, d. h. die Schrift, »grundsätzlich als Bestandteile des Bildes [auffasst], nicht etwa umgekehrt«. In diesem Sinne hebt er als wesentliche Innovationsleistung »nicht zuletzt sein Bemühen um die grafische Annäherung von Bild und Schrift« hervor (ebd., 339). – Freilich sollte man hieraus nicht den Schluss ziehen, dass das Zeichnen und Schreiben gleichsam in einem Federzug ein notwendiges Medienspezifikum des Comics ist. Zu viele Beispiele in der Tradition des Comics zeigen ganz deutlich, dass Text und Zeichnung aus durchaus unterschiedlichen Händen stammen (vgl. zu dieser Debatte ebd., 307–315). – In Anlehnung an den Begriff des Autorenfilmes spricht Schüwer von einem *Autorenzeichner*, wenn Text und Bild aus einer Hand stammen. Das Gegenstück hierzu ist die Arbeitsteilung zwischen einem Szenaristen und einem Künstler. In diesem möglichen arbeitsteiligen Produktionsprozess spiegele »sich der plurimediale Charakter des Mediums wider« (vgl. ebd., 307).

11 Groensteen (1996a, 13), der auf die »nature composite« der Bildergeschichten verweist, spricht in diesem Zusammenhang von der »indissociable solidarité du texte et de l'image«.

12 Grünewald (2010a, 21) dagegen betont den Vorrang des Bildes beim »Prinzip Bildgeschichte«, unter das er den Comic subsumiert, wenn er als eines der Konstitutiva hervorhebt: »Das Bild ist obligatorisch und autonom – d. h., es trägt eigenständig die intendierte Aussage, ist also kein fakultatives Beiwerk, und grenzt sich damit von der einem Text beigefügten Illustration ab.« Auch hier klingt indes die Forderung an, dass das Bild keinesfalls den Status einer – mithin redundanten – Illustration haben darf.

13 In diesem Sinne betont auch Dittmar (2008, 16): »Die Konstruktion der Narration durch die Abfolge der Bilder und Textteile aufeinander, die Montage der Bilder in der Sequenz und als seitenweise nebeneinander wiedergegebener Abbildungen ist die Qualität, die Bildergeschichten von allen anderen Medien unterscheidet.«

Text und Bild stellt das *erste notwendige Kriterium* dar, welches die Bildergeschichte bzw. den Comic auszeichnet.

Neben der Bild-Text-Relation ist das Verhältnis der Bilder, genauer: der Panels untereinander für die Bestimmung des Comics wesentlich. Anders als in älteren Traditionen des Erzählens in Bildern stellen die einzelnen Panels in der Bildergeschichte keine Stationen bzw. Szenen dar, wie dies beispielsweise noch in den Kupferstichserien Hogarths der Fall ist. In der Bildergeschichte folgen die Panels sequentiell aufeinander. Es ist dies der Kern von Will Eisners (1996, 5) längst klassischer Definition des Comics als »sequential art«,¹⁴ d. h., wie Stephan Packard (2006, 71) resümiert, »als eine Kunstform also, die mehrere vergleichbare Einheiten in eine lineare Sequenz bringt«. Dabei markiert jedes Panel einen Moment innerhalb eines dynamischen Gesamttablaufs, wodurch sich ein narratives Kontinuum ergibt.¹⁵ Man sollte dabei jedoch nicht außer Acht lassen, dass das einzelne Panel mehr als einen bloßen Augenblicksschnitt darstellt. Vielmehr kann ein Panel einen ausgedehnten Augenblick, d. h. eine bestimmte Dauer umfassen, in dem mehrere Zeitmomente bzw. -schichten wiedergegeben werden. Schließlich gehört es zum Wesen des Comics, dass er Zeit – sowohl in den Einzelbildern wie auch im Zusammenwirken dieser – komprimiert, wie Knigge (2009, 22) erläutert: »Seine Einzelbilder, die Panels, sind in den meisten Fällen keine gefrorenen Momente, sondern verdichten einen zeitlichen Ablauf zu einem grafischen Konstrukt, das Ungleichzeitiges gleichzeitig darbietet.« Aus der Phasenordnung, der Sequenzialität resultiert, dass man die Panels einer Bildergeschichte gleichsam wie einen Text von links nach rechts und von oben nach unten lesen kann.¹⁶

Dieses »medienspezifische Wechselverhältnis« von linearer Sequenz bzw. Phasenordnung und Gesamttableau verweist, wie Schüwer (2008, 210 f.) unter Rekurs auf Benoît Peeters (1991, 34) betont, auf eine dem Comic inhärente *double temporalité*, eine doppelte Zeitstruktur, die »die Abfolge der einzelnen Momente der Erzählung und die Zusammenschau einer Vielzahl von Momenten innerhalb der übergeordneten Struktur, die durch das Seitenlayout konstruiert wird«, umfasst. Zugleich wird hierdurch offensichtlich, dass die Darstellung von Zeit im Comic nur in verräumlichter Form erfolgen kann (Schüwer 2008, 218/222). In diesem Sinne betont auch McCloud (1993, 100): »[...] in the world of comics, *time and space are one and the same*.« Festzuhalten bleibt, dass die Phasenordnung bzw. Sequenzialität das *zweite notwendige Kriterium* ist, welches den Comic auszeichnet.

Aus den beiden genannten Kriterien läßt sich eine *Minimaldefinition* für die Bildergeschichte bzw. den Comic in all seinen Varianten ableiten. Eine Bildergeschichte bzw. ein Comic ist das phasenweise, d. h. sequentielle Erzählen einer Geschichte

14 Scott McCloud (1993, 9) greift diese Definition Eisners auf und ergänzt sie. Für ihn sind Comics demnach »[j]uxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.«

15 In diesem Zusammenhang spricht Gisela Corleis (1979, 44) von den Einzelbildern der Bildergeschichten treffend als Phasen: »Jedes Bild fixiert einen Moment, eine Zeiteinheit des Erzählens, wobei die seitliche Umfangslineie jeweils die zeitliche Differenz zur nächstfolgenden Einheit repräsentiert. Aufgrund des zeitlichen und bewegten Charakters dieser Einheiten bietet sich der Ausdruck *Phase* an.«

16 Corleis (1979, 45) führt in diesem Zusammenhang aus: »Die Phasen lassen sich augenblicklich erfassen, ja überfliegen, da das einzelne Bild nicht für sich besteht, sondern strikt als Überleitung zum nächsten angelegt ist. Es folgt nicht einfach ein Bild *nach* dem anderen, sondern eine Phase *aus* der anderen.«

in Wort und Bild, wobei Wort und Bild kohärent und gleichberechtigt zueinander stehen.

