

SOUNDS IN SILENCE TONALITÄT IN COMICS UND GRAPHIC NOVELS. SYSTEMATISCHE GRUNDLEGUNG, MULTIMODALITÄT UND ÜBERLEGUNGEN FÜR DEN DEUTSCHUNTERRICHT

Matthis Kepser
Universität Bremen | keps@uni-bremen.de

ABSTRACT

Multimodalität lässt sich im Unterricht auch mit Comics bzw. Graphic Novels reflektieren, wobei insbesondere deren Tonalität ein interessantes Phänomen darstellt. Gezeigt wird zunächst, mit welchen vielfältigen Mitteln grafische Literatur gesprochene Sprache, Geräusche und Musik umzusetzen versucht. Sie systematisch zu beschreiben und zu erklären, hat die internationale Comicforschung in den letzten Jahren erheblich beschäftigt. Diskutiert wird nachfolgend, inwieweit das Phänomen mit aktuellen Multimodalitätstheorien zutreffend beschreibbar ist. Dabei kommen auch mediale Hybride wie Comic-Apps und Comics/ Graphic Novels, die eine medienkombinierte Lektüre nahelegen, in den Blick. Warum hier große Potentiale für die Sprach-, Literatur- und Mediendidaktik liegen, zeigt der letzte Teil. Nach einem Blick in die Vergangenheit der Comicdidaktik werden unterrichtliche Zugänge vorgestellt, die dem Aufbau einer *multimodal literacy* über eine Auseinandersetzung mit den Sounds in Silence dienen können.

Wichtiger Hinweis: Dieser Artikel beinhaltet ein Medienzitat (Seite 19), das nur nach einem Download des Artikels in bzw. mit bestimmten Readern (wir empfehlen den Adobe Acrobat Reader) aktiviert bzw. angesehen werden kann.

SCHLAGWÖRTER

— MEDIENDIDAKTIK — COMICS — GRAPHIC NOVELS — TONALITÄT —
MULTIMODALITÄT

Gefördert durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) – Projektnummer 425885011

Copyright Dieser Artikel wird unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY-ND 4.0 veröffentlicht:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.de>

ABSTRACT (ENGLISH)

Sounds in Silence. Tonality in comics and graphic novels. Systematic foundation, multimodality and considerations for teaching

Multimodality can also be reflected in the classroom using comics or graphic novels. In particular, their tonality is an interesting phenomenon. First of all, the manifold resources will be introduced which graphic literature employs in order to realize spoken language, sounds, and music. To describe and explain them systematically has been a major focus of international comic research in recent years. Following this, it will be discussed whether the phenomenon can be adequately described by using current theories of multimodality. Media hybrids such as comic apps and comics/graphic novels, which suggest a reading of combined media, will also be considered. The last part shows why there is great potential for language, literature, and media didactics. A look at the past of German comic didactics will be followed by present approaches to developing *multimodal literacy* through an examination of the Sounds in Silence.

KEYWORDS

— TEACHING MEDIA — COMICS — GRAPHIC NOVELS — TONALITY —
MULTIMODALITY

1 — EINLEITUNG

Dass Print-Comics nicht zu den audiovisuellen Medien gehören, ist offensichtlich, stumm sind sie aber keineswegs.¹ Vielmehr gelten Ausdrucksmittel zur Imagination von Sound für den Comic und seine nobilitierte Variante, die Graphic Novel², sogar als eines der wesentlichen Spezifika, die Bilderzählungen von anderen narrativen Medien unterscheiden. Sprechblasen und *Soundwords* werden geradezu metonymisch für die neunte Kunst in Gebrauch genommen. So trug etwa der Katalog zur Ausstellung „Comics in der Kunst“ des Bremer Museums in der Weserburg den Titel „KABOOM!“ (2013). Tauchen solche *Soundwords* in einem anderen Medium auf, z.B. in einem Film wie *BATMAN HÄLT DIE WELT IN ATEM* (USA 1966; vgl. Abb. 1), werden sie als komischer intermedialer Verweis wahrgenommen, weil sie eben nicht z.B. filmisch, sondern comicspezifisch sind (vgl. Wilde 2014, 108 f.).



Abb. 1: Soundword in einem Film (*BATMAN HÄLT DIE WELT AN*, USA 1966).

Als diffizil erweist sich der Versuch, die zahlreichen Möglichkeiten zur Tonimagination im Comic wissenschaftlich zu beschreiben und zu systematisieren, wie neuere Publikationen zeigen.³ Was das Phänomen für Linguisten, Narratologen und Medienwissenschaftler (Vertreterinnen einbezogen) so interessant macht: Die *Sounds in Silence* erweisen sich als Prüfstein für tradierte Zeichen-, Erzähl- und Medientheorien.

¹ Das gilt im Übrigen auch für andere „stumme“ Artefakte wie Gemälde (paradigmatisch Edvard Munchs „Der Schrei“), Skulpturen (paradigmatisch Gerhard Marcks „Der Rufer“) und natürlich für den sog. Stummfilm.

² Zur Kontroverse um den Begriff vgl. etwa Eder 2016. Der Autor dieses Beitrags stellt sich auf die Seite derjenigen, die Graphic Novel vor allem für einen geschickten Marketing-Begriff halten. Es gibt keine ästhetisch bedeutsamen Unterschiede zwischen Comics und so bezeichneten Graphic Novels, denn weder Länge (mehr als Album-Umfang) noch die Erscheinungsform (nicht zuerst als Fortsetzungsgeschichte erschienen) oder Distribution (Buchhandel) sind solche, und schon gar nicht der angeblich höhere künstlerische Anspruch. Es ist schon grotesk, dass mit Graphic Novels die fragwürdige und überholt geglaubte Unterscheidung von E und U nun ausgerechnet in den Diskurs um das populäre Medium Comic eingezogen ist.

³ Vgl. z.B. Mahrt 2010; Giesa 2012; Bachmann (Hg.) 2014; Hague 2014; Nimish et al. 2016; Bachmann 2017; Wilde 2017.

2 — TONALITÄT IN COMICS UND GRAPHIC NOVELS: SYSTEMATISIERUNGSVERSUCHE

Aus mediendidaktischer Perspektive bietet es sich an, die Tonalität von Comics und Graphic-Novels mit dem aus der Filmanalyse bekannten Instrumentarium zu beschreiben und grob drei Ebenen zu unterscheiden: gesprochene Sprache, Geräusche und Musik.⁴ Grob ist diese Systematik auch schon für den Film, weil etwa Gesang Sprache und Musik kombiniert oder Geräusche auch musikalischen Charakter haben können.

2.1 — GESPROCHENE SPRACHE

Comics verwenden – wie alle printliterarischen Texte – geschriebene Sprache zur Wiedergabe von Mono- und Dialogen der Figuren. Traditionelle Erzähltexte realisieren sie bekanntlich als direkte Rede, die durch die Redeeinleitung einem Sprecher zugeordnet wird, gefolgt von einem Doppelpunkt und in Anführungszeichen vom Rest des Textes abgehoben. Der Comic markiert sie üblicherweise (wenn auch nicht immer) durch die Sprechblase (engl. *speech balloon*, *speech bubble*, *dialogue balloon*, *word balloon*), wobei der sogenannte Dorn (engl. *tail*) auf den Sprecher oder die Sprecherin verweist.⁵ Die sprechende Figur muss allerdings nicht unbedingt im Panel⁶ abgebildet sein; dann handelt es sich in Analogie zum Film um einen Off-Sprecher *hors-cadre*. Der Comicforscher Jakob F. Dittmar (2008) verweist darauf, dass es zwei grundsätzliche Zeichenstile für Sprechblasen im angloamerikanischen und europäischen Comic⁷ gibt, nämlich gerundete wie etwa bei den Disney-Comics und eckige, wie sie etwa Hergé (d.i. Georges Prosper Remi) in seinen *Tim-und-Struppi*-Alben verwendet. Die Wirkung sei eine grundsätzlich andere, weil eckige Blasen die Panel-Linien wiederaufnahmen, runde Blasen dagegen eine ganz eigene Form zeigten (vgl. ebd., 100). Diese Beobachtung macht vor allem eines deutlich: Sprechblasen sind mehr als grafische Rahmungen für gesprochene Sprache, sie sind auch integraler ästhetischer Bestandteil des gesamten Panels und bestimmen u.U. sogar den Look einer kompletten Bilderzählung, eines Albums oder einer ganzen Reihe (vgl. Abb. 2).



Abb. 2: Gesprochene Schrift in eckigen und runden Sprechblasen (Hergé 1958/98, 15; Barks 1943/2019c, 102).

⁴ Auch wenn zu Recht in der Comicforschung die ästhetische Eigen- und Selbstständigkeit des Comics betont wird, so weisen Comic und Film doch zahlreiche Gemeinsamkeiten auf, die sich nicht zuletzt auf die Genese der beiden Medienangebote zurückführen lässt: Sie sind fast zeitgleich Ende des 19. Jahrhunderts entstanden und haben sich wechselseitig erheblich beeinflusst. Solche intermedialen Bezüge lassen sich auch didaktisch nutzen.

⁵ Zur kunstgeschichtlichen Einordnung der Sprechblase vgl. z.B. Clausberg 2002.

⁶ Panel: Einzelbild in einem Comic, meist gerahmt und durch einen Zwischenraum (gutter) vom nächsten Bild abgetrennt.

⁷ Hier wie im Folgenden bleibt der japanische Manga-Comic, der teilweise ganz eigene Zeichenkonventionen entwickelt hat, weitgehend unberücksichtigt. Vgl. dazu im Allgemeinen Köhn 2016; Packard et al. 2019, 188-215; speziell zur Tonalität von Mangas Pratha et al. 2016; Sell / Pasfield-Neofitou 2016.

Diskutiert wird in diesem Zusammenhang, welchen diegetischen Status Sprechblasen haben: Weil sie von den Figuren nicht wahrgenommen werden, jedenfalls nicht im vorliegenden Code, den der Leser oder die Leserin entschlüsselt, sind sie extradiegetisch (vgl. Wilde 2014, 111). „Texte in Blasen“, so Jacob F. Dittmar (2008), seien Denk- oder Sprechakte und damit nicht Teil des Bildes selbst (ebd., 110). Gleichwohl sind sie aus dem Panel nicht zu lösen, ohne es ästhetisch gänzlich zu verändern. Dittmar selbst verweist darauf, dass es nicht unerheblich sei, welchen Teil eines Bildes sie verdecken, z.B. Geschlechtsteile aus Zensurgründen (vgl. 2008, 111). Von Müller (2014, 84) propagiert daher zu Recht: „Die Sprechblase [...] ist sehr wohl Teil des Bildes. Sie ‚zerstört‘ nicht die Komposition, sondern ist, den anderen Bildelementen gleichwertig, in ihre Gestaltung miteinbezogen.“

Prosodie und suprasegmentaler Klang lassen sich im herkömmlichen Printtext durch Wahl entsprechender Sprechaktverben sowie adverbialer Beifügungen ausdrücken. Der Comic hat dafür ganz eigene, paraverbale Mittel entwickelt. Zum einen können bestimmte Schriftarten (Fonts), Schriftschnitte wie Fettdruck für Emphase – typisch für Superheldencomics –, Zeichenabstände und Schriftgrößen verwendet werden. Dittmar (2008, 101) nennt das die Ikonisierung von Schrift. Besonders laut gesprochen zu imaginierende Redeteile werden typischerweise durch Fettdruck und erweiterte Schriftgröße hervorgehoben, geflüsterte Redeteile entsprechend durch Wahl einer sehr kleinen Schriftgröße – immer relativ zum Standardlettering⁸ (vgl. Abb. 3).

