

Hannes Rall

Comics

Konzept und Gestaltung

HERBERT VON HALEM VERLAG

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte
bibliografische Daten sind im Internet über
<https://dnb.de> abrufbar.

Hannes Rall
Comics
Konzept und Gestaltung
Köln: Herbert von Halem Verlag 2025

© 2025 by Herbert von Halem Verlag, Köln

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung
und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten.
Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch
Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren)
ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert
oder unter Verwendung elektronischer Systeme
(inkl. Online-Netzwerken) gespeichert, verarbeitet,
vervielfältigt oder verbreitet werden.

ISBN (Print) 978-3-86962-533-1
ISBN (PDF) 978-3-86962-534-8

Herbert von Halem Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG
Boisseréestr. 9-11, 50574 Köln

Den Herbert von Halem Verlag erreichen Sie auch im
Internet unter <https://www.halem-verlag.de>
E-Mail: info@halem-verlag.de

Illustrationen (wenn nicht anders angegeben):
Hannes Rall

Lektorat: Imke Hirschmann, Jan Schillmöller
Druck: FINIDR, S.R.O., Tschechische Republik
Satz und Gestaltung: Herbert von Halem Verlag
Umschlag: Bureau Heintz, Stuttgart

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	11
1. Story-Entwicklung oder: Schreiben für Comics	15
1.1 Einführung	15
1.2 Wo erzähle ich? Erzählformate und Seitenzahlen	17
1.3 Der 1-Panel-Gag	19
1.4 Der 1-zeilige Comicstrip	21
1.5 Der Gag-Onepager	23
1.6 Einseiter als serielle Fortsetzungsstruktur	24
1.7 Kurzgeschichte	26
1.8 Das Comicheft	28
1.9 Album	31
1.10 Graphic Novel	32
1.11 Die unendliche Geschichte	34
1.12 Zusammenfassung	36
1.13 Was erzähle ich, oder: Wo kommen gute Geschichten her?	38
1.14 Universelle Themen	40
1.15 3-Akt-Struktur: Brot und Butter im erzählerischen Mainstream	51
1.16 Fünf Elemente eines guten Comicskripts	65
1.17 Formate zur Stoffentwicklung	67

2.	»Das war für mich keine Arbeit, sondern Lebenserfüllung.« Gespräch mit Christina Plaka	85
3.	Panel- und Seitenlayout	136
3.1	Einführung	136
3.2	Comic und Film im Vergleich	141
3.3	Das Einzelpanel und seine Komposition	143
3.4	Lines of Action der Figuren	146
3.5	Lines of Action und tonaler Kontrast	147
3.6	Diagonal- und Größenkontrast, Symmetrie und Bild im Bild	147
3.7	Weitere Grundregeln der Panelgestaltung	151
3.8	Panels im »Orchester«: Das Seitenlayout	155
3.9	Das starre oder »klassische« Panellayout	157
3.10	Variation von Panelgröße und Proportionen im Seitenlayout	160
3.11	Spiel mit der Form: Experimentelle und innovative Seitenlayouts	171
3.12	Comicspezifische narrative Techniken des Panel- und Seitenlayouts	174
4.	Visual Development	191
4.1	Visual Development für Comics: Eine Einführung	191
4.2	Exkurs: Warum über Stil im Comic reden?	197
4.3	Vorbilder kopieren und sich davon abheben	198
4.4	Künstlerische Traditionen verstehen: Stilschulen	199
4.5	Geschichte und Zeichenstil	201
4.6	Auftragsarbeiten: Stilistische Vielseitigkeit anbieten können	201
4.7	Die wichtigsten Stilrichtungen im Comic	202
4.8	Beispiele verschiedener Stilrichtungen in der Anwendung	205
4.9	Gestaltung mit System: Entwicklungsschritte im Visual Development	208
4.10	Mood Boards	208
4.11	Das übergreifende Designkonzept oder: Durch stilistische Geschlossenheit ein grafisches Universum definieren	210

4.12	Charakterdesign	214
4.13	Mit vielen Skizzen beginnen!	216
4.14	Design der Umgebung (Environment Design) und der Requisiten	223
4.15	Farbdesign	224
5.	»Talent, Fleiß gepaart mit handwerklichem Können, Freude an dem, was man tut, und das Quäntchen Glück werden immer die Ingredienzien des Erfolgs bleiben.« Gespräch mit Michael Meier	230
6.	Bleistiftvorzeichnung oder Penciling	280
6.1	Einleitung	280
6.2	Zeichnerische Grundlagen lernen und verbessern	284
6.3	Dynamische Zeichnungen statt steifer Posen	290
6.4	Line of Action	290
6.5	Das Konzept perspektivischer Verkürzung	292
6.6	Arbeitsschritte beim Penciling: Vom Layout über Breakdowns zur detaillierten Vorzeichnung	293
6.7	Das richtige Arbeiten mit Referenzmaterial	299
6.8	Perspektive	305
6.9	Perspektivische Darstellungsformen anderer Kulturkreise	315
7.	Inking	327
7.1	Einführung und künstlerischer Kontext	327
7.2	Grundregeln	336
7.3	Entspricht Inking dem Abpausen der Vorzeichnung?	339
7.4	Variation der Linienstärke	342
7.5	Die Gretchenfrage: Kontrastreiche Beleuchtung oder graue Suppe?	346
7.6	Tricks und Tipps	346
7.7	Lichtsetzung durch Inking: Der Tuscher als Kameramann	348
7.8	Screenstone	351

7.9	Grundregeln der Beleuchtung	356
7.10	Spotting Blacks	356
7.11	Grafische Kontrolle des Erzählflusses durch strategisch platzierte Schwarz- und Weißflächen	360
7.12	Narrative Fokussierung durch Positiv gegen Negativ	361
7.13	Schwarz vor Schwarz: ›Aura‹	362
7.14	Darstellung von Materialität und Volumen beim Inking	363
7.15	Spezialtechniken	365
7.16	Inking-Tools: Traditionell und digital	367
7.17	Eine (Vor-)Zeichnung - viele Stile	373
8.	Farbe und Kolorierung im Comic	381
8.1	Einführung: Warum und wozu Farbe?	381
8.2	Kolorierung im Produktionsprozess	381
8.3	Flatting	389
8.4	Grundprinzipien und Farbtheorie	392
8.5	Farbkreise und Farbkontraste	392
8.6	Die Gestaltungsparameter der Farbe	393
8.7	Lokal-, Erscheinungs- und Ausdrucksfarbe	397
8.8	Übergeordnetes Prinzip: Verwenden Sie nicht jede Farbe, die es gibt!	403
8.9	Die dramaturgische Wirkung von Farbe	406
8.10	Trennung von Figuren und Hintergründen	411
8.11	Farbliche Unterstützung perspektivischer Wahrnehmung	414
8.12	Spotlight on: Fokus durch Kolorierung	416
8.13	Farbe und erzählerische Kontinuität	420
8.14	Reinzeichnung und Farbgebung: Eine delikate Balance	422
8.15	Couleur directe	428
8.16	Gemalte Comics	430
9.	Lettering	439
9.1	Geschichte und herausragende Beispiele	441
9.2	Ein Blick nach Deutschland	444
9.3	Die Gretchenfrage: Hand- oder Computerlettering?	445

9.4	Der Feinschliff: Spationierung und Zeilenabstände	447
9.5	Groß- oder Kleinschreibung?	448
9.6	Grundregeln für gelungenes Lettering	451
9.7	Illustrative Möglichkeiten: Korrespondenz zwischen Sprechblaseninhalte und -form	453
9.8	Batsch, Bumm, Bang: Onomatopöien	454
9.9	Zeig mir dein Gesicht: Überschriften, Headlines und Titellokos	455
10.	Never Judge a Book by its Cover? Titelgestaltung für Comics	462
10.1	Einführung	462
10.2	Thematische Konzepte für Titelbilder	464
10.3	32 Titelbild-Ideen, die immer funktionieren	473
10.4	Platzierung der Charaktere und Etablierung einer Bedeutungshierarchie	474
10.5	Form und Farbe	477
10.6	Stilisierung und Abstraktion	480
11.	»Comics als Einstieg in die Literarizität.« Gespräch mit Stefan Dinter	485
12.	»Es ist der Ansatz von Miles Davis, Trompete zu spielen, richtig? Man spielt nicht alle Noten, sondern wählt die wirklich guten aus, die, die etwas aussagen.« Gespräch mit Stuart Medley und Bruce Mutard	548
13.	»Das ist im Moment in seiner Tragweite überhaupt noch nicht einschätzbar, was da alles passiert.« Gespräch mit Daniel Lieske	614

14.	Glossar der wichtigsten Comicfachbegriffe	666
15.	Empfehlungen zum Weiterlesen	679
15.1	Einleitung	679
15.2	Comicgestaltung und Comictheorie generell (vergleichbar dem vorliegenden Buch)	681
15.3	Kapitelbezogene Empfehlungen	698
15.4	Generelle Empfehlungen für weitere Verlage mit herausragenden Publikationen und Artbooks	717
15.5	Websites und Social Media	719
15.6	Berufsorganisationen	724

Vorwort

Die erste Liebe vergisst man nie. Wenn ich auch später zunehmend dem Trickfilm verfallen bin, so hat doch alles mit Comics angefangen. Seit dem Kindergartenalter und sogar davor hießen meine Helden *Fix und Foxi*, *Tim und Struppi* und *Prinz Eisenherz*. Und seitdem ich denken kann, war ich von dem Drang besessen, den großartigen Zeichnern und Autoren nachzueifern. Mit Feuereifer schuf ich meine eigenen Versionen, deren große Vorbilder zunächst unschwer erkennbar blieben. Mit zunehmendem Alter nahm dann die Originalität meiner Eigenversuche zu und wurde als Teenager mehr und mehr auch von der französischen und amerikanischen Avantgarde aus Magazinen wie *Schwermetall* und *Raw* beeinflusst. Auch in meiner über 30-jährigen professionellen Karriere bin ich immer wieder zu Comics zurückgekehrt – sei es über ganze Perioden, vereinzelte Aufträge, Wettbewerbsteilnahmen oder in der Lehre: Seit zehn Jahren unterrichte ich auch den Kurs *Graphic Storytelling* an der Nanyang Technological University in Singapur.

Aus diesem Grund musste ich sofort zusagen, als mir der Herbert von Halem Verlag anbot, mit *Comics: Konzept und Gestaltung* ein Schwesterwerk zu meinem Buch *Animationsfilm: Konzept und Produktion* zu schreiben. Damit stand auch schon die Struktur des vorliegenden Buchs fest, das die Herstellung eines Comics in den aufeinanderfolgenden Produktionsschritten erklärt. Verbunden und ergänzt werden diese Kapitel durch themenbezogene Interviews, die diesen Aufbau ergänzen und thematisch erweitern.

Die Interviewpartner*innen wurden so ausgewählt, dass sie durch ihre langjährige Praxis wichtige Erfahrungen teilen können, die besonders

auch Anfänger*innen den praktischen oder theoretischen Einstieg in die Materie erleichtern. Aufmerksame Leser*innen werden schnell die zahlreichen Querverweise und Parallelen zwischen Interviews und Kapitelinhalten entdecken – so ist es zum Beispiel kein Zufall, dass bestimmte Künstler*innen immer wieder in den Unterhaltungen auftauchen. Mit Michael Meier kann man entdecken, wie sich durch die Verbindung von Comics mit anderen Tätigkeitsfeldern wie Illustration, Storyboards und Filmkonzepten eine professionelle Karriere in Deutschland gestalten kann. Stefan Dinter fügt dieser Perspektive noch seine Erfahrungen als Verleger hinzu und gibt wichtige Hinweise, was Bewerbungen erfolgreich machen kann. Das Interview mit Daniel Lieske (*Wormworld-Saga*) ermöglicht einen faszinierenden Einblick in die Laufbahn des bahnbrechenden deutschen Pioniers im Bereich ›Webcomics‹ und spannt den Bogen von den Kindertagen des Mediums hin zur heutigen Situation. In vergleichbarer Weise hat Christina Plaka Neuland erschlossen: Als eine der ersten weithin bekannt gewordenen deutsche Mangaka kann sie ebenfalls über Chancen und Herausforderungen für professionelles Arbeiten im Metier berichten. Mittlerweile Leiterin ihrer eigenen Mangaschule, hat sie ständig das Ohr am Puls der Zeit und informiert auch über aktuelle Trends. Ihr faszinierendes Leben zwischen den Kulturen erweitert den Horizont des Buchs um transkulturelle Aspekte. Mit Stuart Medley und Bruce Mutard schließlich schweift der Blick gänzlich über deutsche Landesgrenzen hinaus und ermöglicht den Vergleich mit Australien: Dabei ist es faszinierend zu sehen, wie sich Karrieren und Berufsbilder in den Feldern ›Graphic Novel‹ und ›Werbe/Sachcomics‹ über Kontinente hinweg in vergleichbarer Weise entwickelt haben.

Kulturelle Diversität zieht sich wie ein roter Faden durch das Buch: Zahlreiche der gezeigten Beispiele stammen von meinen Student*innen aus meinem Comickurs an der Nanyang Technological University in Singapur. Diese Arbeiten demonstrieren oft neue künstlerische Ansätze, die durch die Verschmelzung von östlichen und westlichen Stilrichtungen im kosmopolitischen Stadtstaat entstehen können. Außerdem wird ein weiterer aktueller Trend deutlich: die zunehmende und überwiegende Präsenz von Comiczeichnerinnen – in meiner derzeitigen Klasse sind es 95 Prozent. Dass sich dieser Trend nicht nur auf Singapur beschränkt, aber vor allem im Bereich Manga international ist, wird auch im Interview mit Christina Plaka deutlich.

Gerade für Einsteiger*innen soll das vorliegende Buch als Einführung in die erzählerischen Grundlagen und künstlerischen Prinzipien von Comics Orientierungshilfe bieten. Dabei bleibe ich meinem Grundsatz treu, dass es entscheidend ist, das konzeptionelle Denken zu verstehen, das jeder großartigen Gestaltung zugrunde liegt. Versteht man erst die Zusammenhänge zwischen einer Geschichte und ihrer Umsetzung durch optimales Visual Storytelling, wird es möglich sein, einen großartigen Comic in der Verbindung zwischen Wort und Bild zu kreieren.

Auf gestalterische Grundlagen wie Komposition, Farbdesign, Strichführung, Lichtsetzung und Stilisierung wird ausführlich eingegangen, während ich auf Software-Tutorials vollkommen verzichte. Das hat den einfachen Grund, dass ein Buch meiner Meinung nach, der vollkommen falsche Platz für Informationen über sich rapide verändernde Technologien ist, die im Web anschaulicher und vor allem aktueller zu finden sind. Das künstlerische Fundament und gestalterische Denken bleibt hingegen unverändert aktuell und notwendig, selbst wenn man mit neuesten Technologien wie künstlicher Intelligenz (KI) arbeitet. Die am Ende jedes Kapitels stehenden Übungen können entweder im Eigenstudium eingesetzt oder von Lehrenden in ihre jeweiligen Kurse integriert werden.

Zahlreiche Fußnoten, Querverweise und Links ermutigen zur weiteren Eigenrecherche. Geht man allein diesem Angebot nach, dann erschließt sich bereits ein riesiges Universum und ein Wegweiser zur unüberschaubaren Informationsvielfalt im Internet.

Damit offenbart sich ein weiterer wichtiger inhaltlicher Aspekt, der mir in der Umsetzung wichtig war: Ein Buch vorzulegen, das Praxisnähe mit wissenschaftlicher Seriosität kombiniert und damit sowohl für aktive Autor*innen als auch Comicforscher*innen relevant ist. Die Verbindung von Theorie und Praxis kann für beide Seiten vorteilhaft genutzt werden. Praktiker*innen können durch tiefere intellektuelle Durchdringung gestalterischer Strukturen neue Inspiration gewinnen und die Komplexität ihrer Arbeiten erhöhen. Forscher*innen profitieren von einem soliden Verständnis der kreativen Praxis und der Anwendung einer fachlich korrekten Taxonomie, die ihre Theorie untermauert.

In einem holistischen Gesamtkonzept geht es in diesem Buch vorwiegend um das Verständnis der Zusammenhänge zwischen den einzelnen Arbeitsschritten. Wie auch beim korrespondierenden Buch über den Animationsfilm ist der Leitfaden dabei zu erklären, wie das Storytelling gestalterische Entscheidungen beeinflusst. Bei aller Bemühung um Vollstän-

digkeit und Vielfalt zugleich, kann selbst in einem über 700-seitigen Buch nicht jedes Thema erschöpfend behandelt werden. Deswegen gebe ich im Anhang ausführliche Empfehlungen zum Weiterlesen.

Mir selbst ist beim Schreiben die unendliche Faszination und inhaltliche Komplexität von Comics erneut vor Augen geführt worden – eine Entdeckungsreise, die vielleicht für einige Leser*innen erst beginnt.

Viel Spaß dabei!

Hannes Rall

Singapur, Frühjahr 2025

1.

Story-Entwicklung oder: Schreiben für Comics

1.1 Einführung

Comics sind in erster Linie ein erzählerisches Medium. Comics funktionieren dadurch, dass Wort und Bild zusammen eine größere Wirkung erzielen als die Summe ihrer Teile. Redundanz sollte auf jeden Fall vermieden werden, das heißt, dass der Text nicht das Gleiche erzählt wie das Bild.



Abb. 1: Falsches und richtiges Erzählen im Comic.

Ein Comic kann nur so gut wie die ihm zugrunde liegende Geschichte sein. Wie auch beim Animationsfilm, könnte man durchaus argumentieren, dass bei gelungener Erzählung auch ein Comic mit »schlechten« Zeich-

nungen insgesamt reüssieren kann. Zum besseren Verständnis sollte man anstelle von schlechten Zeichnungen besser von reduziertem grafischen Aufwand reden, der weit von jeder Effekthascherei entfernt ist.

Bei tollen Gags reichen Strichmännchen vollkommen aus, wie Hartmut Klotzbücher (aka »Haggi«) mit seinem brillanten Strip *Di Abenteuer fom Hartmut* demonstriert.



Abb. 2: *Di Abenteuer fom Hartmut* von Hartmut Klotzbücher.

In Abb. 2 wird auch deutlich, wie wichtig das Zusammenspiel von Wort und Bild ist, um den sprichwörtlichen Bildwitz zu erzeugen. Sehr beachtenswert ist auch, dass Hartmut Klotzbücher eine für seinen Comic spezifische Diktion entwickelt hat, die ganz erheblich zum Charme und Humor beiträgt.

In seiner grafischen Reduktion genial, bildet *Di Abenteuer fom Hartmut* den positiven Gegenpol zu effekthascherisch aufwendig gerenderten Geschichten, bei denen oft die Story zu kurz kommt. Ein prototypisches Beispiel dafür sind seitenlange Darstellungen von Superheldenkämpfen, die nur bedingt plotmotiviert sind. Letztlich wird die alleinige Demonstration zeichnerischer Kunstfertigkeit ohne eine solide Story-Basis nie zu einem gelungenen Gesamtergebnis führen. Umso wichtiger ist es deshalb, mit einer guten Geschichte zu beginnen, beziehungsweise diese im Verlauf des kreativen Prozesses weiterzuentwickeln und stetig zu verbessern.

Wie wir später sehen werden, kann das »Schreiben« von Comics ganz unterschiedliche Formen annehmen und sich je nach Zweck und persönlichen Vorlieben der Autor*innen stark voneinander unterscheiden.

Aufgrund der enormen Wichtigkeit der Erzählung und der zahlreichen Aspekte, die damit einhergehen, würde das Thema allein schon ein oder mehrere Bücher füllen. Es kann hier nur als Teil des Gesamtprozesses behandelt werden, dennoch gibt es wichtige narrative Grundregeln und erzählerische Traditionen im Comic, auf die hier einführend eingegangen werden kann.

1.2 Wo erzähle ich? Erzählformate und Seitenzahlen

Beim Comic gibt es etablierte Erzählformate, die zum Teil auf eine lange Tradition zurückblicken. In den letzten Dekaden ist es immer weniger wichtig geworden, auf diese bewährten Konventionen zurückzugreifen, da sie auch zu großen Anteilen Restriktionen in der Drucktechnik und im Vertrieb geschuldet waren, die im digitalen Zeitalter obsolet geworden sind. Dennoch gilt dies nicht uneingeschränkt und es gibt immer noch zahlreiche Gründe, auf bekannte Präsentationsformen zurückzugreifen.

Traditionell gedruckte Comics spielen immer noch eine große, wenn nicht die dominierende Rolle im Markt (auf jeden Fall in Deutschland)¹. Da dies der Fall ist, kommen auch Erwägungen wie Druck- und Papierkosten sowie Fragen der Platzierung im Buchhandel ins Spiel. Das wiederum hat Auswirkungen auf die Überlegungen zur Seitenzahl eines Buches und kann den Absatz etablierter Formate begünstigen.

Grundsätzlich sollten längere Comics immer mit einer geraden Seitenzahl geplant werden, da dies eine effiziente Ausnutzung der Druckbögen ermöglicht.

»Comics haben eine Seitenzahl, die ein Vielfaches von vier ist, weil der Drucker beim Druck der meisten zu bindenden Bögen ein Stammblatt erstellt. Dieser enthält eine Seitenzahl von 8, 16 oder 32 auf einem der Papierbögen, je nach Größe des Comics. Der Drucker schneidet und heftet sie zusammen, um ein Buch zu erstellen.

Um dieses Erfordernis der numerischen Verteilung weiter auszuführen: Jede Comic-»Seite« ist ein Abschnitt eines größeren Bogens, der auf viele Seiten gedruckt wird, die dann zu einer »Signatur«-Gruppe gefaltet werden. Für ein rückstichgeheftetes Buch werden drei Kanten der Signatur abgeschnitten, und so entstehen die Seiten eines Comics.« (Chilkibo Publishing o.D., sämtliche Übersetzungen H. R.).

Mit dem zunehmenden Erfolg und der Etablierung des Begriffs ›Graphic Novel‹ gibt es in diesem Bereich ansonsten eine weitgehende Flexibilität, was die Gesamtlänge von Comicbüchern angeht. Das ist durchaus vergleichbar mit der generellen Belletristik, die ja auch Romane unterschiedlichster Länge kennt. Extrem umfangreiche Werke stellen aber immer noch ein gewisses verlegerisches Risiko dar, da sie trotz insgesamt stark gesunkener Druckkosten erst einmal aufwendiger in der Herstellung sind.

Der Buchhandel ist aber bei Weitem nicht die einzige Vertriebsform für Comics, Sie werden natürlich auch nach wie vor in Zeitungen und Zeitschriften veröffentlicht, als eigene Comichefte² und natürlich zunehmend im Internet und auf digitalen Plattformen für mobile Endgeräte. Hier gibt oft auch die Veröffentlichungsform das Format vor: Man denke zum Beispiel an die Platzbeschränkungen, die bei den Zeitungstrips zur Favorisierung von einzeiligen Humorstrips (oder 1-Panel-Gags) geführt haben. Oder, moderner gedacht, was auf einen Blick auf dem kleinen Bildschirm eines Handys zu erfassen ist.