2. Narrative und kompositorische Grundstrukturen der töpfferschen Comics

In der Bildergeschichte ist der geschriebene Text nur ein Bestandteil der Erzählung. Ebenso wichtig für den Handlungsverlauf ist die bildliche Ebene. Erst gemeinsam ergeben sie die ganze Erzählung. Daraus resultiert, dass die Bildanordnung, d.h. Panelaufteilung und Sequenzierung als kompositorische Grundstruktur, eine wichtige Funktion in der Entwicklung eines narrativen Gesamtzusammenhangs in der Bildergeschichte übernimmt (vgl. Dittmar 2008, 16/48; vgl. auch Schüwer 2008, 160 f.).

2.1 Die Panelaufteilung als räumliches und zeitliches Grundelement

Das Panel stellt die Grundeinheit der Bildergeschichte dar. Sowohl die Gestaltung des einzelnen Panels wie die Anordnung mehrerer Panels zu einer Sequenz sind dabei in höchstem Maße variabel.¹⁷ Während die Panelsequenz eine Chronologie, einen Handlungsverlauf bildet,¹⁸ kann das einzelne Panel »als lokalisierter Ausschnitt eines Vorgangs« angesehen werden (Hein 2002, 53). Als Index innerhalb des dargestellten Handlungsverlaufs kommt damit dem einzelnen Panel ein zeitlicher Wert zu. Zugleich trägt das Panel einen räumlichen Wert, und zwar in zweifacher Hinsicht.¹⁹ Einerseits wird im Panel in mehr oder minder starkem Maß eine räumliche Anordnung dargestellt. Andererseits ist das Panel als Teil einer Reihe von Panels (*Strip*) in die räumliche Konfiguration des Panelensembles auf einer Seite (*Framework*) integriert.

In Töpffers Bildergeschichten kann die Anordnung der Panels als Musterbeispiel eines *Strips* angesehen werden. Anders als die meisten modernen Comicbücher und -hefte, die hochformatig sind, zeichnen sich Töpffers Alben durch ein Längsformat aus. Daraus resultiert, dass jede Seite jeweils nur eine einzige Reihe mit einer variablen Anzahl an Panels enthält. Die einzelnen Panels sind mit einer Umfassungslinie eingerahmt, wobei die seitliche Linie ein Panel vom anderen trennt (vgl. Abb. 2).²⁰ Bei Töpffer wird also das Panel durch einen Rahmen definiert. Festzuhalten dabei ist, dass das Panel nicht nur aus dem Bild besteht. Der Text, der durch eine weitere Linie vom Bild getrennt ist, ist ebenso integraler Bestandteil des Panels. Text und Bild werden durch einen Rahmen umfasst, wodurch ihre Gleichwertigkeit und ihr Zusammengehören und -wirken unterstrichen werden.²¹ Das Verhältnis der

17 Zur Seitenarchitektur des Comics vgl. Platthaus 2008, 24–26.

18 Zur Konstruktion der Narration in der Sequenz vgl. Dittmar 2008, 45/120

19 Zum Aspekt der Zeit bzw. Dauer des Einzelbildes/Panels und zur Bedeutung der Raumgestaltung für die Zeit vgl. z. B. Schüwer 2008, 218–222; vgl. auch McCloud 1993, 94–103.

20 Als Grundlage für die Bildergeschichten Töpffers dient die Ausgabe Töpffer 1996.

21 Die von Andreas Platthaus (2008, 19) postulierte »strikte Trennung von Text und Bild« bei Töpffer (vgl. auch ebd., 116) ist nicht haltbar und somit als schlichtweg falsch zurückzuweisen. Vielmehr ist Thierry Groensteen (1994, 91) beizupflichten, der hervorhebt: »L'œuvre de Töpffer représente le degré suprême d'intégration du texte atteint à cette époque par les récits en images. Certes, Mrs Jabot et Crépin ne s'expriment pas dans des 'bulles' [...]. Mais le texte est pris dans le même cadre que l'image, séparé d'elle par un simple filet. Texte et image se

Menge von Text und Bild ist dabei durchaus variabel, bis dahin, dass ein Panel sogar ausschließlich Text oder ausschließlich ein Bild enthalten kann (vgl. Abb. 3).



Abb. 2: Rodolphe Töpffer: *Histoire de Mr. Jabot* (1831). Auszug.

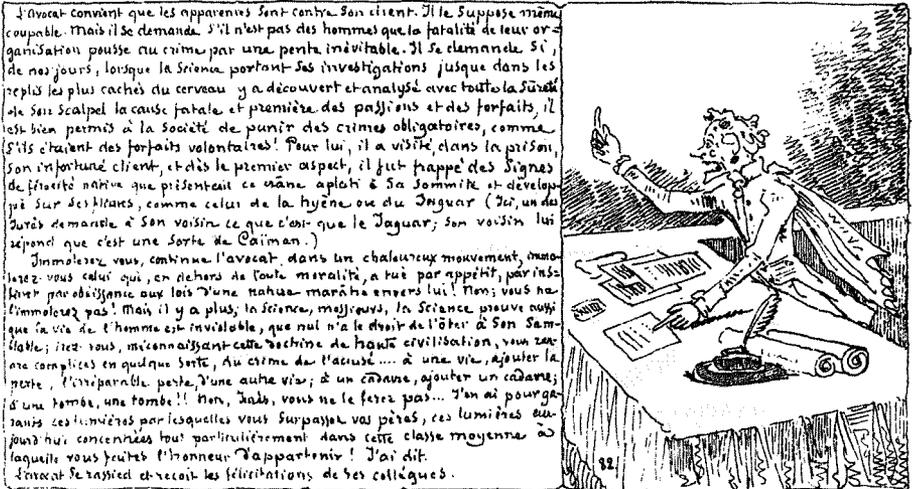


Abb. 3: Rodolphe Töpffer: *Histoire de Mr. Crépin* (1837). Auszug.

