

Zugang zu Comics und Graphic Novels für blinde  
und sehbehinderte Menschen - eine Studie  
des Deutschen Zentrums für barrierefreies  
Lesen (dzb lesen) und Studierenden der  
Kommunikationswissenschaften der Universität  
Leipzig

Jana Weber (Deutsches Zentrum für barrierefreies Lesen, dzb lesen)

DOI: <https://doi.org/10.21248/gups.69164>



aus dem Sammelband

**Digitale Barrierefreiheit in der Bildung weiter denken**  
**Innovative Impulse aus Praxis, Technik und Didaktik**

Herausgeber\*innen

Dr. Sarah Voß-Nakkour, Linda Rustemeier, Prof. Dr. Monika M. Möhring,  
Andreas Deitmer, Sanja Grimminger

Verlag

Universitätsbibliothek Johann Christian Senckenberg

1. Auflage 2023

DOI: <https://doi.org/10.21248/gups.62773>

ISBN 978-3-88131-102-1



Dieses Werk wurde unter der Lizenz „Creative Commons Namensnennung“  
in Version 4.0 (abgekürzt „CC BY 4.0“) veröffentlicht.

## Zugang zu Comics und Graphic Novels für blinde und sehbehinderte Menschen - eine Studie des Deutschen Zentrums für barrierefreies Lesen (dzb lesen) und Studierenden der Kommunikationswissenschaften der Universität Leipzig

Jana Weber (Deutsches Zentrum für barrierefreies Lesen, dzb lesen)

### Abstract:

Im Rahmen einer Lehrveranstaltung zu barrierefreier Mediengestaltung befassten sich Studierende der Universität Leipzig mit dem Thema, wie Comics und Graphic Novels für Menschen mit Seheinschränkungen erfahrbar gemacht werden können. Beide Narrationsformen sind für diese bis zum heutigen Tag weitestgehend unzugänglich. Eine handlungswissenschaftliche Auseinandersetzung und Umsetzung in der Praxis sind erforderlich, um Teilhabe auch in Bezug auf dieses Literatursegment zu verwirklichen.

An konkreten Beispielen setzten sich die Studierenden mit möglichen Formen der Adaption von Comics und Graphic Novels, im Besonderen der Erstellung einer Audiodeskription (AD) auseinander. Ausgehend von bestehenden Konzepten und Leitfäden zur Erstellung von Hörfilmen oder der AD von Live-Veranstaltungen arbeiteten sie heraus, welche spezifischen Herausforderungen bei einer Comic-AD zu berücksichtigen sind. Zentral für die Adaption war eine Betrachtung verschiedener Dimensionen wie sprachlicher Umsetzung, atmosphärischer Gestaltung, Umsetzung von Geräuschen oder Dialogtext sowie Detailreichtum der Deskription. Die Konzepterstellung wurde begleitet durch theoretische Auseinandersetzungen mit Besonderheiten audiovisuellen Übersetzens sowie der Parallelität von Sprache und Bild und deren gegenseitige Bezogenheit im Comic. Auf Grundlage der von den Studierenden für spezifische Comics/Graphic Novels erstellten individuellen Konzepte werden die Audiodeskriptionen für jeweils einzelne Kapitel praktisch umgesetzt. Die Evaluation der Ergebnisse erfolgte über qualitative Leitfadeninterviews mit betroffenen Personen. Eine finale Auswertung dieser mittels Kategorienbildung sowie Reintegration der Ergebnisse in die Konzepte steht noch aus und soll in weiteren Untersuchungen geleistet werden.



Gleichzeitig dienen die Konzepte als Anregung für neue Medienangebote, die im dzb lesen erarbeitet und zur Ausleihe an blinde und sehbehinderte Menschen gebracht werden können.

Schlüsselbegriffe: Comics, Graphic Novels, Barrierefreiheit, Audiodeskription

## 1. Die Situation

Viele der Veröffentlichungen auf dem deutschen Buchmarkt sind für blinde und sehbehinderte Menschen nach wie vor nicht zugänglich. Das gilt insbesondere für Bücher, deren barrierefreie Aufbereitung, z.B. als Braille-Buch, in Großdruck oder in Form eines Hörbuchs, aufwendig ist, weil sie zahlreiche Bilder und Abbildungen enthalten. In besonderem Maße trifft das auf Comics und Graphic Novels zu. Diese sind – bis auf wenig rezipierte kleine Projekte – in keiner Form zugänglich und können so von blinden und sehbehinderten Menschen nicht wahrgenommen werden. Damit werden diese gesellschaftlich exkludiert (Jüngst, 2020: 178), können sich nicht an Konversationen zu diesem Thema beteiligen und werden eines Zugangs zur Welt beraubt, der anderen Menschen selbstverständlich offensteht. Comics erfüllen heute kulturelle und soziale Funktionen, verstärkt durch die zahlreichen Remediationen der letzten Jahre, z.B. in Form von Superheld\*innen-Filmen oder ganzer Comic-Abteilungen in Buchhandlungen (Hoppeler, Etter & Rippl, 2009: 53).