Die andere Seite der Medaille ist die Vertrautheit der Leser*innen mit eingeführten Formaten, deren Konventionen sie verstehen und deswegen gut folgen können. Wie sich meiner Meinung nach gerade im Medienbereich immer wieder herausstellt, ist der Mensch ein ›Gewohnheitstier‹. Erleichtern ihm/ihr bekannte erzählerische Rahmenbedingungen den Einstieg, dann gelingt auch die Rezeption besser. Die bereits erwähnten kurzen Gag-Formate sind problemlos quasi auf einen Blick zu erfassen und kommen auch den zunehmend kürzeren Aufmerksamkeitsspannen von Leser*innen im digitalen Zeitalter entgegen.

Last but not least liegt in der selbst gewählten Beschränkung auf ein vorgegebenes Erzählformat auch ein großer Reiz für den Autor: Paradoxerweise sind gerade solche vermutlichen Einschränkungen hilfreich, um kreativ zu produzieren. Anstatt mit einer endlosen Fülle an Möglichkeiten konfrontiert zu sein, muss die Story oder der Gag innerhalb dieses Rahmens funktionieren. Genau das kann wiederum dazu führen, dass verführerische erzählerische Redundanzen vermieden werden und sich der Autor auf das Wesentliche konzentrieren muss. Demgegenüber steht natürlich auch das berechtigte Argument, dass sich bestimmte Stoffe nicht innerhalb der Restriktionen einer fixierten Seitenzahl erzählen lassen.

Exzellente Beispiele für meisterhafte Storys, die in auf 48 oder 64 Seiten³ (Gesamtseitenzahl) festgelegten Comicalben erschienen sind, kann

man zuhauf bei den Klassikern *Tim und Struppi* (Hergé) und *Asterix* (Uderzo/Goscinnny) finden.⁴

Wie so oft in der Kunst, gibt es deswegen hier keine generelle Antwort, sondern die Wahl des Erzählformats hängt ganz vom individuellen Projekt und natürlich auch von den jeweiligen Vorgaben des Veröffentlichungsmediums ab.

Und ganz zuletzt könnte man hier auch rein empirisch argumentieren: Statistisch gesehen findet man sowohl im Printbereich als auch online immer noch unzählige Comics, die traditionelle Erzählschemata benutzen. Man kann mit Sicherheit davon ausgehen, dass Autoren und Verlage das aus gutem Grund tun.

In Folge nun eine Auflistung der wichtigsten etablierten Veröffentlichungsformate und ihrer Implikationen für die Struktur der Geschichte. Vielen Comics ist dabei gemeinsam, dass sie grundlegend als serielle Formate angelegt sind. Das heißt, dass eine oder mehrere (meist) titelgebende Hauptfiguren Abenteuer oder Gags in Serie erleben. Am ehesten mit TV-Serien oder fortlaufenden Film-Franchises wie *James Bond* vergleichbar, bildet dieses Format meistens den Standard für Comicstrips, Comichefte oder Albenserien. Ähnlich wie bei TV-Serien kann dabei jede Folge entweder in sich abgeschlossen sein oder eine fortlaufende Geschichte umsetzen.

Die Etablierung der Graphic Novel hat diese vormalige Notwendigkeit obsolet gemacht und erlaubt den Autor*innen mit jedem neuen Buch auch thematisch völlig neues Neuland zu betreten. Ähnliches gilt auch für die erste Erzählform, auf die ich nun im Detail eingehen werde.

1.3 Der 1-Panel-Gag

In einem Panel ist es kaum möglich, komplexe Erzählstrukturen umzusetzen, eine Fortsetzungsgeschichte wäre zudem kaum praktikabel, da die einzelnen Story-Häppchen einfach zu schmal ausfallen. Meistens greifen die Autor*innen deswegen eher darauf zurück, ein vage definiertes narratives Universum zu etablieren, in dem Gags völlig unabhängig voneinander platziert werden können. Die einzige bestehende Verbindung ist die humoristische Handschrift der Künstler*innen.



Abb. 3: 2 Beispiele für 1-Panel-Gags.

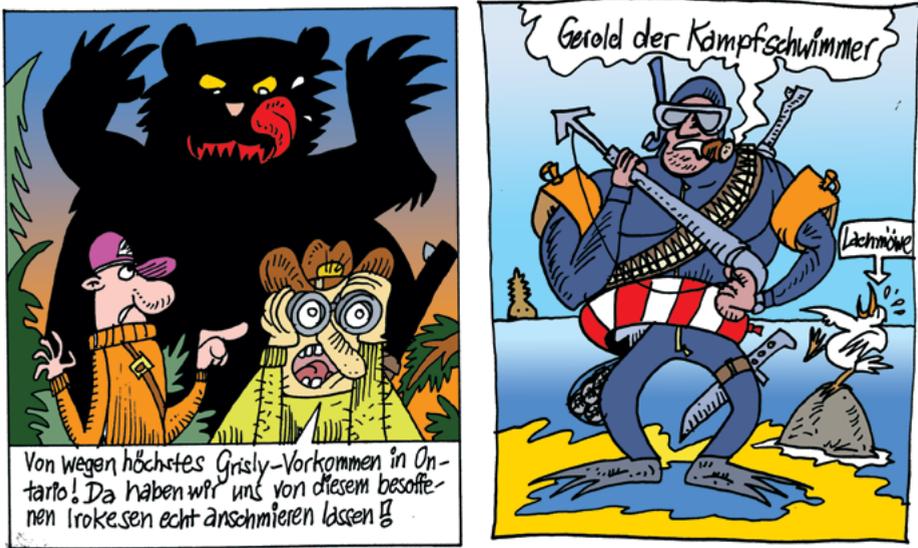


Abb. 4: Und weil's so schön war, gleich noch zwei hinterher.

Ungekrönter König dieses Formats ist mit Sicherheit Gary Larson, der mit seinen schwarzhumorigen Gags enorm erfolgreich war. Der Klassiker dieses Genres ist hingegen Charles Addams, der auch die gleichnamige

Monsterfamilie erschuf. Ein thematisch völlig anders gelagertes Pendant dazu sind die phänomenal erfolgreichen Onepager von Uli Stein.

Der große Vorteil in der Verwendung einer solchen extremen Reduktion liegt im platzsparenden Effekt für die Veröffentlichung und in der zeitsparenden Rezeption. Das bedeutet, dass ein solcher Comic oder Cartoon⁵ im Grunde genommen überall veröffentlicht werden kann und in Sekunden gelesen. Man muss kein Experte für digitale Medien sein, um zu verstehen, dass dies auch für die Webpublikation ideale Voraussetzungen bietet.

Erzählerische Anforderungen: Es gibt keine Möglichkeit, einen dramaturgischen Bogen aufzubauen, der dann im letzten Panel mit einem Twist seinen Abschluss findet. Der Gag muss also auf einen Blick funktionieren. Das gelingt oft am besten, indem man einen offensichtlichen Gegensatz zwischen Wort und Bild konstruiert, Erwartungshaltungen der Leser*innen unterläuft oder die Zeichnung an sich schon komisch ist. Das kann zum Beispiel durch surreale Überhöhungen oder das Zusammenbringen unvereinbarer Gegensätze gelingen.

1.4 Der 1-zeilige Comicstrip



Abb. 5: 3-Panel-Gagstrip in einer Zeile - ganz ohne Worte. (Nanyang Technological University [NTU] Singapur 2018).

Historisch gesehen wurden Comicstrips dieser Art im 20. und 21. Jahrhundert in Zeitungen als schwarz-weiße Tagesstrips veröffentlicht. In der Pionierzeit der Comics waren dies vorrangig reine ›Gag-a-Day‹-Strips, die alle in sich abgeschlossen waren und keine Fortsetzungsgeschichte erzählten. Das Figurenrepertoire wiederholte sich zwar und dadurch blieb der Comic

identifizierbar, aber jede Folge stand für sich selbst. Dieses Erzählformat besteht bis heute unverändert fort und dominiert den Markt der noch veröffentlichten Zeitungstrips. Bekannte Beispiele sind *Blondie* (Chic Young), die *Peanuts* (Charles M. Schulz), *Hägar the Horrible* (Dik Browne), *Calvin & Hobbes* (Bill Watterson) und *Zits*.⁶ Ausnahmen bestätigen hier die Regel. Mit dem Aufkommen des Internets wurde diese Form der einzeiligen Gags-trips auch zu einem der am weitesten verbreiteten Online-Formate. Deswegen bleibt das Verständnis dieser Erzählform, die auch oft für Werbecomics verwendet wird, heutzutage relevant.



Abb. 6: 3-Panel-Gagstrip in einer Zeile – mit Dialog. Studentenarbeit von Chew Shi Jie (NTU 2020).

Erzählerische Anforderungen: Gewöhnlich verwenden einzeilige Gags-trips zwei bis fünf Panels. Eine leichte Variation dieses Konzepts findet sich mit zweizeiligen Gagstrips, die Raum bieten, um im Mittelteil die Situation eskalieren zu lassen oder ausführlicher darzustellen, bevor Sie im letzten Panel mit dem Gag aufgelöst wird. Aus dieser Beschreibung wird schon klar ersichtlich, worauf es vor allem ankommt: mit dem Pay-off, also dem Gag oder Twist, einen überzeugenden Schlusspunkt zu setzen. Diese finale Pointe sollte gelingen, sonst waren alle Mühen davor vergebens oder verlieren an Wirkung.

Dieses Grundkonzept setzt sich durch alle plotorientierten und linear-narrativen Erzählformen fort: Es ist verhältnismäßig einfach, einen interessanten Grundkonflikt zu etablieren – wesentlich schwieriger ist es, ihn erzählerisch befriedigend aufzulösen: Sei es nun durch den treffsicheren Witz im Gagstrip oder die Auflösung des Verbrechens im Krimi. Sind A und C zielsicher gesetzt, dann kann in B relativ risikofrei variiert werden.

Für den Gagstrip schließt das auch die Möglichkeit mit ein, zwischen dem ersten und dem letzten Panel kleinere visuelle und erzählerische Gags einzubauen oder vielleicht mit einem Running Gag⁷ zu arbeiten, der in vielen Folgen immer wieder auftaucht.

Der Vollständigkeit halber sei hinzugefügt, dass ab den späten 1920er-Jahren (beginnend mit *Buck Rogers* 1929) auch Abenteuergeschichten mit Fortsetzungscharakter in dieser Form veröffentlicht wurden. Allerdings gelten hierfür eher die Erzählkonventionen längerer Formate wie bei Alben oder Heften. Dieses Format ist ökonomisch kaum noch relevant, da nur noch sehr wenige Abenteuenserien als tägliche Zeitungsstrips erscheinen. Gleichzeitig bietet aber das Internet eine neue Veröffentlichungsplattform für Comicprojekte dieser Art.

1.5 Der Gag-Onepager

Die traditionelle Veröffentlichungsform für einseitige Gags war die Sonntagsseite bei amerikanischen Comicstrips – aufgrund der andauernden Verlagerung von Printmedien hin zum Internet auch eher eine leider vom Untergang bedrohte Gattung.



Abb. 7: Einseitiger Gagstrip. Studentenarbeit von Filzah Binte Shafiee (NTU 2020).

Auf der anderen Seite ist dieses Veröffentlichungsformat, ebenso wie Gag-Einzeiler, hervorragend für die Publikation im Internet und auf mobilen Geräten aller Art geeignet. Ähnlich wie sich filmische Formate zunehmend vom Kino und klassischen Fernsehen hin zum Streaming verlagern, ändern sich nicht grundlegend Inhalte, sondern nur die medialen Plattformen.

Erzählerische Anforderungen: Ganz einfach gesagt, ist dies nichts anderes als die räumliche Erweiterung des etablierten Schluss-Gag-Formats auf eine ganze Seite. Dadurch kann mehr mit dem Layout gespielt werden, um den Witz durch die visuelle Umsetzung noch zu verstärken.

1.6 Einseiter als serielle Fortsetzungsstruktur

Eine völlig andere Rolle spielt der Einseiter im Rahmen einer (meist wöchentlich erscheinenden) Fortsetzungsgeschichte. Auch hier findet sich der publizistische Ursprung bei den klassischen Sonntagsstrips (und die Übergänge zur Kategorie der »unendlichen Geschichte« sind fließend). Gemeint ist hier die Veröffentlichung längerer Geschichten (ganz unterschiedlicher Länge) in Portionshäppchen von jeweils einer Seite. Erfreulicherweise gibt es mit dem Klassiker *Mecki* ein immer noch erscheinendes Paradebeispiel für diese Gattung. Zwar erschienen während der langwährenden Veröffentlichungsgeschichte seit 1951 auch immer wieder abgeschlossene Einseiter, aber der langjährige Zeichner und Autor Hansi Kiefersauer stellte das Fortsetzungsformat während seiner Autorenschaft (2006-2021) wieder her. Das neue Autoren-/Zeichnerteam Ulf S. Graupner/Sascha Wüstefeld will diese Tradition offensichtlich fortführen und peilt insgesamt 16 Seiten lange Geschichten an.⁸

Eine Besonderheit dieser Form des Onepagers liegt noch darin, dass oft im ersten Panel jeder Seite ein Titellogo eingebaut werden muss, dass die Seite als Teil einer fortlaufenden Serie identifiziert. Alternativ dazu kann natürlich auch eine eigenständige Überschrift über die Comicseite als Ganzes gesetzt werden: Auf diese Weise bleibt die grafische Integrität des Comics selbst unangetastet. Die Sonntagsseiten des Klassikers *Prince Valiant* (*Prinz Eisenherz*) setzen sogar eine eigenständige Titelvignette ein, die dann in der Regel bei Buchausgaben weggelassen werden kann.

Im Übrigen gilt auch hier dasselbe wie für das einzelgagorientierte Pendant: die Veröffentlichungsform eignet sich ebenso gut für digitale Publikation im Internet, wenn man die Formatierungsvoraussetzungen für die diversen Bildschirmformate beachtet.



Abb. 8: Typische erzählerische Struktur für Einseiter, die eine längere Geschichte in Fortsetzung erzählen: Am Ende der Seite steht ein Cliffhanger, wortwörtlich umgesetzt.

Erzählerische Anforderungen: Der erzählerisch notwendige Drahtseilakt hier ist, die Seite gleichzeitig mit einem Höhepunkt zu beenden und dennoch mit einer offenen Frage auf die nächste Folge gespannt zu machen. Die Leser*innen sollen ja dauerhaft an das Format gebunden werden, unabhängig davon, ob es nun digital oder traditionell im Print erscheint. Im Rahmen einer Zeitschrift soll die Etablierung einer erfolgreichen Comicserie ja ganz gezielt dazu beitragen, alte Leser*innen zu behalten und neue zu gewinnen.

1.7 Kurzgeschichte

Es gibt keine feststehende oder eindeutige Definition dafür, bis zu welcher Seitenzahl der Begriff ›Kurzgeschichte‹ anwendbar ist, beziehungsweise ab wann längere Formen beginnen. Der Einfachheit halber definiere ich deswegen die Kurzgeschichte als alle Comics deren Seitenzahl zwischen zwei und 30 Seiten liegt. Es versteht sich von selbst, dass die erzählerischen Anforderungen zwischen diesen beiden weit auseinanderliegenden Polen extrem schwanken: Auf zwei Seiten gelingt es vielleicht eben gerade, einen Gag zu erweitern, mit 30 Seiten kann ich schon ein Comicheft füllen oder befinde mich an der Schwelle zum Comicalbum. Bemüht man noch einmal den Vergleich zum Film, dann könnte man die 30-seitige Comicgeschichte als das Gegenstück zum 30-minütigen TV-Special betrachten.

Das zweite Kriterium, eine in sich abgeschlossene Geschichte zu erzählen, legt jedoch eine geeignete Seitenzahl von acht bis 20 Seiten nahe. In der Tat findet man auch viele Beispiele für Veröffentlichungen innerhalb dieser Seitenspanne. Veröffentlichungsformen für Kurzgeschichten sind sowohl Print-Comic-Anthologien und Zeitschriften als auch zunehmend das Web. Wie auch beim Film, ist die kurze Form das ideale und im Regelfall auch notwendige Trainingscamp, in dem die Fertigkeiten erworben werden, mit denen später auch längere Formate bewältigt werden können. Sie ermöglicht es, eine fokussierte Geschichte zu erzählen und dadurch dramaturgische Grundfähigkeiten zu entwickeln. Sie müssen in Fleisch und Blut übergegangen sein, bevor auch die wesentlich komplexeren Handlungsverstrübungen für ein Album oder eine Graphic Novel gemeistert werden können. Die Kurzgeschichte gelingt am besten mit einem reduzierten Personal an Charakteren und einem klar definierten erzählerischen Grundkonflikt. Am Schluss sollte eine überzeugend aufgebaute, aber überraschende erzählerische Wendung stehen.

Natürlich gibt es hinreichend Beispiele, die von dieser Regel abweichen und dennoch funktionieren: Ein offenes oder ambivalentes Ende kann ebenso befriedigend sein. Ähnlich widersprüchlich definieren wichtige Autoren der literarischen Kurzgeschichte das Medium: William Somerset Maugham meint, dass sie »einen bestimmten Aufbau haben muss, der einen Ausgangspunkt, einen Höhepunkt und einen Prüfpunkt umfasst; mit anderen Worten, sie muss eine Handlung haben« (Gulnaz 2012). Hugh Walpole pflichtet ihm bei: »Eine Geschichte sollte eine Geschichte sein; eine Aufzeichnung von Ereignissen voller Zwischenfälle, schneller Bewegun-

gen, unerwarteter Entwicklungen, die durch Spannung zu einem Höhepunkt und einer befriedigenden Auflösung führen« (ebd.).

Dieser Auffassung von der Kurzgeschichte als »fertigem Kunstwerk« widersprach jedoch Anton Tschechow, der der Meinung war, dass eine Geschichte weder einen Anfang noch ein Ende haben sollte. Sie sollte hingen »wie aus dem Leben gegriffen sein«, narrative Suggestion einem stringenten Plot vorziehen. In seinen Erzählungen findet Tschechow zu keinem abgeschlossenen Ende, sondern überlässt es den Leser*innen, ihre eigenen Schlüsse zu ziehen (ebd.).

Für den Einsteiger wird es jedoch zuerst einfacher sein, den Empfehlungen von Sommerset Maugham und Walpole zu folgen, bevor man mit dem Experimentieren und Verwenden einer ganz offenen Erzählstruktur (nach Tschechow) beginnt. Oft gelingt es nur im grafischen Storytelling bereits extrem versierten Autoren, Regeln so zu brechen, dass das erzählerische Gesamtkonzept funktioniert oder sogar überzeugend erweitert wird.

Eine gute Fingerübung ist es, literarische Kurzgeschichten von den vorgenannten oder anderen modernen Klassikern wie Faulkner, Hemingway, Updike, Hardy oder Kipling zu lesen und auf ihre dramatische Struktur hin zu analysieren.

Ganz weit vorn muss auch Edgar Allan Poe genannt werden, der die moderne Kurzgeschichte entscheidend geprägt hat (ebd.). Die auf seinen Kurzgeschichten basierenden Comicadaptionen, von denen es zahlreiche hervorragende Beispiele gibt, seien besonders zum Studium und zur Analyse empfohlen: Im Vergleich zwischen Originaltext und Comicadaption offenbaren sich die erzählerischen Notwendigkeiten für den Comic. Die eng an die Originalgeschichte angelehnte dramatische Struktur gibt einen exzellenten Einblick in die dramaturgische Mechanik des zugrunde liegenden Plots. Empfehlenswerte Beispiele sind die Comicversionen von *The Cask of Amontillado* (*Ein Fass Amontillado*, Poe 1846) vom Autoren-/Zeichnerteam Archie Goodwin und Reed Crandall (1965), von *The Black Cat* (*Die schwarze Katze*, Poe 1843) von Bernie Wrightson (1974) und von *The Tell-Tale-Heart* (*Das verräterische Herz*, Poe 1843) von Alberto Breccia (als *El Corazón Delator*, 1975). Während Crandall und Wrightson vor allem mit ihrem atmosphärisch passenden Schwarz-Weiß-Stil überzeugen, ist die Adaption von Breccia eine visuell kongeniale Umsetzung der repetitiven erzählerischen Elemente in Poes Originalgeschichte. Allen drei ist virtuose grafische Meisterschaft in ganz unterschiedlichen Varianten zu eigen.⁹

Der amerikanische Comiczeichner Richard Corben hat E.A. Poes *The Raven (Der Rabe)* wiederholt in Comicform adaptiert (Royal 2013). Der Originaltext bedient sich einer erzählerischen Struktur, die eng mit Poes Kurzgeschichten verwandt ist: Der Protagonist trauert seiner verlorenen Geliebten Lenore nach, deren Schicksal im Unklaren bleibt. Um Mitternacht klopft ein unheimlicher Besucher an: ein Rabe, der auf das flehende Nachfragen über Lenores Verbleib stets nur die eine Antwort weiß: »Nimmermehr!« In seiner Adaption von 1974 schafft Corben in seinem typischen Stil wunderbar atmosphärische Bilder, wobei er sich relativ eng an die Offenheit der Erzählung im Gedicht hält. Er fügt nur subtile Interpretationen hinzu und schafft es, die gespenstische Stimmung beizubehalten. In der neueren Version von 2013 entfernt er sich weiter vom Original:

»Diesmal ist Corben in seiner Adaption ein wenig lockerer. Wenn wir den Protagonisten zum ersten Mal sehen, scheint er tatsächlich mit Lenore zusammen zu sein und sie in seinen Armen zu halten, während er das Klopfen an seiner Zimmertür hört. Die Umarmung wird bald heiß und schwer, und gleich nach einer weiteren Reihe von Klopfgeräuschen wird klar, dass es die Erinnerung an Lenore ist, die der Mann nun festhält, nicht die tatsächliche Frau. Es hätte den Anschein, dass Corben sich wieder auf Poes ursprüngliches erzählendes Gedicht konzentriert, wäre da nicht der abrupte Wechsel des Panels vier Seiten vor dem Ende. Dies ist der Höhepunkt der Geschichte, wo der Protagonist direkt und gewaltsam (eine weitere Freiheit, die sich Corben gegenüber dem Original nimmt) dem mysteriösen Vogel gegenübersteht. In Anbetracht der früheren psychologischen Perspektivwechsel in der Geschichte ist man sich nicht sicher, ob diese letzte Konfrontation tatsächlich stattfindet oder ob der Wechsel des Panels auf einen anderen Geisteszustand hindeutet« (ebd.).

Die beiden Adaptionen erlauben also den Vergleich zwischen dem Verständnis der Kurzgeschichte als eher suggestive Erzählform mit offenem Ende und der mehr plotorientierten Variante mit einer überraschenden erzählerischen Wendung zum Schluss.