Die Rahmung der Panels könnte man neben dem in der Comicfachsprache geläufigen Begriff *Framing* auch mit einem aus der Filmwissenschaft entlehnten Begriff als

partagent le même espace (dans une proportion variable, toujours à nouveau remise en jeu) et la même encre.«

Kadrierung bezeichnen.²² In der Tat erinnern Töpffers Bildergeschichten nicht zuletzt wegen des länglichen Seitenformats nicht wenig an einen Filmstreifen. Auch Karl Riha (1978, 186) zieht den Vergleich zum Film, wenn er konstatiert, dass »die Einzelbilder bei Töpffer so zusammen[rücken], dass sie einen filmhaft abrollenden Fries ergeben.«²³

Die Gestaltung einer Seite, d. h. der Zuschnitt der Panels und damit der des *Frameworks*, ist bei Töpffer variabel. Die Anzahl an Panels variiert zwischen einem einzigen und mehr als zehn, in der Regel sind aber auf einer Seite drei bis vier Panels abgebildet. Grundlage für die Zahl der Panels pro Seite ist dabei die Größe der einzelnen Panels. Die Größe der Panels ist jedoch keinesfalls beliebig, sondern folgt, wenngleich nicht stringent, einem Muster. Dies lässt sich beispielhaft an einem Ausschnitt aus den *Amours de Mr. Vieux Bois* zeigen (Abb. 4a/b). Hier wechseln sich zwei Panelfolgen ab: diejenigen, die den in einem Mühlrad eingeklemmten Rivalen des Herrn Vieux Bois zeigen und diejenigen, in denen sich Vieux Bois um seine Geliebte, sein *Objet aimé*, sorgt. Die Panels, die den eingeklemmten Rivalen zeigen, sind sehr schmal. Gemeinsam mit der angedeuteten Bewegung des Rads unterstreicht dies die hektische Not der Figur. Demgegenüber sind die Panels, in denen Vieux Bois und sein ›Liebchen‹ gezeigt werden, breit und detailreich. Es entsteht ein ruhiges und langsam wirkendes Bild, passend zur im Text genannten »vie pastorale« (Töpffer 1996, 118).



Abb. 4a: Rodolphe Töpffer: *Les Amours de Mr. Vieux Bois* (1837). Auszug.

22 Zur Übertragung des filmwissenschaftlichen Konzepts der Kadrierung auf den Comic vgl. auch Schüwer 2008, 185–189.

23 Das Verhältnis von Film und Comic bzw. die Affinität der beiden Medien wird durchaus kontrovers diskutiert. Während bspw. Dittmar (2008, 7) die »Unterschiede der Comic-Form und ihrer inneren Strukturen im Vergleich zum Film« hervorhebt, geht Schüwer (2008, 16) davon aus, dass der Comic enger mit dem Film als mit der Schriftliteratur verwandt sei, weshalb sich Ansätze und Ergebnisse der Filmwissenschaft auch für die Comicforschung brauchbar machen ließen. – Zur Übertragung des filmwissenschaftlichen Konzepts der Montage auf den Comic vgl. auch Ihme 2010.



Abb. 4b: Rodolphe Töpffer: *Les Amours de Mr. Vieux Bois* (1837). Auszug.

Während die schmalen, kleinen Panels vor allem den Eindruck von Schnelligkeit bzw. Hektik vermitteln, evozieren die großen Panels das Gefühl »des Ruhigen, Abgerundeten«, wie Corleis (1979, 48) feststellt. Auch Riha verweist auf den Zusammenhang von Panelzuschnitt und implizierter Geschwindigkeit:

Die unterschiedlichen Breiten der einzelnen Bildkästchen könnte man als *Tempi* bezeichnen, mit deren Hilfe sich Beschleunigungen und Verlangsamungen, frappierende Akzentsetzungen und Gewichtungen von Vorgängen erzielen lassen. (Riha 1978, 186)

Eine besondere Form der Varianz der Panelgröße ist jene Anordnung, die Töpffer selbst als »graphische Hyperbel« bezeichnet und die er in der *Histoire d'Albert* zur Anwendung bringt. Ein sich wiederholender Vorgang, z. B. das Heben eines Weinglases bei einem Trinkgelage, wird, nachdem er zunächst in Gänze gezeigt wurde, in ausschmitthafte Phasen zergliedert, die in entsprechend schmalen Panels wiedergegeben werden (vgl. Abb. 5). Töpffer sieht in dieser Form der »graphischen Hyperbel«, die er mit den »hyperboles écrites ou parlés« vergleicht, einen Ausdruck von Schnelligkeit, »presstesse« wie er selbst schreibt (Töpffer 1982, 22).²⁴ Die »graphische Hyperbel« ist zugleich ein schönes Beispiel für die Erzählökonomie des Comics: Für das Verständnis der Darstellung nicht notwendige Informationen – z. B. redundante Details – können unterschlagen werden.

24 Die von David Kunzle (1972, 21) vorgeschlagene Bezeichnung »diminuendo« für die »graphische Hyperbel« scheint eher unpassend. In der Musik bedeutet »diminuendo« leiser werden (eine exakte Unterscheidung zu »decrecendo« ist umstritten; vgl. Fallows 2011). Die Hyperbel ist aber eine Steigerung des Ausdrucks, der Spannung. Anders der Terminus »Diminution«. Dieser meint ein Verfahren zur Verdichtung, wie es (nicht nur, aber besonders) in Fugen anzutreffen ist: Die Notenwerte und damit die Spieldauer eines Themas werden verkleinert (in der Regel halbiert), das Thema benötigt zum Erlingen also nur noch die Hälfte der Zeit (vgl. Garden/Donington 2011). – Für diesen Hinweis danke ich Nicolas Furchert.

sondern ein Panel resultiert aus dem hervorgehenden. Diese Eigenschaft des Comics erkannten bereits Soret und Eckermann, die mit Blick auf Töpfers Federzeichnungen feststellten: »Jedes kleine Bild hängt von dem vorhergehenden ab und bereitet die nachfolgenden vor.« (Soret/Eckermann 1832, 560) Die einzelnen Panels innerhalb einer Bildergeschichte werden zu einer Sequenz zusammengefügt, man kann auch sagen: sie werden montiert.



Abb. 6a/b: Rodolphe Töpffer: *Les Amours de Mr. Vieux Bois* (1837). Auszug.

Die Montage im Comic lässt sich als »die sequentielle Koordinierung der Bilder« (Schüwer 2008, 272) auffassen; vermittels ihrer werden »die einzelnen Bilder zu einer Geschichte zusammengefügt (Ihme 2010, 67). Die Panels stellen damit »die Montageeinheit [dar], aus denen sich die Erzählung zusammensetzt« (Gubern 1978, 51). Jedes Panel repräsentiert so einen Moment innerhalb eines Handlungsablaufs. Dabei ist nicht nur die Dauer, das heißt das Maß an fiktionaler Zeit innerhalb eines Panels, variabel, sondern auch der »Abstand an fiktionaler Zeit zwischen den Panels« (Dam-

man 2002, 96). Insgesamt fällt bei Töpffers Bildergeschichten auf, dass die Abstände, d. h. das Maß an fiktionaler Zeit, zwischen den einzelnen Panels relativ gering, mithin aber variabel ausfällt. Die Panels in einer Bildergeschichte, dies wird bei Töpffer ganz besonders deutlich, stellen nicht Szenen oder Stationen in einem langen Verlauf dar, sondern einzelne Momente innerhalb eines zergliederten Handlungsablaufs.²⁶ Dies lässt sich an einem Beispiel aus den *Amours de Mr. Vieux Bois* verdeutlichen (Abb. 6a/b).