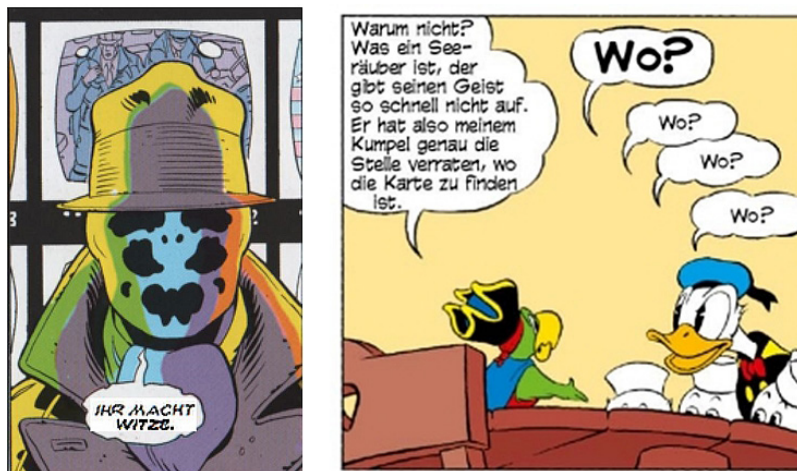


Abb. 3: Fettdruck für Emphase im Superheldencomic (Moore / Gibbons 1986/87, 2008, 12/20) und für Lautstärke in einem Disney-Comic (Barks 1942/2019, 13).⁹

Hebungen und Senkungen der Stimme werden bisweilen durch Anordnung der Buchstaben bzw. Wörter in Bogenform markiert (Form- und Kontureffekte; vgl. Bachmann 2014, 8), wobei auch die Form der Sprechblase Prosodie anzeigen kann, z.B. eine gezackte Blase für einen aufgeregten Tonfall (*scream bubble*). Gezackte Sprechblasen stehen in der Comicikonografie allerdings auch für einen technisch erzeugten Ton, z.B. eine Lautsprecherdurchsage oder eine Radiomeldung; der Dorn verweist dann auf die entsprechende Klangquelle (*broadcast bubble*; vgl. Bachmann 2014, 15). Die

⁸ Lettering: Beschriftung von Comics. Traditionell ist Handlettering üblich, also die Beschriftung mit handgeschriebenen Buchstaben bzw. Zeichen. Es ermöglicht eine optimale Anpassung an die jeweilige Sprechblase und ist individueller Ausdruck des (Schrift-)Grafikers. In Deutschland wurde lange Zeit das Handlettering ausländischer Originale mit Drucktypen ersetzt, um den Comic in die Nähe der hochkulturell akzeptierten Printliteratur zu rücken. Heute wird Handlettering oft durch elektronische Schrifttypen suggeriert, die Handschrift nachahmen.

⁹ Dieses und viele weitere Panels, die im Folgenden beispielhaft zitiert werden, stammen aus Klassikern der „Donald-Duck“-Comics von Carl Barks. „Piratengold“ („Donald Duck finds Pirates Gold“, 1942) ist die erste längere Abenteuergeschichte mit der berühmten Ente und Vorbild für die beliebten Erzählungen der „Lustigen Taschenbücher“.

Interpretation dieser Blasen ist also kontextabhängig, wie das bei vielen visuellen Stilmitteln des Comics der Fall ist (vgl. Abb. 4): Ein- und dieselbe Zeichenressource kann unterschiedliche Zeichenmodalitäten realisieren (vgl. Packard et al. 2019, 56); welche Modalität vorliegt, wird von den Rezipienten im Prozess der Semiose durch mehr oder minder komplexe Schlussfolgerungen (Interferenzen) ermittelt (vgl. ebd., 60).

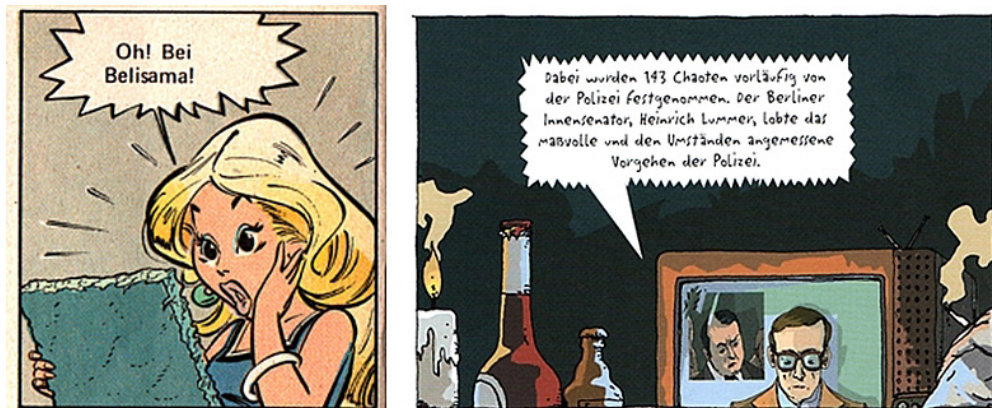


Abb. 4: Gezackte Sprechblasen zur Kennzeichnung von aufgeregtem Sprechen (*scream bubble*; Uderzo / Goscinny 1966/69, 12) und von technisch erzeugtem Ton (*broadcast bubble*; Ulbert / Mailliet 2016, 52).

Schließlich können noch piktorale Zeichen hinzukommen, z.B. „Blümchen“ für eine übertrieben höfliche Redeweise. Im Sinne der Zeichentheorie von Pierce sind das ikonische Metaphern (vgl. Abb. 5). Man könnte aber auch von Indexen sprechen, genauer von Signalen: Sie zeigen nämlich den Tonfall an. So sind Sprechblasen ein Element der Comicsprache, das mit der Pierce'schen Zeichenklassifikation nicht so leicht zu fassen ist (vgl. Magnussen 2011, 183).



Abb. 5: Piktorale Zeichen, die eine übertrieben höfliche, hier auch ironische Redeweise anzeigen (Uderzo / Goscinny 1966/69, 25).

Generell bilden all diese Elemente zusammen mit der Schrift zusammengesetzte Superzeichen, was mit dem Begriff der „Schriftbildlichkeit“ (engl. *notational iconicity*) gefasst werden kann.¹⁰ Besondere Fonts und Zeichensysteme werden mitunter zur Kennzeichnung von fremden Sprachen verwendet. So sprechen etwa die Ägypter in den Asterix-Alben in Hieroglyphen oder die Goten in Fraktur. Auch Tiersprache kann durch besondere Zeichen wiedergegeben werden (vgl. Abb. 6).

¹⁰ Vgl. *Glossar der Bildphilosophie, Schriftbildlichkeit*: <http://www.gib.uni-tuebingen.de/netzwerk/glossar/index.php/Schriftbildlichkeit>. [09.11.2020]



Abb. 6: Besondere Zeichen zur Darstellung fremder Sprachen. Im rechten Beispiel enthalten die Sprechblasen auch eine untertitelte Übersetzung, die nicht als Teil der gesprochenen Sprache, sondern als erklärender Erzählerkommentar zu klassifizieren ist (Uderzo / Goscinny 1963/69, 6; Barks 1943/2019a, 71).

Nicht zuletzt können Piktogramme geschriebene Sprache ersetzen, wie im Falle der „zensierten“ Flüche, die man sich natürlich gesprochen vorzustellen hat (vgl. Abb. 7).



Abb. 7: Durch Piktogramme ersetzte und dadurch „zensierte“ Flüche. In diesem Beispiel wird der Fluch des Zenturio ins Gotische „übersetzt“, durch Pickelhaube auf dem Totenkopf und eckiger Spirale in Anlehnung an die Frakturschrift (Uderzo / Goscinny 1966/69, 21).

Zusätzlich haben Gestik, Mimik und Körperhaltung der sprechenden Person sowie ihr Abstand zum Gesprächspartner nonverbale Zeichenfunktion (vgl. Abb. 8). Die linguistische Multimodalitätstheorie hat darauf hingewiesen, dass gesprochene Sprache in der Regel nicht zuletzt deshalb multimodal ist, weil sie diese Materialien nutzt, um ihre semiotische Reichweite (*semiotic reach*, vgl. Wildfeuer / Bateman / Hiippala 2020, 145) zu vergrößern.



Abb. 8: Nonverbale Körpersprache als Teil multimodaler mündlicher Äußerungen (Uderzo / Goscinny 1973/75, 14).

Nicht immer erscheinen in den Blasen als gesprochen vorzustellende Redeteile. So wird durch die besondere Gestaltung der sogenannten Denkblasen (*thought bubble*) innere Sprache markiert, die für andere Protagonisten nicht zu hören ist. Bisweilen werden dort auch innere Vorstellungsbilder und Träume angezeigt, analog zu *mind-screens* im Film (vgl. Abb. 9). Innere Zustände einer Figur wie Verwunderung oder Verblüffung können z.B. mit einem Frage- oder Ausrufezeichen vermittelt werden (vgl. Wilde 2017, 135).

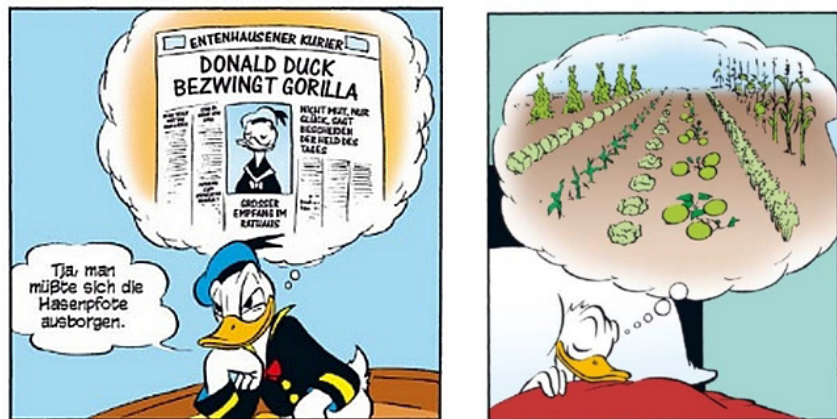


Abb. 9.: Tag und -Nachträume, abgebildet in Denkblasen (Barks 1943/2019b, 85; Barks 1943/2019a, 75).

Erwähnt werden sollte in diesem Zusammenhang, dass Schrift im Comic natürlich nicht nur für Redeanteile gesprochener Sprache verwendet wird. Diegetisch tritt Schrift z.B. in Form von einmontierten Briefen bzw. Briefzeilen, Reklametafeln, Hinweisschildern oder Beschriftungen auf. Um extradiegetische Schrift handelt es sich bei den Titeln der Eröffnungspanels (*opening title panel*). Klassische Comics markieren auch den Schluss der Geschichte analog zu älteren Spielfilmen mit einem ausgeschriebenen „Ende“ (*closing title panel*).

Nicht gesprochen sind außerdem extradiegetische Erzählerkommentare in Blöcken (*caption boxes*) oder Kommentarblasen, in denen die Erzählinstanz auf ein Detail des Bildes hinweist. Letztere sind auch deshalb komisch, weil sie metaleptisch die Ebenen des Erzählers und des Erzählten durchbrechen (vgl. Abb. 10).



Abb. 10: Die metaleptische Kommentarblase ist ein Markenzeichen der *Nick-Knatterton*-Cartoons von Manfred Schmidt (2007, 10).

Allerdings ließe sich diskutieren, ob Kommentare eines Ich-Erzählers, wie man sie z.B. in autobiografischen Comics und Graphic Novels vorfindet, als intermediale Referenz auf den Film mit einem Voice-Over imaginiert werden (vgl. Wilde 2017). So verfahren auch filmische Comicaaptationen wie *PERSEPOLIS* (F 2007), wo die Blockkommentare der Ich-Erzählerin aus dem Prätext (vgl. Satrapi 2013) über die Filmbilder eingesprochen werden.