1.8 Das Comicheft

»Comichefte lassen sich natürlich als regelmäßig erscheinende Zeitschriften mit sequentiellen grafischen Erzählungen identifizieren. Die

ersten amerikanischen Comics gehen auf die 1920er Jahre zurück, als Zeitungstrips wie *Mutt and Jeff* und *Joe Palooka* gesammelt und nachgedruckt wurden. In den 1930er Jahren begannen die Comics, Originalmaterial zu enthalten, und wurden bald zum bevorzugten Medium für das aufkeimende Superhelden-Genre und ähnelten den Ausgaben, die wir heute in den Regalen finden« (Rossen 2019).

Im Hinblick auf zukünftige Entwicklungen ist das Comicheft als Veröffentlichungsform womöglich am ehesten vom »Aussterben« bedroht. Betrachtet man sich die Auflagenzahlen von einstmal in mehreren Hunderttausend Exemplaren vertriebenen Flaggschiffheften wie *Micky Maus*, dann sind sie seit Dekaden dramatisch rückläufig. Bei *Micky Maus* stieg die Auflage nach der Wende im Jahr 1992 bis auf 800.000 verkaufte Exemplare, seitdem ging es aber dramatisch bergab und sie hatte sich 2021 bei circa 70.000 Exemplaren stabilisiert (Jakubowski 2021). Dieser Rückgang steht exemplarisch für die gesamte Branche und hat eindeutig mit der Konkurrenz durch das Internet und die sozialen Medien zu tun. Ein, vielleicht auch gehörig der Nostalgie verpflichtetes, Phänomen ist das anhaltende Erscheinen der ehemals rein ostdeutschen Serie *Mosaik*, die immer noch in einer Druckauflage von beachtlichen 70.000 Exemplaren erscheint (Bonn 2021).

Aufgrund der, bereits eingangs besprochenen, technischen Anforderungen ergeben sich folgende Empfehlungen für Seitenzahlen bei Comicheften:

»Interessanterweise ist die gängigste Gesamtseitenzahl eines Comichefts 32, einschließlich der Umschlagseiten, da die meisten Offsetdruckereien mit 16- oder 32-seitigen Signaturen¹⁰ arbeiten. Sie verschwenden Papier, wenn Sie mehr oder weniger Seiten als die Signatur haben und trotzdem Geld dafür ausgeben. Daher sind die kostengünstigsten Gesamtseitenzahlen, einschließlich der Umschlagseiten, für gedruckte Comics 32, 64 oder 96 (Chilbiko Publishing o.D.).«

Allerdings bedeutet das nicht, dass der eigentliche Comicanteil exakt den vorgenannten Seitenzahlen entsprechen wird. Dieselbe Website gibt eine sehr gute Definition für den Charakter und die gebräuchliche Seitenzahl eines Comichefts, die sich mit meinen eigenen professionellen Erfahrungen deckt:

»Der Unterschied zwischen Comics und Graphic Novels liegt hauptsächlich im Umfang und in der Aufmachung. Eine Graphic Novel hat oft einen Umfang von 60 bis 500 Seiten, während ein durchschnittlicher Comic 22 Seiten lang ist und eine weitgehend in sich geschlossene

Handlung aufweist [...] Die Verleger geben an, dass Comic-Ausgaben zwischen 20 und 30 Seiten umfassen, einschließlich Werbung, und ohne Werbung schätzungsweise 16 bis 26 Seiten« (ebd.).¹¹

Augie De Blieck Jr. (2018) fügt hinzu:

»Heutzutage haben Marvel und DC 20 Seiten Geschichte in einem Comic. Die Comics selbst umfassen in der Regel 32 Seiten. Und hier ist der Trick: Vier dieser Seiten sind die vordere Umschlagseite, die vordere Innenseite des Umschlags, die hintere Umschlagseite und die hintere Innenseite des Umschlags. Sie verwenden das gleiche Material. Auf diese Weise ist es billiger. [...] Früher hatten Marvel/DC-Comics in der Regel 22 Seiten für die Geschichte, mit gelegentlichen Zugeständnissen für eine zusätzliche Seite hier und da, normalerweise auf Kosten der Briefspalte. Unabhängige Comics können machen, was sie wollen, obwohl sie normalerweise zwischen 20 und 25 Seiten Geschichte in einem 32-Seiten-Format für eine fortlaufende Serie haben.«

Die Auflagen von Comicheften sind zwar im Schwinden, dennoch haben sie im Jahr 2022 immer noch eine starke Präsenz im Zeitschriftenhandel. Im Bezug auf die Relevanz für eine professionelle Karriere als Comiczeichner*in sollte auch nicht vergessen werden, dass das Format nach wie vor für oft lukrative Werbecomics und Kundenzeitschriften verwendet wird. Beispiele für fortlaufende Kundenzeitschriften sind *Lurchis Abenteuer*¹² (seit 1937) und *Knax*¹³ (seit 1974). Daneben werden Comichefte auch oft als One Shots im PR-Bereich, für populärwissenschaftliche Bildung und institutionelle Werbung produziert. Ein Beispiel dafür aus meiner eigenen Praxis ist das 26-seitige Comicheft *Tamika und die Wappentiere* (2004) für Bio-pro Baden-Württemberg.¹⁴ Werbecomics sind oft vielfach besser bezahlt als Comicseiten, die für gewöhnliche Publikumsserien produziert werden. Deswegen sollte man sowohl die erzählerischen Anforderungen als auch die Produktionspipeline mit ihren zeitlichen Planungsabläufen verstehen lernen.

Erzählerische Anforderungen: In erster Linie ist eine abgeschlossene Geschichte auf den üblichen 22 Seiten unterzubringen. Oft muss dabei mit einem vorhandenen Figurenpersonal einer bestehenden Serie operiert und die Erzählkonventionen – also quasi der Kanon der Serie – beachtet und eingehalten werden. Kreiert man seine eigene Indyserie oder es tritt der außergewöhnliche Fall ein, dass ein Verlag ein Originalkonzept übernimmt, wird diese Einschränkung natürlich hinfällig. Die Herausforde-

rung besteht darin, auch in der Langstrecke inhaltlich zu bestehen: Gibt das erzählerische Konzept genügend her, um auch noch viele Folgen später fesselnde Geschichten erzählen zu können? Ähnlich einer Bibel für eine animierte TV-Serie sollte deswegen nicht nur ein Treatment, Drehbuch oder eine Pilotfolge des ersten Heftes vorliegen. Ergänzend sollten auch Synopsen späterer Ausgaben geschrieben werden, um das serielle Potenzial zu verdeutlichen.

1.9 Album

Wie bereits erwähnt, kann hier die Gesamtseitenzahl des Comicanteils zwischen 44 und 64 Seiten schwanken, es gibt aber in letzter Zeit auch zunehmend Beispiele, bei denen die Seitenzahl dazwischen oder sogar darüber liegt. Das Comicalbum, wie wir es in Deutschland kennengelernt haben, stammt ursprünglich aus den frankobelgischen Comics.

Traditionell ist es ein Serienformat, bei dem die Abenteuer der Titelheld*innen gewöhnlich in abgeschlossenen Einzelabenteuern erzählt werden. Dennoch kann eine gewisse narrative Kontinuität vorkommen, indem auf Personen oder Ereignisse zurückliegender Episoden zurückgegriffen wird. Ausnahmen von dieser Regel bilden zwei oder mehrbändige Albenzyklen, die eine Fortsetzungsgeschichte erzählen.

Diese inhaltliche Struktur ist nicht zuletzt den, produktionstechnisch bedingt, weit auseinanderliegenden Veröffentlichungszeiträumen geschuldet: Anders als bei arbeitsteilig organisierten Film- und Fernsehproduktionen ist es einem Zeichner- und Autorenteam kaum möglich, ganze ›Staffeln‹ bei gleichbleibend hoher Qualität im Voraus zu produzieren. Die hohe erzählerische und zeichnerische Qualität soll ja das hochwertige Album von der Fließbandproduktion der konventionellen Comichefte abheben.¹⁵ Deswegen liegen normalerweise zwischen einzelnen Alben einer Serie zeitliche Abstände von einem Jahr oder mehr, bereits ein Sechsmonatsrhythmus ist ausgesprochen ungewöhnlich. Ein Zweiteiler bleibt innerhalb dieser Struktur gerade noch machbar, sowohl was die Produktionsgeschwindigkeit als auch die Rezeption durch die Leser*innen angeht.

Bei extrem populären Albenserien versuchen die Verleger mittlerweile, dieses Problem durch den Einsatz alternierend produzierender Autoren- und Zeichner Teams zu reduzieren. Ein Beispiel dafür ist die ursprüng-

lich von E.P. Jacobs erschaffene Serie *Blake und Mortimer*, die nach seinem Tod erfolgreich von wechselnden Autorentams fortgesetzt wurde.¹⁶

Erzählerische Anforderungen: Entspricht die Comickurzgeschichte dem Kurzfilm, dann kann man das Comicalbum bereits als das Äquivalent zum abendfüllenden Spielfilm verstehen: Die höhere Seitenzahl eröffnet die Möglichkeit, wesentlich komplexere Erzählstränge zu verfolgen, mehr Einführung in die Geschichte zu bieten und mit einem erweiterten Figurenensemble zu arbeiten. Vergleichbar der Kurzgeschichte werden auch die meisten Comicalben mit einem Anfang, Mittelteil und Ende operieren. Jetzt besteht aber wesentlich mehr Raum, um von einem Anfangskonflikt ausgehend die Geschichte mit zunehmend mehr Komplikationen zu eskalieren, bis sie am Ende (oft überraschend) aufgelöst wird.

Im Rahmen eines Comicalbums ist es auch wesentlich besser möglich, komplexe Welten einzuführen und Grundkonstellationen zwischen mehr Charakteren zu etablieren. Man kann ein konsistentes Erzähluniversum erschaffen, in dem sich der/die Leser*in bei fortlaufender Serie immer wieder vertraut einfinden kann. Geht es in der Tat um eine Albenserie, dann ist dieses Element von immenser Wichtigkeit, da die Leserschaft innerhalb des Serienformats eine gewisse Erwartungshaltung ausbildet, die möglichst nicht enttäuscht werden darf. Oft kommen hingegen evolutionäre Entwicklungen innerhalb einer Serie vor, bei denen sie behutsam neuen Leserschichten oder Publikationsformen angepasst wird.

Ein gutes Beispiel dafür ist die Albenserie *Franka*¹⁷ von Henk Kuijpers, die als klassischer frankobelgischer Semi-Funny für Kinder begann und sich über die Jahre hinweg zu einem zeichnerisch stilisierten Realismus mit erwachseneren Inhalten entwickelte.¹⁸ Mit zunehmender Laufzeit der Serie entwickelte sich auch die Grafik zu immer größerer Brillanz und Kuijpers fand auch erzählerisch zu einem konsistenten Stil.

1.10 Graphic Novel

Was genau eine Graphic Novel definiert und wer dieses Format wann erfunden hat, bleibt sowohl in Fachkreisen als auch akademisch umstritten (Garcia 2015; O'Malley 2021). Das hat auch damit zu tun, dass es sich bei der Graphic Novel um einen zuvorderst amerikanisch geprägten Begriff handelt, der sich auch immer wieder mit der frankobelgischen Definition

eines Comicalbums überschneidet. An dieser Stelle soll es aber nicht um die Definition einer neuen Taxonomie für Comicformate gehen, sondern um die praxisrelevanten Anforderungen verschieden langer Veröffentlichungsformen. In diesem Zusammenhang definiere ich Graphic Novel als Einzelbücher, die den Umfang eines konventionellen Comicalbums (44 bis 64 Seiten) übersteigen. Damit wird nun kein Anspruch auf eine allgemeingültige Definition des Begriffs erhoben, sondern schlicht eine für den erzählerischen Aspekt schlüssige Festlegung getroffen.

Rossen (2019) führt zur Definition der Graphic Novel weiter aus:

»Eine Graphic Novel hingegen ist in der Regel wesentlich länger als die 22 Seiten eines durchschnittlichen Comics und erzählt eine weitgehend in sich geschlossene Geschichte. Laut Jeff Smith, dem Schöpfer von *Bone*, hat die Graphic Novel einen Anfang, eine Mitte und ein Ende und hat wenig von der flüchtigen Qualität eines Comics und seiner statischen Figuren. Die Verpackung ist in der Regel robuster, mit echter Bindung und besserer Papier- oder Farbwiedergabequalität. Aufgrund der Tatsache, dass sie eine fortlaufende Geschichte aus einer Comicserie sammelt – sowohl *Watchmen* als auch *The Dark Knight Returns* wurden zunächst als Einzelausgaben verkauft – oder eine originelle Geschichte erzählt, bietet sie eine gewisse Endgültigkeit. Aufgrund dieser Subjektivität ist es schwer zu sagen, dass *The Dark Knight Returns* kein Comicheft ist, obwohl es vielleicht etwas weit hergeholt wäre, eine einzelne Ausgabe von *Howard the Duck* als Graphic Novel zu bezeichnen. Dieser Begriff sollte am besten für Titel reserviert werden, die eine umfassendere Erzählung mit einem endgültigen Abschluss bieten.«

Diese Wortmeldung bezieht sich auf den US-amerikanischen Kontext, der das Format des frankobelgischen Comicalbums traditionell nicht kennt und deswegen nicht in seine Erwägungen miteinbezieht. Würde man über Definitionen streiten, dann würde ein Comicalbum sowohl Kriterien eines amerikanischen Comichefts als auch einer Graphic Novel erfüllen. Aber das nur am Rande.

Von den technischen Notwendigkeiten ökonomischer Produktion abgesehen, gibt es für Graphic Novels keine festgelegte Seitenzahl. Das gewählte Thema kann und sollte sich auf so vielen Seiten entfalten, wie es für die jeweilige Geschichte notwendig ist. Obwohl Einzeltitel klar überwiegen, kann es bei Graphic Novels, genauso wie bei gewöhnlicher Belletristik auch Buchserien geben, die sich zum Beispiel jeweils um dieselbe Hauptfigur ranken.¹⁹

Erzählerische Anforderungen: Diese Freiheit ist gleichzeitig Chance und Herausforderung, da durchaus die Gefahr bestehen kann, ausufernd und ohne Fokus zu erzählen, die erzählerische Hauptlinie zu verlieren und den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr zu erkennen.

Außer man entscheidet bewusst, auf eine plotorientierte Erzählweise zu verzichten, ist eine sehr strukturierte Planung der Geschichte notwendig. Es gelten ähnliche dramaturgische Grundregeln wie beim Album, jedoch gibt es Geschichten, die in ihrer Komplexität weit darüber hinausgehen und sich auf über Hundert, wenn nicht mehreren Hundert Seiten ausbreiten. Ist dies der Fall, dann muss man sich eine Methode erarbeiten, mit der man sowohl die Kontrolle über die verschiedenen Haupt- und Nebenhandlungsstränge als auch über eine Vielzahl von Charakteren und deren Hintergrund und Beziehungen untereinander behalten kann.

Wie in fast jeder erzählerischen Kunstform gibt es auch Beispiele für Künstler, die völlig konträr dazu arbeiten und sich quasi von der Geschichte forttragen lassen, ohne sie vorher minutiös zu planen. Ähnlich wie bei der Straight-Ahead-Animation führt da ein Panel zum nächsten, die Charaktere bestimmen quasi selbst den weiteren Fortgang der Geschichte.

Der bekannte deutsche Comiczeichner Ralf König zum Beispiel hat seinen eigenen Arbeitsprozess mehrfach so beschrieben²⁰ und es funktioniert erwiesenermaßen gut für ihn. In vielen Fällen wird das allerdings nicht funktionieren und es ist ratsam, auf Planungsmethoden wie das Schreiben eines vorausgehenden Treatments und die Festlegung von Storybeats zurückzugreifen. Auf diese Techniken wird später im Kapitel noch im Detail eingegangen.

1.11 Die unendliche Geschichte

Eine interessante Ausnahme stellen mit Sicherheit epische Sagas dar, die immer weiter fortgesetzt werden und nie ein wirkliches Ende finden. Diese Art der Erzählung war eigentlich nur in den klassischen Comicstrips möglich, die jede Woche ihre Leserschaft an gleicher Stelle fanden, ohne als Einzelprodukt Käufer anziehen zu müssen. Und meist handelte es sich um Abenteuerstrips, die längere Geschichten brauchten, um ihren ganzen Reiz zu entfalten. Trotz des permanenten Fortsetzungscharakters gibt es auch in dieser Erzählform distinktive Storyzyklen, die beginnen und enden, nicht zuletzt auch um neuen Lesern den Einstieg zu ermöglichen. Der

Unterschied zum abgeschlossenen Album oder der Graphic Novel besteht hier darin, dass Übergänge zwischen diesen erzählerischen Zyklen fließend sind und die fortlaufende Geschichte nie wirklich endet. Das hat in einem der besten Beispiele für diese Erzählform, nämlich Hal Fosters *Prince Valiant (Prinz Eisenherz)*, auch konsequent dazu geführt, dass die Handelnden altern, Kinder bekommen, die Kinder aufwachsen und so weiter. Allerdings konnte dieses Konzept von den Nachfolgern Fosters nicht mehr so rigide durchgehalten werden, da die Idee eines abenteuerlustigen Prinzen irgendwann mit realen Altersgrenzen kollidieren muss. Prinz Eisenherz im Altersheim war nie wirklich eine realistische Option.

Sucht man nach einem audiovisuellen Pendant, dann sind solche Endlosformate am ehesten mit TV-Soap-Operas wie der deutschen *Lindenstraße* oder der britischen *Coronation Street* vergleichbar. Der Vergleich ist auch deswegen recht zutreffend, da auch bei solchen langlaufenden Comicstrips der Wechsel zwischen dramatischen/spannenden Zyklen und humoristischen Einlagen für Entspannung sorgt. Wenn auch die Gattung serieller Abenteuerstrips akut vom Aussterben bedroht ist, würde sich diese Erzählform überraschend gut für Webcomics eignen: Auch hier geht es ja entscheidend darum, Leser*innen mit permanenten Updates und einer nie abreißenden Fortsetzung der Geschichte bei der Stange zu halten.

Erzählerische Anforderungen: Innerhalb der jeweiligen Storyzyklen müssen fesselnde Geschichten mit Anfang, Mittelteil und Ende erzählt werden. Ein erzählerischer Vorteil besteht darin, dass in diesem Format problemlos Kurzgeschichten mit längeren Erzählungen kombiniert werden können und es keine ähnlich strikten Vorgaben für Seitenzahlen wie bei Comicheften oder Alben gibt. Andererseits muss man als Autor*in den Überblick über eine immer unüberschaubarer werdende Chronologie und den Kanon der Geschichte behalten.

Hal Foster war ein Meister darin, indem er immer wieder Figuren aus früheren Handlungszyklen auftauchen ließ, sie entsprechend der fortlaufenden Chronologie glaubwürdig einbettete und mit seiner eigenen Version mittelalterlicher Geschichtsschreibung korrelierte. Verstärkt wird dieser Effekt noch durch immer wiederkehrende Nebenfiguren wie den Schiffbauer Gundar Harl oder den rauflustigen Wikingeranführer Boltar. Für die Langzeitleser entsteht so das Gefühl eines Wiedersehens mit alten Freunden. Und sie werden noch stärker in das bereits Vertraute Universum eingebunden.

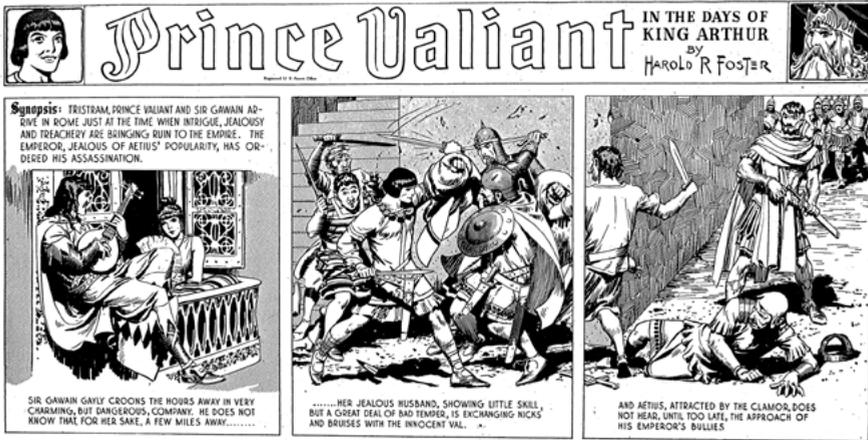


Abb. 9: Die unendliche Geschichte: Hal Fosters *Prince Valiant* (*Prinz Eisenherz*). Ausschnitt der Sonntagsseite Nr. 191 vom 6. Oktober 1940. Meisterhaft balancierte der Autor und Zeichner spannungsreiche Episoden mit humorvollen Momenten, die für Entspannung sorgten.

Je detailreicher und logisch konsistenter das Erzähluniversum in einer solchen Serie aufgebaut ist, desto erfolgreicher wird sie bei den Leser*innen sein. Foster gelang es, überzeugend eine in sich geschlossene und kohärente Welt aus der Kombination sorgfältig recherchierter Zeitperioden des Früh- und Hochmittelalters zu konstruieren. Die zusätzliche Notwendigkeit, immer wieder neue Geschichten zu erfinden und narrativ einzubinden, macht dieses Erzählformat zu so etwas wie einer Königsdisziplin in der sequenziellen grafischen Erzählung.

1.12 Zusammenfassung

Rein künstlerisch gesehen würde ich dazu raten, die Wahl der Erzählform immer davon abhängig zu machen, welche Idee ich habe, welche Geschichte ich umsetzen will. Fallen mir viele gute Gags zu einem bestimmten Thema ein, dann ist es naheliegend den 1-Panel-Comic oder den einzeiligen Gagstrip zu benutzen. Etwas komplexere Geschichten mit einem dominanten Handlungsstrang und einem überraschenden Ende eignen sich gut für Kurzgeschichten. Die Länge eines Comicheftes kann ein gutes Format für lose verknüpfte Einzelabenteuer von Serienhelden sein. Langformate wie Comicalben und Graphic Novels eignen sich am besten dazu,

kompliziertere Einführungen, Hintergrundgeschichten und komplexe Weltenbildung umzusetzen.

Umgekehrt wird wiederum auch ein Schuh daraus, nämlich wenn das Erzählformat von einem Auftraggeber vorgegeben ist. Das heißt, wenn es ein genau vorgegebenes Briefing gibt oder sogar neue Geschichten in einem bereits etablierten Erzähluniversum (z. B. Disney) geschrieben werden müssen. Ein solches Briefing könnte in etwa so aussehen:

»Bitte entwerfen sie einen zweizeiligen Gagstrip für unsere Mitarbeiterzeitschrift mit anthropomorphen Figuren. dieser monatliche Comic sollte in humoristischer Form unseren Arbeitsalltag widerspiegeln, ohne dabei die Gefühle der Belegschaft und der Geschäftsleitung zu verletzen. Das zur Verfügung stehende Format ist wie folgt.«

Da eben oft genug auch Kunden die Formatanforderungen bestimmen, ist es für jeden essenziell der auch als professioneller Dienstleister arbeiten will, um verschiedene Veröffentlichungsformate konzeptionell umsetzen zu können. Selbst wenn einem dabei ein professioneller Autor an die Seite gestellt wird, ist es hilfreich, formatbedingte Besonderheiten des Visual Storytelling zu verstehen.