Die ersten vier Panels des abgebildeten Ausschnitts zeigen, wie im liebeschmerzgeplagten Herrn Vieux Bois die Entscheidung reift, Suizid zu begehen. Im fünften Panel ist die Tat vollzogen. Die dargestellte Zeit innerhalb dieser Serie ist relativ kurz – es wird sich um wenige Minuten handeln –, und zwar gleich zweifach: zum einen zeigt jedes einzelne Panel nur um einen kurzen Moment, zum anderen ist die zeitliche Differenz zwischen den einzelnen Panels bis zum Selbstmordversuch gering. Dann jedoch erfolgt ein zeitlicher Umbruch. Da das Seil zu lang war, hat sich Vieux Bois nicht erhängt, hält sich aber 48 Stunden lang für tot, wie der Text informiert (vgl. Töpffer 1996, 90). Als er die Stimme seiner Geliebten hört, will er ihr hinterherlaufen. Der zeitliche Abstand zwischen den Panels fünf und sechs ist also deutlich länger als der zwischen den vorhergehenden sowie zwischen den beiden letzten des Ausschnitts.

Die Kontinuität der Darstellung in der Bildergeschichte ist nicht lückenlos, sondern fragmentiert. Es ist dies das Prinzip der Sequenz im Comic, die stets einen mehr oder minder großen »Zeitsprung und/oder Ortswechsel zwischen den Panels bedeutet« (Hein 2002, 55). In den Worten Francis Lacassins (1972b, 18): »The comic strip abbreviates movement or rather relieves it of certain phases and contracts the time necessary for its execution.« Ebenso wie die verkürzende Darstellung in Töpffers graphischer Hyperbel ist die – zeitlich variable – Leerstelle zwischen den Panels ein Beleg dafür, dass das Auslassen von für das Verständnis des Handlungsverlaufs nicht notwendiger oder gar störender Details ein wesentliches Merkmal des Erzählens in Comics ist. Man könnte dieses Verfahren kurz als die *elliptische Erzählweise* der Bildergeschichte bezeichnen. Der Raum zwischen den einzelnen Panels ist dabei keinesfalls bedeutungslos, sondern stellt eine Leerstelle dar, die der Leser der Geschichte imaginativ und assoziativ ausfüllt.²⁷ Dabei ermöglichen die räumlich nahe Anordnung der Panels und die phasenhafte Zergliederung der Abläufe, dass der Leser die Panels mitsamt den Leerstellen zwischen ihnen zu einem sinnvollen Ganzen verknüpft. Daraus resultiert die Illusion eines zusammenhängenden Bewegungsablaufes in der Bildergeschichte, wie auch Corleis (1979, 46) mit Blick auf Töpffer feststellt: »Durch den Simultaneffekt ergänzt der Betrachter die aufgefächerte Bewegung wieder zu einer flüssigen.« Das Zusammenspiel von Panelzwischenraum-Leerstellen und Rezipienten-Inferenz stellt mithin eines der Medienspezifika des Comics dar.²⁸

26 In diesem Punkt gesteht selbst Andreas Platthaus (2000, 26) den töpfferschen Bildergeschichten zu, dass sie sich gegenüber ihren historischen Vorläufern durch eine »chronologisch dichtere Abfolge von Ereignissen« auszeichnen.

27 Auch Dittmar (2008, 122) hebt die Inferenz-Leistung des Rezipienten, der die Lücke bzw. den Übergang zwischen den Panels mit Bedeutung auffüllt, hervor: »Der Wechsel von Bild zu Bild fordert die Konstruktion von Zusammenhängen, wenn diese als Teile einer Erzählung verstanden werden sollen.«

28 Vgl. hierzu auch Dittmar (2008, 87): »Die eigentliche Bewegung findet zwischen den dargestellten Zuständen statt, zwischen den Bildern einer Sequenz, die einen Handlungs- oder Bewegungsablauf erzählt. Diese kombinatorische Leistung der Verbindung zwischen zwei Zustän-

Die Verknüpfung der einzelnen Panels innerhalb einer Bildergeschichte kann man dabei in Anlehnung an den Film durchaus als Montage bezeichnen. Aufgrund der Kadrierung der Panels liegt gerade bei Töpffer dieser Vergleich nahe. Wie für den Film, so ist auch für die Bildergeschichte die Montage ein wesentliches Strukturelement. Sie stellt, wenn man diesen Vergleich bemühen will, die Syntax des Films wie der Bildergeschichte dar (vgl. Lacassin 1972b, 14f.). Die Montage ist dabei im Kontext des elliptischen Erzählens zu betrachten. Während die Leerräume zwischen den Panels dazu führen, dass ein Handlungsverlauf nicht ununterbrochen erzählt wird, resultiert aus der Montage, dass ein Handlungsstrang nicht kontinuierlich dargeboten, sondern durch Einschnitte akzentuiert wird. Gleichbedeutend mit Montage kann man daher bei der Strukturierung der Bildergeschichten Töpfers auch von Schnitt sprechen.²⁹ Corleis (1979, 49) fasst den Schnitt als »organisatorisch[e] Funktion« bei Töpffer wie folgt: »Der Schnitt findet seine Entsprechung in der seitlich die Phasen begrenzenden Umfassungslinie, wobei die Phase selbst als ›Aufnahme‹ wirkt.« Mittels des Schnitts bzw. der Montage ist Töpffer »imstande, Einschübe, bzw. abrupte Personen-[,] Orts- oder Zeitwechsel formal plausibel zu gestalten.« (Ebd.) Dabei können wir den Schnitt bei Töpffer in vier verschiedene Unterformen aufgliedern: 1. Der abrupte Wechsel von einer Haupthandlung zu einer anderen. 2. Die Einblendung einer Nebenhandlung. 3. Die Parallelblendung. 4. Die Einblendung des Leitmotivs.

Die Punkte eins bis drei sind dabei zunächst unter einem Gesichtspunkt zusammenzuziehen. Alle Bildergeschichten Töpfers umfassen stets mehrere Handlungsstränge, die entweder gleichwertige Haupthandlungen oder eine Haupthandlung mit untergeordneten Nebenhandlungen darstellen. Die *Histoire de Mr. Crépin* ist ein Beispiel dafür, wie sich von einer Haupthandlung (der Suche Herrn Crépins nach einem geeigneten Hauslehrer) mehrere Nebenhandlungen abspalten (das Schicksal der entlassenen Lehrer), die jeweils zu einem eigenen Ende geführt werden. Riha benennt dabei treffend das Prinzip, nach welchem Töpffer diese Nebenhandlungen gestaltet:

Eine besondere Spezialität Töpfers ist es, Handlungsstränge stehen zu lassen, um sie bei späterer, unerwarteter Gelegenheit, wenn man sie längst aus dem Blick verloren hat, wieder aufzunehmen. (Riha 1978, 186)

Die Bildergeschichten können aber auch mehrere Haupthandlungsstränge umfassen, die alternierend erzählt (und dargestellt) werden, so beispielsweise die *Aventures du Docteur Festus* und die *Histoire de Mr. Pencil*. Aus filmischer Sicht kann man diese Alternation zwischen Haupt- und Nebenhandlungen als *Parallelmontage* bezeichnen.

