

Lino Wirag

## Zu einer Produktionspoetik des Comics

*Der Essay skizziert Comiczeichnen als zu entdeckendes kulturwissenschaftliches Arbeitsfeld. Die Begriffe ‚Produktionspoetik‘ und ‚Poetik‘ werden diskretisiert, anschließend Quellen der Zeichnungsforschung vorgestellt, mögliche Fragestellungen eingeführt und erste Thesen, beispielsweise zu den poetologischen Implikationen von Zeichenratgebern, angerissen.*

### Poetologische Präliminarien

In den Geisteswissenschaften wird heute gerne von ‚Poetik‘ gesprochen, um den Begriff ‚Theorie‘ zu umgehen, ihn durch einen schwingungsreicheren Terminus zu ersetzen, der sich in seiner Offenheit auch marginalisierten ästhetischen Phänomenen – zumal solchen der populären Kultur – annähern darf und dabei nicht auf formalistische Hermeneutiken angewiesen ist, sondern sich freier aus dem Werkzeugkasten der Wissenschaftsmethodik bedienen kann.

So bringt ein schneller, oberflächlich kartographierender Googleschuss nach dem indistinkten Term nicht nur Aristoteles’ Referenzbuch, dem das Diskursfeld seinen Namen verdankt, sondern auch Poetiken zur Ökonomie, zu Postmoderne und Architektur, zu Fußball und nicht zuletzt Hiphop hervor. Poetik verschmäht also keineswegs die tradierten Künste – bei Aristoteles war sie vornehmlich Dramentheorie –, etikettiert aber auch zunehmend bisher wenig explorierte ästhetische, philosophische und anthropologische Phänomene: Aktuelle Neuerscheinungen eruieren beispielsweise eine „Poetik des Staunens“, des „Privatraums“ oder des „Lachens“. Auch eine „Poetik des Comic“ gibt es natürlich schon: Ole Frahm hat sie für die Zeitschrift *Schreibheft* verfasst, untersucht in ihr aber vor allem die politisch-ökonomischen Implikationen des Mediums.<sup>1</sup>

Das griechische „poiein“ bezeichnet Vorgänge des Machens oder Herstellens im handwerklichen Sinn, und als Poetik – die das herstellende Tun um die dazugehörige „techne“ erweitert – entsprechend die Lehre oder Kunde dieses Schaffens, Gestaltens oder Hervorbringens. Tatsäch-

---

<sup>1</sup> Ole Frahm. „Axt, Pfeife, Strich. Poetik des Comic“. *Schreibheft* 68 (2007), S. 73–83.

lich ist die Poetik so alt wie die Wissenschaft selbst, und obwohl sie inzwischen als Teilbereich der Ästhetik gefasst wird, ging diese ideengeschichtlich selbst wieder aus jener hervor.

Im Sprechen über Poetik wird also immer nach der Kunstlehre, den Regularitäten eines (meistens ästhetischen) Vorgangs gefragt, nach der Produziertheit oder Konstruiertheit bestimmter Artefakte, Diskurse, Dispositive oder Episteme.

Eng verbunden mit dem Begriff der Poetik sind also das Sprechen über Produktionsästhetik und -regeln, Materialität, Handwerk, Werkstätten, Prozessualität und Performanz, Kreativität, implizites und explizites Wissen; aber auch Fragen nach Formen, Stilen und ästhetischen Anschauungen individueller Kunst-, Kultur- oder Comicschaffender. Häufig liest man von „der“ Poetik einer dezidierten Kunstrichtung oder -schule, häufiger von der Poetik eines Einzelkünstlers; gemeint sind fast immer die idiosynkratischen ästhetischen Merkmale, die das betreffende Werk von anderen unterscheiden, und nur selten die tatsächliche Produktionspraxis oder explizit-implizite Kunstlehre, die eigentlich mit dem Terminus verbunden sind.

Der Poetikbegriff weicht also auf, sowohl in die ubiquitäre Richtung einer „(regelhaften) Theorie von“ – wie im Sprechen über eine „Poetik des Fußballs“ – als auch in die myopische Richtung eines „ästhetischen Programms von“, wie es sich beispielsweise in Aufsätzen artikuliert, in denen nicht nach individuellen Konstruktionsprozessen, sondern nach ästhetischen Auffälligkeiten des fertigen Produkts gefragt wird, aus dem die Spuren dieser Gemachtheit meistens lange getilgt sind.