Comics sind erzählende Medien, die ausschließlich mittels visueller Zeichen operieren (Dittmar, 2017: 10) und dadurch eigene, spezifische Anforderungen an die Rezeption stellen (Schüwer, 2008: 10). Dabei verknüpfen sie Text und Bild, um Geschichten zu erzählen (Packard et al., 2019: 52). Grundlegend für Comics ist, dass sie in Sequenzen erzählen, also durch eine Abfolge meist gerahmter, unbeweglicher Einzelbilder (Panels), die durch Leerräume (Gutter) getrennt werden (Stein, Ditschke & Kroucheva, 2009: 13). Der Begriff „Graphic Novel“ wird häufig benutzt, um die Ernsthaftigkeit von Inhalten zu betonen sowie für Werke, die einen größeren Umfang haben und eine in sich geschlossene Geschichte erzählen (Ditschke, 2009: 275), während Comics häufig seriell erscheinen.

Die barrierefreie Gestaltung von Comics und Graphic Novels stellt in Forschung und Praxis nach wie vor ein Desiderat dar, weshalb dieser Beitrag vor allem tentativen Charakter haben soll, um mehr Beschäftigung mit dem Thema anzuregen und den zwingend notwendigen interdisziplinären Zugriff zu verstärken.



## 2. Die Herausforderung

Um den Zugang zu Comics für blinde und sehbehinderte Menschen zu eröffnen, sind eine Reihe comicspezifischer Herausforderungen zu beachten, die einen Rückgriff auf die barrierefreie Aufbereitung anderer Medien nur begrenzt zulassen, da der Comic über genuine narrative Strategien verfügt, die sich aus Besonderheiten der Erzählung in Bild und Text ergeben (Hoppeler, Etter & Rippl, 2009: 61).

Leser\*innen nehmen die Inhalte des Comics ausschließlich visuell wahr. Jede einzelne Seite des Comics wird zunächst auf einen Blick in ihrer Gesamtheit erfasst (Tableau). Gleichzeitig ist es für das Verständnis der erzählten Geschichte elementar, die einzelnen Bilder (Panels) für sich zu betrachten und die darin enthaltenen Textpassagen zu lesen (Magnussen, 2011: 177). Wie das Verstehen von in Comics erzählten Geschichten erfolgt, ist höchst komplex und noch nicht abschließend erforscht (Strouhal, 2011: 162). Dabei ist das Erfassen der Geschichte höchst individuell: Die Leser\*innen entscheiden selbst, wie lange sie sich mit einem Panel oder einer Seite befassen, es gibt keine festgelegte Verweildauer (Schüwer, 2008: 53).

Comics werden daher nicht immer gleich gelesen, die Leser\*innen rezipieren den Inhalt des Comics nicht nur. Sie sind dazu gezwungen, die Geschichte selbst zu konstruieren (McCloud, 2001: 97 f.). Im Comic werden unbewegte Bilder präsentiert, die eigentliche Bewegung bzw. die Handlung findet im Gutter, der Leerstelle zwischen zwei Panels, statt (Schüwer, 2008: 201). Die Bilder zeigen nie alle Phasen einer Bewegung oder Handlung, sondern wählen Fragmente daraus und überlassen die Konstruktionsleistung letztlich den Leser\*innen, die die Panels miteinander zu einer kohärenten Geschichte verbinden (Lefèvre, 2011: 206).