Ein Sonderfall der Parallelmontage ist die Parallelblendung, in der einzelne Panels von zwei oder mehr Handlungssträngen direkt nebeneinander abgebildet werden. Ein gutes Beispiel für diese Form der Parallelblendung ist der bereits besprochene Ausschnitt aus der *Histoire de Mr. Vieux Bois*, in welchem alternierend der im Mühlrad eingeklemmte Rivale und Herr Vieux Bois und seine Geliebte in ihrer Idylle gezeigt

den, die Inferenz, basiert also auf dem Wissen, dass Bewegung und Zeit notwendig sind, um vom Zustand Eins zu Zustand Zwei zu gelangen.«

29 Statt von Montage oder Schnitt spricht Scott McCloud (1993, 70–73) von »panel-to-panel transitions« und unterscheidet dabei sechs verschiedene Möglichkeiten: *moment-to-moment*, *action-to-action*, *subject-to-subject*, *scene-to-scene*, *aspect-to-aspect* sowie *non-sequitur*-Übergänge (vgl. auch Schüwer, 2008, 273). Für die vorliegende Darstellung sind diese Differenzierungen indes nicht von Interesse.

werden (Abb. 2). Die Parallelblendung verdeutlicht die Gleichzeitigkeit der Ereignisse. Ein weiteres Beispiel für eine Parallelblendung ist der Ausschnitt aus der *Histoire de Mr. Pencil*, der in Abb. 7 wiedergegeben ist. Die drei Panels dort repräsentieren jeweils einen Moment aus einem der Handlungsstränge, wobei die Gleichzeitigkeit der Ereignisse zusätzlich im Blocktext durch die Konjunktion »pendant« unterstrichen wird (Töpfer 1996, 136). Bei den Leitmotiven schließlich handelt es sich um wiederkehrende, ähnliche oder nahezu identische Darstellungen, die immer wieder im Handlungsverlauf auftreten. In der *Histoire de Mr. Vieux Bois* stellen die stets scheiternden Selbstmordversuche des titelgebenden (Anti-)Helden und dabei besonders der sich daran anschließende Hemdwechsel ein solches Leitmotiv dar (vgl. Abb. 8).



Abb. 7: Rodolphe Töpfer: *Histoire de Mr. Pencil* (1840). Auszug.



Abb. 8: Rodolphe Töpfer: *Les Amours de Mr. Vieux Bois* (1837). Auszug.

Unter den Bildergeschichtenerzählern ist Töpffer zweifelsohne der Meister der Montage. Thomas Kuchenbuch (1992, 81) konstatiert demgemäß, »daß sich nach Toepffer lange nichts Gleichrangiges findet.« Dabei darf man aber nicht außer Acht lassen, dass der Panelzuschnitt und die Rahmung bei Töpffer eine Form der Montage, wie sie an die des Films erinnert, einfacher zulässt als bspw. bei Wilhelm Busch – bzw. dass es einfacher fällt, Analogien zum Film zu bilden.

2.3 Bewegungsdarstellungen im einzelnen Panel

In den Bildergeschichten Töpffers erfolgt die Darstellung von Bewegung zumeist als eine mehr oder minder stark zergliederte Sequenz sukzessiver Panels. Doch auch innerhalb eines Panels können Bewegungen bzw. Bewegungsabläufe in unterschiedlichen Formen zur Darstellung kommen. Diese sollen im Folgenden kurz skizziert werden.



Abb. 9: Rodolphe Töpffer: *Histoire de Mr. Crépin* (1837). Auszug.

Um simultane oder sich schnell hintereinander vollziehende Bewegungsabläufe darzustellen, bedient sich Töpffer neben der von ihm so bezeichneten »graphischen Hyperbel«, die sich über mehrere Panels erstreckt, teilweise einer elliptischen Darstellungsweise innerhalb eines Panels. In der *Histoire de Mr. Crépin* vollführen die elf Söhne der titelgebenden Figur regelmäßig und simultan die gleiche Bewegung, z. B. eine Begrüßungsgeste. Dabei ist nur die vorderste Figur in Gänze gezeichnet, während die anderen Figuren nur noch als perspektivisch verkleinerter Umriss zu erkennen sind (vgl. Abb. 9). Aber obwohl diese Darstellungsweise einen Eindruck von Gleichzeitigkeit und Gleichartigkeit entstehen lässt, ergibt sich doch keine wirkliche Bewegungsillusion.

Die Darstellung von Bewegung im gezeichneten oder gemalten Bild ist ein zentrales Problem.³⁰ Bewegung ist an einen Zeitverlauf geknüpft, doch in einer Abbildung, die einen Moment festhält oder darstellt, beschränkt sich die Zeit auf einen

³⁰ Vgl. auch Grünwald (2010a, 20), der als erstes Konstitutivum des »Prinzips Bildgeschichte« die Statik des Bildes definiert.

Augenblick.³¹ Mit dem Problem der illusionistischen Darstellung von Bewegung in der Kunst beschäftigt sich auch Ernst H. Gombrich in seinem Buch *Art and Illusion* (1960). Gombrich weist darauf hin, dass die Frage, wie sich Bewegung im gezeichneten oder gemalten Bild darstellen lässt, jahrhundertlang die Künstler beschäftigte. So habe der niederländische Maler Philip Angel seine Kollegen kritisiert, dass sie selbst bei der Darstellung sich schnell drehender Räder die Speichen zeichnen, obgleich dies nicht der wirklichen Wahrnehmung entspreche; »the sight of these spokes destroys the illusion of movement«, wie Gombrich (2002, 192) konstatiert. Angel indes konnte das Problem der Darstellung eines sich bewegendes Rades nicht lösen. Dies sollte erst, so Gombrich, Diego Velázquez in seinem Gemälde *Las Hilanderas* (um 1657) gelingen (Abb. 10). Die Speichen des Spinnrades sind in diesem Bild nicht deutlich zu erkennen. Dagegen sind im durch das Rad umrahmten Innenraum leichte Farbnuancen zu sehen, wodurch ein quasi stroboskopischer Effekt erzeugt wird (vgl. ebd.). Übertragen auf den Comic bedeutet dies, dass sich Bewegungsbahnen »auch unabhängig von einzelnen Bewegungsstadien darstellen [lassen], als Bewegungslinien nämlich.« (Schüwer 2008, 66)



Abb. 10: Diego Velázquez: *Las Hilanderas* (um 1657). Öl auf Leinwand, 222 × 293 cm.
Madrid, Museo del Prado.