Dabei ist Poetik ohne Praxis, die Reflexion dieser Praxis und schließlich die Reflexion der Reflexion nicht zu haben: Schon Aristoteles, der vor 2300 Jahren die Maßstäbe für eine kommende Kunstreflexion setzte, führte theoretische Formulierungen und Hinweise zur ästhetischen Praxis in enger Verschränkung, dachte sich deskriptiv und präskriptiv zugleich an seinen Gegenstand – das Drama – heran.

„Von der Dichtkunst selbst und von ihren Gattungen, welche Wirkung eine jede hat und wie man die Handlungen zusammenfügen muss, wenn die Dichtung gut sein soll, ferner aus wie vielen und was für Teilen eine

Dichtung besteht“<sup>2</sup>, wird dort als frühes Forschungsdesiderat formuliert, und schon wird ersichtlich, dass poetologisches Sprechen keineswegs nur von Produktionsästhetik handelt („wie man die Handlungen zusammenfügen muss“), sondern auch von Rezeptionsästhetik („welche Wirkung eine jede hat“) und schließlich von formal-struktureller Analyse („aus wie vielen und was für Teilen eine Dichtung besteht“).

Der Schwerpunkt dieses frühen Nachdenkens über Kunst und Regel liegt also auf Bau und Wirkung der Künste, und obwohl Aristoteles kaum explizite Vorgaben benennt, führt die Art und Weise seines begrifflichen Analysierens, das zwischen guter und schlechter Wirkung, zwischen passender und unpassender Fügung ausdrücklich trennt und immer wieder exemplifiziert, *wie* ein Werk gemacht sein solle, unaufhaltsam zu Produktionsvorgaben, die sich daraus extrapolieren lassen: Deskription und Präskription, so scheint es, unterscheiden sich oft nur in der Modalität der Aussage, die zwischen Indikativ („So wird etwas gemacht“) und Imperativ („Mach etwas so“) wechselt: Dem Fokus jeder affirmativen Beschreibung, könnte man vorsichtig formulieren, ist die Regel der Produktion schon inhärent.

Halten wir also fest – bevor wir danach fragen, was diese Ausführungen überhaupt für den Comic leisten –, dass Poetik als Subjektästhetik über Kunstverfertigung bzw. gefertigte Kunst und über die dazugehörigen Regeln spricht, explizit oder implizit formuliert, mit normativen oder deskriptiven Implikationen, aus dem Werk entfaltet oder an es herangetragen.

Poetik, so möchte ich summieren, bezeichnet als „Lehre von etwas“ nicht nur das „Wissen-von“ – das Wissen darüber, wie etwas *beschaffen* ist, die klassische Domäne der Theorieschreibung –, sondern vor allem das „Wissen-wie“: nämlich das Wissen darüber, wie etwas tatsächlich *geschaffen* wird, ob es spontan oder geplant zustandekommt, von Hand oder mithilfe von Maschinen hergestellt wird; kurz: Poetik bezeichnet die Theorie (mehr oder weniger regelhafter) Produktion.

Sie nimmt in ihrer Eigenschaft als Ratgeber didaktische Funktionen wahr, indem sie Berufsanfänger in die Geheimnisse der Kunst einzuweihen verspricht, oder als Genieästhetik genau diese Geheimnisse als uner-

---

<sup>2</sup> Aristoteles. *Poetik*. Übertr. u. hrsg. v. Manfred Fuhrmann. Stuttgart: Reclam 1994, S. 5.

gründlich verdunkelt. Eben dieser Ratgeberaspekt – ein Mantel, den sich bereits Aristoteles umwirft – wird uns im Folgenden näher interessieren.



Abb. 1 Scott McCloud formuliert sein poetologisches Credo.<sup>3</sup>

### Produktionspoetik

Für den Comic möchte ich eine etwas ausgedünnte Begriffsdefinition wählen, die sich höflich einerseits zu lösen, andererseits zu strengen Auslegung von Poetik als „einer normativen Auffassung von Art, Funktion und Eigenschaften von Literatur“ entzieht (wie sie beispielsweise Grübel, Grüttemeyer und Lethen geben<sup>4</sup>) und sich – ebenfalls mit eigenen analytischen Scheuklappen behängt – in Richtung einer *Produktionspoetik* verabschiedet.

Meine Fassung des Begriffs Produktionspoetik versucht einerseits, die Unwägbarkeiten und Aporien eines Sprechens über „die“ Poetik zu vermeiden, das notorisch Praxis und Theorie, Regel und Lizenz, Rezeption und Produktion zur gleichen Zeit verhandeln möchte, und klammert andererseits bewusst zentrale Fragen der etablierten Produktionsästhetik aus, die auf empirischer Basis nach soziokulturellen und ideologischen Einflüssen auf künstlerische Praktiken oder den Gebrauchswert des Herstellens fragt.