2.2 — GERÄUSCHE

Klangphänomene können durch eine Erzählinstanz in Blockcommentaren oder Kommentarblasen erwähnt werden (vgl. Wilde 2017, 130-33), was freilich auch schon analog zur klassischen Printliteratur ein gängiges Verfahren ist. Medienspezifisch für Comics und Graphic Novels ist dagegen die Wiedergabe über *Soundwords*, die in der Fachliteratur oft synonym als „Klangwörter“, „PENGwörter“ oder „Onomatopoetika“ bezeichnet werden (vgl. Harbeck 2016, 101). Letztere werden in allgemeinen Lexika wie *Wikipedia* (Lemma „Onomatopoesie“¹¹), aber auch in Fachlexika wie dem *Lexikon der Sprachwissenschaft* von Hadumod Bußmann (Lemma „Onomatopöie“; 1990, 545) oder dem *Metzler Lexikon Sprache* (Glück / Rödel Hg. 2016, 481 f.; Lemma „Onomatopoetikon“) als sprachliche Nachahmung von Naturlauten definiert. Dabei ist zu betonen, dass Nachahmung nicht mit Wiedergabe gleichgesetzt werden darf, was schon die höchst unterschiedlichen Onomatopoetika für Tierlaute in verschiedenen Sprachen zeigen (z.B. dt. „Kikeriki“, dt.-schw. „Güggerügü“, engl. „cock-a-doodle-doo“, frz. „Cocorico“).¹² Damit erweisen sich Onomatopoetika zwar in gewisser Weise als ikonische Zeichen i.S. von Charles S. Peirce, weil sie in einer Ähnlichkeitsbeziehung zum referierten, außersprachlichen Objekt (signifié) stehen, gleichwohl sind auch sie arbiträr und damit symbolisch. Sowohl die Comicforschung (vgl. z.B. Havlik 1981; Bachmann 2014; Heindl 2014; Pratha et al. 2016; Sell / Pasfield-Neofitou 2016) als auch die Sprachwissenschaften (vgl. z.B. Schuppener 2009; Forster / Borgwaldt / Neef 2012; Guynes 2014) haben sich darum bemüht, das Phänomen weiter zu systematisieren und zu beschreiben.

Soundwords sind von üblichen Onomatopoetika der gesprochenen und geschriebenen Sprache zunächst dadurch zu unterscheiden, dass sie fast immer in besonderer Weise gestaltet sind (Fettdruck, farbliche Hervorhebung, Anordnung in bestimmten geometrischen Formen etc.). Ähnlich der Sprechblase sind sie Teil der Bildgesamtkomposition, was Nina Heindl (2014) dazu bewegt hat, für sie den Begriff „Bildlaute“ zu kreieren. Sie schreibt ihnen eine synästhetische Wirkung zu, „da das visuell erfahrbare Bild in Kombination mit Schrift etwas vermittelt, das gewöhnlich allein hörbar ist“ (ebd., 166). *Soundwords* sind in ihrer Funktion und Wirkung also keineswegs auf die Repräsentation von Geräuschen beschränkt (vgl. Wilde 2017, 141).

Gleichwohl könnte man unter einer strukturalistischen Perspektive zwischen *phonetischen* und *morphemischen Soundwords* differenzieren. *Phonetische Soundwords* ahmen mit dem je sprachspezifischen Lautwert von Buchstaben und Buchstaben-

¹¹ Vgl. <https://de.wikipedia.org/wiki/Onomatopoesie> [09.11.2020]

¹² *Soundwords* in Comics repräsentieren nicht immer nur „Naturlaute“, sondern können auch deren subjektive Wahrnehmung durch eine Figur zum Ausdruck bringen, zum Beispiel ihre Wahrnehmung als unheimlich oder bedrohlich. Wenn z.B. das Ticken einer Bombe mit immer weiter anschwellenden *Soundwords* wiedergegeben wird (tick, tick, **tick**), so tickt die Bombe natürlich nicht wirklich lauter. Vielmehr wird damit die spannungsgeladene Wahrnehmung der Figuren und mittelbar des Lesenden evoziert, dass sie bald zur Explosion kommen kann (vgl. Wilde 2014, 117). Man könnte das aber auch als auktorialen Erzählerkommentar verstehen: Achtung! Die Bombe wird bald hochgehen!

kombinationen bzw. anderen Schriftsymbolen (z.B. die japanischen Silbenzeichen Katakana) Geräusche nach. Bisweilen werden sie auch als „echte“ Onomatopoetika klassifiziert (vgl. Havlik 1981, 38). Sie sind nicht lexikalisiert und außerhalb von Comics in der Regel nicht konventionalisiert. Weil sie unflektiert und unflektierbar sind, ähneln sie den Interjektionen (s.u.). Auffällig in ihrer Wortbildung ist oft die Repetition einzelner Vokale und Konsonanten, mit der die zeitliche Dauer der Geräusche imitiert wird. Als Wortneuschöpfungen (Neologismen) treten sie gar nicht so häufig in Comics auf, wie vielfach angenommen. Ihr typisches Einsatzfeld sind z.B. die Nachahmung von Explosionen, mechanisch-technischen Geräuschen oder Motorenlärm (vgl. Abb. 11).



Abb. 11: *Phonetische Soundwords* zur Nachahmung einer (durch korsischen Käse ausgelösten) Explosion (Uderzo / Goscinny 1975, 23) und zur Landung eines Raumschiffs (Uderzo 2005, 18) in *Asterix*-Alben.

Werden bedeutungstragende und (zumindest teilweise) lexikalisierte Wörter zur Geräuschimagination genutzt, kann man von *morphemischen Soundwords* sprechen. Sie lassen sich wiederum in echte Interjektionen (<au>, <psst>, <ähm> etc.; *primary interjections*; vgl. Abb. 12) und Verben bzw. Verbstämme (<knock>, <scratch>, <smack> etc.; *secondary interjections*) unterteilen (vgl. Forster et al. 2012, 123f.).



Abb. 12: Interjektionen als *morphemische Soundwords* (Barks 1942/2019, 50 u. 54; Barks 1943/2919d, 166). Bei <PENG> handelt es sich eigentlich um ein *phonetisches Soundword*, erfunden von der deutschen Übersetzerin für Disney Comics Erika Fuchs. Seine Herkunft ist aber inzwischen verblasst und das Wort so in den Alltagswortschatz eingedrungen, dass es der Duden als lexikalisierte Interjektion verzeichnet. Sie verweist nicht mehr nur auf einen Schuss, sondern auch auf ein plötzliches und überraschendes Ereignis („und peng war’s passiert“).

Sehr differenziert geben *morphemische Soundwords* nicht unbedingt wieder, was man als Leser oder Leserin dabei imaginieren soll. In Comics von Carl Barks taucht z.B. „ROAR“ sowohl für wilde Tierlaute als auch für das Motorengeräusch eines Propellerflugzeugs auf. Hartmut Stöckl (2016, 15) verweist darauf, dass das Geräusch generell keine kommunikative Autonomie habe und nur in Verbindung mit anderen Zeichenmodalitäten funktioniere (vgl. Abb.13).



Abb. 13: *Morphemische Soundwords* mit englischen Verben (Barks 1942/2019, 7; Barks 1943/2919b, 88 u. 89; Barks 1943/2919c, 105). <SMACK> wird kombiniert mit einem Piktogramm (Herz), ein Verfahren, das auch in Mangas häufig praktiziert wird.

Eine deutsche Besonderheit stellen die um das Infinitivmorphem verkürzten Verben da, die als Inflektive bzw. nach dem Namen ihrer deutschen Erfinderin Erika Fuchs als Erikative bezeichnet werden, also z.B. <Schnarch>, <Rupf> oder <Gäh> (vgl. Abb. 14).¹³ Dabei sei zugestanden, dass *morphemische Soundwords* auch als phonetisch motiviert betrachtet werden können: <Quietsch> klingt z.B. nach dem Geräusch, das etwa eine schlecht geölte Tür beim Öffnen oder Schließen von sich gibt. Deshalb gibt es auch *morphemische Soundwords*, die wie viele phonetische mit Repetitionen gebildet sind. Ein besonders langes Gähnen kann z.B. mit <Gäääääh> nachgeahmt werden.

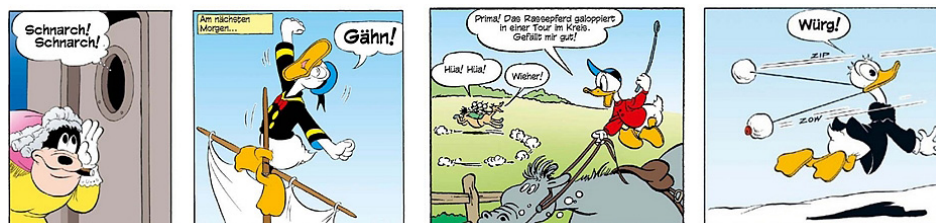


Abb. 14: <Schnarch>, <Gäh>, <Wieher>, <Würg>, – *Morphemische Soundwords* als Inflektive, die nach ihrer deutschen Erfinderin auch als Erikative bezeichnet werden (Barks 1942/2019, 30 u. 51; Barks 1943/2019e, 168; Barks 1944/2019, 233).

Soundwords stellen Übersetzer/-innen vor besondere Herausforderungen: Handelt es sich um *phonetische Soundwords*, ist zu berücksichtigen, dass Grapheme und Graphemkombinationen sprachspezifische Phoneme realisieren. Versucht man den Klang eines *phonetischen Soundwords* der Sprache A im Graphem-Phonemsystem der Sprache B abzubilden, geht das oft nicht ohne klangliche Veränderungen. Die Explosion des Piratenschiffs in *Asterix auf Korsika* wird im französischen Original mit den Graphemen <VLADABAUM!> wiedergegeben (vgl. Uderzo / Goscinny 1973, 23), was phonetisch [vladabau:m] entspricht. In der deutschen Übersetzung steht dort in fetten Lettern <RADABAWUMMMM> also [radabavu:m] (vgl. Uderzo / Goscinny 1975, 23; vgl. Abb. 11). Noch schwieriger ist der Ersatz von *morphemischen Soundwords*, weil zwar möglicherweise eine semantisch adäquate Übersetzung gefunden werden kann, aber deren phonetische Motivation nicht dem Original ähnelt. Schließlich kommt noch als Problem hinzu, dass man mit einem übersetzten *Soundword* u.U. er-

¹³ Pratha / Avunjan / Cohn (2016) unterscheiden onomatopoetische Soundwörter (Pow!) von deskriptiven Soundwörtern (Punch!). Diese Unterteilung scheint mir wenig geeignet, weil auch onomatopoetische Soundwörter deskriptiv sind.

heblich in die Gestaltung des Panels eingreifen muss, v.a. bei *Soundwords* außerhalb von Sprechblasen.¹⁴ Im Gegensatz zur früheren Übersetzungspraxis werden daher heute *Soundwords* weitgehend im Original belassen, zudem dadurch die fremdkulturelle Herkunft des jeweiligen Comics markiert bleibt (vgl. Abb. 15).



Abb. 15: *Piratengold* (Donald Duck finds Pirate Gold) von Carls Barks (1942) in zwei verschiedenen Fassungen. In der Neuausgabe sind die *Soundwords* außerhalb von Sprechblasen im Original belassen worden (Barks 1942/1983, 5; Barks 1942/2019, 7; Barks 1942/1983, 48; Barks 1942/2019, 50).

Neben *Soundwords* können auch reine Bilder Geräuschassoziationen beim Lesen anstoßen. Jorge Salgueiro (2008) hat dafür den sperrigen Begriff „ikononarrative Phonophoreme“ vorgeschlagen (vgl. Wilde 2014, 101), Lukas Wilde spricht in einem neueren Beitrag von „Bildevokation“ (vgl. Wilde 2017, 144-146). Bei der Darstellung eines Bootes auf hoher See „hört“ der Betrachter/die Betrachterin den Wind und das Rauschen der Wellen mit. Schon die bloße Darstellung einer Explosion lässt Rezipienten eine Detonation „hören“ oder das Bild einer abgefeuerten Waffe einen Schuss. Insofern können Geräusche auch in *sans-parole*-Comics realisiert werden, also Comics und Panels, die ohne geschriebene Sprache auskommen (vgl. Abb. 16).



Abb. 16: Panels ohne *Soundwords*, bei denen allein die Bilder Geräusche imaginieren lassen (Barks 1942/2019, 6; Moore / Lloyd 1988/2008, 41 u. 193).