31 Auf das Problem der Bewegungsdarstellung im Einzelbild im Verhältnis zur Bildsequenz verweist auch Schüwer (2008, 75) und gelangt zur Feststellung: »Will man die paradoxe Aufgabe lösen, Bewegung in einem Medium starrer Bilder darzustellen, dann gibt es zwei grundsätzliche Herangehensweisen: Man kann die Bewegung als einheitliches Ganzes fassen und ihre *Synthese* darstellen, oder man kann sie in Einzelkomponenten zerlegen und ihre *Analyse* abbilden. Synthese versus Analyse: Die ist die erste Opposition, mit deren Hilfe sich die Mittel der Bewegungsdarstellung gliedern lassen.«

Töpffer bedient sich eines solchen Verfahrens, um bestimmte Bewegungsabläufe zur Darstellung zu bringen. Dies sei an zwei Beispielen kurz demonstriert. In den *Aventures du Docteur Festus* verfolgen sich mehrere Figuren über die Flügel einer Mühle, die dadurch in Bewegung geraten (Abb. 11). Das erste Panel des Ausschnitts zeigt die Segel im Ruhezustand, sie sind deutlich differenzierbar. Im zweiten Panel sind sie in Bewegung geraten. Dabei hat Töpffer nicht mehr die einzelnen Flügel gezeichnet, sondern den von ihnen beschriebenen Radius und die Position ihrer Achsen durch Striche angedeutet. Dadurch entsteht gleichsam ein stroboskopischer Effekt, die Illusion von Bewegung. Das gleiche Prinzip liegt in Abb. 12 vor, die einen Auszug aus der *Histoire de Mr. Cryptogame* zeigt: Mehrere Figuren verfolgen einander hier um den Mast eines Schiffs herum. Der schnelle Bewegungsablauf ist durch Linien angedeutet.

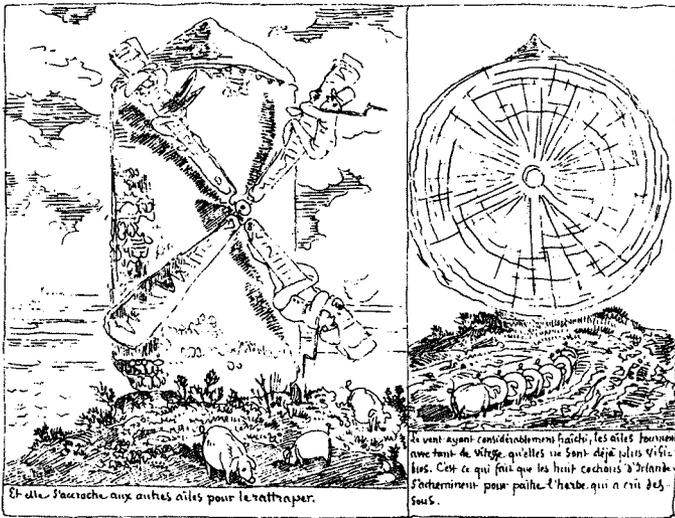


Abb. 11: Rodolphe Töpffer: *Les Aventures du Docteur Festus* (1840). Auszug.



Abb. 12: Rodolphe Töpffer: *Histoire de Mr. Cryptogame* (1845). Auszug.

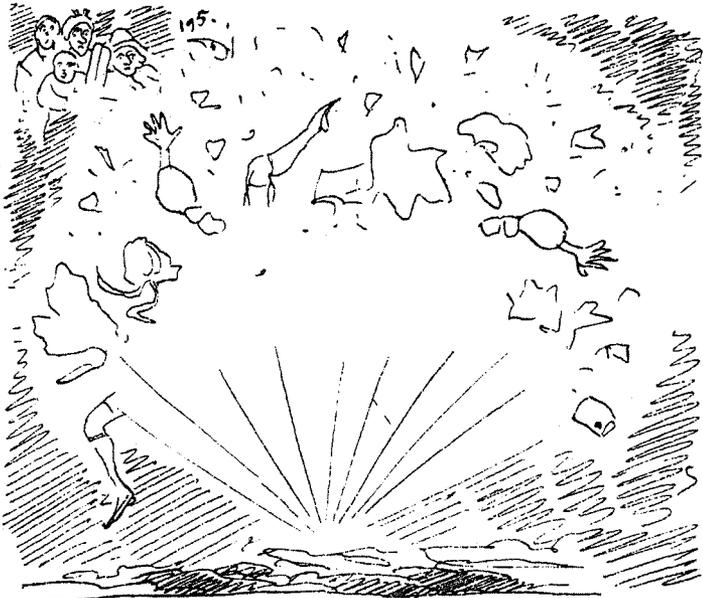
Die Verwendung von Linien ist ebenfalls ein typisches Prinzip moderner Comics zur Darstellung von (schnellen) Bewegungen. Diese sogenannten *Speed lines* werden in der Regel hinter sich bewegende Personen oder Gegenstände gezeichnet, um zu verdeutlichen, dass die Person oder der Gegenstand eine bestimmte Bewegung vollzogen und eine Wegstrecke zurückgelegt hat. Die *Speed lines* sind ein sprechendes Beispiel dafür, dass Darstellung im Comic, insbesondere die von Bewegung, größtenteils auf Konvention beruht. Die *Speed lines* stellen ein konventionelles Zeichen für die Verdeutlichung einer schnellen Bewegung dar.³²

Mit den *speed lines* verwandt sind Explosionsdarstellungen. Explosionen werden im Comic typischerweise durch eine Explosionswolke und/oder exzentrisch auslaufende Linien dargestellt. Auch bei Töpffer finden wir ansatzweise eine solche Darstellungsweise, beispielsweise beim platzenden Pferd in den *Amours de Mr. Vieux Bois* (Abb. 13) oder bei der vor Eifersucht explodierenden Elvire in der *Histoire de Mr. Cryptogame* (Abb. 14). Das Platzen und die Explosion sind hier jeweils durch von einem Zentrum auslaufende Linien angedeutet.



Abb. 13: Rodolphe Töpffer: *Les Amours de Mr. Vieux Bois* (1837). Auszug.

32 Zur Bedeutung von Linien zur Bewegungsdarstellung im vermeintlich statischen Einzelbild und ihren verschiedenen Anwendungsformen und -möglichkeiten vgl. McCloud 1993, 110f.



*Ô bon malheureux d'Elvira qui à l'issue de ces
Seules paroles s'éclate de jalousie et de rage.*

Abb. 14: Rodolphe Töpffer: *Histoire de Mr. Cryptogame* (1845). Auszug.