Neben der erzählten Geschichte muss eine weitere Dimension betrachtet werden. Durch Layout, Stil, Farbwahl, Gestaltung der Panels, Auswahl von Schriften etc. evozieren Comics bestimmte Gefühle, erzeugen eine bestimmte Atmosphäre und Stimmung (Abel & Klein, 2010: 83 ff.). Verbale Äußerungen werden durch eine Vielzahl von Möglichkeiten in bildliche Darstellungen übersetzt und so visualisiert, dass sie von den Leser\*innen intuitiv richtig interpretiert werden können (Schmitz-Emans, 2009: 282), z.B. in Form von Soundwords, die Geräusche nachbilden oder durch die spezifische Gestaltung von Sprech- oder Gedankenblasen, die Dialoge oder innere Monologe transportieren. Gleichzeitig bleibt immer ein höchst subjektiver Spielraum beim Lesen von Comics. Mimik nimmt eine zentrale Rolle für die Generierung von



Bedeutung ein, kann von Leser\*innen aber unterschiedlich interpretiert werden. Außerdem sind sich Leser\*innen der Wirkung von Bildern nicht immer bewusst, sondern registrieren diese eher unterschwellig (Dittmar, 2017: 42).

Daraus ergeben sich einige Herausforderungen für den Zugang von Comics für Menschen, deren visueller Sinn nicht oder nur eingeschränkt funktioniert. Eine einfache Bildbeschreibung kann den genuinen Eigenschaften des Comics, wie deutlich geworden sein dürfte, nicht genügen. Dazu kommt die große Heterogenität der Zielgruppe. Die mentalen Bilder blinder oder sehbehinderter Menschen können sich von denen sehender unterscheiden (Seiffert, 2005: 68). Außerdem verfügt die Zielgruppe über sehr unterschiedliche Vorerfahrungen mit dem Medium Comic. So können z.B. späterblindete Menschen in ihrer Jugend Comics gelesen haben und deshalb mit der spezifischen Ästhetik vertraut sein, während es zahlreiche Menschen der Zielgruppe gibt, denen Comics völlig fremd sind.

### 3. Seminargestaltung – didaktische Vorbemerkungen

In einem Projekt mit Studierenden der Universität Leipzig wurde der Versuch unternommen, sich diesen Herausforderungen zu stellen und Möglichkeiten des Zugangs zu erarbeiten. Die Studierenden setzen sich an konkreten Beispielen mit möglichen Formen der Adaption von Comics und Graphic Novels auseinander. Dafür wurde zunächst geübt, eine Analyse der Comics, hinsichtlich des Stils, des Einsatzes von Farbe, der Erzählperspektive, der Umsetzung von Geräuschen, Dialogtext etc. durchzuführen und anhand dieser die Besonderheiten des jeweiligen Comics zu erarbeiten. Auf dieser Grundlage wurden – ausgehend von bereits existierenden Leitfäden zur Erstellung von Audiodeskriptionen, z.B. für Theater, Filme oder klassischen Bildbeschreibungen – Konzepte für den konkreten Comic erarbeitet. Die Konzepterstellung wurde begleitet durch theoretische Auseinandersetzungen mit Besonderheiten audiovisuellen Übersetzens sowie der Parallelität von Sprache und Bild und deren Zusammenspiel im Comic.

Auf Grundlage der von den Studierenden für spezifische Comics bzw. Graphic Novels erstellten individuellen Konzepte wurde die Audiodeskription für ausgewählte Kapitel praktisch umgesetzt.



Die Evaluation der Ergebnisse erfolgte über qualitative Leitfadeninterviews mit insgesamt fünf blinden und sehbehinderten Personen. Die Ergebnisse dieser fließen wiederum in die Konzepterstellung für neue Comics in die jeweils im Sommersemester stattfindenden Seminare mit 30 Bachelorstudierenden der Kommunikations- und Medienwissenschaften der Universität Leipzig ein und werden im Anschluss erneut evaluiert.

Gleichzeitig dienen die Konzepte als Anregung für neue Medienangebote, die im Deutschen Zentrum für barrierefreies Lesen erarbeitet und zur Ausleihe an blinde und sehbehinderte Menschen gebracht werden können.

## 4. Mögliche Lösungen

Um den Zugang zu Comics auch für blinde und sehbehinderte Menschen zu verbessern, wurden zunächst mehrere Möglichkeiten erwogen und verworfen (z.B. die Aufbereitung per tastbaren Reliefs, die der Narrationsweise von Comics und der damit einhergehenden Komplexität nicht gerecht werden konnte, da sie gezwungen ist, stark zu vereinfachen). Als erster Anknüpfungspunkt erwies sich, dass die Erzählweisen von Comic und Film comictheoretisch als verwandt betrachtet werden können (Seeßlen, 2011: 257). Techniken und Verfahrensweisen, mit denen beide Medien erzählen, ähneln sich z.B. in Bezug auf Montage, Einstellungsgröße oder Perspektive (Lummerding, 2011: 327). Um Filme für blinde und sehbehinderte Menschen zugänglich zu machen, hat sich die Audiodeskription durchgesetzt. Bei dieser werden die visuellen Informationen des Films zunächst in geschriebenen Text übersetzt, der dann akustisch in den Dialogpausen gesprochen wird (Benecke, 2014: 1).