2.3 — MUSIK

Wie Musik in Comics und Graphic Novels repräsentiert wird, ist in der Forschung vergleichsweise wenig untersucht worden (vgl. Svik / Ihme 2016). Dabei sind entsprechende Beispiele durchaus in großer Zahl vorhanden, zumal faktuale und fiktive Musiker- und Bandportraits mittlerweile schon als eigenes Subgenre unter den Graphic Novels bezeichnet werden könnten.¹⁵ In einem kurzen Aufsatz nennt Nina Mahrt (2010; ähnlich auch wieder Bachmann 2017, 18-31) in Anlehnung an eine frühe Arbeit von Bernd G. Kalusche (1985) sechs verschiedene Varianten, um Musik im stummen Medium Comic zu repräsentieren. Überwiegend treten sie in Kombinationen auf (vgl. Abb. 17):

¹⁴ *Soundwords* innerhalb von Sprechblasen repräsentieren Geräusche, an deren Erzeugung die vox humana beteiligt ist (vgl. „Gähnen“ und „Würgen“ in Abb. 14).

¹⁵ Vgl. z.B. Kleist 2006; Bertocchini / Martinez 2010, dt. 2011; Völlinger / Scuderi 2013; JP Ahonen / KP Alare 2013, dt. 2014; Kleist 2017; Bétaucourt / Cadène / Cartier 2017, dt. 2018.

1. Die Quelle: Gezeigt werden Figuren mit Instrumenten oder durch Gestik und Mimik als singend. Weiterhin können technische Abspiel- und Übertragungsgeräte abgebildet sein. Bachmann (2017, 18-21) nennt das „Verkörperung“ bzw. „Verdinglichung“¹⁶.
2. Schalllinien, die durch einen Raum laufen.
3. Notation, also Notenschrift¹⁷.
4. Lautmalerei (Onomatopoesie) wie „gisch“ für einen Beckenschlag (--> *phonetische Soundwords*).
5. Inflektive, z.B. „träller“ (--> *morphemische Soundwords*)
6. Textzitat eines fiktiven und realen Liedes.

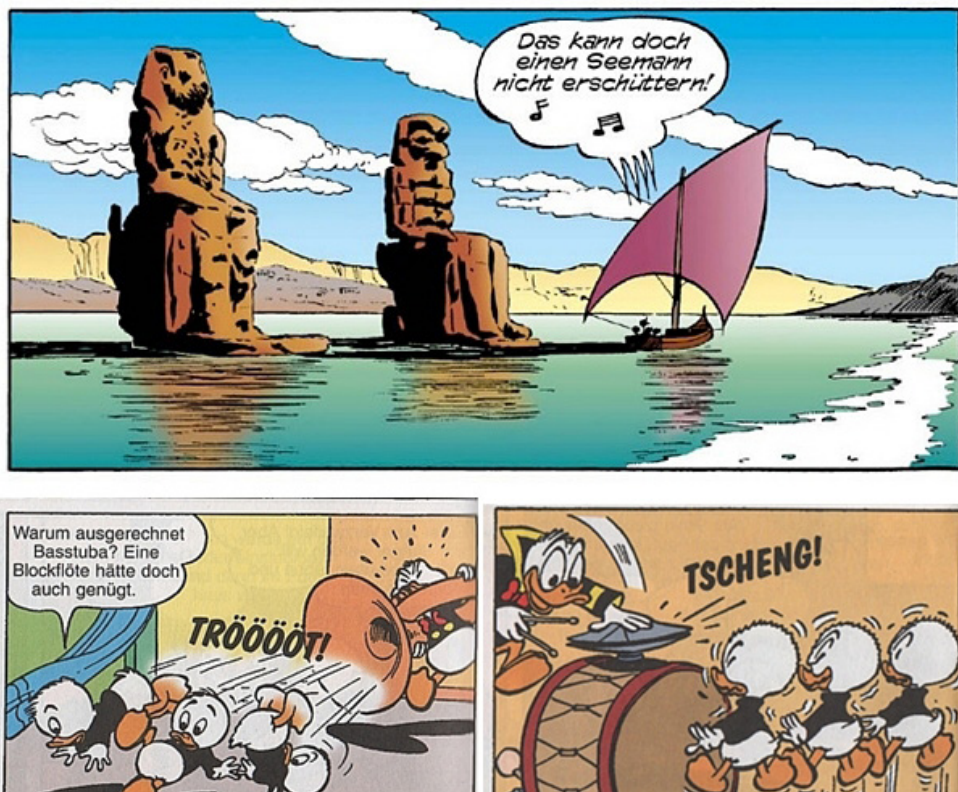


Abb. 17: Varianten zur Darstellung von Musik im Comic nach Nina Mahrt (2010) in Anlehnung an Kalusche (1985): (Barks 1943/2019d, 160; Barks 1954/2000, 66 u. 68).

Analog zur Beschreibung des Musikeinsatzes in Spielfilmen könnte man auch in Comics und Graphic Novels zwei unterschiedliche Realisationen unterscheiden: Non-diegetische Musik ist nicht direkt durch Bildinhalte motiviert. Im Film dient sie oft der Stimmungsvermittlung (*mood*). Dass man sie in der grafischen Literatur selten antrifft, ist nicht weiter verwunderlich. Diskutieren ließe sich beispielsweise, ob in der Panelsequenz von Abb. 18 aus der (für den Unterricht sehr empfehlenswerten¹⁸) Graphic Novel *Gleisdreieck. Berlin 1981* (2015) von Jörg Ulbert und Jörg Mailliet ein Sco-

¹⁶ Die Darstellung von Musik durch Verdinglichung und Verräumlichung ist natürlich nicht auf Comics und Graphic Novels beschränkt. Sie findet sich in der bildenden Kunst seit der Antike.

¹⁷ Schalllinien und Noten wurden auch schon in Bilderzählungen vor der Entwicklung des Comics i.e.S. verwendet, z.B. von Wilhelm Busch in „Der Virtuos“ (1865, 2007).

¹⁸ Unterrichtsvorschläge (nicht nur) für den DaF-Unterricht zu „Gleisdreieck. Berlin 1981“ finden sich bei Kepser 2020.

re die Autofahrt des Protagonisten Otto begleitet. Das erste Panel der Seite könnte die Interpretation nahelegen, dass die Musik aus dem Auto bzw. aus dem Autoradio kommt. Aber eine explizite bildsemiotische Motivierung ist dafür nicht gegeben.

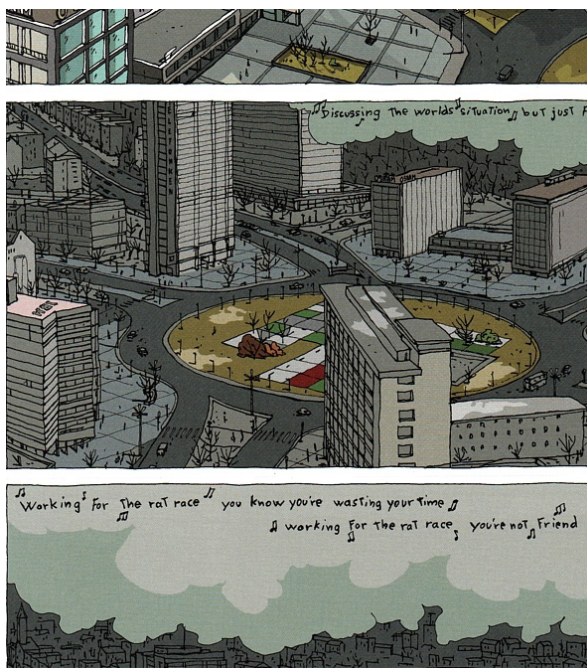


Abb. 18: Non-diegetische Musik (Score) in Gleisdreieck. Berlin 1981 (Ulbert / Mailliet 2015, 91).

Anders ist das im Fall des Panels von Abb. 19, wo eindeutig das Radio die Quelle der Musik ist. In der Filmtheorie spricht man bei durch technische Geräte im Bild motivierter Musik von diegetischer *source music* oder auch *Inzidenzmusik*.

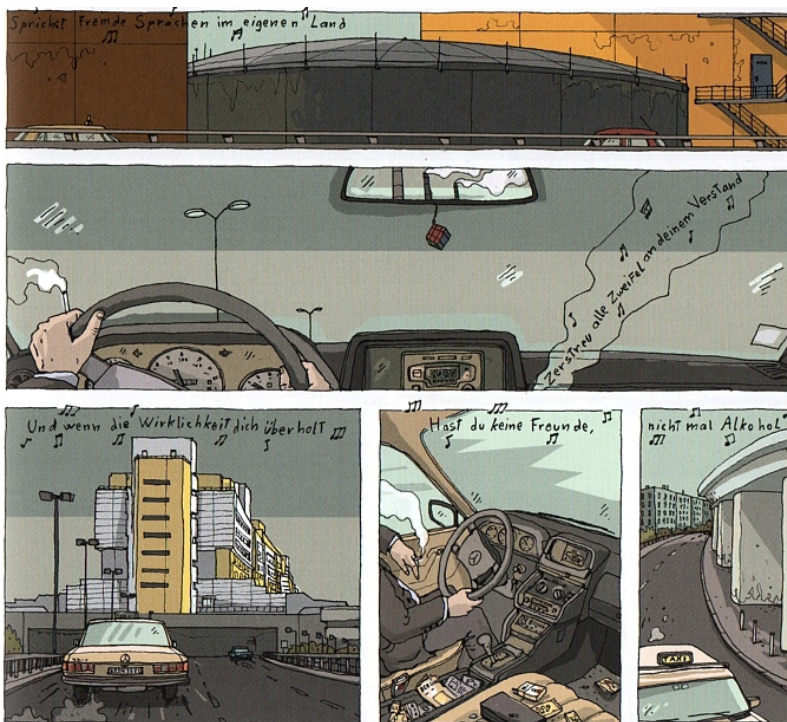


Abb. 19: Diegetische Musik (*source music*, *Inzidenzmusik*) in Gleisdreieck. Berlin 1981 (Ulbert / Mailliet 2015, 33).¹⁹

¹⁹ Verwiesen wird hier auf den Song „Gottseidank nicht in England“ der Gruppe „Fehlfarben“ (1980). Ein Konzertausschnitt dazu aus dem Jahr 2010 ist zu finden unter: <https://www.youtube.com/watch?v=wnznEVTyA4> [09.11.2020]

Ein spezieller Fall diegetischer Musik liegt vor, wenn die Quelle im Bild Musiker oder Sänger sind, was in der Filmtheorie gelegentlich als *the performance mode* bezeichnet wird (vgl. Donnelly 2007, 10). Auch dafür gibt es in *Gleisdreieck* Beispiele: So zeigt ein Wimmelbild-Splashpanel eine friedliche Demonstration der Berliner Hausbesetzerzene in Kreuzberg, auf der eine Band spielt (Ulbert / Mailliet 2015, 13). In einem anderen Panel sieht man Otto und seine Freunde, die in einer gezackten Sprechblase zu einem Song aus dem Autoradio dessen Refrain (und gleichzeitig Titel) „California über alles“ (Dead Kennedys 1980)²⁰ offensichtlich lauthals grölen (vgl. Abb. 20).



Abb. 20: Diegetische Musik im *performance mode* (Ulbert / Mailliet 2015, 42).

Diegetisch motivierten Ton legen die Panels in Abb. 21 nahe, die einen Bandauftritt in einem Berliner Szenelokal zeigen. Weil die Sequenz ohne Schrift auskommt, weiß man nicht, was und wer hier genau zu hören ist. Ebenso wie geräuschozozierende Panels ohne *Soundwords* (s.o.) sind diese Bilder nur auf der Oberfläche stumm, nicht in der Imagination der Leser/-innen. Bachmann (2014) bezeichnet das als musikalische Assoziationen durch Referenzierung von Räumen und Handlungen, die typischerweise mit Musik verbunden werden (vgl. ebd., 10).



Abb. 21: Referenzierung auf Musik durch Räume und Handlungen, die typischerweise mit Musik verbunden sind (Ulbert / Mailliet 2015, 35).