Nach dieser Betrachtung der verschiedenen Veröffentlichungsformen will ich mich aber als Nächstes der Kardinalfrage widmen: Wie, um Himmels willen, komme ich auf gute Ideen? Es ist ja leider nicht davon auszugehen, dass sie hinter jeder Straßenecke auf den uninspirierten Comicautor lauern.



Abb. 10: Handlungsideen lauern auf den Autor. In der Praxis eher unwahrscheinlich.

1.13 Was erzähle ich, oder: Wo kommen gute Geschichten her?

Eines lässt sich mit Sicherheit feststellen: bestimmt nicht davon, stundenlang auf ein weißes Blatt Papier zu starren. Diese Aussage mag jetzt ausgesprochen banal erscheinen, gründet sich aber auf über 20 Jahren Lehrererfahrung. Es ist mir immer wieder aufgefallen, dass Studenten sich oft scheuen ihre Ideen in irgendeiner Form zu Papier zu bringen, da sie ihnen noch nicht perfekt genug erscheinen. Oder, ähnlich gravierend, mit Bestimmtheit behaupten, ihnen würde überhaupt nichts einfallen. In den meisten Fällen trifft das aber überhaupt nicht zu, sondern es gibt unausgeformte oder konkurrierende Ideen, die fast unmöglich zu ordnen sind, wenn sie nicht konkret visualisiert oder niedergeschrieben werden.

Deswegen ist mein wichtigster Rat ganz zu Beginn: Fang an! Sobald der erste Satz geschrieben, die erste Idee gezeichnet ist, kann und wird sich daraus mehr entwickeln. In dieser ersten Phase ist es noch nicht wichtig, Sequenz und Ordnung zu etablieren, Ideen, erzählerisch oder visuell, können einfach fließen. Und, ganz wichtig, sie sollten vor allem auch mit anderen geteilt werden: Das bietet die Möglichkeit zu Kritik und Feedback und für den konstruktiven Input anderer Kreativer.

Es ist (zumindest in den meisten bekannten Fällen) ein weit verbreiteter Irrglaube, dass sich die perfekte Idee aus dem Nichts formt und wie ein unerwarteter Blitzschlag trifft. Selbst wenn man davon ausgeht, dass sich Ideen auch unterbewusst weiterentwickeln können, muss auch dieser Prozess mit konkretem Input angeregt werden. Die eigenen Ideen nachlesen oder vor sich sehen zu können, übernimmt diese Rolle und führt oft zu der erzählerisch notwendigen Sequenz und Vernetzung.

Ständiges Verbessern, neu Überdenken und in der Sequenz Umstrukturieren ist unentbehrlich in diesem Prozess: Keine geschriebene Zeile, kein gezeichnetes Storyboard oder Seitenskribble darf so wertvoll erscheinen, dass es nicht einer besseren Version Platz machen kann. Mir ist auch oft aufgefallen, dass eine Neigung dazu besteht, eine bereits weit fortentwickelte Geschichte komplett in den Papierkorb zu werfen, sobald Probleme mit der Gesamtstruktur auftauchen. Das ist aus mehreren Gründen völlig kontraproduktiv: Zum einen treten solche Schwierigkeiten oft auf, wenn man einem verwendbaren Endstadium schon sehr nahe ist. Deswegen lohnt es sich meistens, sich die Mühe zu machen, die letzte Hürde noch zu nehmen, statt die Flinte ins Korn zu werfen. Zum anderen wird dabei völlig übersehen, dass die verlockend erscheinende neue Grundidee noch weit vom fortgeschritte-

nen Stadium der verworfenen Story entfernt ist. Fast immer ist davon auszugehen, dass dann auch wieder bei der weiteren Entwicklung dieser Idee narratives Feintuning notwendig ist. Und was dann? Erneut aufgeben?

Um es mit einer Anekdote auf den Punkt zu bringen: Es ist viele Jahre her, als eine Studentin bei ihrer Abschlusspräsentation absolut nichts vorzuzeigen hatte. Auf die Frage, wo sich denn der abzuliefernde animierte Kurzfilm befände, antwortete sie: »Er ist komplett vorhanden und absolut perfekt: In meinem Kopf!«

Damit wird auch schon der zweite große Stolperstein angesprochen, der mir immer wieder bei Studenten, Kollegen und mir selbst begegnet: Wir müssen uns immer wieder erneut fragen, ob unsere Erzählung und Visualisierung einer Geschichte alle notwendigen Informationen enthält, damit sie ein/eine Leser*in oder Zuschauer*in verstehen kann. Als Autor*innen wissen wir natürlich schon alles über die zu erzählende Story. Deswegen ist es unausweichlich, dass wir dazu neigen, weniger zu erzählen, als für das Verständnis der Leser*in ohne entsprechende Vorkenntnisse notwendig wäre. In anderen Worten: Wir müssen uns bei jeder Text- und Bildinformation fragen, ob sie ausreicht, um die Leser*innen auf den für das Verständnis der Gesamtgeschichte notwendigen Kenntnisstand zu bringen.

Das lässt sich am besten an einem Beispiel erklären: In einem Krimi begeht ein Täter ein Verbrechen, das durch seine traumatischen Kindheitserfahrungen motiviert ist. Als Autor*innen kennen wir diese Vorgeschichte. Erzählen wir sie aber nicht konkret auch im Comic, dann fehlt den Leser*innen das notwendige Vorwissen und er/sie wird die Geschichte falsch verstehen, bzw. zumindest die Motivation des Täters nicht einordnen können. Ist diese Motivation auch im Gesamtzusammenhang der Geschichte wichtig, dann haben wir damit unser narratives Ziel verfehlt.

Der beste Rat, den man geben kann, um solche Rezeptionsschwierigkeiten zu vermeiden, ist sehr einfach: Man sollte die Geschichte in entscheidenden Entwicklungsstadien völlig unwissenden Dritten zum Lesen geben und sie um Feedback bitten. Bleiben hier Verständnislücken oder wird eventuell die Geschichte gar nicht verstanden, dann muss entsprechend nachgearbeitet und die fehlenden Informationen müssen nachgeliefert werden.

Gegenüber dem Film hat der Comic hier einen ganz entscheidenden Vorteil, weil sehr viel mehr über Textboxen erklärt werden kann. Hinzu kommt, dass Panels mit sehr viel größerer Informationsdichte gestaltet werden können als Einstellungen beim Film.



Abb. 11: Textboxen als Erzählmittel im Comic. *Roadkill Bill*-Comic (2006) von Ken Avidor über Wikipedia. Gemeinfrei unter Wikimedia Commons Lizenz.

Das liegt daran, dass der/die Leser*in selbst bestimmt, wie lange er/sie auf einer Seite oder einem Panel verweilt: Wenn nötig ebenso lange, bis alle erzählwichtigen Informationen rezipiert worden sind. Zudem kann die zeitliche Abfolge von Geschehnissen in einem Panel verdichtet werden, ohne dass die Aktionen zueinander in Konkurrenz treten, was beim Film unausweichlich der Fall wäre.

Das befreit den Comiczeichner allerdings nicht von der Notwendigkeit, ein Panel so klar wie möglich zu strukturieren und Textmengen in überschaubarem Umfang zu halten. Einen entscheidenden Vorteil hat der Comic in der Möglichkeit, das Format von Panels frei zu variieren und damit die Informationsvermittlung gezielt grafisch zu lenken. Davon wird im nächsten Kapitel noch mehr die Rede sein.

1.14 Universelle Themen

Ein ganz entscheidendes Element für die Themenwahl ist es, Geschichten zu finden, mit denen sich eine Leserschaft identifizieren kann. Wie groß dieses Publikum ausfallen soll, liegt in der Hand der Autor*innen. Grundsätzlich wird wohl aber immer das Ziel sein, eine Geschichte zu erzählen,

die auch über den eigenen persönlichen Horizont hinaus verständlich und fesselnd zugleich ist.

Wenn mir die Freundin davonläuft, dann ist das bestimmt oft eine persönliche Tragödie kleineren oder größeren Ausmaßes. Für die nicht persönlich mit mir verbundene Leserschaft ist das aber erst einmal nur sehr bedingt interessant. Erst wenn es mir gelingt, dass sich auch Leser*innen selbst in der Geschichte wiedererkennen können (oder die Erlebnisse von Freund*innen), transzendiert meine Story das Persönliche und wird mit universeller Empathie wahrgenommen werden. Anders gesagt: Die Leserschaft ist an Bord. Aber was ist dazu notwendig, was macht aus einem Einzelschicksal eine generell interessante und lesenswerte Geschichte?

Die Tatsache allein, dass wohl jeder/jede schon einmal verlassen wurde, schafft auf sich allein gestellt noch kein ausreichendes Identifikationspotenzial. Es ist ein guter Anfang, aber mehr muss geschehen, um diese bereits unzählige Male erzählte Geschichte interessant zu machen: Es wird nicht genügen, nur bereits allseits bekannte Klischees zu verwenden und die Geschichte mit Allgemeinplätzen zu füllen. Einfach nur den eigenen Gefühlszustand unreflektiert in die Geschichte zu übertragen und dadurch nur ein Konvolut von Misanthropie zu erzählen, ist narrativ auch wenig attraktiv.



Abb. 12: Eine gute Story sollte das persönliche Erleben zu universell nachfühlbarem Geschehen transzendieren.

Besser wird es schon, wenn auch die tragikomischen Seiten einer solchen Situation berichtet werden: Das zeugt von der Fähigkeit die eigene Lage

kritisch zu reflektieren und ein Element der Außenwahrnehmung einzubringen, das dann viel eher auch für andere interessant wird. Persönliche Tragik mit Humor zu balancieren, schafft Abwechslung und Kontrast. Anstelle einer langweiligen und gleichförmigen Dramaturgie kann eine Achterbahnfahrt der Gefühle und Stimmungen Leser*innen mitreißen. Den entscheidenden Kick können aber genau beobachtete Details geben, die Leser*innen so auch bei sich selbst wahrgenommen haben: Das können spezifische Verhaltensmuster sein oder auch Referenzen, die die individuelle Reaktion auf das Liebesleid in einer spezifischen Umgebung, einer bestimmten popkulturellen Ära oder einer identifizierbaren gesellschaftlichen Gruppe (z.B. »Fanboys«) verorten.

Nur scheinbar paradoxerweise ist es so, dass, je genauer das spezifische Detail beobachtet und umgesetzt ist, desto eher sich ein Publikum einfühlend kann und von der Geschichte mitgerissen wird. Das beruht auf zwei Faktoren: Zum einen werden alle, die exakt diese Erfahrung auch gemacht haben, sich wiedererkennen und damit tiefer in die Geschichte hineingezogen. Zum anderen sorgen gut recherchierte Details für ein Gefühl der Echtheit und Authentizität. Das bewirkt die Wahrnehmung eines glaubwürdigen Erzähluniversums. Dieses als *Suspension of disbelief*²¹ bezeichnete Phänomen befördert eine fiktionale Geschichte zu einer als real wahrgenommenen Erfahrung. Eben diese ermöglicht es dann auch Leser*innen, mit Figuren und Erlebnissen mitzufühlen, und führt dazu, dass sie unweigerlich am Fortgang der Geschichte interessiert bleiben.

Ein Paradebeispiel für ein Gelingen dieser erzählerischen Strategie ist die Fernsehserie *Stranger Things* (Duffer Brüder ab 2016). Oberflächlich gesehen im Horrorgenre angesiedelt, liegt die wirkliche Attraktion meiner Meinung nach darin, die Entwicklung der Beziehungen und Gefühle einer Gruppe Heranwachsender mit unglaublich exakt beobachtetem popkulturellen Zeitkolorit zu verbinden. Jeder war einmal jung (oder ist es noch) und die 80er-Jahre sind entweder eine hippe Retroära oder nostalgische Jugenderinnerung. Dadurch gelingt ein generationenverbindender Cocktail, der noch dazu von atemlosem Plotting in erzählerischer Stringenz unterstützt wird.

Ein anderes herausragendes Beispiel, dass die Wichtigkeit universell vermittelbarer Themen demonstriert, ist J.R.R. Tolkiens *Der Herr der Ringe* (1954-55): Das schlagende Herz dieser epischen Erzählung ist der Triumph unwahrscheinlicher Helden (*improbable heroes*) über einen allmächtig erscheinenden Feind. Dass auch der größten Herausforderung stets mit

unverbrüchlicher Zuversicht und nie versiegender Hoffnung begegnet werden kann, ist eine Metapher, die Leser*innen auf ihre individuelle Lebenssituation übertragen können. Nicht geschadet hat dem weltweiten Erfolg dieser epischen Erzählung sicher auch Tolkiens virtuose Fähigkeit, fantastische und dennoch glaubwürdige Welten zu erschaffen.

Aber ohne den zu Herzen gehenden emotionalen Grundkonflikt würde die emotionale Einbindung der Leser*innen scheitern – wie auch der Vergleich mit Tolkiens *Silmarillion* (1977) zeigt, dem ein solches Element fehlt.²²

Es sollte aber niemand glauben, dass solche Meisterschaft im epischen Erzählen quasi aus dem Nichts entstehen kann – deswegen sollte man gerade zu Beginn die Messlatte für die eigenen erzählerischen Gehversuche nicht so hoch hängen. Wenn der Einstieg extrem schwerfällt, dann kann man auf Ansätze bewährter Erzählmuster, die den Anfang erleichtern, zurückgreifen.

An dieser Stelle möchte ich auch noch einmal betonen, dass es generell sinnvoll ist, mit kürzeren Formaten zu beginnen. Das gilt ganz besonders für komplett selbst erdachte Geschichten.

Adaption

Der immense Vorteil einer Adaption liegt auf der Hand: Ich muss die Geschichte nicht erfinden, sie liegt schon vor und muss »nur« als Comic adaptiert werden. Dadurch kann man sich auf das Visual Storytelling konzentrieren und sich auf die bewährte und publikumstestete Grundstruktur der Erzählung verlassen. Die immense Herausforderung, gekonnte Dialoge zu schreiben, wird einem vom Originaltext abgenommen, sie müssen nur angepasst und wo nötig gekürzt werden.

Man kann sich aus dem ganzen Fundus der Weltliteratur bedienen und die Werke, sofern 70 Jahre seit dem Tod der Autor*innen vergangen sind, auch vollkommen frei verwenden.²⁴ Das heißt, dass man sich als Meisterwerke identifizierte Klassiker zur erzählerischen Grundlage machen darf, um so eine Grundvoraussetzung zum erzählerischen Erfolg zu schaffen. Im Rahmen des Formats Comickurzgeschichte habe ich bereits auf zahlreiche kongeniale Attraktionen der Schauergeschichten von Edgar Allan Poe hingewiesen.

Mit den *Illustrierten Klassikern (Classics Illustrated)*²⁵ gibt es ja eine jahrzehntelang erscheinende Serie, die sich ausschließlich solchen Adaptio-



Abb. 13: Illustrationen von Michał Elwiro Andriolli (1884) zu James Fenimore Coopers Abenteuerklassiker *The Last of the Mohicans* (*Der letzte Mohikaner*). Der Stoff wurde bereits zahllose Male als Comic adaptiert.²³

nen, allerdings meist längerer Formate wie Romane, widmet. Beschäftigt man sich genauer mit der Rezeptionskritik diese Werke, geht es oft um formatbedingte Auslassungen und Kürzungen, die dem kommerziellen Format mit weniger Seiten geschuldet sind. Für die ersten Fingerübungen im Bereich der Kurzgeschichte spielt das allerdings weniger eine Rolle, da die Länge und Dialogmenge der Originaltexte oft deckungsgleich mit Comiclängen von acht bis 20 Seiten sind.

Nicht ganz so einfach, aber ausdrücklich empfehlenswert, ist die Möglichkeit einer Kollaboration mit zeitgenössischen Autor*innen: Da hier ja keine Gemeinfreiheit der Werke besteht, ist es in jedem Fall notwendig, zumindest die Einwilligung einzuholen. Meistens wird es dann um eine Lizenzgebühr gehen oder aber die literarischen Urheber*innen lassen sich auf eine echte Partnerschaft ein, was natürlich den Optimalfall darstellt. In diesem Fall kann ein entstehendes Gesamtwerk dann Verlagen angeboten werden und Originalautor*innen können sich die daraus resultie-

renden Lizenzgebühren mit den Comickünstler*innen teilen. Ein weiterer Vorteil besteht darin, dass Verleger*innen oft einem Projekt mit bereits etabliertem Lesepublikum größere Beachtung einräumen werde.

Es hat auch den Anschein, dass solche Partnerschaften in letzter Zeit immer häufiger vorkommen, sicherlich auch weil Comics zunehmend größere Marktanteile beanspruchen und eine visuelle Adaption zusätzliches Augenmerk generieren kann. Alex Jakubowski schreibt hierzu: »Seit einigen Jahren aber gibt es in der Comicszene den Trend, dass Autoren, die nicht Szenaristen²⁶ sind und normalerweise Romane verfassen, ihre Bücher für die neunte Kunst öffnen und von Zeichner*innen adaptieren lassen.«²⁷ Man sollte dabei allerdings realistisch bleiben: Es wird wenig wahrscheinlich sein, dass Rechteinhaber*innen von Mega-Franchises wie *Lord of the Rings* oder *Harry Potter* an irgendeiner Form der gleichberechtigten Partnerschaft Interesse haben werden. Eine rechtmäßige Adaption wird entweder erst gar nicht erlaubt oder wird an den verlangten horrenden Lizenzgebühren scheitern müssen.

Wesentlich vielversprechender ist es da, sich an (noch) aufstrebende Autor*innen zu wenden, die zwar schon einen gewissen Erfolg haben, aber auch das Interesse, ihn in anderen Medien zu erweitern. Ein weiterer wichtiger Aspekt ist generell, das zu adaptierende Werk passend zu den eigenen zeichnerischen Fähigkeiten und stilistischen Präferenzen auszuwählen. Das gilt ganz grundsätzlich – aber im Besonderen auch für die Partnersuche im literarischen Bereich. Es ist leicht nachvollziehbar, dass Autor*innen von Originaltexten sich eher auf eine Adaption ihrer Werke einlassen, wenn sie an Beispielen bereits erkennen können, dass sich ihre Inhalte adäquat und grafisch attraktiv für Comics umsetzen lassen.

Eine spezialvariante der Adaption, die zusätzlichen kreativen Spielraum eröffnet, ist das Transponieren der Originalhandlung in einen anderen geschichtlichen, geografischen oder genregebundenen Kontext. Auch das ist ein vielfach bewährtes Muster, für das es zahlreiche Beispiele im Bereich Comics, Animation und Film gibt: Robert Louis Stevensons *Treasure Island*|*Die Schatzinsel* (1883) als Science-Fiction-Animation (*Treasure Planet*|*Der Schatzplanet*, Regie Musker, Clements 1994), Shakespeares *The Tempest*|*Der Sturm* (1623), ebenfalls als Science-Fiction-Version, aber dieses Mal als Realfilm (*Forbidden Planet*|*Alarm im Weltall*, Regie Wilcox 1956) und Jules Verne's *Les enfants du Capitaine Grant*|*Die Kinder des Kapitän Grant* (1868) als Comic mit anthropomorphen Tierdarstellern (Nesme 2009-2014).

Man sollte natürlich aufpassen, dass solche Remixkonzepte nicht zu einem reinen erzählerischen Gimmick verkommen, sondern zu interessanten neuen Kombinationen führen, bei denen das Ganze am Ende größer als die Summe seiner Teile ist. Das ist gut möglich, da erwiesenermaßen die Evolution bestehende Ideen genauso zum Erfolg führen kann, wie spontane Inspiration. Gezeigt werden kann das am Beispiel einer der größten popkulturellen Erfolge der letzten 50 Jahre: George Lucas wollte ursprünglich den Comicklassiker *Flash Gordon*²⁸ als Film adaptieren.

Als es ihm nicht gelang, die diesbezüglichen Rechte zu erwerben, verwob er das Grundkonzept mit den Einflüssen japanischer Samuraifilme (*The Hidden Fortress/Die verborgene Festung*, Regie Kurosawa 1958), arthurischer Legende und von Spielfilmen aus dem 2. Weltkrieg (*The Dam Busters/Mai 1943 - Die Zerstörung der Talsperren*, Regie Anderson 1955): *Star Wars (Krieg der Sterne)* war geboren!²⁹

Und von der Übertragung bekannter Geschichten in andere Kontexte ist der Schritt nicht mehr weit zu ihrer Veralberung. Womit wir auch schon beim nächsten Programmpunkt angekommen wären.

Parodie/Satire

Frühkindlich verdorben durch den schändlichen Einfluss der deutschen Ausgaben des amerikanischen Satiremagazins *Mad*, war das Verhohnepieplein bekannter Filme in Comicform auch eine meiner ersten erzählerischen Fingerübungen.

Obwohl ich nie auch nur annähernd die grafische Meisterschaft des genialen *Mad*-Karikaturisten Mort Drucker erreichte, sind meine pubertären Erzählversuche in diesem Metier retrospektiv relativ gelungen: Ich erkläre mir das damit, dass es wesentlich einfacher ist, einer bereits bestehenden medialen Vorlage komische Aspekte abzurufen. Erleichternd kommt in vielen Fällen noch hinzu, dass gerade bei Genrefilmen und -literatur die Grenzen zur Eigenparodie fließend sind. Das heißt, dass man nur noch geschickt übertreiben muss, um mehr oder weniger gelungene Gags am Fließband zu liefern.



Abb. 14: Genrekonventionen auf den Kopf gestellt: Parodie.

Ein gutes Beispiel ist Sergio Aragones, der mit seiner Conan-Parodie *Groo the Wanderer*³⁰ extrem erfolgreich war. Exzellente Beispiele für gelungene Parodien finden sich auch zuhauf im bereits erwähnten *Mad Magazine*, das in den 50er-Jahren vom legendären Harvey Kurtzman im EC Verlag auf Anregung seines Verlegers Bill Gaines quasi »erfunden« wurde (Schelly 2015). Aus den Anfangsjahren der Publikation sind hier besonders die Parodien von Wallace Wood auf bekannte Comiccharaktere wie Superman³¹ und Prince Valiant (Prinz Eisenherz)³² hervorzuheben. In späteren Jahren sorgte dann eben der zeichnerisch brillante Mort Drucker für permanenten Nachschub an der Parodiefrent – wobei vorwiegend aktuelle Kinofilme oder TV-Serien parodiert wurden.³³

Druckers liebevolles Artwork beweist, dass Parodie nichts anderes als die aufrichtigste Form der Bewunderung ist. In der Auseinandersetzung mit den parodierten Originaltexten verinnerlicht man die erzählerischen Konzepte, die ihnen zugrunde liegen, ein ganzes Stück weit. Dadurch baut man sich über die Zeit ein gewisses Erzählrepertoire auf, das bekannte Versatzstücke zu neuen Geschichten zusammensetzen kann. Ist man erst einmal soweit, könnte man sattelfest genug sein, eigene Geschichten in orientierungspendenden Erzählrahmen bekannter Konzepte erfinden zu können.