3. Töpffer und die Anfänge des Mediums Comic – Fazit

Für Freunde und seine Pensionsschüler³³ zeichnete Töpffer 1827 seine erste Bildergeschichte unter dem Titel *Histoire de Mr. Vieux Bois*. Zunächst für den privaten Kreis bestimmt, gelangten über Töpffers Schul- und Studienfreund Frédéric Soret einige der Bildergeschichten nach Weimar und in die Hände Goethes. Goethe war voll des Lobes für Töpffer. Dieses gibt Eckermann (1986, 679) in seinen Gesprächen mit Goethe vom 4. Januar 1831 wieder:

Ich durchblätterte mit Goethe einige Hefte Zeichnungen meines Freundes Töpfer [sic] in Genf [...] Das Heft, welches in leichten Federzeichnungen die Abenteuer des Doktor Festus enthielt, machte vollkommen den Eindruck eines komischen Romans und gefiel Goethen ganz besonders. »Es ist wirklich zu toll! Rief er von Zeit zu Zeit, indem er ein Blatt nach dem anderen umwendete: es funkelt Alles von Talent und Geist! [...] Töpfer scheint mir [...] so durchaus originell zu sein, wie mir nur je ein Talent vorgekommen.«

33 Töpffer, der zunächst seinem Vater in der Laufbahn eines Malers folgen wollte, musste aufgrund eines Augenleidens von diesem Vorhaben Abstand nehmen. Statt dessen wurde er Lehrer und gründete 1824 ein eigenes Internat in Genf. 1832 wurde Töpffer dann als Professor für Rhetorik und Literatur an die *Académie de Genève* berufen.

Bestärkt durch die lobenden Worte Goethes entschied sich Töpffer schließlich dazu, seine bis dahin nur als Federzeichnungsmanuskripte existierenden Bildergeschichten als Autographien zu veröffentlichen. Darüber hinaus zeigen vor allem die Versuche, dem neuen Medium einen Namen zu geben, dass der Genfer offensichtlich etwas geschaffen hatte, was in dieser Form bis dahin nicht existierte. Soret und Eckermann bezeichnen die Bildergeschichten Töpffers als »handelnden Roman« und führen aus: »denn man weiß diesen Bilderreihen keinen anderen Namen zu geben.« (Soret/Eckermann 1832, 565) Auch im weiteren Umfeld Goethes fand sich zunächst keine rechte Bezeichnung:

Auch Kanzler von Müller wollte dem Kind einen Namen geben und notierte in seinem Tagebuch: »Seltsame Zeichnungssammlungen von seltsamen karrikirten Köpfen und Szenen zu einem comischen Heldengedicht.« Zschokke machte sich weniger Kopfzerbrechen und nannte die Bildergeschichten »jolies ›Babocciates«, – je ne sais pas un nom propre pour ce genre, que vous allez introduire dans la poésie.« (Gallati 1976, 88 f.)

Töpffer selbst sprach später im Zusammenhang seiner Bildergeschichten von »littérature en estampes« (Töpffer 1982, 6). In der Öffentlichkeit benannte man das neue Genre nach Töpffers erster veröffentlichter Bildergeschichte, der *Histoire de Mr. Jabot* (1833), schlicht *Jabota* (vgl. Riha 1988, 186). Nicht zuletzt in diesen Reaktionen von Töpffers Zeitgenossen, insbesondere in der Schwierigkeit, dem ›Kind‹ einen Namen zu geben, spiegelt sich der Innovationswert der Bildergeschichten Töpffers.

Wie deutlich geworden sein dürfte, zeichnen sich die Bildergeschichten Rodolphe Töpffers, die seit 1831 publiziert wurden, durch eine vielfältige und avancierte Sequenzgestaltung aus, die das Grundgerüst der Narration darstellt. Zugleich konnte herausgestellt werden, dass ungeachtet der Tatsache, dass sich bei Töpffer keine Sprechblasen finden lassen, Text und Bild bei ihm eine unauflöbliche Einheit bilden. Sofern man diese beiden Kriterien – d. h. das sequentielle Erzählen mittels gezeichneter Bilder und die Synthese von Text und Bild – als notwendige medienspezifische Kriterien des Comics auffasst, kann man nur zu dem Schluß gelangen, dass es sich bei den töpfferschen Bildergeschichten um vollwertige Comics erreicht. Mit Töpffer lässt sich also der historische Zeitpunkt verorten, an welchem sich der Comic als neues Medium herausgebildet hat. Zu Recht kann man Rodolphe Töpffer daher als den Vater des Comics betrachten.

Bibliographie

- Boissonnas, Lucien: Wolfgang-Adam Töpffer. Lausanne 1996.
- Carrier, David: The Aesthetics of Comics. University Park/PA 2000.
- Corleis, Gisela: Die Bildergeschichten des Genfer Zeichners Rodolphe Töpffer (1799-1846). Ein Beitrag zur Entstehung der Bildergeschichte im 19. Jahrhundert. 2. Aufl. München 1979.
- Damman, Günter: Temporale Strukturen des Erzählens in Comics. In: Hein/Hüners/Michaelson 2002, 91-101.
- Dittmar, Jakob F.: Comic-Analyse. Konstanz 2008.
- Dolle-Weinkauff, Bernd: Bildgeschichte, Bildergeschichte. In: Weimar 1997, 227-229. [Dolle-Weinkauff 1997a]
- Dolle-Weinkauff, Bernd: Comic. In: Weimar 1997, 312-315. [Dolle-Weinkauff 1997b]