²⁰ Ein Konzertausschnitt dazu aus dem Jahr 1979 ist zu finden unter: <https://www.youtube.com/watch?v=-CR2rxRMcTE> [09.11.2020]

Man merkt an diesem Beispiel, dass ein Vergleich von Comic-Musik und Filmmusik seine Grenzen hat, denn lediglich imaginierte Musik gibt es im Tonfilm nicht oder nur sehr selten. Selbst im sog. Stummfilm wurden Szenen, in denen Musiker/-innen oder Sänger/-innen gezeigt wurden, mit Livemusik begleitet. Auch macht die Unterscheidung von diegetisch/non-diegetisch nur im Hinblick auf die verwendeten Zeichensysteme Sinn, nicht bezüglich der Darstellung an sich.

Ein wunderbares Beispiel für einen comicspezifischen Umgang mit Musik findet man in Reinhard Kleists biografischer Graphic Novel *Cash – I see a darkness* aus dem Jahr 2006 (vgl. Abb. 22 a, b, c). Statt einen Song des Sängers Johnny Cash durch Text und Noten anzudeuten, transformiert ihn Kleist komplett in Bilder (vgl. Maht 2010, 227).



Abb. 22 a, b, c: Johnny Cash singt auf einem Live-Konzert seine berühmte Ballade *Big River*. Der Liedtext wird ausschließlich in Bildern wiedergegeben (Kleist 2006, 58-60).



3 — MULTIMODALITÄT

Schon mehrfach angeklungen ist in den vorangegangenen Betrachtungen, dass die Tonalität in Comics und Graphic Novels auch für die moderne Multimodalitätsforschung ein interessantes Feld darstellt. Unstrittig ist zunächst, dass Comics und Graphic Novels multimedial sind, weil sie (alphabetische) Texte und Bilder, unter Umständen auch Noten und andere Zeichensysteme kombinieren. In der internationalen Comicforschung werden sie meist u.a. unter Berufung auf die frühen Arbeiten von Kress / van Leeuwen (1996/2006) als multimodal beschrieben (vgl. z.B. Packard 2016; Packard et al. 2019, 49-72). Das leuchtet im Hinblick auf das Erzählen in Bildfolgen mit all ihren semiotisch komplexen Zeichenmodalitäten durchaus ein.

Mittlerweile werden recht unterschiedliche Multimodalitätstheorien diskutiert. Ob sie die besondere Tonalität von Comics und Graphic Novels erfassen, kann als Prüfstein für deren Plausibilität herangezogen werden. *Wikipedia* definiert z.B. multimodale Texte im linguistischen Sinne als solche, die verschiedene Sinneskanäle ansprechen.²¹ Auch die im deutschsprachigen Raum bekannteste Multimodalitätstheorie von Hartmut Stöckl betont die Rezeption über verschiedene Sinneskanäle als eine wesentliche Ebene von Zeichenmodalität: „Jede Zeichenmodalität ist an einen Kanal der Sinneswahrnehmung gebunden. Sie muss materiell-medial realisiert werden und in einer raumzeitlichen und sozialen Situation verwendet werden.“ (Stöckl 2016, 9; vgl. auch Abb. 23)

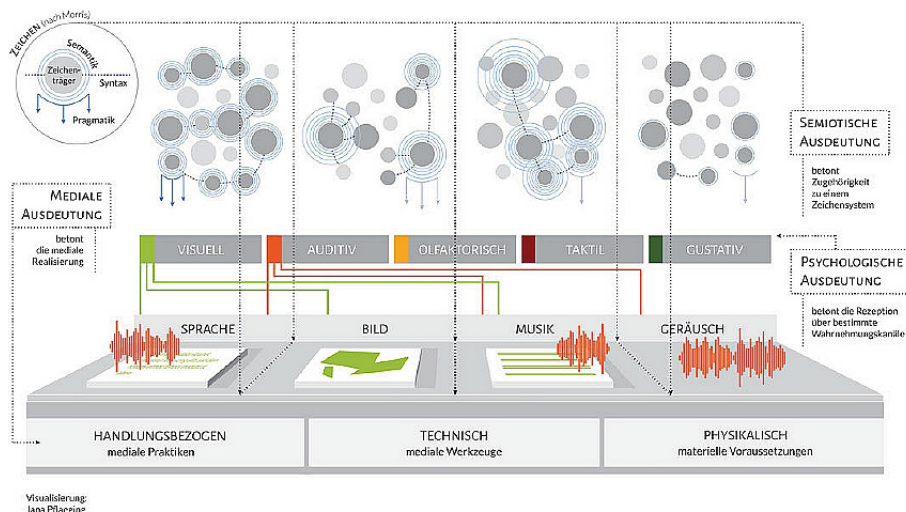


Abb. 23: Das mehrdimensionale Modell des Konzepts Zeichenmodalität von Hartmut Stöckl (2016, 7). Die von ihm so bezeichnete psychologische Ausdeutung betont die Rezeption über verschiedene Sinneskanäle.

Comics und andere Bild-Text-Kombinationen (z.B. Bilderbücher) werden ebenso wie rein alphabetische oder alphanummerische Texte ausschließlich über den visuellen Kanal wahrgenommen, auch wenn anschließend neurologisch unterschiedliche Verarbeitungsmechanismen walten mögen. Nach der von Stöckl sogenannten psychologischen Ausdeutung, die vielleicht besser „perzeptive Ausdeutung“ genannt werden sollte, wären sie folglich nicht multimodal. In der internationalen sprachwissenschaftlichen Forschung wird indes vor einer zu starken Bindung des Konzepts der Multimodalität an Sinneswahrnehmungen gewarnt. Schon Kress / van Leeuwen (1996, 2006) haben von „semiotic modes“ und nicht von „sensual modes“ gesprochen (ebd., 2).

²¹ Vgl. <https://de.wikipedia.org/wiki/Multimodalit%C3%A4t> [09.11.2020]

Man könnte also zunächst entgegenhalten, dass Comics den Rezipienten verschiedene Sinneswahrnehmungen imaginieren lassen, z.B. Geräusche und Musik, ja selbst Gerüche, und zwar in sinnlich direkterer Weise, als dies ein reiner Schrifttext tun kann (vgl. dazu Hague 2014). Ob sich das neurologisch nachweisen lässt, wäre ein interessantes Experiment für die psychologische Synästhesie-Forschung unter Einsatz der funktionellen Magnetresonanztomographie (fMRI). Bei den meisten Menschen ist dies eher unwahrscheinlich, weil „echtes“ synästhetisches Erleben ein verhältnismäßig selten anzutreffendes Phänomen ist: Die wenigsten dürften *Soundwords* oder illustrierte Musik wirklich hören. Vielmehr dürfte es sich um sogenannte cross-modale Korrespondenzen (*synesthetic associations, synesthetic correspondences*) handeln, die bisweilen als „schwache Synästhesie“ bezeichnet werden und weit verbreitet sind.²² Das lässt sich auch linguistisch plausibilisieren: Comics und Graphic Novels können mit verschiedenen Mitteln auf Sounds referenzieren, ohne dass sie Sounds physikalisch oder neurologisch wahrnehmbar machen.²³ Das Phänomen der Sounds in Silence spricht daher eher für Multimodalitätstheorien, die Zeichenmodalitäten abstrakt zu fassen versuchen, wie das Bateman / Wildfeuer/ Hiippala (2017; dt. Wildfeuer / Bateman / Hiippala 2020) tun. In diesem Fall kann dann auch auf die Unterscheidung von multicodal und multimodal verzichtet werden (vgl. Abb. 24).

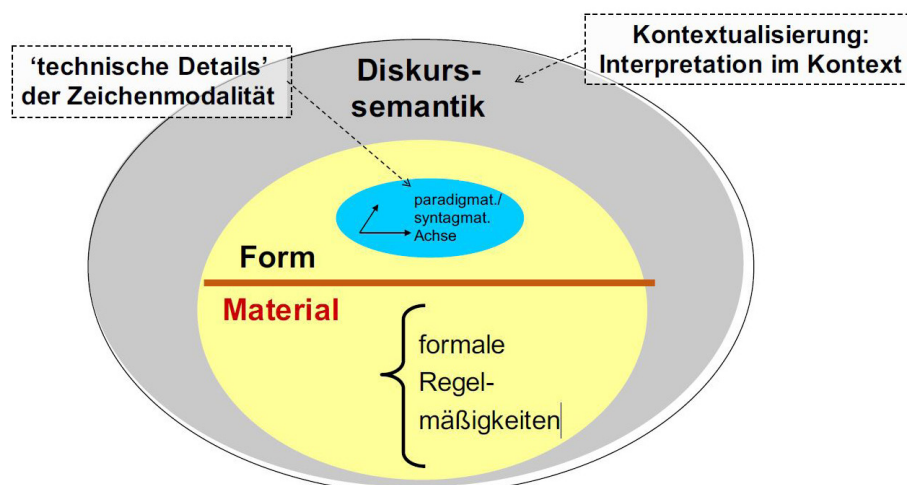


Abb. 24: Abstrakte Definition von Zeichenmodalität nach Wildfeuer / Bateman / Hiippala (2020, 143; vgl. auch Bateman 2016, 47). „Alle Zeichenebenen verbinden drei semiotische Ebenen bzw. Strata: das materielle Substrat bzw. die materielle Dimension, die Ebene der technischen Eigenschaften, die anhand verschiedener Beschreibungsachsen organisiert sind (auch abgekürzt als „Form“) und die Ebene der Diskurssemantik.“ (ebd.)

Multimodal im Sinne von *Wikipedia* und Stöckl sind Web-Comics und Comic-Apps, die eine echte Tonspur mit Musik und Geräuschen implementiert haben (vgl. Hague 2014, 73–77, Hammel 2016, 176), z.B. *netwars – The Butterfly Attack* (2014; vgl. Kepser 2019). Das macht freilich die Kunst der *Soundwords* weitgehend überflüssig, weil – wie auch in diesem Beispiel – Geräusche und Musik nicht mehr graphisch, sondern phonisch wiedergegeben werden.

²² Vgl. dazu den sehr gut belegten, umfangreichen Wikipedia-Eintrag zu „Synästhesie“: <https://de.wikipedia.org/wiki/Synästhesie> [09.11.2020]

²³ Bestenfalls triggern sie vielleicht das musikalische Gedächtnis, sofern sie auf ein bekanntes Musikstück referenzieren.



Abb. 25: Ausschnitt aus der interaktiven Graphic-Novel-App *netwars – The Butterfly Attack* (2014) mit Score und Geräuschen. **Wichtiger Hinweis:** Das Video kann nur nach einem Download in bzw. mit bestimmten Readern (die MIDU-Redaktion empfiehlt den Adobe Acrobat Reader) aktiviert bzw. angesehen werden.

Multimodalität als Zeichen, die verschiedene Sinneskanäle ansprechen, könnte man auch für solche Graphic Novels diskutieren, die eine *medienkombinierte Lektüre* durch die Leserin oder den Leser nahelegen. Ein solches Beispiel untersucht Lars Banhold (2014): In *V for Vendetta* (dt. *V wie Vendetta*) von Alan Moore und Davis Lloyd (1988/2008; dt. 2020) gibt es eine Panelsequenz, in welcher der Protagonist „V“ am Flügel sitzend vergangene Ereignisse zusammenfasst und mögliche Folgen für die weitere Handlung andeutet – und zwar in einem Lied mit dem Titel *This Vicious Cabaret*. Die Noten für dieses Preludium des zweiten Buchs werden am oberen Panelrand abgebildet, sodass eine musikalisch versierte Leserschaft die Tonfolgen genau nachvollziehen und sogar nachspielen könnte. Tatsächlich wurde der Song von dem britischen Musiker David J. komponiert und auch auf einer EP²⁴ zeitgleich zur Graphic Novel veröffentlicht. Man konnte also den Comic lesen und gleichzeitig dazu die Schallplatte hören; heute ist der Song über YouTube abruf- und hörbar.²⁵

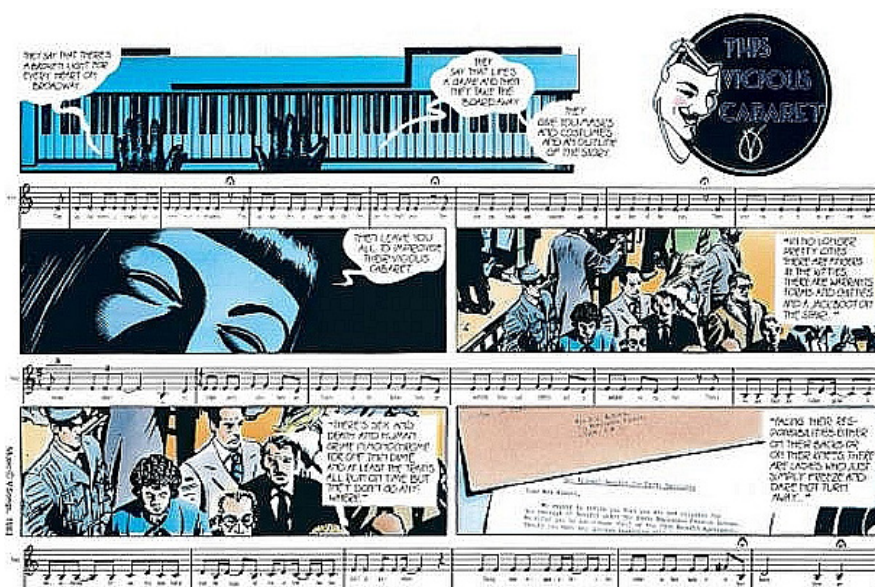


Abb. 26: Partitur zu einem Song aus der Graphic Novel *V for Vendetta* (Moore / Lloyd (1988/2008, 89). Die zeitgleiche Veröffentlichung auf einer Platte ermöglichte eine medienkombinierte Lektüre.