Genrekonventionen und ihre Umkehrung

Die Geschichten in bestimmten Genres wie Science-Fiction, Fantasy, Western, Monster, Gangster/Noir oder ganz besonders Horror folgen sehr oft

lang erprobten Erzählmustern. Ein bekanntes Schema im Bereich Horror ist zum Beispiel die finale Bestrafung eines Übeltäters durch übernatürliche Elemente. Das trifft auf Poes *Black Cat* ebenso zu wie auf die zahlreichen anderen Schauergeschichten, die in den Warren Comicmagazinen *Creepy* (ab 1964) und *Eerie* (ab 1966) von Größen wie Bernie Wrightson, Alex Toth, Grey Morrow, Gene Colan, Steve Ditko, Richard Corben und Frank Frazetta illustriert wurden (Maveal 2021).

Gerade für Anfänger kann es eine hervorragende Übung sein, ein solches narratives Schema quasi mit eigenen Inhalten zu füllen: Dadurch mag man zwar nicht zu großer erzählerischer Innovation beitragen, aber man vermeidet auch einen Plagiatsvorwurf: Das Zurückgreifen auf tradierte Storystrukturen ist ja Grundlage großer Teile der Entertainmentindustrie. Je weiter man sich von den Details bestehender Geschichten entfernt und je mehr man sich nur am abstrakten erzählerischen Grundschema orientiert, desto innovativer wird die eigene Erzählung ausfallen.

Eine größere Herausforderung ist es bereits, entgegen der etablierten Erwartungshaltung innerhalb eines bestimmten Genres zu erzählen. Dadurch kann man eventuell überraschen und durch einen raffinierten Dreh die Story dennoch logisch konsequent beenden. Im gewählten Beispiel könnte ein Bösewicht seiner gerechten Strafe entgehen oder eine natürliche Erklärung für ein übernatürlich erscheinendes Phänomen gefunden werden. Oder, um das Konzept noch weiter umzukehren, man könnte das Publikum durch die Augen des Übeltäters sehen lassen und damit zur Identifikation mit seinen Motiven einladen. Klingt absurd? Nicht wirklich, wenn man sich die immens erfolgreiche TV-Serie *Dexter* anschaut, die genau auf diesem Prinzip beruht.

Geschichte (historische Ereignisse)

Sucht man nach Geschichten, dann ist die Geschichte wortwörtlich voll davon. Es gibt ja wahrhaft keinen Mangel an historischen Ereignissen, die ein hohes dramatisches Potenzial haben. Daraus aber eine fesselnde Erzählung zu machen, verlangt, über die trockenen Fakten hinauszugehen und Leser*innen emotional einzubinden. Eine vielfach bewährte Methode ist, dass große Geschichte sich in Einzelschicksalen widerspiegelt, die emotionale Anteilnahme erlauben.



Abb. 15: Das Gemälde *Szene aus dem Dreißigjährigen Krieg* (ca. 1906) von Joseph Heydendahl wirkt schon beinahe wie ein Comicpanel, dass die Entwicklung einer Geschichte suggeriert: Lauert ein feindlicher Hinterhalt?

Wichtig ist dabei zu entscheiden, welche Geschichte man erzählen will und wie genau man es mit den historischen Fakten nehmen will: Wenn man nicht den Anspruch erhebt, mit journalistischer Authentizität zu recherchieren, sondern bewusst fiktional erzählt, räumt das natürlich erheblich mehr Freiheiten ein. Bei besonders sensiblen Themen oder Perioden der Zeitgeschichte, prototypisch seien hier das ›Dritte Reich‹ und die Judenverfolgung genannt, ist es allerdings wichtig, extrem gut zu überlegen, wie weit man hier gehen kann. Vermieden werden muss in jedem Fall jeder Anschein von Geschichtsfälschung oder Revisionismus.

Ein Beispiel dafür, wie Geschichte fesselnd mit persönlicher Biografie zu einem Gesamtkunstwerk verwoben werden kann, ist Art Spiegelmans grafisches Meisterwerk *Maus*. Das ist umso faszinierender, wenn man bedenkt, dass der Künstler hier noch zu einem unerwarteten Verfremdungseffekt greift, indem er das Grauen mit anthropomorphen Tierfiguren darstellt.

Autobiografie

Und hiermit schließt sich der Kreis, denn ich hatte bereits eingangs dieses Abschnitts darüber geschrieben, wie persönliche Erlebnisse in interessante Geschichten umgewandelt werden können. Mit den vorangegangenen Konzepten gemeinsam hat die eigene Biografie das Zurückgreifen auf vorhandenes Geschehen. Der große Unterschied liegt aber darin, dass das eigene Erleben enorm transformiert werden muss, bevor es als dramaturgisch fesselnde Geschichte funktioniert.

Gerade das ist aber eine hervorragende Übung, und die Beschäftigung mit eigenen Erlebnissen gibt ein erzählerisches Thema vor. Es kann Sinn machen, zu diesem Zweck eine Stoffsammlung in Form eines Tagebuchs aufzubauen, auf das man dann zurückgreifen kann, um interessante Themen zu finden. Das Tagebuch wiederum an sich ist ja eine eigene literarische und grafisch-visuelle Erzählform, für die man zahlreiche Beispiele finden kann.

Wichtig bleibt, die Autobiografie eher als erzählerischen Steinbruch zu begreifen, aus dem dann einzelne Elemente zu Comicgeschichten verschiedener Länge kombiniert werden können.

Nach diesen vielfältigen Anregungen zur Themenfindung ist es nun an der Zeit, sich näher mit Erzählkonzepten zu beschäftigen, die weiter dabei helfen können, logisch strukturiert und dramaturgisch spannend zu erzählen.

Wie erzähle ich?

- Entwicklungsformate
- Dramaturgische Struktur und Erzähltechniken

»Alle frühen Comics waren ziemlich einfach und in ihren besten Momenten täuschend elegant. *Little Nemo*³⁴ kommt mir wieder in den Sinn. In den letzten Jahren hat sich die Form viel stärker diversifiziert, aber das Genre prägt aus einfachen Gründen immer noch einen Großteil der Arbeit. Es ist ein sehr effektiver Weg, um eine Geschichte zu entwickeln. Man denkt sich eine Figur aus, die einem interessanten oder starken Archetypus entspricht, bringt sie in eine Situation und lässt die Dinge entsprechend den dramatischen Erwartungen des jeweiligen Genres geschehen. Das ist nicht der einzige Weg, und wenn Sie nichts Innovatives damit machen, wissen die Leute schon vor Ihnen, wie Ihr letztes Panel

aussieht. Aber es ist oft ein praktischer Ansatzpunkt, um über die Geschichte zu sprechen und nachzudenken« (Douglas 2015).

Der Autor spielt hier auf zwei ganz wesentliche Elemente der Stoffentwicklung an: zum einen auf die Storystruktur, zum anderen auf Genrekonventionen und erzählerische Tonalität, auf die ich im Anschluss noch eingehen werde. In puncto Struktur impliziert der Autor hier den Bezug auf zwei wichtige Grundmodelle im westlich dominierten Mainstream-Storytelling: Die 3-Akt-Struktur und die archetypenbasierte Erzählweise, die oft mit Joseph Campbells Theorie der Hero's Journey (auch als Monomyth bekannt) umgesetzt wird.

1.15 3-Akt-Struktur: Brot und Butter im erzählerischen Mainstream

Grundsätzlich benötigt jede gute Geschichte einen erzählerischen Bogen, in anderen Worten einen Beginn, eine Fortentwicklung und ein Ende. Der Drehbuchautor Syd Field etablierte diesen Begriff für Drehbuchautoren³⁵ mit der Veröffentlichung seines Buches *Screenplay* (1979). Er bezeichnet die drei Akte darin als »Etablierung« (Setup), »Konfrontation« (Confrontation) und »Auflösung« (Resolution). Mit diesen drei Elementen ist im Grunde genommen auch schon die 3-Akt-Struktur erklärt. Wie in Abb. 16 gezeigt, funktioniert das auch schon mit drei Panels – aber sie ist natürlich unendlich variierbar und erweiterbar.



Abb. 16: 3-Akt-Struktur in drei Panels.

Das Grundmodell dieser Struktur sieht in etwa so aus:

Der erste Akt dient der Einführung in die Handlungswelt der Geschichte und der Etablierung des Hauptproblems, das als Katalysator die Handlung weiter vorantreiben wird. Entweder wird bereits am Beginn ein bestehendes Problem aufgezeigt, das infolge gelöst werden muss, oder eine dramatische Wendung tritt ein, die die Welt verändert und die Protagonist*innen zum Handeln zwingt. Zum Beispiel könnte ein junges Liebespaar glücklich in einer idyllischen Fantasywelt zusammenleben, in die finstere Horden einbrechen, angeführt von einem Oberfinsterling. Die junge Braut wird entführt, der Vater des Helden darniedergemetzelt. Daraus ergeben sich nun die dramatischen Fragen des Films: Wird es dem Helden gelingen, seine Verlobte zu befreien und seinen Vater zu rächen?

Dieses zugegebenermaßen äußerst klischeebeladene Szenario steht dabei nur als Beispiel, um zu veranschaulichen, wie im ersten Akt durch ein zu lösendes Problem Motivationen für die folgenden Entwicklungen im zweiten Akt gesetzt werden.

Im zweiten Akt versuchen Protagonist*innen, das sich ihnen präsentierende Grundproblem zu lösen. Dabei wird die Situation immer weiter eskaliert, bis eine Lösung immer aussichtsloser erscheint. Held*innen scheitern oft in einer ersten Auseinandersetzung mit dem Gegner, da ihre Fähigkeiten noch nicht ausreichen, um ihn zu besiegen oder das Problem zu lösen. Oft durchläuft der Hauptcharakter deswegen auch eine Entwicklung, die ihn oder sie am Ende befähigen wird, erfolgreich zu sein. Innerhalb des zweiten Aktes kann und sollte es durchaus auch dramaturgische Ruhepausen geben, die das Tempo etwas herausnehmen und das Publikum durchatmen lassen. Generell wird sich aber in der Regel reziprok zu den wachsenden Fähigkeiten der Hauptfigur auch die Komplexität des zu lösenden Problems weiter verdichten. Das dient dazu, die Spannung weiter aufrechtzuerhalten und Leser zumindest theoretisch im Ungewissen zu belassen, ob es noch zu einem guten Ende kommen kann.

Ein probates Mittel dafür ist die Etablierung einer tickenden Uhr, der ›Ticking Clock‹ – also eines Rennens gegen die Zeit. Dafür gibt es exzellente literarische und filmische Vorbilder, wie zum Beispiel Jules Vernes *In 80 Tagen um die Welt* oder auch Fred Zinnemanns filmisches Meisterwerk *12 Uhr mittags (High Noon)*.³⁶ In Letzterem muss es dem Helden gelingen (oder so glaubt er zumindest), Verstärkung gegen eine exakt um 12 Uhr mittags

eintreffende Gangsterbande zu rekrutieren. Die tickende Uhr ist nicht nur metaphorische Grundlage sondern wird direkt im Film gezeigt.

Im **dritten Akt** geht es in der Regel um die Auflösung des vorher immer weiter intensivierten Konflikts, beziehungsweise des ungelösten Problems. Dramaturgisch erscheint oft die Lösung am aussichtslosesten, die Hoffnung am geringsten, bevor dann die Rettung gelingt. Idealerweise sollte die am Ende erfolgende Resolution der Geschichte logisch folgerichtig aus den vorher aufgebauten Plot-Elementen resultieren. Ein gutes Beispiel lässt sich hierfür in *The Lord of the Rings: The Two Towers* (*Der Herr der Ringe: Die Zwei Türme*)³⁷, dem zweiten Teil von Peter Jacksons Filmtrilogie *The Lord of the Rings* (*Der Herr der Ringe*), finden: Am Ende des Films werden die Helden von einer von Gandalf angeführten Armee von Rohirrim aus der von einer Übermacht von Orks belagerten Festung Helms Klamm gerettet. Früher im Film wurde bereits etabliert, dass sich Gandalf auf die Suche nach Verstärkung gemacht hatte.

Im bereits erwähnten Film *12 Uhr mittags* gelingt eine dramaturgisch geniale Lösung: Der zweite Akt steigert die Spannung bis zur Unerträglichkeit, da es dem Helden nicht gelingt, irgendeine Unterstützung zu finden. Dadurch erscheint seine Situation völlig hoffnungslos und das Publikum leidet mit ihm. Im dritten Akt kommt es zum finalen Kampf und zur unerwarteten, aber dennoch bereits angelegten Rettung: Seine eigentlich pazifistisch gesinnte Frau hilft ihm das Blatt zu wenden und den Kampf zu gewinnen.

Im Gegensatz dazu würde eine plötzliche Lösung durch einen Deus-ex-Machina-Effekt, die nicht solide im vorhergehenden Geschehen verankert ist, vom Publikum als wenig befriedigend empfunden. Zum Beispiel wird in einem klassischen Krimi die Identifizierung einer nie zuvor gesehenen Figur als Mörder vom Leser als Verrat empfunden werden: Ein großer dramaturgischer Reiz liegt ja im Mitraten des Lesers und der Präsentation spezifischer Verdachtsmomente gegen alle Akteure. Spielt der Autor hier quasi nicht mehr mit, wird sich das Publikum zwangsläufig betrogen fühlen.

Generell sollten Publikumserwartungen spätestens jetzt erfüllt werden, zum Beispiel der Bösewicht seine gerechte Strafe finden. Jeder vorher eingeführte Handlungsstrang sollte spätestens nun aufgegriffen und zufriedenstellend beendet werden.

Der dritte Akt endet oft auch mit dem finalen Pay-off oder Twist, also mit einer unerwarteten Wendung der Handlung, die den Leser über-

rascht und dadurch gefällt. Um sich wiederum der Analogie der Detektivgeschichte zu bedienen, ist das dann die möglichst überraschende (aber plausible) Überführung des Mörders.

Wichtig ist auch noch zu betonen, dass der dritte Akt nicht zwangsläufig zu einem Happy End führen muss, sondern genauso gut auch einen tragischen Ausgang als logische Konsequenz aller vorherigen Geschehnisse setzen kann. Das bekannteste Beispiel dafür ist ohne Frage Shakespeares *Romeo and Juliet* (*Romeo und Julia*), bzw. dito seine diversen freien filmischen Adaptationen wie *Westside Story* (Wise, Robbins 1961³⁸; Spielberg 2021³⁹). Wenn man so will, wird hier der Konflikt ebenso aufgelöst – nur eben nicht mit positivem Ausgang, sondern mit glaubwürdig konstruiertem tragischen Ende.⁴⁰

Neben der effizient verknüpften Grundstruktur in drei Akten gibt es zahlreiche andere Modelle, wie eine Geschichte dramaturgisch strukturiert werden kann. Die meisten dieser Modelle bauen auf der grundlegenden Struktur von drei Akten auf und erweitern sie um weitere Untersegmente und detailliertere Beschreibungen dramaturgischer Verästelungen.

Eine auch auf Comics übertragbare dramaturgische Struktur aus dem Theaterbereich ist Gustav Freytags 5-Akt-Pyramide mit 1. Exposition, 2. erregendem Moment, 3. Höhepunkt mit Peripetie, 4. retardierendem Moment und 5. Lösung bzw. Katastrophe, in seinem erstmals 1863 erschienenen dramaturgischen Lehrbuch *Die Technik des Drama*.

Douglas verweist (ebd.) auf eine weitere mögliche Verfeinerung dieser pyramidalen Aktstruktur speziell für Comichefte (ebenso aber auch auf Alben oder Graphic Novels anwendbar):

»Letztendlich ist es einfach eine komplexere Ausarbeitung der klassischen Pyramide. Die Pyramide hat 5 Akte oder Teile, aber andere identifizieren auch Übergangspunkte zwischen diesen als mögliche Akte, wodurch 4 weitere identifizierbare Teile hinzukommen. Insgesamt sind es 1. Exposition, 2. Anregende Begebenheit, 3. Steigende Handlung, 4. Komplikation, 5. Höhepunkt, 6. Umkehrung, 7. Fallende Handlung, 8. Auflösung, 9. Denouement.«⁴¹

Joseph Campbell's Hero's Journey oder Monomyth

Letztlich bezeichnet das Konzept der Hero's Journey oder Heldenreise (Campbell 1949) die charaktermotivierte Version einer 3- oder 5-Akt-Struktur. Es fußt zentral auf dem Verständnis der Handelnden als immer wie-

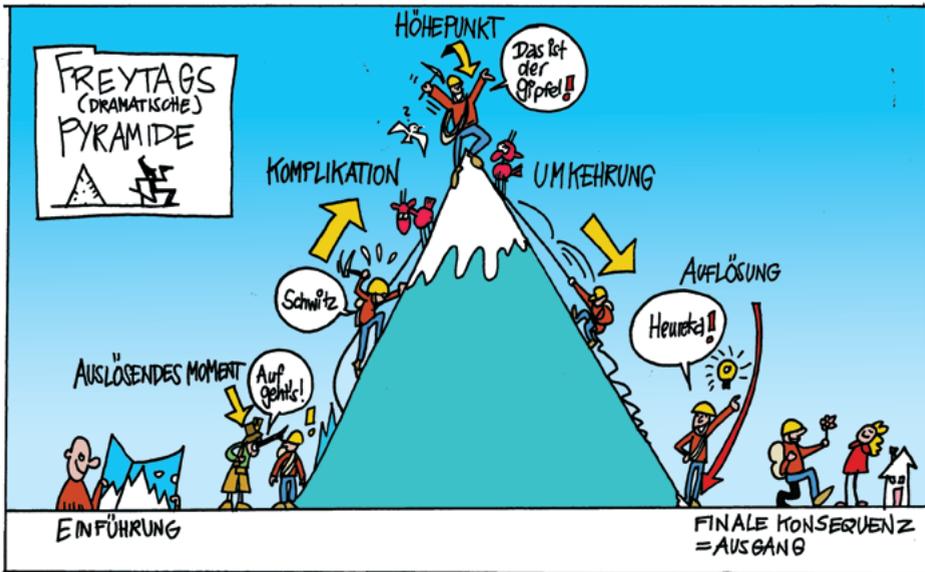


Abb. 17: Freytags Pyramide visuell umgesetzt.

derkehrende Archetypen, die in Variationen zur Grundlage zahlloser literarischer und filmischer Werke geworden sind.

»Die Heldenreise ist ein Mythen basierendes Erzählkonzept. Unglaublich flexibel, hat sie drei Hauptteile – die Trennung, wo der Held sich auf die Reise macht und (möglicherweise widerwillig) das Abenteuer sucht. Zweitens die Initiation, wo der Großteil der Reise stattfindet – der Held kommt an. Schließlich ist da noch die Rückkehr. Der Held hat sein Ziel erreicht und den Gegenstand (Schatz, Liebe oder Wissen) erhalten. Nun muss er nach Hause zurückkehren. Dies sind die grundlegenden Elemente einer jeden Heldenreise, die auf vielfältige Weise zur Verbesserung, Analyse und Gestaltung von Erzählungen verwendet werden können« (Grand Valley State University 2021).

Ingrid Sundberg (2013) subsummiert auf ihrem Blog diese plotorientierten dramaturgischen Strukturen noch einmal unter dem Oberbegriff ›Arch-Plot‹ (ungefähr übersetzbar als Handlungsbogen). Sie zitiert dabei Robert McKee (1997):

»Der Arch-Plot ist eine zielgerichtete Handlung, bei der ›ein Ereignis das Leben einer Figur aus dem Gleichgewicht bringt und in ihr das bewusste und/oder unbewusste Verlangen nach dem weckt, von dem sie glaubt, dass es das Gleichgewicht wiederherstellen wird, und sie auf die Suche

nach dem Objekt ihrer Begierde gegen (innere, persönliche, außerpersönliche) Gegenkräfte schickt. Er kann es erreichen oder auch nicht.«

Sundberg führt dazu weiter aus:

»Filmische Beispiele dafür sind: *Toy Story*, *Der Pate*, *Zurück in die Zukunft*, *Star Wars* usw. (Die meisten amerikanischen Hollywood-Filme verwenden einen Handlungsbogen.) Buchbeispiele für einen Handlungsbogen sind: *Harry Potter* (Rowling), *Hunger Games* (Collins), *Speak* (Anderson), *Stolz und Vorurteil* (Austen), *Hamlet* (Shakespeare), *Die Odyssee* (Homer) [...]«

Der Comic-Blogger Salgood Sam (d.i. Max Douglas 2015) weist auf weitere Varianten hin:

»Christopher Booker schrieb eine von Jungianern beeinflusste Analyse von Geschichten und ihrer psychologischen Bedeutung mit dem Titel *The Seven Basic Plots*⁴² [...] Und Georges Polti, [...] kategorisierte in seinem Buch *The Thirty-Six Dramatic Situations*⁴³ (*Die sechsunddreißig dramatischen Situationen*) alle dramatischen Situationen, die in einer Geschichte auftreten können.«

Bookers Buch von 2004 baut in gewisser Weise darauf auf, indem es argumentiert, dass alle Geschichten in sieben Plotkategorien eingeordnet werden können:

- die Überwindung des Ungeheuers;
- vom Tellerwäscher zum Millionär;
- die Queste (Heldenfahrt);
- Reise und Rückkehr;
- Komödie;
- Tragödie;
- Neugeburt.

Dieses Konzept traf auf gemischte Resonanz, da dem Autor vorgeworfen wurde, in seiner Kategorisierung zu rigide vorzugehen und zahlreiche thematische Überlappungen nicht wirklich mit dem Schema adäquat repräsentieren zu können und gleichzeitig Qualitätskriterien zu etablieren, die zumindest fragwürdig erscheinen.⁴⁴ Im Sinne der praktischen Anwendung aber fügen diese Kategorien übergeordnete Konzepte hinzu, aufgrund derer man neue eigene Geschichten konstruieren kann.

Darüber hinaus findet man im Internet und in der Literatur unzählige weitere dramaturgische Schemata. Es würde den Rahmen dieses Buches sprengen, jede einzelne dieser Varianten zu behandeln.

Gleichzeitig ist dies aber wirklich nicht notwendig, da das wichtige Grundschemata einer dramaturgischen Grundstruktur, die linear sequenzielles Erzählen begünstigt, mit den vorgenannten Beispielen bereits hinreichend demonstriert wird.

Oder aber man bevorzugt eine organische und ergebnisoffenere Methode der Stoffentwicklung. Der japanische Manga- und Anime-Großmeister Hayao Miyazaki gibt die folgende Empfehlung:⁴⁵

»Es ist in Ordnung, wenn der ursprüngliche Ausgangspunkt für einen abendfüllenden Film manchmal das Bild eines Mädchens ist, das seinen Kopf zur Seite neigt.