Zusammen mit den Studierenden wurde untersucht, inwiefern sich eine Audiodeskription auch für Comics und Graphic Novels eignet. Die Ergebnisse sind ambivalent, wie im Folgenden gezeigt wird. Der größte Unterschied zum Film besteht darin, dass die Audiodeskription im Comic keinerlei zeitlicher Beschränkung unterliegt und es sich um ein rein visuelles Medium handelt, also beide Ebenen (Bild und Text) in gesprochene Sprache transferiert werden müssen. Dies bedeutet zum einen mehr Freiheit bei der Deskription, aber auch größere Schwierigkeiten bei der Selektion der zu beschreibenden Inhalte.



Das Ziel einer Audiodeskription im Comic kann aufgrund der Vielzahl von Informationen in den Panels nicht sein, die Bilder bis ins kleinste Detail zu beschreiben. Die Audiodeskription will vielmehr dazu beitragen, den Comic als Erlebnis zugänglich zu machen. Auch wenn die Vermittlung der Narration nun nicht mehr visuell, sondern rein auditiv erfolgt, soll das Erleben der blinden und sehbehinderten Leser\*innen sich dem der sehenden möglichst annähern (Benecke, 2014: 27). Stil und Wortwahl müssen sich sowohl im Film als auch im Comic an der in den Bildern transportierten Stimmung orientieren (Fix, 2005: 40), wobei sich Erfahrungen aus bereits beschriebenen Filmen nur begrenzt auf weitere Filme übertragen lassen (Fix, 2005: 37).

Dies gilt umso mehr im Hinblick auf die bereits erläuterten Besonderheiten von Comics und Graphic Novels. Um den Comic als Gesamtkunstwerk in einer Audiodeskription zu erhalten, muss vorab eine umfassende Analyse erfolgen: Der vollständige Comic muss mehrfach betrachtet werden. Genauso müssen Einzelbilder, Sequenzen sowie Tableaus und deren Wirkung im Kontext der Gesamtnarration betrachtet werden, um den Kern der Geschichte zu erfassen (Dittmar, 2017: 67). Eine Analyse muss auf der Ebene der Narration, des Inhalts und der Ebene des Stils erfolgen. Es muss eruiert werden, aus welcher Perspektive die Geschichte erzählt wird, welche Atmosphäre mit welchen Mitteln geschaffen wird und wie Text und Bild interagieren (Dittmar, 2017: 135). Es kann auch helfen, vorab besondere Probleme, z.B. häufige Rückblenden, Besonderheiten bei der farbigen Gestaltung oder unkonventionelle Text-Bild-Interaktionen, zu betrachten (Jüngst, 2020: 179).

Im Projekt mit den Studierenden wurden zwei verschiedene Ansätze erarbeitet, deren Umsetzung an Auszügen einer Audiodeskription von Comics in Leitfadeninterviews mit blinden und sehbehinderten Testleser\*innen bewertet wurde.



## 4.1 Narrativer Ansatz

Beim ersten Konzept handelt es sich um einen primär narrativen Ansatz. Die Wirkung künstlerischer Gestaltungsmittel wird aus dem Visuellen ins Auditive übersetzt. Der Ansatz ist stark interpretativ, die Bilder werden nicht konkret beschrieben. Stattdessen wird der Versuch unternommen, ihre Wirkung in ähnlicher Weise auch über auditive Mittel zu erzeugen. Es handelt sich eher um eine Nacherzählung des Comics als um dessen Beschreibung. Dabei greift die Audiodeskription dieser Form auf kreative, eher künstlerische Mittel zurück und erinnert an Hörspiele. So werden z.B. Dialoge betont und durch unterschiedliche Sprecher\*innen gelesen. Wenn die Form einer Sprechblase (z.B. mit zackigen Rändern) darauf hindeutet, dass die Protagonist\*innen schreien, soll der\*die einlesende Sprecher\*in ebenfalls schreien. Diese Form der Gestaltung wurde von den blinden und sehbehinderten Testleser\*innen als äußerst angenehm, spannend und unterhaltsam im Hörerlebnis beschrieben. Andererseits wurde kritisiert, dass die Interpretation zu stark sei und es für die blinden und sehbehinderten Nutzer\*innen schwerer sei, sicherzugehen, dass die Übersetzung ins Auditive tatsächlich die Essenz des Comics einfange und starken Schwankungen je nach Beschreiber\*in unterliege.