²⁴ EP: Extended Play, Format zwischen Single und Langspielplatte.

²⁵ David J: *The Vicious Cabaret*. Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=MS0Ag3QCIR8> [09.11.2020]

Eine medienkombinierte Lektüre legen auch Jörg Ulbert und Jörg Mailliet für ihre Graphic Novel *Gleisdreieck. Berlin 1981* (Ulbert / Mailliet 2015) nahe. Im Vorsatz des Albums findet der Leser/die Leserin eine Playlist mit 11 Musiktiteln und Referenzangaben abgedruckt (vgl. Abb. 27).

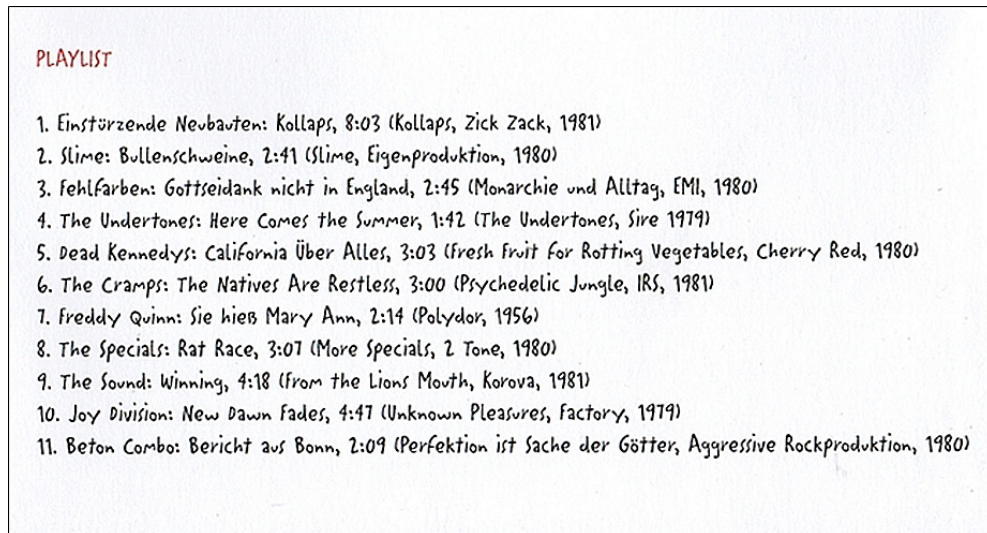


Abb. 27: Playlist aus dem Vorsatz zur Graphic Novel *Gleisdreieck Berlin 1981* (Ulbert / Mailliet 2015).

Diese Songs werden alle während der eigentlichen Graphic Novel durch entsprechende Musikfahnen (aber ohne „echte“ Notenwerte) multimedial aufgerufen. Im musikalischen Gedächtnis dürften die Stücke, die aus der englisch- und deutschsprachigen Anarchopunkszene zwischen 1975 und 1981 stammen, nur sehr wenigen potentiellen Rezipientinnen und Rezipienten sein. Man bringt sie sich also über einen Streaming-Dienst zu Gehör, z.B. über *YouTube*, wo nicht nur alle erwähnten Songs zu hören, sondern größtenteils auch mit Live-Konzertausschnitten der Bands zu sehen sind (vgl. Abb. 19 u. 20 oben sowie [Kepser 2020](#)). Im Prinzip funktioniert dieses Medienarrangement also hypermedial, mit den Musikfahnen der Graphic Novel als appellativen Hyperlinks.

Tonalität	Multimodale Realisationsformen in Comics und Graphic Novels (meist in Kombinationen)
Gesprochene Sprache	Lettering, Fonts, Schriftschnitte, Schriftgrößen, Form- und Kontureffekte, Piktogramme, Varianten der Sprechblase, Körpersprache; u.U. auch Blockkommentare eines Ich-Erzählers.
Geräusche	Blockkommentar, Kommentarblase, phonetische Soundwords, morphemische Soundwords (Interjektionen, Verbstämme, Inflektive), Bildevokation.
Musik	Blockkommentar, Kommentarblase, Notenzeichen, Partituren, ikonische Darstellung (Musikinstrumente, singende Figuren, technische Musikwiedergabegeräte, mit Musik verbundene Räume und Handlungen), Schalllinien, phonetische und morphemische Soundwords, intertextuelle Verweise auf Musiktitel und Songtexte, hyper-textuelle Aufforderungen zur medienkombinierten Lektüre.

Abb. 28: Zusammenfassung der multimodalen Realisationsformen von Tonalität in Comics und Graphic Novels.

4 — ÜBERLEGUNGEN FÜR DEN DEUTSCHUNTERRICHT

Semiotisch inspirierte Comicanalysen gehörten in den 1970er Jahren zum Alltag des Deutschunterrichts, wenn auch nur für Schüler/-innen der frühen Sekundarstufe und auf deren Reflexionsniveau. Dabei wurde in den Lehrwerken – zumindest am Rande – den Sounds in Silence durchaus Beachtung geschenkt. So finden sich z.B. zu einem kurzen Superman-Comic in *kritisches lesen 1* (Ide / Lecke Hg. 1974; vgl. Abb. 29) folgende Aufgaben, die teilweise bereits erstaunlich modern handlungsorientiert gestellt sind:

1. Wie wird uns in dem Superman-Comic ein zusammenhängendes Geschehen mitgeteilt? Prüfe diese Frage, indem du
 - die Geschichte mit eigenen Worten nacherzählt (Tonband)!
 - vergleichst, welche Augenblicke die Bilder des Comics festhalten! (Welche anderen Hinweise und Bildzeichen erklären dir noch etwas?)
 - nur die gedruckten Worte vorträgst und darauf achtest, wieweit sie verstanden werden! Erkläre den unterschiedlichen Druck. (Ide / Lecke 1974, 78)



Abb. 29: Auszug aus einem Superman-Comic als Unterrichtsmaterial in *kritisches lesen 1* (Ide / Lecke 1974, 76).

Die „Sprache des Comics“ sollten Schülerinnen und Schüler der 6. Klasse (Gymnasium) mit folgenden analytisch-rezeptiven Aufgaben aus *Verstehen und Gestalten 6* (Schoebe / Mayer et al. 1977) ergründen (vgl. Abb. 30), deren theoretischer Hintergrund erkennbar ebenfalls die Semiotik bildet.



Abb. 30: Unterrichtsmaterial zu einer Unterrichtseinheit „Die Sprache der Comics“ aus *Verstehen und Gestalten 6* (Schoebe / Mayer et al. 1977).

Stelle anhand einzelner Comicserien fest, wie darin die Handlung durch *Sprechblasen*, *Geräuschwörter* und *Kästchentexte* vorangebracht wird.

Welche Aussageabsicht steht hinter dem Fragezeichen in 1),

den „zitternden“ Buchstaben in 2),

den Blümchen und Vögelchen in 3),

den verformten Musiknoten in 4)?

Fällt dir zu 5) eine sprichwörtliche Redensart ein, die in einem Sprachbild dasselbe sagt, wie die Denkblase?

Sucht andere auffällige Beispiele von „Comic-Sprache“ und erläutere sie.

In den folgenden Jahrzehnten wurde es dann aber sehr still um die Didaktik des Comics, sowohl in der deutschdidaktisch wissenschaftlichen Diskussion als auch in der Unterrichtspraxis. Erst über die kürzliche Wiederentdeckung der Bilderzählungen in Form der hochkulturell nobilitierten Graphic Novels erfährt die Comicdidaktik wieder eine gewisse Renaissance (vgl. z.B. Praxis Deutsch 252, 2015, *Graphic Novels*). Und auch die Semiotik als theoretischer Zugang zu ihrer Beschreibung scheint ein didaktisches Comeback zu feiern, so etwa in dem Band *Auf dem Weg zur literari-*

schen Kompetenz. Ein Modell literarischen Lernens auf semiotischer Grundlage, herausgegeben von Anita Schilcher und Markus Pissarek, in dem u.a. Michael Titzmann (2013) *Asterix* für kultursemiotische Analysen im Unterricht vorschlägt. Auch wenn die im Sammelband vorgenommene literaturdidaktische Stufenmodellierung nicht zu überzeugen vermag, so ist doch Kaspar Spinner Recht zu geben, der in seinem Beitrag semiotisch-strukturalistischen Verfahren insbesondere für einen multi-/sym-medialen Literaturunterricht großes Potential zuschreibt (vgl. Spinner 2013, 59 f.).

Allerdings darf man gerade dafür nicht bei den traditionellen semiotischen Theorien stehen bleiben, wie das die Beiträger/-innen des Bandes tun, sondern muss sich den neuen Ansätzen der multimodalen Linguistik öffnen, die sich insbesondere mit visuellen und audiovisuellen Texten beschäftigen. Ihre hochkomplexen Beschreibungsmodelle didaktisch fruchtbar zu machen, könnte eine wesentliche Aufgabe für die künftige Mediendidaktik Deutsch sein. Klar ist aber schon jetzt: Multimodalität zu ergründen, ist kein Kinderspiel und keineswegs nur ein Zugang für die frühe Sekundarstufe I, sondern sollte auch auf der Oberstufe Berücksichtigung finden.

Dass sich gerade Comics und Graphic Novels dafür eignen, multimodale Phänomene wie die *Sounds in Silence* mit Schülerinnen und Schülern reflexiv auszuloten, sollte der vorliegende Beitrag gezeigt haben. Interessant ist ein solcher Zugang nicht zuletzt deshalb, weil hier Literaturdidaktik und Sprachdidaktik auf ideale Weise zusammenspielen: Literaturdidaktische Standards gemäß den KMK-Vorgaben für den mittleren Schulabschluss und das Abitur (KMK 2004; KMK 2012) sind z.B. „wesentliche Elemente eines Textes erfassen“, „wesentliche Fachbegriffe zur Erschließung von Literatur kennen und anwenden“, „sprachliche Gestaltungsmittel in ihren Wirkungszusammenhängen erkennen“, „medienspezifische Formen kennen“, „literarische Texte aller Gattungen als Produkte künstlerischer Gestaltung erschließen“. Dabei muss man nicht bei Bilderzählungen stehen bleiben: Die Ästhetik der Comics ist auch in die moderne Printliteratur eingedrungen, man denke etwa an Texte aus der konkreten Poesie, die sich in ihren Experimenten explizit auf Comics bezogen haben (vgl. z.B. Jandl 1968; s.a. Schuppener 2009). Standards aus dem Kompetenzbereich „Sprache und Sprachgebrauch untersuchen“ sind „Laut-Buchstaben-Beziehungen kennen und reflektieren“, „Wortarten kennen“, „verbale, paraverbale und nonverbale Gestaltungsmittel in unterschiedlichen kommunikativen Zusammenhängen analysieren und ihre Funktion beschreiben“, „mit grammatischen und semantischen Kategorien argumentieren“. Allerdings sind die Standards m.E. nicht (mehr) auf der Höhe der Zeit, denn eine multimodale Reflexion von Literatur und Sprache wird nur in Ansätzen eingefordert, obwohl Multimodalität gerade für digitale, screenbasierte Texte ein wesentliches Kennzeichen ist, von Dokumenten wie dem vorliegenden Artikel bis hin zur WhatsApp-Kommunikation (vgl. etwa Dürscheid / Frick 2016, S. 37-42 und S. 59-106).