Aus dem Wirrwarr deiner Gedanken heraus beginnst du, die verschwommene Gestalt dessen zu erfassen, was du ausdrücken willst. [...] Du zeichnest ein Bild, das den Grundton für eine bestimmte Welt festlegt. Natürlich wird das, was du gezeichnet hast, nicht dein Endprodukt sein. [...] Wenn du das erste Bild zeichnest, ist das erst der Anfang einer langen Reise. Dies ist der Beginn der Vorbereitungsphase des Films.

Welche Art von Welt, ernst oder komödiantisch, welcher Grad der Verzerrung, welcher Schauplatz, welches Klima, welcher Inhalt, welche Zeit, ob es eine oder drei Sonnen gibt, welche Art von Figuren auftauchen werden, was das Hauptthema ist ...? Die Antworten auf all diese Fragen werden nach und nach klarer, je weiter du zeichnest. Folge nicht einfach einer vorgefertigten Geschichte. Überlege vielmehr, wie sich die Geschichte entwickeln könnte oder ob eine bestimmte Art von Figur hinzugefügt werden kann. Mach den Baumstamm dicker, spreize die Äste weiter – oder gehe zu den Spitzen der kleinen Äste (das könnte der Ausgangspunkt der Idee sein) und weiter zu den Blättern, während die Äste wachsen und wachsen.

Zeichne viele Bilder, so viele wie du kannst. Schließlich wird eine Welt erschaffen. Eine Welt zu erschaffen, bedeutet, andere widersprüchliche oder kollidierende Welten zu verwerfen. [...] Diejenigen, die ein Ausströmen einer erstaunlichen Anzahl von Bildern aus ihrem Inneren erlebt haben, können dies spüren. Sie spüren, dass das Fragment eines Bildes, das sie sich ausgemalt haben, der andere Teil einer Geschichte, der beim Zusammensetzen einer Erzählung weggeworfen wurde, die Erinnerung an die Sehnsucht nach einem Mädchen, das Wissen über ein Thema, das sie in der Vertiefung eines Hobbys erworben haben – all das spielt eine Rolle und wird zu einem dicken Strang verwoben. Das verstreute Material in Ihnen hat seine Richtung gefunden und beginnt zu fließen.«

All diese verschiedenen Theorien und Ansätze mögen zunächst verwirrend erscheinen – das ermutigende Element darin ist jedoch, dass viele Wege zum Ziel führen können. Wie ja auch Miyazaki betont, ist es dabei entscheidend, dass jedwede Form von Geschichte aus dem Machen entsteht: Wenn man sich beständig, sei es über Schreiben oder Zeichnen, mit einer Geschichte auseinandersetzt, wird sie fast zwangsläufig besser werden. Vom Starren aufs weiße Blatt Papier aber ist noch keine einzige gute Geschichte entstanden. Solange man seine Gedanken und Ideen aus sich herausstellt, kann man sie variieren, verbessern und in Struktur bringen. Selbst wenn man dabei vermeintliche Fehler⁴⁶ macht, kann man diese als Möglichkeiten zumindest ausschließen: Man lernt in jedem Fall und oft wird sich am Ende eine verwendbare Story herauskristallisieren.

Deswegen folgen nun konkrete Tipps, was man beim inhaltlichen Ausführen all dieser abstrakten narrativen Konzepte beachten sollte.

Konsistenz der erzählerischen Tonalität

Dabei muss der Ton der Erzählung konsistent sein: Ist die Story eine Komödie, ein Drama, eine Genregeschichte wie Western, Science Fiction oder Fantasy? Kombiniere ich Humor mit ernsten Aspekten und wie balanciere ich beide gegeneinander? Dabei können durchaus verschiedene Elemente miteinander kombiniert werden, solange diese Mischung konsistent verwendet wird oder aber eine Veränderung durch den Lauf der zugrunde liegenden Geschichte begründet ist. Gelingt dies nicht, dann wird der Leser quasi aus der Geschichte gerissen, da er die Diskrepanz im Ton der Erzählung als Bruch des Erzählkontinuums empfinden muss.

Beispielsweise gibt es zahlreiche Comics in denen abenteuerliche Elemente und Humor gekonnt miteinander verbunden werden: *Tim und Struppi* kann hier erneut als Paradebeispiel genannt werden, indem der gekonnt eingewobene Humor nie als Gegensatz zum abenteuerlichen Grundmuster der Geschichten empfunden wird. Das gelingt nicht zuletzt dadurch, dass bestimmte Charakterzüge von Hauptpersonen wie Kapitän Haddock und Nebenfiguren wie Professor Bienlein oder die Operndiva Bianca Castafiore dafür zuständig sind. Es findet also kein plötzlicher Wechsel des grundsätzlichen Erzähltons statt, sondern die Mischung zwischen ernsthaften Handlungselementen und humoristischen Einlagen wird konsequent durchgehalten. In Film und Comics gibt es hier das erzähle-

rische Idiom des sogenannten Sidekicks der Held*innen, also Figuren, die bewusst darauf hin konzipiert sind, im Rahmen der eigentlich ernsthaften Geschichte für die humoristische Abwechslung zu sorgen. Dramaturgisch sind sie für den Verlauf der Geschichte äußerst nützlich, da sie immer für die notwendige komödiantische Erleichterung nach intensiven Spannungsmomenten sorgen können. Ein weiteres gutes Beispiel findet sich hierfür mit Jimmy McClure als Gegenpol zum Titelhelden in Jean-Michel Charliers und Jean Girauds Westerncomic *Leutnant Blueberry*.

Diese erzählerische Mischung aus Humor und Abenteuer findet übrigens ihre passende grafische Korrespondenz im Semi-funny-Stil der *Ligne claire*, der durch die karikierende Darstellung der handelnden Figuren den humoristischen Elementen ein grafisches Äquivalent gegenüberstellt. Die oft penibel genau recherchierten Hintergründe hingegen repräsentieren die ernsthaften Elemente des Abenteuers, für die zudem mit Tims Berufsbild Reporter eine zugrundeliegende Authentizität impliziert wird.

Eine Comicadaption von Shakespeares *Macbeth* könnte man entweder als düsteres Drama oder als schwarzhumorige Parodie anlegen. Jedoch mitten in der Geschichte von einem erzählerischen Ansatz zum anderen zu wechseln, dürfte eher problematisch sein. Das Gleiche gilt auch für die verwendete Sprache: Verwende ich Shakespeares kunstvollen Originaltext oder eine modernisierte Fassung, die von einem modernen Publikum leichter verstanden wird?

Wie immer in der Kunst, bestätigen auch hier Ausnahmen die Regel. Es gibt durchaus hin und wieder sequenzielle visuelle Erzählungen im Bereich Comics und Film, die wild und unberechenbar narrative Tonalitäten und Genrekonventionen mischen. Shakespeare als literarisches Genie gelingt dies zum Beispiel im bereits erwähnten Schauspiel *Romeo und Julia*, im dritten Akt abrupt von der Komödie zur Tragödie zu wechseln.

Hier sei aber eine ähnliche Regel wie für den ambitionierten Amateurkoch nahegelegt: Besser beginnt man mit dem Erlernen simpler Grundrezepte und arbeitet sich dann zu komplexen und gewagten Geschmackskombinationen vor. In anderen Worten: Nur wenn man Erzählschemata und Genres bereits aus dem Effeff beherrscht, wird man in der Regel dazu in der Lage sein, Regeln zu brechen und dennoch gekonnt zu erzählen. Wiederum bestätigen Ausnahmen hier die Regel: Es gibt durchaus Naturtalente oder Autorenpersönlichkeiten, die gerade durch die Missachtung jeder Regel hochgradig innovative Geschichten erfinden, die gleichzeitig funktionieren.

Deswegen rate ich stark davon ab, jegliche der oft propagierten (und auch hier benannten) möglichen Erzählmuster als Dogma oder gar Erfolgsformel misszuverstehen. Gäbe es eine solche Erfolgsformel, dann wären zahlreiche künstlerische Flops von Filmen oder Comics, die gerade auf dem Kopieren vermeintlich »sicherer« Konzepte basieren, kaum erklärbar. Es gibt allerdings einige wichtige Grundregeln, die sich sowohl bei klassischen dramaturgischen Strukturen als auch bei offeneren Erzählformen als hilfreich erweisen.

Alles hat ein Ende nur die Wurst hat zwei

Meine eigene Erfahrung ist, dass es meistens nicht übermäßig schwierig ist, eine interessante Anfangskonstellation für eine Geschichte zu finden: Es gelingt den meisten Student*innen sehr schnell, eine Figur mit einem Problem, einer Krise oder widrigen Umständen zu etablieren. Ungemein schwieriger scheint es zu sein, ein überzeugendes Ende zu finden. Gelingt es aber, Punkt A (wie Anfang) und Punkt C (das Ende) befriedigend zu definieren, dann kann Punkt B (der Mittelteil) relativ frei variiert werden.

Bei einer Geschichte mit einem schlüssig verknüpften Anfang und Ende kann deswegen relativ wenig schiefgehen.

Handlungsbögen und offene Fragen

Ganz zu Beginn einer Zusammenarbeit mit dem bekannten Drehbuchautor Alexander Buresch gab er mir einen eminent hilfreichen Tipp: Ich sollte mir einmal *Star Wars* daraufhin anschauen, wie beinahe jede Szene das Publikum mit einer schlüssigen Antwort oder einer offenen Frage zurücklässt. Macht man sich das erst einmal bewusst, dann erscheint die Funktionsweise dieses erzählerischen Tricks offensichtlich: Lässt man Zuschauer*innen mit einer unbeantworteten Frage zurück, dann werden sie bei der Stange bleiben, um die Antwort zu erfahren: Werden unsere Helden überleben? Wird rechtzeitig Hilfe kommen? Werden sie sich küssen? Wo ist der Schatz versteckt? Wird der Bösewicht entkommen?

Schlicht eine andere Weise, dieses Prinzip zu erklären, ist es, diese Micronarratives als Handlungsbögen innerhalb der Gesamtgeschichte zu definieren, die zu unterschiedlichen Zeitpunkten beendet werden.



Abb. 18: Die offene Frage ist klar: Wer war es denn nun? Der/die Leser*in wird in der Regel so lange weiterlesen wollen, bis er/sie die Antwort kennt.

Die Liste ließe sich natürlich beliebig lang fortsetzen, aber das Prinzip ist klar. Voraussetzung für das Gelingen dieses Konzepts ist allerdings, dass die Fragen so gestellt werden, dass das Publikum auch wirklich an ihrer Beantwortung interessiert ist. Bei unsympathischen Held*innen wird es den Zuschauer*innen vermutlich relativ egal sein, ob sie unbeschadet davonkommen. Ebenso kontraproduktiv sind leicht vorhersehbare Plotentwicklungen, die jegliche Spannung im Hinblick auf die Beantwortung der offenen Fragen eliminieren.

Stakes = dramaturgische Hürden

Der englische Begriff ›Stakes‹ lässt sich wörtlich mit ›Einsatz‹ übersetzen, was aber nicht ganz die eminent wichtige Bedeutung im Hinblick auf die Dramaturgie erklärt.

Der Bezug lässt sich am ehesten dadurch herstellen, dass High Stakes bedeuten, dass viel für die Protagonist*innen auf dem Spiel stehen muss. Im Extremfall ist das das eigene Leben oder das nahestehender Personen, global gesehen der Untergang der Welt. Es kann aber auch um das Erreichen persönlicher Ziele gehen oder schlicht darum, die große Liebe zu retten. Ist es glaubhaft in der Persönlichkeit der Handelnden begründet, dann können auch weitaus geringere Hürden (gewinne ich den Schulwettbewerb?) zu als dramatisch empfundenen Stakes werden. Rein subjektiv

betrachtet, können auch minimale Schwierigkeiten als große Herausforderung empfunden werden.

»Bis zu einem gewissen Grad sollte jede Szene eine Art von Konflikt enthalten. Deine Figur will etwas und kann es nicht ohne Schwierigkeiten bekommen, selbst wenn diese geringfügig sind. Sie muss nach Mordor, auf die Toilette oder die Aufmerksamkeit des neuen Nachbarn erlangen« (Douglas 2015).

36 Erzählerische Elemente, die immer funktionieren

Angelehnt an Wallace Woods *22 Panels, die immer funktionieren*⁴⁷, um die es ausführlich im nächsten Kapitel gehen wird, habe ich hier 36 universal funktionierende Erzählstrukturen und thematische Ideen zusammengestellt. Sie können als Inspiration für den erzählerischen Hauptstrang einer Geschichte dienen, aber auch modulartig als parallele Fäden miteinander verwoben werden. *Star Wars*, beispielsweise, verbindet den Generationenkonflikt mit dem Widerstand gegen ein tyrannisches Regime und balanciert gekonnt Abenteuer und Humor.

36 Storyideen, die immer funktionieren.



SUSPENSE = DIE ZU-
SCHAUERINNEN WISSEN
MEHR!



DER ANTI-HELD.



RASHOMON-EFFEKT:
DIE GLEICHE GESCHICHTE
AUS VERSCHIEDENEN
PERSPEKTIVEN.



REBELLEN GEGEN
UNTERDRÜCKER.
TYRANNEN.



AUSSENSEITER



WISSENSCHAFT GEGEN
DAS ÜBERNATÜRLICHE.



HELDEN WIDER WILLEN.
DER UNWAHRSCHEINLICHE HEID.



PYRHRUS-SIEG



BESCHLEUNIGUNG &
ENTSCHLEUNIGUNG
(DER STORY)



DREIECKSBEZIEHUNG



DER VERLORENE SOHN/
DIE VERLORENE TOCHTER.
HEIMKEHR

Abb. 19: Storyideen 1-15.



Abb. 20: Storyideen 16-36.

Zusammenfassend möchte ich hier Grundregeln des Schreibens für Comics zitieren, die Comiclegende Stan Lee bereits im Jahr 1947 niederlegte, die aber bis heute gültig bleiben und viele der vorhergehenden Ratschläge noch einmal bekräftigen.

1.16 Fünf Elemente eines guten Comicskripts

1. Interessanter Anfang: Genau wie bei einer Geschichte muss der Comic das Interesse des Lesers von Anfang an wecken. Schon die ersten paar Panels sollten dem Leser zeigen, dass etwas Interessantes passiert oder passieren wird.

2. Reibungslose Kontinuität: Die Handlung muss von Panel zu Panel natürlich und ungezwungen sein. Wenn eine Figur die Straße entlangläuft und sich in einem Panel mit einer anderen Figur unterhält, würden wir sie im nächsten Panel nicht beim Reiten mit einer anderen Figur zeigen. Es gibt jedoch Fälle, in denen ein plötzlicher Szenen- oder Zeitwechsel notwendig ist, und in solchen Fällen verwendet der Autor Bildunterschriften. Wenn zum Beispiel Patsy Walker in einem Panel im Bett liegt und kurz vor dem Einschlafen ist und im nächsten Panel gezeigt werden soll, wie sie frühstückt, würde das zweite Panel mit einer Bildunterschrift versehen werden, die etwa so lautet: »Am nächsten Morgen, nach einem erholsamen Schlaf, eilt Patsy in die Küche, um ein herzhaftes Frühstück zuzubereiten.« Durch die Verwendung von Textboxen können wir also Zeit- und Raumsprünge in unseren Panels rechtfertigen.

3. Gute Dialoge: Dies ist von größter Bedeutung. Die Zeiten, in denen Captain America Red Skull zuschlug und rief »Du willst also spielen, was?« sind vorbei! Heutzutage ist das Comicgeschäft eines der am härtesten umkämpften Felder, und jeder Redakteur versucht, den besten und bissigsten Dialog für seine Figuren zu bekommen. Wenn du einen Comic schreibst, lass deine Figuren wie echte Menschen sprechen, nicht wie die Bewohner einer fremden und verwirrenden neuen Welt!



Abb. 21: Guter Dialog sollte die Persönlichkeiten und Sozialisierung der handelnden Figuren widerspiegeln.

4. Spannung durch und durch: Egal, ob Sie ein Krimidrehbuch oder ein humoristisches Drehbuch schreiben, es gilt dieselbe Regel: Halten Sie es durchgehend interessant. Ein Comic, bei dem der Leser nicht besonders daran interessiert ist, was in dem Panel passiert, das auf dasjenige folgt, das er gerade liest, ist kein guter Comic. Alle Tricks, die Sie beim Schreiben anderer Formen der Belletristik gelernt und angewandt haben, können Sie auch beim Schreiben von Comics anwenden, wenn es darum geht, die Aufmerksamkeit des Lesers zu halten. Aber denken Sie daran, dass es nicht ausreicht, dem Leser gut gezeichnete Bilder zum Anschauen zu geben: Der Leser muss sich die Bilder ansehen WOLLEN, weil er an den Abenteuern der Hauptfigur interessiert ist.

5. Ein befriedigendes Ende: Ein Ende, das den Leser mit einem Lächeln auf den Lippen und dem angenehmen Gefühl zurücklässt, dass alle losen Fäden der Geschichte ordentlich verknüpft worden sind, kann eine Vielzahl von Sünden überdecken. Ich war schon immer der Überzeugung, dass ein Band mit einem interessanten Anfang, guten Dialogen und einem zufried-

denstellenden Ende nicht ZU schlecht sein kann, egal wie viele andere Fehler er auch haben mag.

Nach diesen grundlegenden Betrachtungen zu den erzählerischen Strukturen soll es nun abschließend um Arbeitsformate gehen, mit denen die praktische Anwendung dieser Konzepte umsetzbar ist.

1.17 Formate zur Stoffentwicklung

In diesem abschließenden Abschnitt behandle ich, wie ich meine inhaltlichen Ideen formal niederlegen, kommunizierbar machen und stufenweise aufeinander aufbauen kann. Verschiedene Formate dienen auch verschiedenen Zwecken und müssen angepasst werden je nachdem, ob sie nur der internen Kommunikation des Produktionsteams oder dem Pitching für Verlage oder andere Finanzierungspartner dienen.

Für jede Stoffentwicklung ist es wichtig, zuerst das große Ganze zu entwerfen und erst danach im Detail auszuarbeiten. Je mehr ich eine Geschichte verkürzen und auch mit ihren Grundelementen überzeugen kann, desto eher ist das erzählerische Konzept als Ganzes tragfähig und vor allem nach außen vermittelbar. Wie immer bestätigen auch hier Ausnahmen die Regel. Dieser Maxime folgend, geht es nun um den stufenförmigen Ausbau einer Grundidee, beginnend mit ihrer einfachsten Manifestation.

Die Logline und die Tagline

Die Begriffe Logline und Tagline stammen ursprünglich aus dem Filmbereich, können und sollten aber ebenso sinnvoll auch auf Comics, vor allem längerer Formate, angewendet werden.

Bei der Logline handelt sich dabei schlicht und ergreifend um eine Inhaltsbeschreibung in ein oder zwei sehr präzisen Sätzen. Sich eine Logline zu überlegen, hat zwei ganz entscheidende Vorteile:

1. Man kann die Grundidee in kürzester Zeit extern kommunizieren: Stichwort ›Fahrstuhl-Pitch‹. In Zeiten immer kürzer werdender Aufmerksamkeitsspannen und immer hektischer werdender Terminpläne ein ideales Vehikel, eine Idee schnell zu verkaufen.
2. Die maximale Reduktion verlangt es mir selbst ab, mir über die zentrale Idee meiner Geschichte klar zu werden.

Der bekannte Drehbuchautor Aaron Sorkin⁴⁸ stellt für die Logline folgende Regeln auf.

- In der Regel einen Satz lang, zwei Sätze für kompliziertere Erzählungen.
- Auch wenn Autoren die Reihenfolge umstellen können, muss ein guter Text diese vier Elemente enthalten: Protagonist + auslösendes Ereignis + Ziel des Protagonisten + zentraler Konflikt. Wie auch immer die Logline strukturiert ist, sie muss diese vier Elemente enthalten.
- Es ist zwar wichtig, die Handlung klar zu umreißen, aber genauso wichtig ist es, das Ende des Films nicht zu verraten. Lassen Sie es offen, um sie zum Lesen des gesamten Drehbuchs zu verleiten.
- Außerdem rät er den Autoren, eine aktive, visuelle Sprache zu verwenden: Wörter wie ›kämpft‹ und ›reist‹ sind in einer Logline viel interessanter zu lesen als ›lernt‹, ›wundert sich‹ oder ›findet heraus‹.

Beispiel für gute Loglines⁴⁹

- *Star Wars (Krieg der Sterne)*. »Als ein optimistischer Bauernjunge entdeckt, dass er übernatürliche Kräfte hat, schließt er sich mit anderen Rebellen zusammen, um die Galaxie von den finsternen Mächten des Imperiums zu befreien.«
- *Titanic*⁵⁰: »Zwei unglücklich Liebende kämpfen auf der Jungfernfahrt der Titanic ums Überleben, während das Schiff im Atlantik versinkt.«
- *The Godfather (Der Pate)*⁵¹: »Der alternde Patriarch einer Dynastie des organisierten Verbrechens überträgt die Kontrolle über sein verborgenes Imperium an seinen widerstrebenden Sohn.«
- *Watchmen*⁵² (Comic): »In einer Welt, in der kostümierte Vigilanten illegal sind, untersucht eine Gruppe von Superhelden im Ruhestand eine Verschwörung, die darauf abzielen scheint, sie alle zu töten« (Shimmin, o.D.).
- *The Dark Knight Returns*⁵³ (Comic): »Ein gealterter Batman kehrt zurück, um ein letztes Mal für Recht und Ordnung zu sorgen. Aber die Zeiten haben sich geändert.«

Eine Tagline dagegen kann oder sollte sogar mit einer offenen Frage enden, die das Interesse des potenziellen kreativen Partners/Publikums/Verlegers/Finanzierungspartners weckt.

Beispiele:

- »Im Weltraum hört dich niemand schreien.« (*Alien*)
- »Der 17-jährige Marty McFly kam gestern Abend früh nach Hause – 30 Jahre zu früh.« (*Back to the Future/Zurück in die Zukunft*)
- »Für Harry und Lloyd ist jeder Tag ein Kinderspiel.« (*Dumb and Dumber/Dumm und Dümmer*)
- »Who you gonna call?« (*Ghostbusters*)

Der nächste Schritt geht entschieden weiter, indem er die Grundidee erzählerisch weiter ausgestaltet.

Planung der Geschichte mit Storybeats

Ebenfalls eine Arbeitsmethode, die ursprünglich aus dem Filmbereich stammt, die aber genauso für Comics funktioniert: Es geht darum, ein erstes Handlungsgerüst zu entwerfen, das die wichtigsten Wendepunkte der Geschichte definiert. Scott (2018) führt zum Thema weiter aus:

»Das Schreiben einer Geschichte ist dem Bau eines Hauses sehr ähnlich. Wenn man ein Haus baut, weiß man, dass man Schlafzimmer, Bäder, eine Küche, eine Garage und ein Familienzimmer haben wird. Dies sind die Grundelemente eines jeden Hauses. Auch eine Geschichte hat ihre Grundelemente. Genauso wie Sie sich vor dem Bau Ihres Hauses überlegen, welche Zimmer Sie haben wollen, arbeiten Sie die Eckpunkte Ihrer Geschichte aus, bevor Sie mit dem Schreiben einer Gliederung beginnen.«

Ein Storybeat ist für unsere Zwecke einfach eine kurze Beschreibung dessen, was eine Szene beinhalten wird. In der Eröffnungsszene des Original-*Star-Wars*-Films könnte eine Beschreibung des Ablaufs zum Beispiel so aussehen: »Vader nimmt die Prinzessin gefangen, während C-3PO und R2 fliehen.«

Wie viele solcher Beats man verwendet, hängt von der Länge und Komplexität der zu erzählenden Geschichte ab. Eine Kurzgeschichte kann wahrscheinlich mit fünf Beats gut beschrieben werden, ein Album wird eher 15 bis 20 Beats verlangen und eine Graphic Novel bei variierender Seitenzahl entsprechend mehr.