## 4.2 Deskriptiver Ansatz

Der zweite Ansatz kann als stark deskriptiv bezeichnet werden. Hier geht es nicht primär um das Erzählen der Geschichte, sondern um die nüchterne Beschreibung des Visuellen. Es werden Seitenzahlen sowie Panelanzahl und -anordnung genau beschrieben und der Ton ist eher sachlich. Sprechblasen werden als solche bezeichnet und Bild- und Seitenwechsel angekündigt. Damit geht die comicspezifische Gestaltung weniger verloren und die Testnutzer\*innen empfanden es als positiv, dass sich die erzeugten mentalen Bilder der konkreten Gestaltung der Comicseite annäherten. Als problematisch wurde jedoch erachtet, dass die permanente beschreibende Haltung und Aufmerksamkeitslenkung auf das Gestalterische den Erzählfluss hemme und nicht so spannend sei wie eine narrative Audiodeskription, sondern schneller zu Ermüdung führe.

Beide Konzepte greifen dabei auch auf weitere Formen der Audiodeskription zurück und nutzen Elemente wie die Stückerführung, die es im Theater für blinde und sehbehinderte Zuschauer\*innen gibt (Benecke, 2014: 21). So kann, bevor mit der



eigentlichen Beschreibung oder Erzählung begonnen wird, eine Audioeinführung vorangestellt werden, die Zeichenstil, dominierendes Seitenlayout, Schriftarten, Panelformen oder Farbwahl beschreibt und damit die eigentliche Audiodeskription entlastet.

Welches der beiden Konzepte letztlich tragfähiger ist, gilt es in Zukunft zu eruieren. Beide Ansätze haben Berechtigung, stellen sie doch unterschiedliche paradigmatische Zugänge dar und können je nach Comic oder Graphic Novel eingesetzt oder auch kombiniert werden.

Letztlich ist es nicht möglich, für die Audiodeskription von Comics allgemeingültige Regeln festzuhalten: Jeder Comic benötigt ein eigenes, individuell auf ihn abgestimmtes Konzept, das seiner Art der Narration Rechnung trägt, um die Essenz des Comics zu erhalten und diese blinden und sehbehinderten Menschen zugänglich zu machen.

## 5. Ausblick – Lohnt sich das?

Eine Übertragung von Text und Bildern erfolgt nie ohne Verluste: „Ein gewisses Defizit des Textes gegenüber dem Bild bleibt offenbar bestehen. Entscheidend ist, wie sich dieses Defizit minimieren und die Audiodeskription entsprechend optimieren lässt.“ (Seiffert, 2005: 68).

Der immer noch eklatante Mangel an zugänglichen Comics für blinde und sehbehinderte Menschen verhindert Teilhabe und produziert Ausschlüsse, weshalb der Aufwand sich in jedem Fall lohnt. Von technischen Entwicklungen, wie z.B. der automatischen Bilderkennung, ist hier in nächster Zeit keine Unterstützung zu erwarten, weil Bilder im Comic zu mehrdeutig und ihre Narrationen zu komplex sind, um automatisch bedeutungstragende Bildinhalte zu erfassen.

Gleichzeitig zeichnen sich Veränderungen auf dem Comic-Markt ab, die durchaus Potenziale für künftige Bemühungen um Barrierefreiheit bieten. Dazu zählen Webcomics, hier vor allem adaptive Comics, die sich der Darstellungsweise auf dem Bildschirm anpassen und damit auch die Rezeption verändern. Hier werden Panels z.B. nicht mehr pro Seite, sondern einzeln rezipiert (Abel & Klein, 2016: 174). Auch multimediale Webcomics, die Text, Grafiken sowie Bewegtbild und Ton integrieren,



bieten Anregungen. So verfügen diese Webcomics z.B. über eine auktoriale Erzählstimme (Reichert, 2011: 133), die einer Audiodeskription nicht unähnlich ist. Hier gilt es, aktuelle Entwicklungen im Blick zu behalten und daran zu arbeiten, blinden und sehbehinderten Menschen die Welt der Comics und Graphic Novels zugänglich zu machen. Die Potenziale dieses Themenfelds sind schier unerschöpflich und bisher weitestgehend ungenutzt.



## Quellen

Abel, J. & Klein, C. (2016). *Comic und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart: JB Metzler Verlag.