Keineswegs ist die multimodale Betrachtung von Comics nur bei einer analytisch-reflexiven Auseinandersetzung von Bedeutung; sie schützt auch vor ihrer naiven produktiven Ingebrauchnahme: Einen Comic zeichnen zu lassen, vorzugsweise auf der Grundlage eines literarischen Prätextes, ist nicht nur bei Studierenden und Referendaren/Referendarinnen eine schon lange beliebte Aufgabe. Man findet entsprechende Vorschläge auch zahlreich in Lehrbüchern oder auf Unterrichtsportalen im Internet. An schulischer Popularität gewonnen hat die Eigengestaltung von Comics

noch einmal erheblich, seit PC-Software (z.B. *Comic Life 3*) und Handy-Apps (z.B. *Comic Strip it!*) die Gestaltungsarbeit erleichtern. Was hier aber genau den Schülerinnen und Schülern abverlangt wird, ist den wenigsten Lehrkräften wirklich bewusst. Und so sind die dabei entstehenden Schülerarbeiten mehr oder minder zufällig gut oder eben nicht so gut. Wird die eigenständige Ästhetik der Bilderzählungen nicht reflektiert, verkommen entsprechende Vorschläge aus dem handlungs- und produktionsorientierten Methodenbaukasten zu bloßen Beschäftigungsmaßnahmen und ihr Potenzial zur Vermittlung multimodaler Phänomene wird verschenkt.

Lerneraufgaben, mit deren Hilfe speziell die multimodalen Realisationsformen von Tonalität in Comics und Graphic Novels bewusst gemacht werden können, zeigt abschließend nachfolgende Übersicht:

Tonalität	Aufgabenbeispiele
Gesprochene Sprache	<ul style="list-style-type: none"> – Sprech- und Denkblasen aus vorgegebenen oder (besser) selbstgewählten Comics bzw. Graphic Novels analysieren: <ul style="list-style-type: none"> ○ Gestaltung der Panelrahmen, der unterschiedlichen Sprechblasentypen, der Formatierung der Schrift untersuchen; ○ zeichnerische Symbole, Sound-Piktogramme auf Wirkung überprüfen; – einen hitzigen Dialog zwischen zwei Kontrahenten/ Kontrahentinnen aus einem Standup-Comedy-Clip in Sprechblasen abbilden; – ein Streitgespräch in Sprechblasen formulieren, in Panels darstellen und anschließend den grafischen Entwurf inszenieren und Wirkungen vergleichen; – ein Arbeitsblatt mit einem Comic, aus dem das Lettering entfernt wurde, sprachbildlich gestalten; – nach einem Comic oder einer Graphic Novel ein Hörspiel arrangieren und dabei die Sprechblasen als Sprechpartituren verwenden oder umgekehrt nach einem Hörspiel einen Comic kreieren.
Geräusche	<ul style="list-style-type: none"> – Soundwords aus Comics in der Originalsprache mit deutschen Übersetzungen vergleichen; – comicspezifische Realisationen für vorgegebene Geräusche (s.u.) erfinden: phonetische Soundwords, morphemische Soundwords, Bildevokationen; – für Soundwords Geräusche in einer Datenbank zur Hörspiel- und Filmproduktion herausuchen (hervorragend: BBC Sound Effects http://bbcsfx.acropolis.org.uk) oder selbst Geräusche produzieren/aufnehmen.
Musik	<ul style="list-style-type: none"> – Beispiele für Verdinglichung, Verkörperung und Verräumlichung in der bildenden Kunst, in (historischen) Karikaturen oder Comics/ Graphic Novels sammeln; – Formen des Musikeinsatzes in Film und Comics/ Graphic Novels miteinander vergleichen; – Hypertextuelle Musikverweise in Comics/ Graphic Novels verfolgen und/oder selbst solche Verweise setzen (medienkombinierte Lektüre); – einen Musikvideoclip in einen Comic adaptieren.
Allgemein	<ul style="list-style-type: none"> – Fachterminologie zur Verständigung über Sound erarbeiten und verwenden; – verbalsprachliche und bildliche Darstellung von Sound in Comics/ Graphic Novels miteinander vergleichen; – stumme Comics/ Graphic Novels (<i>sans parole</i>-Comics) mit Sound ergänzen; – Adaptionen im Hinblick auf Sound miteinander vergleichen: Comics/ Graphic Novels auf der Basis literarischer Prätexte, Filme auf der Basis von Comics/ Graphic Novels als Prätexte; – Multimodalitätstheorien auf das Phänomen der Tonalität von Comics/ Graphic Novels anwenden (Oberstufe).

Abb. 31: Mögliche Lerneraufgaben

QUELLENVERZEICHNIS

PRIMÄRQUELLEN

COMICS / GRAPHIC NOVELS / LITERATUR

— **Barks, Carl (1942; dt. 2019)**: *Piratengold (Donald Duck finds Pirate Gold)*. Übers. v. Erika Fuchs. In: *Walt Disneys Lustiges Taschenbuch. Classic Edition 01: Die Comics von Carl Barks*. Berlin: Egmont, 5-68.

— **Barks, Carl (1942; dt. 1983)**: *Piratengold (Donald Duck finds Pirate Gold)*. Übers. v. Erika Fuchs. In: *Die tollsten Geschichten von Donald Duck. Sonderheft Nr. 73*. — **Barks, Carl (1943; dt. 2019a)**: *Der Öko-Garten (The Victory Garden)*. Übers. v. Erika Fuchs. In: *Walt Disneys Lustiges Taschenbuch. Classic Edition 01: Die Comics von Carl Barks*. Berlin: Egmont, 71-80. — **Barks, Carl (1943; dt. 2019b)**: *Die fabelhafte Hasenpfote (The Rabbit's Foot)*. Übers. v. Erika Fuchs. In: *Walt Disneys Lustiges Taschenbuch. Classic Edition 01: Die Comics von Carl Barks*. Berlin: Egmont, 81-90. — **Barks, Carl (1943; dt. 2019c)**: *Der Tag der guten Tat (Good Deeds)*. Übers. v. Erika Fuchs. In: *Walt Disneys Lustiges Taschenbuch. Classic Edition 01: Die Comics von Carl Barks*. Berlin: Egmont, 101-110. — **Barks, Carl (1943; dt. 2019d)**: *Der Schlangenring (Donald Duck and the Mummy's Ring)*. Übers. v. Erika Fuchs. In: *Walt Disneys Lustiges Taschenbuch. Classic Edition 01: Die Comics von Carl Barks*. Berlin: Egmont, 133-160. — **Barks, Carl (1943; dt. 2019e)**: *Ein schlechter Verlierer (The Hard Loser)*. Übers. v. Erika Fuchs. In: *Walt Disneys Lustiges Taschenbuch. Classic Edition 01: Die Comics von Carl Barks*. Berlin: Egmont, 162-171. — **Barks, Carl (1954; dt. 2000)**: *Der Weg zum Ruhm (The Price of Fame)*. Übers. v. Erika Fuchs. In: *Walt Disneys Lustiges Taschenbuch. Donald Classics Band 4 – Das Beste aus Entenhausen von Carl Barks*. Berlin: Egmont, 61-70. — **Bertocchini, Frédéric / Martinez, Jef (2010; dt. 2011)**: *Jim Morrison – Poet des Chaos (Jim Morrison, poète du chaos)*. Bielefeld: Splitter. — **Bétaucourt, Xavier / Cadène, Bruno / Cartier, Éric (2017; dt. 2018)**: *One, Two, Three, Four, Ramones!* München: Kneesebeck. — **Busch, Wilhelm (1865 / 2007)**: *Der Virtuos*. In: Busch, Wilhelm: *Die Bildergeschichten. Hist.-kritische Gesamtausg. Bd. 1: Das Frühwerk*. Bearb. v. Hans Ries. 2., überarb. Aufl. Hannover: Schlütersche Verlagsgesellschaft, Sp. 426-433. — **Hergé [d.i. Remi, Georges] (1958; dt. 1998)**: *Kohle an Bord (Coke en stock)*. Hamburg: Carlsen. — **Jandl, Ernst (1968)**: *sprechblasen*. München: Luchterhand. — **JP Ahonen/ KP Alare (2013; dt. 2014)**: *Perkeros. (Sing No Evil)*. Stuttgart: Panini. — **Kleist, Reinhard (2006)**: *CASH – I see a darkness*. Hamburg: Carlsen. — **Kleist, Reinhard (2017)**: *Nick Cave – Mercy on me*. Hamburg: Carlsen. — **Moore, Alan / Gibbons, Dave (1986/87; dt. 2008)**: *Watchmen*. Stuttgart: Panini. — **Moore, Alan / Lloyd, David (1988/2008; dt. 2020)**: *V for Vendetta. (V für Vendetta)*. New York: Vertigo. (dt. Stuttgart: Panini) — **Satrapi, Marjane (2013)**: *Persepolis. Gesamtausgabe*. Zürich: Ed. Moderne. — **Schmidt, Manfred (1950/2007)**: *Der Schuss in den künstlichen Hinterkopf*. In: Schmidt, Manfred.: *Nick Knatterton. Gesamtausgabe*. Oldenburg: Lappan, 9-41. — **Uderzo, Albert / Goscinny, René (1963; dt. 1969)**: *Asterix und Cleopatra (Astérix et Cléopâtre)*. Stuttgart: Ehapa. — **Uderzo, Albert / Goscinny, René (1966; dt. 1969)**: *Asterix als Legionär (Astérix légionnaire)*. Stuttgart: Ehapa. — **Uderzo, Albert (2005)**: *Gallien in Gefahr (Le ciel lui tombe sur la tête)*. Stuttgart: Ehapa. — **Ulbert, Jörg / Mailliet, Jörg (2016)**: *Gleisdreieck. Berlin 1981*. Berlin: Berlin-Story-Verl. (Zuerst erschienen auf Französisch unter dem Titel: *Le Théorème de Karinthy. Vincennes*) — **Völlinger, Andreas / Scuderi, Flavia (2013)**: *Wagner*. München: Kneesebeck.

FILME

— **BATMAN HÄLT DIE WELT IN ATEM (BATMAN). USA 1966**. R.: Leslie H. Martinson. DVD: 20th Century Fox.

— **PERSEPOLIS. F 2007**. R. Vincent Paronnaud, Marjane Satrapi. DVD: LEONINE.

APPS

— **Graphic Novel-App netwars – The Butterfly Attack (2014)**. Buch: M. Sean Coleman, produziert von Chimera-Entertainment GmbH im Auftrag von Bastei Lübbe.