- Eckermann, Johann Peter: Gespräche mit Goethe in den letzten Jahren seines Lebens. In: Johann Wolfgang Goethe: Sämtliche Werke nach Epochen seines Schaffens. Münchener Ausgabe. Band 19. München 1986.
- Eisner, Will: *Graphic Storytelling & Visual Narrative*. Tamarac 1996.
- Fallows, David: Diminuendo. In: Grove Music Online. URL: <http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/grove/music/07808> (17.02.2011).
- Gallati, Ernst: *Rodolphe Töpffer und die deutschsprachige Kultur*. Bonn 1976.
- Garden, Greer/Robert Donington: Diminution In: Grove Music Online. URL: <http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/grove/music/42071> (17.02.2011).
- Gehlen, Arnold: Über kulturelle Kristallisation. In: Ders.: *Die Seele im technischen Zeitalter und andere sozialpsychologische, soziologische und kulturanalytische Schriften*. Frankfurt a. M. 2004 (= Gesamtausgabe; Bd. 6), 298-314.
- Gombrich, Ernst: *Art and Illusion. A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. 6th ed. London, New York 2002.
- Groensteen, Thierry: Naissance d'un art. In: Groensteen/Peeters 1994, 65-142.
- Groensteen, Thierry: Les histoires en estampes de Töpffer. Naissance de la bande dessinée. In: Marie Alamir-Paillard (Hg.): *Rodolphe Töpffer (1799-1846). Aventures graphiques. Une exposition des Musées d'art et d'histoire, Département des affaires culturelles de la Ville de Genève en collaboration avec la Musée de la bande dessinée (CNBDI) Angoulême*. Genève 1996, 13-16. [Groensteen 1996a]
- Groensteen, Thierry: Rodolphe Töpffer scénariste. In: Maggetti 1996, 279-292. [Groensteen 1996b]
- Groensteen, Thierry/Benoît Peeters (Hg.): *Töpffer. L'invention de la bande dessinée*. Paris 1994.
- Grünewald, Dietrich (Hg.): *Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung*. Bochum/Essen 2010.
- Grünewald, Dietrich: Das Prinzip Bildgeschichte. Konstitutiva und Variablen einer Kunstform. In: Grünewald 2010, 11-31. [Grünewald 2010a]
- Gubern, Román: *Comics. Kunst und Konsum der Bildergeschichte*. Reinbek bei Hamburg 1978.
- Michael Hein: Zwischen Panel und Strip. Auf der Suche nach der ausgelassenen Zeit. In: Hein/Hüners/Michaelsen 2002, 51-58.
- Hein, Michael/Michael Hüners/Torsten Michaelsen (Hg.): *Ästhetik des Comics*. Berlin 2002.
- Ihme, Burkhard: Montage im Comic. Spezifische Nutzung eines Erzählmittels. In: Grünewald 2010, 67-83.
- Kempkes, Wolfgang: Comics und Film. Ein Vergleich. In: Hans Dieter Zimmermann (Hg.): *Comic Strips. Geschichte, Struktur, Wirkung und Verbreitung der Bildergeschichte*. Nürnberg 2007, 32-35.
- Knigge, Andreas C.: Zeichen-Welten. Der Kosmos der Comics. In: Heinz Ludwig Arnold/Andreas C. Knigge (Hg.): *Comics, Mangas, Graphic Novels*. München 2009 (= Text + Kritik. Zeitschrift für Literatur. Sonderband V/09), 5-34.
- Kuchenbuch, Thomas: *Bild und Erzählung. Geschichten in Bildern. Vom frühen Comic Strip zum Fernsehfeature*. Münster 1992.
- Kunzle, David: Comic strips and comic books. In: *The New Encyclopædia Britannica. Macropædia*. 15th ed. Vol. 3. Chicago u. a. 1984, 917-922.
- Kunzle, David: Father of the Comic Strip: Rodolphe Töpffer. Jackson 2007.
- Kunzle, David: Some Supplementary Notes on Early Comic Strips. In: *Film Quarterly* 26 (1972), Nr. 1, 19-23.
- Lacassin, Francis: *Pour un neuvième art. La bande dessinée*. Paris 1971.
- Lacassin, Francis: Bande dessinée. In: *La Grande Encyclopédie*. Bd. 3. Paris 1972, 1445-1450. [Lacassin 1972a]

- Laccasin, Francis: The Comic Strip and Film Language. In: *Film Quarterly* 26 (1972), Nr. 1, 11–19. [Laccasin 1972b]
- Maggetti, Daniel (Hg.): Töpffer. Genève 1996.
- McCloud, Scott: *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York 1993.
- Packard, Stephan: *Anatomie des Comics. Psychosemiotische Medienanalyse*. Göttingen 2006 (= Münchener Universitätschriften. Münchener komparatistische Studien; Bd. 9).
- Peeters, Benoît: Case, planche, récit. Comment lire une bande dessinée. Tournai 1991.
- Peeters, Benoît: Le visage et la ligne: zigzags töpfferiens. In: Groensteen/Peeters 1994, 1–64.
- Peeters, Benoît: Die Erfindung Rodolphe Töpffers. In: *Passagen* (1996) 21, 7–8.
- Platthaus, Andreas: *Im Comic vereint. Eine Bildergeschichte des Comics*. Frankfurt a.M. 2000.
- Platthaus, Andreas: *Die 101 wichtigsten Fragen: Comics und Manga*. München 2008.
- Riha, Karl: *Bilderbogen, Bildergeschichte, Bilderroman. Zu unterschiedlichen Formen des ›Erzählens in Bildern*. In: Wolfgang Haubrichs (Hg.): *Erzählforschung 3. Theorien, Modelle und Methoden der Narrativik*. Göttingen 1978, 176–192.
- Riha, Karl: *Zwei Bildergeschichten-Erzähler des neunzehnten Jahrhunderts. Wilhelm Busch und Rodolphe Töpffer im Kontrast und Vergleich*. In: Michael Vogt (Hg.): *Die boshafte Heiterkeit des Wilhelm Busch*. Bielefeld 1988, 185–199.
- Schüwer, Martin: *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier 2008 (= WVT-Handbücher und Studien zur Medienkulturwissenschaft; Bd. 1).
- Soret, Frédéric/Johann Peter Eckermann: *Ueber die Feder-Zeichnungen von Töpfer*. In: *Ueber Kunst und Alterthum* 6 (1832), Nr. 3, 552–573.
- Töpffer, Rodolphe: *Essay zur Physiognomie. Essai de physiognomie*. Dt. u. Frz. Siegen 1982.
- Töpffer, Rodolphe: *M. Jabot. M. Crépin. M. Vieux Bois. M. Pencil. Docteur Festus. Histoire d'Albert. M. Cryptogame*. Paris 1996.
- Töpffer, Rodolphe: *Notice sur l'›Histoire de Mr. Jabot‹*. In: Groensteen/Peeters 1994, 161–163. [Töpffer 1994a]
- Töpffer, Rodolphe: *Notice sur les ›Essais d'autographie‹*. In: Groensteen/Peeters 1994, 171. [Töpffer 1994b]
- Weimar, Klaus (Hg.): *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*. Bd. 1. Berlin, New York 1997.
- Wiese, Ellen: *Rodolphe Töpffer and the Language of Physiognomy*. In: Dies. (Hg.): *Enter: The Comics. Rodolphe Töpffer's Essay on Physiognomy and The True Story of Monsieur Crépin*. Lincoln 1965, IX–XXXII.
- Wiesing, Lambert: *Die Sprechblase. Reale Schrift im Bild*. In: Jens Balzer/Lambert Wiesing: *Outcault. Die Erfindung des Comics*. Bochum, Essen 2010 (= yellow. Schriften zur Comicforschung; Bd. 3), 35–62.

Abbildungsnachweise

- Abb. 1: »Pas gâter! Pas salir! Pas froisser! Che feu Ba.« Aus: Rodolphe Töpffer: *Voyage à Chamonix* (1830). In: Maggetti 1996, 209.
- Abb. 10: Diego Velázquez: *Die Spinnerinnen (Die Fabel des Arachne)*. In: *The Yorck Project: 40.000 Meisterwerke*. Teil 1: Malerei. Berlin 2007, 21926
- Alle anderen Abbildungen aus: Töpffer 1996.