Um die wirklich notwendige Zahl an Beats herauszufinden, sollte man sich immer wieder die Frage stellen: Welche Beats MÜSSEN da sein, damit

die Geschichte funktioniert? Zu Beginn kann man die für die Story zentralen Elemente als Storybeats niederschreiben, ohne bereits die Sequenz festzulegen. Dabei ist es wichtig, alle Beats übersichtlich auf ein oder zwei Blättern zu arrangieren, damit man den Gesamtüberblick behält. Anschließend kann man verschiedene Reihenfolgen ausprobieren, bis schließlich die optimale Sequenz feststeht. Ich stelle häufig beim Schreiben fest, dass eine Neuplatzierung erzählerischer Elemente für eine Verbesserung der Gesamtgeschichte sorgen kann.

Das Treatment

Wiederum aus dem Filmbereich importiert, aber vielfach für Comics angewendet, ist die Idee eines Treatments: Vereinfacht gesagt, handelt es sich um die ausführlichere Version der Storybeats in ausgeschriebener Prosa. Wie lang ein solches Treatment sein kann oder sollte, hängt wiederum stark von seinem Zweck ab: Um ein Konzept zu verkaufen, ist es ratsam ein Treatment auf ein bis zwei Seiten zu begrenzen. Es ist naheliegend, dass es im Bereich Comic auch illustriert sein kann. Entscheidend ist aber, eventuellen Interessenten einen schnellen und trotzdem umfassenden Überblick geben zu können.

Zur internen Weiterentwicklung einer Geschichte kann ein Treatment jede Länge zwischen dieser Mindestlänge und einem vollen Skript annehmen. Oft entwickelt sich ja evolutionär aus einem Treatment das spätere Skript und muss dann nur noch in das entsprechende Format umgesetzt werden. Eine solide Faustregel könnte sein, ein acht- bis zwölfseitiges Treatment für ein 44-seitiges Album auszuarbeiten. Gerade in dieser Version kann es auch storyboardähnlich bereits von Skizzen begleitet sein. Auch dafür gibt es jedoch keine festen Regeln und es macht viel Sinn, die gewählte Form einfach von den eigenen Präferenzen oder denen des Projektteams abhängig zu machen.

Das Comicszenario oder Skript

Anders als beim Film (Drehbuch) gibt es für Comics keine exakt festgelegten Formatvorgaben, wie ein Szenario zu schreiben wäre. Man kann eine große Bandbreite an Formaten und Methoden identifizieren:

- Ein Drehbuchähnliches vollständiges Skript mit Beschreibung der Panels und vollständigen Dialogen;
- Die Marvel Methode (gleich mehr dazu);
- storyboardähnliche, skizzierte Seitenlayouts mit Dialogen;
- Hybridformen jedweder Art zwischen den vorgenannten Formaten;
- Den Verzicht auf ein strukturiertes Skript jeglicher Form.

Die letztgenannte Methode verbietet sich natürlich für jeglichen arbeitsteiligen Prozess und ist nur Zeichner*innen zu empfehlen, die sich bereits sehr sicher in ihrem erzählerischen Universum bewegen. Meistens wird jedoch zumindest im Kopf auch in diesen Fällen eine grobe Handlungslinie vorhanden sein, die es ermöglicht, an ihr entlang zu improvisieren.

Wie die Geschichte für einen Comic formal entwickelt wird, hängt von zahlreichen Faktoren ab: Eine Arbeitsteilung zwischen Autor*in und Zeichner*in wird eher eine Drehbuchähnliche Form des Comicszenarios begünstigen. Dafür gibt es auch zahlreiche Beispiele internationaler Comicproduktion. Manche zeitgenössischen Comicschreiber wie Fred Van Lente geben auch detaillierte Anweisungen zum optimalen Formatieren eines Comicskripts⁵⁴ und teilen sogar ihre eigenen Formatvorlagen.⁵⁵

Die Gretchenfrage ist hierbei vorwiegend, inwieweit ein/e Autor*in im Skript Vorgaben für die Seitenaufteilung, die einzelnen Panels, also das Visual Storytelling macht.

electric soup

Seite	Seq.	Beschreibung	Text
	2b	[sicht im Scribble / könnte eine schmale flache Totale sein] Wir sehen eine Silhouetten-Situation, Totale. Zwei Schattenrisse unterhalten sich in einem riesigen Raum: Der eine trägt Traur, es ist der PAPST. PAPST INNOENZ III Wandprediger... Johannes, ich hatte einen Traum. Die Lateran-Basilika drohte einzustürzen. Ein schmachtiger Bärler rissens sich gegen das Gemauer. Es heilt...! KARDINAL VON SABINA Eure Heiligkeit, Menschen wie Francesco könnten das Fundament der Kirche halten und erneuern. In ihnen breitet das Feuer des Glaubens und die Liebe zur Schöpfung. PAPST INNOENZ III Gibst mir den Wortlaut dessen, was sie ihre Regel nennen.	KARDINAL VON SABINA Wir haben Nachforschungen angestellt. Hässiker sind sie nicht. PAPST INNOENZ III Johannes, ich hatte einen Traum. Die Lateran-Basilika drohte einzustürzen. Ein schmachtiger Bärler rissens sich gegen das Gemauer. Es heilt...! KARDINAL VON SABINA Eure Heiligkeit, Menschen wie Francesco könnten das Fundament der Kirche halten und erneuern. In ihnen breitet das Feuer des Glaubens und die Liebe zur Schöpfung. PAPST INNOENZ III Gibst mir den Wortlaut dessen, was sie ihre Regel nennen.
1	3	Aussen, Tag. Vor dem Lateranpalast. Weiße Totale. Die Gefährten gehen auf das Portal zu, das von der Schweizergarde gesichert wird.	INSERT / OFF „Wilt du vollkommen sein, so geh hin, verkaufe, was du hast, und gib es den Armen.“
2	4	Leicht unterichtiges Close-Up, die Gefährten treten durch das Portal. Ihre eingeschüchterten Blicke kontrastieren mit der satkänischen Pracht.	INSERT / OFF „Nehmt nichts mit auf den Weg, keinen Wanderstab und keine Vorratsvorräte...“
2	5	Weiße Totale / POV der Eintretenden auf den opulentes Innenraum. Innen viele Cardinale, Priester, Kerkennitige, Mönche.	INSERT / OFF „... kein Brot, kein Geld und kein zweites Hemd.“

page 3 of 5

Abb. 22: Auszug aus dem Szenario für Folge 7 von *Il Poverello* und im Vergleich dazu die fertige Version (Autor: Harald Rauser / Zeichner: Michael Meier). © Meier / Rauser 2022.

Ein sehr traditionell formatiertes Comicszenario wird den Verlauf der Erzählung in einzelne Seiten inklusive der Beschreibung, was in jedem Panel passiert, und vollständigen Dialogen enthalten (siehe Abb. 22 und 23). Insofern kann es schon einem klassischen Drehbuchformat ähneln, wobei Szenen und Schauplatzangaben durch Panelbeschreibungen ersetzt werden. In Amerikas traditioneller Comicindustrie war dieses Format während der 1940er- und 1950er-Jahre weit verbreitet (Barrier 2008; Zafarri 2018) und es besteht im Grunde genommen auch heute noch so fort (Comic Script Basics o.D.).

NOVEMBER, 1947 13

<p>Panel 1. Scene in office, as Louise clears up her desk. Mark notes her.</p> <p>Panel 2. Louise, hands outward, looking at the reader, as if her thoughts in the previous panel were just proven true by what Mark has said.</p> <p>Panel 3. Louise, ready to leave office. Mark sits on desk and studies at her as if he has just thought of a wonderful idea.</p> <p>Panel 4. Louise alone, suddenly looking interested and curious, expecting Mark to ask her for a date.</p> <p>Panel 5. Mark lights his pipe, expectant, as if he has changed his mind. Louise seems pleased, smug.</p> <p>Panel 6. Door slams shut as Mark looks at it, slightly surprised and bewildered.</p>	<p>1. Louise: (thought) He never notices me! All he ever thinks of is the Blonde Phantom!</p> <p>Mark: Gosh, if I could only find when the Blonde Phantom lives! We could have a night of it together!</p> <p>2. Louise: See what I mean?</p> <p>3. Louise: Well, everything's finished for today, Mark! See you in the morning!</p> <p>Mark: Say, wait a minute, Louise! How would you like to...?</p> <p>4. Louise: Mark? Yes, what is it, Mark?</p> <p>5. Mark: Well, I... er... never mind! It wasn't important! Good night, Louise!</p> <p>Louise: (thought) That's what I call a quick brushoff, you...!</p> <p>6. Baton from Louise: Good night! Mark: Huh? Now what's she so mad about? Sound effects: SLAM!</p>	
--	--	--

Abb. 23: Beispiel für ein Comicskript aus den 1940er-Jahren und seine anschließende Umsetzung: Skript (links) von Al Sulman für Seite 13 von *Blonde Phantom* # 15 (1947), gezeichnet von Syd Shores.

In den 1960er-Jahren revolutionierte die sogenannte Marvel-Methode das Comicplotting. Hauptverantwortlich dafür war der damalige Marvel-Chefredakteur Stan Lee.

»Die Marvel-Methode bedeutete, dass zumindest für Lee das Schreiben von vollständigen Skripten kein Thema mehr war. Stattdessen arbeitete er einen Pilot aus, entweder in Einzelgesprächen mit dem Künstler oder in Skizzen, die zwischen einem Satz und ein paar Seiten lang waren. Die meisten Künstler waren daran gewöhnt, dass die Autoren ihnen ein streng formatiertes Skript mit allen Handlungssträngen und Dialogen vorlegten; bei der Marvel-Methode hatten sie nun die Freiheit, das Narrativ nach ihren eigenen Vorstellungen umzusetzen. Das bedeutete für den Künstler weitaus mehr Verantwortung, nicht nur für die Ausformulierung der zuvor festgelegten Handlungspunkte, sondern auch für das Tempo der Geschichte und das Ausfüllen von Handlungslücken über eine bestimmte Anzahl von Seiten hinweg. Der Zeichner übergab dann die fertigen Seiten an Lee [...], der sie nach seinem Ermessen bearbeitete, woraufhin er Dialoge hinzufügte, Sprechblasen platzierte und Soundeffekte hinzufügte. Das Geniale an der Marvel-Methode war, dass sie eine Arbeitsteilung ermöglichte, die die Stärken der einzelnen Schöpfer maximierte und oft zu kreativ befriedigenden Durchbrüchen führte« (Thomas 2021).

Diese Methode dominierte das Marvel-Storytelling über mehrere Dekaden hinweg, bis mit Joe Quesada, Anfang der 2000er-Jahre, eine Rückkehr zu vollständigen Skripten präferiert wurde. Heutzutage gibt es immer noch viele Autoren, die mit Hybridformen beider Ansätze arbeiten (ebd.).

Ist der/die Autor*in selbst auch Comiczeichner*in, dann wird er/sie es vielleicht vorziehen, das Szenario in Form einer mehr oder minder grob vorgeschriebenen Seitenaufschlüsselung vorzulegen.⁵⁶ Bei einer Personalunion von Autor*in und Zeichner*in ist eine solche Vorgehensweise noch viel wahrscheinlicher – aber wiederum nicht zwingend. Schließlich gibt es oft gute Gründe, die visuelle Umsetzung erst einmal komplett zurückzustellen.

Als Faustregel sollte dabei gelten: je länger das erzählerische Format ist, desto eher sollte man auf das Schreiben eines klassischen Drehbuchs oder Skripts anstelle von rein visueller Entwicklung zurückgreifen. Das liegt darin begründet, dass das Augenmerk bei dieser Vorgehensweise allein auf der Schlüssigkeit der Plotkonstruktion und dem Funktionieren des Narrativs liegt. Comiczeichner sind von Natur aus »Augenmenschen« und lassen sich leicht davon verführen, das in die Geschichte zu schreiben,

was sie gern visuell umsetzen würden. Das darf aber auf gar keinen Fall zur Motivation werden, die die Handlung bestimmt: Sie sollte allein das beinhalten, was den Leser emotional engagiert oder die Geschichte schlüssig vorantreibt, zuspitzt und letztendlich auflöst.

Es mag für die Zeichner ungemein aufregend sein, seitenlange Kampfszenen darzustellen – für den Leser wird das aber selbst bei aufregender Grafik langweilig. Ein Konflikt sollte immer glaubhaft aus der Motivation der Charaktere resultieren, und die Leser müssen emotional investiert sein, um überhaupt Interesse am Ausgang einer Auseinandersetzung zu entwickeln.

Wenn man sich beim Schreiben der Geschichte bewusst versagt, auf visuelle Blickfänger hinzuschreiben, dann gelingt es, sich allein auf die Folgerichtigkeit und komplexe Konstruktion einer längeren Geschichte zu fokussieren. Da das Schreiben beim klassischen Drehbuch den Vorgang des Zeichnens ersetzt, ist die Versuchung weitaus geringer, hier vom richtigen Pfad abzuweichen: Man ist quasi gezwungen, das Primat erzählerischer Notwendigkeit anzunehmen und die Geschichte so lange weiterzuentwickeln, wie sie letztlich in sich stimmig ist. Erst wenn das der Fall ist, sollte dann der Aspekt der visuellen Umsetzung oder Auflösung in attraktive und erzählerisch funktionale Seitenlayouts und Panels erfolgen.

Das ist ähnlich wie beim Film, ein langer Lernprozess, der gewöhnlich von der Übung an kürzeren Formaten letztlich zum Schreiben von albumlangen Geschichten oder Graphic Novels führen wird. Die Komplexität von Geschichten nimmt mit der Länge ungemein zu; gute Autoren fallen selten vom Himmel, sondern erlangen ihre Fertigkeit durch ständige Übung und Perfektionierung in vielen Versuchen. Es scheint sehr oft übersehen zu werden, dass Schreiben ebenso wie das Zeichnen eine Kunstform ist, die erst erlernt werden muss und die einem nicht zusammen mit graphischer Fähigkeit in den Schoß fällt.

Ein Comic kann man nur in der gelungenen Kombination von Bild und Text realisieren, außer man verzichtet bewusst auf eine sequenziell erzählte Geschichte und wendet sich reinen visuellen Experimenten zu. Leider vernachlässigen gerade Anfänger den erzählerischen Aspekt und verwenden wenig originelle Stories, die sich oft im Wiederkäuen abgenutzter Genreklischees erschöpfen oder narrative Grundregeln vernachlässigen.

Ein guter Ausweg aus diesem Dilemma besteht natürlich darin, sich mit einem/einer Profischreiber*in zu einem Team zusammenzutun: Vielleicht

gibt es ja Bekannte, die Journalismus, Drehbuch oder kreatives Schreiben studieren oder sogar bereits professionell in diesen Bereichen arbeiten.

Gleichzeitig möchte ich aber ganz ausdrücklich zum Entwickeln und Ausformulieren eigener Geschichten ermutigen. Selbst wenn man sich später ganz aufs Zeichnen verlegen will, sind solche Übungen wichtig, um ein wirklich tiefes Verständnis für Visual Storytelling zu entwickeln. Man wird sehr schnell merken, ob einem persönlich das Schreiben liegt oder ob es ratsamer ist, sich dafür auf einen kompetenten Partner zu verlassen. In jedem Fall ist man wesentlich autonomer und flexibler, wenn man auch den schriftstellerischen Part des Comicmachens ausfüllen kann. Unabhängiges Feedback, das möglichst über den eigenen Freundeskreis und die Familie hinausgehen sollte, wird helfen, die eigenen Fähigkeiten richtig einzuordnen. Heutzutage ist dafür das Internet natürlich eine einfach verfügbare Plattform, wenn die eigene Haut dick genug ist, auch herbe Kritik konstruktiv zu verarbeiten.

Vieles ist mit Sicherheit erlernbar und der erste wichtige Schritt ist, zu erkennen, dass das Schreiben eine ganz eigene Kunstform ist, die unablässiger Übung bedarf. Oder um abschließend den großen Ray Bradbury³⁷ zu zitieren: »Du wirst nur scheitern, wenn du aufhörst zu schreiben.« Um zu beginnen, sollen die im Folgenden aufgeführten Übungen helfen.

Erzählstrategien und -strukturen

- Coming full circle
- Reversal of roles
- Flashbacks
- Non-chronological narratives
- Pay off/Twist
- Cliffhanger

Deine Aufgabe

- Entwickle einen eigenen Comic auf der Grundlage eines fiktiven Briefings: Lass dir von anderen eine Aufgabe stellen oder ein thematisches Konzept vorgeben.

- Übe das Schreiben für verschiedene Erzählformate.
- Adaptiere eine Kurzgeschichte aus der klassischen Literatur auf acht bis 15 Seiten.
- Entwickle eine Comicgeschichte auf Grundlage der möglichst journalistischen Recherche eines historischen oder aktuellen Ereignisses.
- Fasse zehn deiner favorisierten Graphic Novels oder Comicalben mit prägnanten Loglines in einem Satz zusammen.
- Entwirf Taglines für mehrere Comics, deren Geschichte du gut kennst.
- Verfasse Storybeats und ein einseitiges Treatment für ein Comicalbum (44 Seiten) und eine Graphic Novel (200 Seiten).
- Entwirf ein Konzept für eine Comicserie mit einer generellen Beschreibung und dem Ausarbeiten von Treatments für die ersten zehn Folgen.

Bibliografie

- Anderson, Michael (Regie): *The Dam Busters (Mai 1943 – Die Zerstörung der Talsperren)*. Elstree [Associated British Picture Corporation (Produktion)] 1955.
- Bonn, Hagen: Drei Knollen-Nasen reisen durch Zeit und Raum. Es lebe die Detailtreue: Die Abrafaxe und »Mosaik« feiern mehrere Jubiläen. In: *nd PODCAST*, 2021 <https://www.nd-aktuell.de/artikel/1157421.abrafaxe-drei-knollen-nasen-reisen-durch-zeit-und-raum.html> [22.05.2022].
- Barrier, Michel: A »Golden Age« *Comic Book Script*. 2008. <http://www.michaelbarrier.com/Essays/PorkyPigScript/PorkyPigScript.htm> [28.05.2022].
- Breccia, Alberto: *El Corazón Delator*. Ursprünglich veröffentlicht in *Il Mago* [Redaktion Periferia, Italien] über Taringa. 1975.
- Campbell, Joseph: *The Hero with a Thousand Faces*. New York [Pantheon Books] 1949.
- Chilkibo Publishing: *How Many Pages Are in a Comic Book?* o.D. <https://chilkibopublishing.com/how-many-pages-are-in-a-comic-book> [22.05.2022].
- Clements, Ron (Regie); Musker, John (Regie): *Treasure Planet*. Burbank [Walt Disney Feature Animation] 2002.
- Comic Script Basics: In: *Blambot.com*, o.D. <https://blambot.com/pages/comic-script-basics> [28. Mai 2022].

- Cooper, James Fenimore: *The Last of the Mohicans: A Narrative of 1757*. H.C. Carey & I. Lea. 1826.
- Crandall, Reed; Goodwin, Archie: The Cask of Amantillado. In: *Creepy* #6. New York [Warren Publishing] 1965.
- De Blicke Jr, Augie: How many pages are in a comic book issue? Or can you have as many as you want? In: Quora.com. 2018. <https://www.quora.com/How-many-pages-are-in-a-comic-book-issue-Or-can-you-have-as-many-as-you-want> [22.05.2022].
- Duffer Brüder: *Stranger Things* (2016-2022, bisher 4 Staffeln). Produktion: Los Gatos: Netflix.
- Douglas, Max (aka Salgood Sam): *Somewhere to start, on »Story«*. Blog-Post auf *Making Comics with Salgood Sam*. 2015. <http://makingcomics.spiltink.org/start-here-on-story/> [15.05.2022].
- Fatma, Gulnaz: *A Short History of the Short Story: Western and Asian Traditions*. Ann Arbor [Modern History Press] 2012, S. 2-3
- Field, Syd: *Screenwriting*. New York [Dell Publishing Company] 1979.
- Freytag, Gustav: *Die Technik des Dramas*. Leipzig [Verlag von S. Hirzel] 1863.
- García, Santiago: *On the Graphic Novel*. 2015. Univ. Press of Mississippi.
- Grand Valley State University University Libraries: *The Monomyth (The Hero's Journey): The Hero's Journey*. 2021. <https://libguides.gvsu.edu/monomyth> [15.05.2022].
- Inge, M. Thomas: »Poe and the Comics Connection« In: *The Edgar Allan Poe Review* 2, no. 1 (2001), S. 2-29.
- Jakubowski, Alex: Wie Micky Maus den Comic-Markt aufrollte. In: *tagesschau.de*, 2021. <https://www.tagesschau.de/wirtschaft/verbraucher/comicmarkt-micky-maus-verlage-101.html>. Abgerufen 15. Mai 2022.
- Kurosawa, Akira. (Regie): *The Hidden Fortress* (Die verborgene Festung). Tokyo [Toho (Produktion)] 1958.
- Lee, Stan: There's Money in Comics! In: *Writer's Digest* November 1947. Zitiert in: Zafarris, Jess: *Stan Lee's 1947 Guide to Writing and Selling Comics*. 2018. <https://www.writersdigest.com/be-inspired/stan-lee-1947-guide-to-writing-and-selling-comics> [28.05.2022].
- Maveal, Chloe: A Real Horror Show: The Spine-Tingling Comics Of Warren Publishing's Creepy And Eerie. In: *The Gutter Review*, 2021. <https://www.thegutterreview.com/a-real-horror-show-the-spine-tingling-comics-of-warren-publishings-creepy-and-eerie/> [20.04.2025].
- McKee, Robert: *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. New York [IT Books] 1997, S. 196.