SEKUNDÄRQUELLEN

— **Bachmann, Christian A. (Hg.) (2014)**: *Bildlaute & Laute Bilder. Die ‚Audio-Visualität‘ der Bilderzählung*. Berlin: Christian A. Bachmann Verl. — **Bachmann, Christian A. (2014)**: *Bildlaute und laute(r) Bilder. Onomatopöien, Sprechblasen und andere audiovisuelle Darstellungsmittel in Comics und Bildergeschichten – zur Einführung*. In:

Bachmann, Christian A. (Hg.): *Bildlaute & Laute Bilder. Die ‚Audio-Visualität‘ der Bilderzählung*. Berlin: Christian A. Bachmann Verl., 7-24. — **Bachmann, Christian A. (2017)**: *Macht der Musik. Musik in Karikatur, Bildergeschichte und Comic. 1830-1930*. Berlin: Christian A. Bachmann Verl. — **Banhold, Lars (2014)**: ‚Yet Always Must it Love Sweet Music More‘. Zur Funktion von Musik in V for Vendetta. In: Bachmann, Christian A. (Hg.): *Bildlaute & Laute Bilder. Die ‚Audio-Visualität‘ der Bilderzählung*. Berlin: Christian A. Bachmann Verl., 129-147. — **Bateman, John A. (2016)**: Methodological and Theoretical Issues of Multimodality. In: Klug, Nina-Maria / Stöckl, Hartmut (Hg.): *Handbuch Sprache im multimodalen Kontext*. Berlin: De Gruyter Mouton, 36-74. — **Beschlüsse der Kultusministerkonferenz vom 4.12.2003 (KMK 2004)**: Bildungsstandards im Fach Deutsch für den Mittleren Schulabschluss (Jahrgangsstufe 10). Köln: Luchterhand. Auch online: http://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2003/2003_12_04-BS-Deutsch-MS.pdf [09.11.2020]. — **Beschlüsse der Kultusministerkonferenz vom 18.10.2012 (KMK 2012)**: Bildungsstandards im Fach Deutsch für die Allgemeine Hochschulreife. Auch online: http://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_10_18-Bildungsstandards-Deutsch-Abi.pdf [09.11.2020]. — **Bußmann, Hadumod (1990)**: *Lexikon der Sprachwissenschaft*. 1. Aufl. Stuttgart: Alfred Kröner. — **Clausberg, Karl (2002)**: Metamorphosen am laufenden Band. Ein kurzgefasster Problemaufriß der Sprechblase. In: Hein, Michael et al. (Hg.): *Ästhetik des Comic*. Berlin: Erich Schmidt, 17-36. — **Dittmar, Jakob F. (2008)**: *Comic-Analyse*. Konstanz: UVK. — **Donnelly, Kevin J. (2007)**: *British Film Music and Film Musicals*. Basingstoke: Palgrave, Macmillan. — **Dürscheid, Christa / Frick, Karina (2016)**: *Schreiben digital. Wie das Internet unsere Alltagskommunikation verändert*. Stuttgart: Kröner. — **Eder, Barbara (2016)**: *Graphic Novels*. In: Abel, Julia / Klein, Christian (Hg.): *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Stuttgart: Metzler, 156-168. — **Forster, Iris / Borgwaldt, Susanne R. / Neef, Martin (2012)**: Form follows function: Interjections and onomatopoeia in comics. In: *Writing Systems Research*, H. 2 (2012), 122-139. DOI: [10.1080/17586801.2012.751348](https://doi.org/10.1080/17586801.2012.751348). — **Giesa, Felix (2012)**: Ein Bild zwo, drei, vier. Comics und Musik, Musik und Comics. In: Roeder, Caroline (Hg.): *Blechtrommeln. Kinder- und Jugendliteratur & Musik*. München: kopead, 71-81. — **Guynes, Sean (2014)**: Four-Color Sound: A Peircean Semiotics of Comic Book Onomatopoeia. In: *Public Journal of Semiotics*, H. 1 (2014), 58-72. DOI: <https://doi.org/10.37693/pjos.2014.6.11916>. — **Glück, Helmut / Rödel, Michael (Hg.) (2016)**: *Metzler Lexikon Sprache*. 5. verb. u. erw. Neuaufl. Stuttgart: Metzler. — **Hague, Ian (2014)**: *Comics and the Senses. A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels*. London: Routledge. — **Hammel, Björn (2016)**: *Webcomics*. In: Abel, Julia / Klein, Christian (Hg.): *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart: Metzler, 169-180. — **Groensteen, Thierry (2012)**: *Die Rhythmen der Comics*. Aus dem Englischen und Französischen von Stephan Packard. https://www.medienobservationen.de/artikel/comics/comics_pdf/groensteen_comfor.pdf [09.11.2020]. — **Harbeck, Matthias (2016)**: Leitfaden zur Comicanalyse. In: Abel, Julia / Klein, Christian (Hg.): *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart: Metzler, 76-106. — **Havlik, Ernst (1981)**: *Lexikon der Onomatopöien. Die lautimitierenden Wörter im Comic*. Frankfurt: Fricke. — **Heindl, Nina (2014)**: Die leisen Bildlaute des Chris Ware. Wirk- und Seinsweisen von Sprechblasen und Onomatopöien. In: Bachmann, Christian A. (Hg.): *Bildlaute & Laute Bilder. Die ‚Audio-Visualität‘ der Bilderzählung*. Berlin: Christian A. Bachmann Verl., 149-168. — **Ide, Heinz / Lecke, Bodo (Hg.) (1974)**: *kritisches lesen 1*. Frankfurt a.M.: Diesterweg. — **Kalusche, Bernd G. (1985)**: *Musik im Comic. Funktion, Ästhetik, Ideologie*. Siegen: Universität Siegen. — **Kepser, Matthias / Abraham, Ulf (2016)**: *Literaturdidaktik Deutsch. Eine Einführung*. 4. völlig neu bearb. u. erw. Aufl. Berlin: Erich Schmidt. — **Kepser, Matthias (2019)**: Rettet die Welt durch Erzählen. Wie das Crossmedia-Projekt netwars / out of CRTL den Cyberwar verhindern will und warum das (auch) für den Deutschunterricht interessant ist. In: *MiDU*, H. 1 (2019), 1-14. DOI: <https://doi.org/10.18716/ojs/midu/2019.1.2>. — **Kepser, Matthias (2020)**: Gleisdreieck. Berlin 1981. Mit einer musikalischen Graphic Novel ins Berlin der frühen 1980er reisen. In: *Deutsch als Fremdsprache*, H. 63. <https://fremdsprachedeutschdigital.de/download/fd/FD-63-Online-Kepser.pdf> [09.11.2020]. — **Köhn, Stephan (2016)**: *Manga*. In: Abel, Julia / Klein, Christian (Hg.): *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Stuttgart: Metzler, 248-262. — **Kress, Gunther / van Leeuwen, Theo (2006)**: *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Second Edition. New York: Routledge. — **Lexe, Heidi (2012)**: *Tonspuren. Zum Soundtrack jugendliterarischer Texte*. In: Roeder, Caroline (Hg.): *Blechtrommeln. Kinder- und Jugendliteratur & Musik*. München: kopead, 59-70. — **Magnussen, Anne (2011)**: Die Semiotik von C.S. Peirce als theoretisches Rahmenwerk für das Verstehen von Comics. In: Eder, Barbara / Klar, Elisabeth / Reichert, Ramón (Hg.): *Theorien des Comics. Ein Reader*. Bielefeld: transkript, 171-185. — **Mahrt, Nina (2010)**: *AWopBopAloopBopAlopBamBoom. Musik im Comic mit vier Comics deutschsprachiger Autoren (Malwil, flix, Line Hofen, Kleist)*. In: Arend, Helga (Hg.): *„Und wer bist Du, der mich betrachtet.“ Populäre Literatur und Kultur als ästhetische Phänomene. Festschrift zum 60. Geburtstag von Helmut Schmiedt*. Bielefeld: Aisthesis, 219-228. — **Müller, Johannes von (2014)**: Die Sprechblase. Einbindung in das Bild. Auswirkung auf das Bild. In: Bachmann, Christian A. (Hg.) (2014): *Bildlaute & Laute Bilder. Die ‚Audio-Visualität‘ der Bilderzählung*. Berlin: Christian A. Bachmann Verl., 81-99. — **Packard, Stephan (2016)**: *Medium, Form Erzählung. Zur problematischen Frage „Was ist ein Comic?“*. In: Abel, Julia / Klein, Christian (Hg.): *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Stuttgart: Metzler, 56-73. — **Packard, Stephan et al. (2019)**: *Comicanalyse. Eine Einführung*. Stuttgart: Metzler. — **Pratha,**

Nimish K. / Avunjan, Natalie / Cohn, Neil (2016): Pow, Punch, Pika, and Chu: The Structure of Sound Effects in Genres of American Comics and Japanese Manga. In: *Multimodal Communication*, H. 2 (2016), 93–109. DOI: <https://doi.org/10.1515/mc-2016-0017>. — **Salgueiro, Jorge (2008):** Synesthesia and Onomatopoeia in Graphic Literature. In: *International Journal of Comic Art IJoCA*, H. 2 (2008), 581-597. — **Schilcher, Anita / Pissarek, Markus (Hg.) (2013):** *Auf dem Weg zur literarischen Kompetenz. Ein Modell literarischen Lernens auf semiotischer Grundlage*. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren. — **Schoebe, Gerhard et al. (Hg.) (1977):** *Verstehen und Gestalten*. 6. Neuausg. Frankfurt a.M.: Diesterweg. — **Schuppener, Georg (2009):** Onomatopoeia – ein vernachlässigtes Gebiet der Sprachwissenschaft und Sprachdidaktik. In: *Aussiger Beiträge* 3, 105-123. Auch online: http://publikationen.ub.uni-frankfurt.de/files/29458/AB2009_s105-123_Schuppener_Onomatopoetika.pdf [11.09.2020]. — **Sell, Cathy / Pasfield-Neofitou, Sarah (2016):** The Sound of Silence. Translating Onomatopoeia and Mimesis in Japanese Manga. In: Pasfield-Neofitou, Sarah / Sell, Cathy (Hg.): *Manga Vision. Cultural and Communicative Perspectives*. Clayton: Monash University Publishing, 251–269. — **Spinner, Kaspar (2013):** Semiotik in der Literaturdidaktik. In: Schilcher / Pissarek (Hg.): *Auf dem Weg zur literarischen Kompetenz. Ein Modell literarischen Lernens auf semiotischer Grundlage*. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren, 55-62. — **Stöckl, Hartmut (2016):** Multimodalität – Semiotische und textlinguistische Grundlagen. In: Klug, Nina-Maria / Stöckl, Hartmut (Hg.): *Handbuch Sprache im multimodalen Kontext*. Berlin: De Gruyter Mouton, 3-35. — **Svik, Stefan / Ihme, Burkhard (2016):** Comic und Musik. Eine Beziehung in mehr als 12 Takten. In: *Comic!-Jahrbuch 2016*, 22-67. — **Titzmann, Michael (2013):** Kultureller Kontext – Kulturelle Situierung. In: Schilcher / Pissarek (Hg.): *Auf dem Weg zur literarischen Kompetenz. Ein Modell literarischen Lernens auf semiotischer Grundlage*. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren, 289-317. — **Weserburg. Museum für moderne Kunst (Hg.) (2013):** *Kaboom! Comics in der Kunst. Comics in Art. Ausstellungskatalog*. Heidelberg: Kehrer. — **Wilde, Lukas (2014):** Die ‚gezeichnete Tonspur‘ und ihre Alternativen. Zur widerständigen Rolle der Akustik im ‚Medium Comic‘. In: Bachmann, Christian A. (Hg.) (2014): *Bildlaute & Laute Bilder. Die ‚Audio-Visualität‘ der Bilderzählung*. Berlin: Christian A. Bachmann Verl., 101-123. — **Wilde, Lukas (2017):** Die Sounds des Comics. Fünf mal mit den Augen hören. In: *Spiel. Eine Zeitschrift zur Medienkultur*, H. 2 (2017), 127-161. — **Wildfeuer, Janina / Bateman, John / Hiippala, Tuomo (2020):** *Multimodalität. Grundlagen, Forschung und Analyse. Eine problemorientierte Einführung*. Berlin: De Gruyter Mouton. (Zuerst in Engl. erschienen als: Bateman, John / Wildfeuer, Janina / Hiippala, Tuomo (2017): *Multimodality: Foundations, Research and Analysis – A Problem-Oriented Introduction*. Berlin: De Gruyter Mouton.)

ÜBER DEN AUTOR

Matthis Kepser, geb. 1960, studierte Germanistik, Philosophie und Psychologie in München, Eichstätt und Tübingen. Nach dem Ersten und Zweiten Staatsexamen arbeitete er fünf Jahre als Lehrkraft und Schulpsychologe an bayerischen Gymnasien. Zwischen 1998 und 2004 lehrte er an der Pädagogischen Hochschule Freiburg. Seit 2004 ist er Professor für die Didaktik des Deutschen an der Universität Bremen.