Benecke, B. (2014). *Audiodeskription als partielle Translation. Modell und Methode*. Berlin & Münster: LIT Verlag.

Ditschke, S. (2009). *Comics als Literatur. Zur Etablierung des Comics im deutschsprachigen Feuilleton seit 2003*. In S. Ditschke, K. Kroucheva & D. Stein (Hrsg.), *Comics. Zur Geschichte und Kultur eines popkulturellen Mediums* (S. 265–280). Bielefeld: Transcript.

Dittmar, J. (2017). *Comic-Analyse*. Konstanz: Herbert von Halem Verlag.

Fix, U. (2005). *Hörfilm. Bildkompensation durch Sprache*. Berlin: Erich Schmidt Verlag.

Hoppeler, S., Etter, L. & Rippl, G. (2009). *Intermedialität in Comics*. In S. Ditschke, K. Kroucheva & D. Stein (Hrsg.), *Comics. Zur Geschichte und Kultur eines popkulturellen Mediums* (S. 53–80). Bielefeld: Transcript.

Jüngst, H. (2020). *Audiovisuelles Übersetzen. Ein Lehr- und Arbeitsbuch*. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag.

Lefèvre, P. (2011). *Von Experten und Expertinnen übersehen. Das künstlerische Potential von Manga aufgezeigt anhand eines close reading von Kiriko Nanans Kuchizuke*. In B. Eder, E. Klar & R. Reichert (Hrsg.), *Theorien des Comics. Ein Reader* (S. 203–218). Bielefeld: Transcript.

Lummerding, S. (2011). *Das Politische trotz allem. Holocaust Diskurse im Comic*. In B. Eder, E. Klar & R. Reichert (Hrsg.), *Theorien des Comics. Ein Reader* (S. 321–340). Bielefeld: Transcript.

Magnussen, A. (2011). *Die Semantik von C.S. Peirce als theoretisches Rahmenwerk für das Verstehen von Comics*. In B. Eder, E. Klar & R. Reichert (Hrsg.), *Theorien des Comics. Ein Reader* (S. 171–187). Bielefeld: Transcript.

McCloud, S. (2001). *Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst*. Hamburg: Carlsen.

Packard et al. (2019). *Comicanalyse. Eine Einführung*. Berlin: J.B. Metzler Verlag.



Reichert, R. (2011). Die Medienästhetik der Webcomics. In B. Eder, E. Klar & R. Reichert (Hrsg.), Theorien des Comics. Ein Reader (S. 121–143). Bielefeld: Transcript.

Schmitz-Emans, M. (2009). Literatur-Comics zwischen Adaptionen und kreativer Transformation. In S. Ditschke, K. Kroucheva & D. Stein (Hrsg.), Comics. Zur Geschichte und Kultur eines popkulturellen Mediums (S. 282–306). Bielefeld: Transcript.

Schüwer, M. (2008). Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier.

Seiffert, A. (2005). Räumliches Hören. Eine schemaorientierte Analyse der audiodeskriptiven Darstellung der Handlungsräume. In U. Fix (Hrsg.), Hörfilm. Bildkompensation durch Sprache (S. 67–87). Berlin: Erich Schmidt Verlag.

Seeßlen, G. (2011). Bilder für die Massen. Die prekäre Beziehung von Comic und Film und die dunkle Romantik des Neoliberalismus. In B. Eder, E. Klar & R. Reichert (Hrsg.), Theorien des Comics. Ein Reader (S. 255–262). Bielefeld: Transcript.

Stein, D., Ditschke, S. & Kroucheva, K. (2009). Birth of a Notion. Comics als populärkulturelles Medium. In S. Ditschke, K. Kroucheva & D. Stein (Hrsg.), Comics. Zur Geschichte und Kultur eines popkulturellen Mediums (S. 7–28). Bielefeld: Transcript.

Strouhal, F. (2011). Stream of Comicness – Chris Wares Erzählen in einem Medium zwischen Massentauglichkeit und Exklusivität. In B. Eder, E. Klar & R. Reichert (Hrsg.), Theorien des Comics. Ein Reader (S. 161–170). Bielefeld: Transcript.

Weißbach, M. (2012). Audiodeskription und Hörfilme. Eine kontrastive Analyse der deutschen und englischen Audiodeskription des Films *Brokeback Mountain*. In Panier et al. (Hrsg.), Filmübersetzung. Probleme bei Synchronisation, Untertitelung, Audiodeskription (S. 347–406). Frankfurt am Main: Peter Lang Internationaler Verlag der Wissenschaften.