- Nesme, Alexandre: *Les Enfants du Capitaine Grant (Die Kinder des Kapitän Grant) Band 1-3*. Paris [Delcourt] 2009-2014.
- Lucas, George. (Regie): *Star Wars (Krieg der Sterne)*. San Francisco [Lucasfilm Ltd. (Produktion)] 1977.
- O'Malley, Seamus: *ENGL 2750-C The Graphic Novel*. 2021.
- Poe, E.A.: The Cask of Amantillado. In: *Godey's Ladies Book*, 1846. Philadelphia.
- Poe, E.A.: The Black Cat. In: *The United States Saturday Post*, August 19, 1843. Philadelphia.
- Poe, E.A.: The Tell-Tale-Heart. In: *The Pioneer* Vol. 1, No. 1, 1843, Philadelphia: Drew and Scammell.
- Rossen, Jake: Comic Books vs. Graphic Novels: What's the Difference? In: *Mental Floss.com*, 2019. <https://www.mentalfloss.com/article/588430/comic-books-vs-graphic-novels-what-is-difference> [22.05.2022].
- Royal, Derek: *Review: Richard Corben's The Raven and The Red Death, auf Comics Alternative Podcast*. 2013. <http://comicsalternative.com/2013/11/05/review-raven/> [19.03.2014].
- Salgood Sam: Somewhere to start, on ›Story‹. In: *Making Comics with Salgood Sam*, 2015. <http://makingcomics.spiltink.org/start-here-on-story/> [29.05.2022].
- Scott, Jeffrey: The Secret To Developing Story Beats. In: *AWN.com*, 2018. <https://www.awn.com/blog/secret-developing-story-beats> [28.05.2022].
- Schelly, Bill: *Harvey Kurtzman: The Man Who Created Mad and Revolutionized Humor in America*. Seattle [Fantagraphics] 2015.
- Shakespeare, William: *Romeo and Juliet (Romeo und Julia)*. 1597. Quarto 1, printed by John Danter.
- Shakespeare, William: *The Tempest (Der Sturm)*. London [First Folio] 1623.
- Shapiro, Stephen A.: Romeo and Juliet: Reversals, Contraries, Transformations, and Ambivalence. In: *College English. National Council of Teachers of English*. 25(7), 1964, S. 498–501.
- Shimmin, Graeme: *Logline Examples*. o.D. <https://graemeshimmin.com/logline-examples/> [28.05.2022].
- Spiegelman, Art: *Maus A Survivor's Tale*. New York [Pantheon Books] 1991.
- Stevenson, Robert Louis: *Treasure Island*. London [Cassell & Co.] 1883
- Sundberg, Ingrid: What is Arch Plot and Classic Design? In: *Ingrid's Notes*, 2013. <https://ingridsnotes.wordpress.com/2013/06/05/what-is-arch-plot-and-classic-design/> [15.05.2022].

- Thomas, John Rhett: *The Marvel Method: Then and Now*. In: *Marvel by Design*. Herausgegeben von Robert Klanten und Andrea Servert. Berlin [Gestalten Verlag] 2021, S. 33
- Tolkien, John Ronald Reuel: *The Silmarillion (Das Silmarillion)*. London [George Allen & Unwin] 1977.
- Tolkien, John Ronald Reuel: *The Lord of The Rings/Der Herr der Ringe*, veröffentlicht in drei Bänden: 1. *The Fellowship of the Ring/Die Gefährten* (1. Aufl.). London [George Allen & Unwin, London] 1954; 2. *The Two Towers/Die zwei Türme* (1. Aufl.). London [George Allen & Unwin] 1954. 3. *The Return of the King/Die Rückkehr des Königs* (1. Aufl.). London [George Allen & Unwin] 1955.
- Vernes, Jules: *Les enfants du Capitaine Grant (Die Kinder des Kapitäns Grant)*. Pierre-Jules Hetzel 1868.
- Vernes, Jules: *Around the World in 80 Days (In 80 Tagen um die Welt)*. Pierre-Jules Hetzel 1873.
- Wilcox, Fred M. (Regie): *Forbidden Planet (Alarm im Weltall)*. Los Angeles [Metro-Goldwyn-Mayer (Produktion)] 1956.
- Wrightson, Bernie: *The Black Cat*. In: *Creepy # 62*. New York [Warren Publishing] 1974.
- Zafarris, Jess: *Stan Lee's 1947 Guide to Writing and Selling Comics*. 2018. <https://www.writersdigest.com/be-inspired/stan-lee-1947-guide-to-writing-and-selling-comics> [28.05.2022].

Bildnachweise

- Abb. 11: Avidor, Ken. Wikipedia. Wikimedia Commons. 2006. <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:WikipediaRKB.jpg> [18.12.2022].
- Abb. 13: Andriolli, Michał Elwiro. (1884). Illustrationen zu *Last of the Mohicans* von James Fenimore Cooper. Wikimedia Commons. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Le_dernier_des_Mohicans_-_Cooper_James_-_Andriolli_-_Huyot_-_p95.jpg [12.06.2022].
- Abb. 15: Heydendahl, Joseph (ca. 1906): *Szene aus dem Dreißigjährigen Krieg*. Öl auf Leinwand. Wikimedia Commons: https://de.m.wikipedia.org/wiki/Datei:Josef_F_Heydendahl_Szene_aus_dem_dreißigjaehrigen_Krieg.jpg [12.06.2022].

Endnoten

- 1 Siehe hierzu auch: Hofmann, Matthias. (2022). Comic Report. In: *Alfonz 2/2022*. Reinbek b. Hamburg: Edition Alfonz, 16
- 2 Verwirrenderweise im englischen/amerikanischen Sprachgebrauch als Comicbooks bezeichnet.
- 3 Das bezieht sich auf die gedruckte Gesamtseitenzahl des Albums, inklusive Vorsatz- und Nachsatzpapier. Die Seitenzahl des Comicanteils an sich ist niedriger und wird im Regelfall 44, manchmal auch 46, 60 oder 62 Seiten ausmachen.
- 4 Bei *Asterix* gilt das so gut wie ausnahmslos für alle von René Goscinny geschriebenen Alben (bis *Obelix GmbH & Co. KG* 1976). Bei *Tim und Struppi* seien vor allem die Albenzweiterer *Das Geheimnis der »Einhorn«/Der Schatz Rackhams des Roten* (1943/44) und *Die sieben Kristallkugeln/Der Sonnentempel* (1947/49) empfohlen. Ein erzählerisch grandioses Kammerspiel ist das Album *Die Juwelen der Sängerin* (1963).
- 5 Der Begriff ›Cartoon‹ entzieht sich international gesehen einer eindeutigen Definition: In Deutschland sind damit eher im Editorial und Zeitungen publizierte Wort/Bild-Kombinationen gemeint. Der Übergang zum Comic ist fließend und eher dem Publikationsumfeld und Inhalt als einer exakten Abgrenzung verpflichtet. Eine solche formale Abgrenzung könnte das Fehlen von Sprechblasen sein, was sich aber nicht durchgehend bestätigen lässt. Im englischen Sprachraum schließen Cartoons auch klassisch hergestellte Zeichentrickfilme mit ein. Bekannte deutsche Cartoonisten sind u.a. Joscha Sauer, Ari Plikat, Peter Butschkow, Peter Gaymann, Rattelschneck oder Erich Rauschenbach.
- 6 Von mehreren dieser Serien gibt es auch längere Geschichten in anderen Veröffentlichungsformaten wie Comicheften oder Alben. Bekannt geworden sind sie allerdings vorrangig durch die täglichen Gagstrips ohne durchgehende Handlung. Manchmal gibt es auch fließende Übergänge, indem ein wiederkehrendes Thema über mehrere Einzelgagstrips hin verhandelt wird. Nicht selten sind solche Themenzyklen saisonal gebunden, man denke zum Beispiel an Weihnachten oder Halloween.
- 7 Ein klassischer Running Gag ist das immer wiederkehrende Versenken des Piratenschiffs durch die »unbesiegbaren Gallier« in den *Asterix*-Alben.
- 8 Siehe hierzu: Frenz, Bernd. (2022). Deutschland bekanntester Igel Zeichnerwechsel bei HÖRZU -Maskottchen Mecki. In: *Alfonz 2/2022*. Reinbek b. Hamburg: Edition Alfonz, S. 43
- 9 Einen exzellenten Überblick über viele weitere gelungene Comicadaptionen von Edgar Allan Poes Kurzgeschichten gibt der exzellente Essay *Poe and the Comics Connection* (Inge 2001).
- 10 Siehe Erklärung zu Beginn dieses Artikels (Seite 17).
- 11 Siehe auch: Comix Well Spring: *How Many Pages Do You Need to Print a Comic Book?* 2020. <https://www.grekoprinting-comixwellspring.com/blog/how-many-pages-print-comic-book/> [22. Mai 2022].
- 12 Salamander Schuh, Kornwestheim, wechselnde Autoren/Zeichner, u.a. Erwin Kühlewein (1953-1964), Heinz Schubel (1952-1972) sowie Peter Krisp (1979-1994) und Dietwald Doblies (1995-2021)
- 13 Deutscher Sparkassenverlag, Stuttgart. Seit 2004 werden die Comics vom

- Zeichneteam Götz Bachmann (Storyboards) und Roberto Freire, Boris Zatko und Ulf S. Graupner (Zeichnungen/Tusche) betreut.
- 14 Mehr darüber im Interview mit Michael Meier (Seite 230).
 - 15 Dass natürlich auch bei in Heften publizierten Serien hohe erzählerische und grafische Qualität gefunden werden kann, steht außer Frage. In Deutschland ist dies aber auch historisch zu verstehen, da es dem Carlsen Verlag in den 1970er Jahren erstmals gelang, Comics in dieser Publikationsform erfolgreich im Buchhandel zu platzieren und dadurch von den »schundigen« Comicheften nicht zuletzt auch marketingtechnisch klar abzugrenzen.
 - 16 Dazu gehörten die Autoren/Zeichner-Teams Jean van Hamme/Ted Benoit (1996-2001), Yves Sente/André Juillard (1999-2016), Jean van Hamme/René Sterne (2009), Jean van Hamme/Antoine Aubin/Étienne Schreder und Yves Sente/Teun Berserik/Peter van Dongen (ab 2018). Quelle: Hamann, Volker: Bibliographie Blake und Mortimer. In: *Reddition Zeitschrift für Graphische Literatur*, Ausgabe 72, 2021. Reinbek b. Hamburg [Edition Alfnz], S. 74-81.
 - 17 Kuijpers, Henk: *Franka*. 25 Alben. 1976 (wird fortgesetzt) Deutsch bei Carlsen, Epsilon und Finix. Eine Gesamtausgabe (ab Band 1) erscheint seit 2022 im All Verlag.
 - 18 Siehe hierzu auch: Kirzynowski, Marcus: Holländische Heldin mit vielen Gesichtern. In: *Comixene* 142. Zürich [Räselfactory Verlag] 2022.
 - 19 Hier wären zum Beispiel die exzellenten Graphic-Novel-Adaptionen der Romanreihe *Parker* erwähnenswert, die Darwyn Cooke nach den Originalerzählungen von Richard Stark (aka Donald E. Westlake) gestaltete. Die Definition als Graphic Novel ergibt sich hier aus dem hohen Seitenumfang (144), der eher dem eines traditionellen Buches als dem eines klassischen Comicalbums entspricht.
 - 20 Siehe u.a. Jakubowski, Alex: Lucky Luke Hommage Band 5 »Zarter Schmelz«. In: *Alfnz* 1/2022. Barmbek [Edition Alfnz, 22] 2021.
 - 21 »Suspension of disbelief« bedeutet, für einen gewissen Zeitraum die eigene Skepsis gegenüber einer künstlerischen Erzählung (meist ist Film, Literatur oder Theater gemeint) abzulegen und die dort präsentierten Dinge als gegeben zu akzeptieren, auch wenn sie der Alltagsintuition widersprechen. Vor dem Hintergrund unseres Wissens über die uns umgebende Realität [...] kann man sonst schnell aus der Rezeption eines Werks gerissen werden, wenn dort Dinge passieren, die unserem Wissens- und Erfahrungsstand widersprechen. RPGnosis: *Abschied von der »suspension of disbelief«, oder: Tolkien hat was Besseres*. 2018. <https://rpgnosis.wordpress.com/2018/07/24/abschied-von-der-suspension-of-disbelief-oder-tolkien-hat-was-besseres/comment-page-1/> [24.05.2022].
 - 22 In gewisser Weise auch ganz folgerichtig, da das Buch nicht von Tolkien selbst fertiggestellt wurde und womöglich nicht in dieser Form zur Veröffentlichung vorgesehen war: Das Buch wurde 1977 posthum von seinem Sohn Christopher Tolkien mit Unterstützung des Fantasyautors Guy Gavriel Kay herausgegeben und veröffentlicht. Quelle: Vorwort zu: Tolkien, J. R. R.: Christopher Tolkien (Hrsg.): *The Silmarillion*. Boston [Houghton Mifflin] 1977.
 - 23 U.a. für *Classic Illustrated* Nr. 4 (1942), illustriert von Ray Ramsey; weitere Adaptionen von Jaime Brocal Remohí (1978) und in der Reihe *Marvel Illustrated* (Roy Thomas [Adaption], Steve Kurth und Dennis Medri [Zeichnungen] 2008). Eine grafisch brillante Version legte der französische Zeichner Cromwell 2010 beim Verlag Soleil vor.

- 24 Nach Verstreichen dieser Frist gilt ein künstlerisches oder schriftstellerisches Werk in Deutschland als gemeinfrei (vergleichbar, jedoch nicht identisch, mit dem englischen Begriff ›Public Domain‹). Das heißt, dass es im Regelfall frei und ohne die Notwendigkeit irgendwelcher Lizenzvergütungen verlegt oder für andere Medien adaptiert werden kann. Siehe hierzu auch: Djordjevic, Valie: *Gemeinfreiheit: Wie frei ist frei?* Auf: iRIGHTS info, 2019. <https://irights.info/artikel/gemeinfreiheit-wie-frei-ist-frei/29619> [24.05.2022].
- 25 Die Originalserie lief von 1949-1961 und umfasste Adaptionen von so bekannten Zeichnern wie u.a. Jack Abel, Matt Baker, Dik Browne, Lou Cameron, L.B. Cole, Reed Crandall, George Evans, Denis Gifford, Graham Ingels, Everett Raymond Kinstler, Jack Kirby, Roy Krenkel, Gray Morrow, Joe Orlando, John Severin, Joe Sinnott und Al Williamson. Quelle: Jones, William B.: *Classics Illustrated: A Cultural History*. Jefferson [McFarland & Company] 2017.
- 26 Szenarist Ist eine ursprünglich aus dem frankobelgischen Raum stammende Spezialbezeichnung für Comicautor*innen im Sinne des Generieren der eigentlichen Erzählung. Da dies durchaus auch in Form von Seitenskribbles und in der Kombination Wort/Bild erfolgen kann, ist der Begriff umfassender als das englische »Pendant Writer«.
- 27 Jakubowski, Alex: Kongeniale Partnerschaften. Vom Buch zum Comic: Der zweite Blick. In: *Alfonz 1/2022*, S. 26-29. Reinbek b. Hamburg [Edition Alfonz] 2021.
- 28 *Flash Gordon* wurde ursprünglich 1934 vom Autor und Zeichner Alex Raymond in Zusammenarbeit mit dem Ghostwriter Don Moore als Zeitungsstrip für das King Features Syndikat geschaffen. Es sind Raymonds Schaffensjahre als Zeichner (bis 1944), die bis heute als der grafische Höhepunkt der Serie gelten und ihren prägenden Einfluss ausmachen. Siehe dazu: Murray, Doug. (2012). »Birth of a Legend«. In: Raymond, Alex; Moore, Don (Hrsg.): *Flash Gordon: On the Planet Mongo: Sundays 1934-37*. London [Titan Books], S. 10-15.
- 29 Siehe hierzu: McGinley, Rhys: Star Wars: 5 Movies That Influenced The Franchise (& 5 Movie Franchises It Influenced). Auf: *SCREENRANT*, 2020. <https://screenrant.com/star-wars-franchises-it-influenced-inspired-movies/> [24.05.2022].
- 30 »Die Comics folgen den Abenteuern des gleichnamigen Helden, eines bulligen Hanswursts, der in einer pseudo-mittelalterlichen Gesellschaft lebt und ein hervorragender Schwertkämpfer ist, aber sonst wenig kann. Aragonés, ein ehemaliger Mitarbeiter von Mad, zeichnet sie und schreibt zusammen mit Mark Evanier. Im Jahr 2011 stufte IGN Groo als den 100. größten Comic-Helden ein und nannte ihn »die Antwort der Comedy-Fans auf Conan«. Dudok de Wit, Alex: After 40 Years, ›Groo The Wanderer‹ Is Headed To Animation. More Uniquely, Creator Sergio Aragonés Still Owns The Character. In: *cartoonbrew.com*, 2021. <https://www.cartoonbrew.com/business/after-40-years-groo-the-wanderer-is-headed-to-animation-more-uniquely-creator-sergio-aragones-still-owns-the-character-210822.html> [28.05.2022].
- 31 Kurtzman, Harvey (writer/editor); Wood, Wallace (artist): *Superduperman*. New York [EC Comics] 1953.
- 32 Kurtzman, Harvey (writer/editor); Wood, Wallace (artist): Prince Violent. In: *Mad # 14*, August 1954. New York [EC Comics] 1954.
- 33 Siehe hierzu: The Editors: *RIP, Mort Drucker 1929-2020*. 2020. <https://www.mad-magazine.com/blog/2020/04/09/rip-mort-drucker-1929-2020> [28.05.2022].

- 34 Früher Comicstrip von Winsor McCay, der nur als Sonntagsseite erschien (*New York Herald*, 1905-1911 und 1924-1927 und dazwischen als *In the Land of Wonderful Dreams* in *The New American*, 1911-1914). Einer der ganz großen Comicklassiker, berühmt für seine grafische Opulenz und grandiose Farbgebung. Wiederaufgelegt in zahlreichen Editionen, zuletzt in einer exzellent reproduzierten Ausgabe im Großformat im Taschen Verlag (Braun, Alexander; Winsor McCay: *The Complete Little Nemo 1910-1927*. Köln [Taschen] 2019).
- 35 Jill Chamberlain: *The Nutshell Technique: Crack the Secret of Successful Screenwriting*. University of Texas Press, 2016, S. 24.
- 36 Zinnemann, Fred. (Regie): *12 Uhr mittags (High Noon)*. Produktion: Stanley Kramer Productions. 1952.
- 37 Jackson, Peter (Regie): *The Lord of the Rings: The Two Towers (Der Herr der Ringe: Die Zwei Türme)*. Produktion: Burbank: New Line Cinema, Wellington: WingNut Films. 2002.
- 38 Wise, Robert (Regie); Robbins, Jerome (Regie): *West Side Story*. Produktion: Mirisch Pictures Seven Arts Productions. 1961.
- 39 Spielberg, Steven (Regie): *West Side Story*. Produktion: Universal City: Amblin Entertainment, New York City: TSG Entertainment. 2021.
- 40 Kerstin Stutterheim verweist hier auf Gustav Freytags dramaturgisches Konzept der Katastrophe als die abschließende Lösung des tragischen Konflikts, die sich also nicht auf Geschichten mit glücklichem Ende übertragen lässt. <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/k:katastrophe-7593> [16.05.2022].
- 41 Denouement bezeichnet das finale Ergebnis einer komplexen Sequenz von Ereignissen.
- 42 Booker, Christopher: *The Seven Basic Plots*. London [Bloomsbury UK] 2004
- 43 Die französische Originalausgabe des Buchs von Polti stammt von 1895 und wurde seither unzählige Male wiederveröffentlicht. Siehe: Figgis, Mike: Introduction. In: *The Thirty-Six Dramatic Situations*. London [Faber and Faber] 2017.
- 44 Siehe dazu u.v.a. Mars-Jones, Adam: Terminator 2 Good, The Odyssey Bad. In: *The Guardian*. 21. November 2004. <https://www.theguardian.com/books/2004/nov/21/fiction.features> [29.05.2022].
- 45 Zitiert nach Amidi, Amid (2017): »Als Miyazaki dies 1979 schrieb, hatte er bereits mehr als ein Jahrzehnt Erfahrung in der Arbeit mit Zeichentrickfilmen und Mangas, aber er hatte seinen ersten Spielfilm noch nicht fertiggestellt. In den nächsten vier Jahrzehnten sollte Miyazaki diesem Ansatz folgen, und die Ergebnisse seiner legendären Karriere sprechen für sich.« *Learn A Valuable Lesson About Storytelling From Hayao Miyazaki*. https://www.cartoonbrew.com/animators/hayao-miyazaki-explains-develop-idea-film-147319.html?fbclid=IwAR3qrQRO-_aTYZHnNdkbIpFttB6XRvSmVfco6NTRUKyIk8G5fq3D8OcwsGE [12.06.2022].
- 46 Aus meiner eigenen Erfahrung weiß ich, dass sich oft vermeintlich schräge Gedanken und gedankliche Fehler als genau die »Thinking out of the Box«-Elemente entpuppen, die man für wirklich originelles Erzählen braucht. Aus der künstlerischen Praxis auch als »Happy Accidents« bekannt.
- 47 Vandehey, Scott: *22 Panels That Always Work: Wally Wood's Legendary Productivity Hack*. 2020. <https://cloudfour.com/thinks/22-panels-that-always-work-wally-woods-legendary-productivity-hack/> [29.05.2022].
- 48 Point Park University: *Logline Formula: How to Write a Logline That Works*. <https://online.pointpark.edu/screenwriting/loglines/> [28.05.2022] 2021.

- 49 Ebd.
- 50 Cameron, James (Regie): *Titanic*. Los Angeles: 20th Century Fox (Produktion). 1997.
- 51 Coppola, Francis Ford (Regie): *The Godfather (Der Pate)*. Los Angeles: Paramount Pictures (Produktion). 1972.
- 52 Moore, Alan (Autor); Gibbons, Dave (Zeichner): *Watchmen*. New York [DC Comics] 1987.
- 53 Miller, Frank: *The Dark Knight Returns*. New York [DC Comics] 1986.
- 54 Van Lente, Fred: *Anatomy of a Comic Script*. In: *Creator Resource.com*, 2019. https://www.creatorresource.com/anatomy-of-a-comic-script/?utm_source=dlvr.it&utm_medium=twitter [28.05.2022].
- 55 <http://www.fredvanlente.com/comix.html>. https://www.creatorresource.com/anatomy-of-a-comic-script/?utm_source=dlvr.it&utm_medium=twitter [28.05.2022].
- 56 Das war/ist besonders im frankobelgischen Raum oft üblich, da sich der eigenständige Berufsweig des Comicszenaristen in der Mehrheit quasi evolutionär aus vormaligen Comiczeichnern rekrutierte, die sich (fast) ganz aufs Schreiben verlegten. Wichtige Beispiele dafür sind Greg (d.i. Michel Fournier) und Maurice Tillieux. Siehe auch: Hein, Michael: Maurice Tillieux. In: *Reddition Zeitschrift für Grafische Literatur*. Ausgabe 73. Reinbek b. Hamburg [Edition Alfonz] 2021, S. 20-21.
- 57 Zitiert nach: Fabrega, Merlisa: *Ray Bradbury's Best Writing Advice*. 2012. <https://daringtolivefully.com/ray-bradbury-writing-advice>[29.05.2022]. Dieser Artikel ist insgesamt ausgesprochen lesenswert, da er Bradburys besten Tipps zum Schreiben zusammenfasst.