Produktionspoetik, wie ich sie verstehe, bekennt sich dagegen ausschließlich zu praxisimmanenten Fragen und widmet sich damit Prozessen und Praktiken, Skizzen und Notizen, Entwürfen und Vorstufen und

<sup>3</sup> Scott McCloud: *Making comics. Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. New York: Harper 2006, S. 5.

<sup>4</sup> Rainer Grübel, Ralf Grüttemeyer u. Helmut Lethen: *Orientierung Literaturwissenschaft. Was sie kann, was sie will*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2001, S. 3.

deren Reflexion, liest Anleitungen, Anweisungen und Ratgeber aus, erforscht kognitive und handwerkliche Fertigkeiten und Wissensspeicher, um sie immer wieder gegen das (vermeintlich) abgeschlossene Artefakt zu rüsten<sup>5</sup>.

Das „vollendete“ Kunstprodukt – die fertige Seite, das gedruckte Heft, der digital veröffentlichte Comic – kann nicht mehr alleiniger Gegenstand der Comicforschung sein: Von jeder Comicseite verbleibt, wie bei fast allen ästhetischen Praktiken, nicht nur eine singuläre, letztgültige Fassung (die beliebig oft reproduziert werden kann), es existieren vielmehr dezidierte Vorstufen, die in enger Verzahnung zum fertigen Werk stehen: Angefangen von rudimentären *doodles* und präziseren *sketches* über Figurenstudien, Skripten in Textform und deren *breakdown* in Storyboards und Layouts.

### Sieben poetologische Quellen

Um die Frage zu beantworten, was der Comic überhaupt an poetologischen Quellen anzubieten hat, bestünde ein erster Schritt darin, eine rohe Typologie produktionsreflektierender Quellen aufzustellen, die sich auf verschiedene Text- und Bildtypen verteilen: Zu sehr blieb die Comicforschung bislang der fertigen Seite verhaftet, von der aus sich künstlerische Archetexte nur mutmaßen, nicht aber ohne Gewalt ableiten lassen.

Neben Prätexten des Comics wie Entwürfen, Skizzen, Kritzeleien, Plänen, Konzepten etc., die noch guten Gewissens als Realien bezeichnet werden dürfen, existieren weitere Formen paratextueller Artefakte, die versprechen, die Produktionspraxis des Comics weiter aufzuschließen: Beispielsweise (in schriftlicher Form vorliegende) Zeichnerporträts und -interviews, die – meist verstreut publiziert –, immer wieder produktionsstrategische Fragen berühren; dann Selbstaussagen von Comickünstlern (vor der Kamera oder in Essayform), die auf dem schmalen Grat zwischen Inszenierung und Authentizität, explizierbarem Wissen und Mutmaßung wandeln; außerdem tatsächliche, als quasiempirisch einzustufende Werkstattbesichtigungen, -protokolle und -dokumentationen (in deren Verlauf natürlich wieder Prätexte zu sichten sind); darüber hinaus eine umfangreiche, virtuell wie analog beständig anwachsende

---

<sup>5</sup> Allerdings nicht in Sinne einer poststrukturalistischen Lektürepraxis, die den Text generell als unabgeschlossen und „weiterarbeitend“ begreift.

Sammlung von Zeichenratgebern, Do-it-yourself-Büchern, Tipps-und-Tricks-Foren, die – vor allem dem Comicaspiranten – versprechen, seinen Wissensstand handwerklich, kompositorisch und formgeschichtlich zu vertiefen; dann Software, die den Schaffensprozess digital unterstützt; und letztens die metafiktionale Darstellung von Comiczeichnern und Comiczeichnung im Medium selbst, die entsprechend unter den Vorzeichen des Fiktionalen steht und einer empirischen Produktionspoetik des Grafischen damit als Spiegel- und Kontrastfolie zugleich dient. Jannis Violakis hat erst vor kurzem in seinem materialsatten Aufsatz „Spiegel-Bilder. Der Comic im Comic“<sup>6</sup> vorgeführt, wie ausdauernd das Medium sich selbst und seine Produktion reflektiert.

Die wissenschaftliche Aussagekraft dieser noch reichlich grob verleimten Kategorien variiert je nach methodischem Zugriff um ein Vielfaches, schließlich unterscheiden sich die einzelnen Untersuchungsfelder in Beschreibungsabsicht, -glaubwürdigkeit und -medialität, schwanken sie doch zwischen Fakt und Faktur, Konkretion und Vagheit, Offen- und Geschlossenheit, Überzeitlichkeit und Transienz.

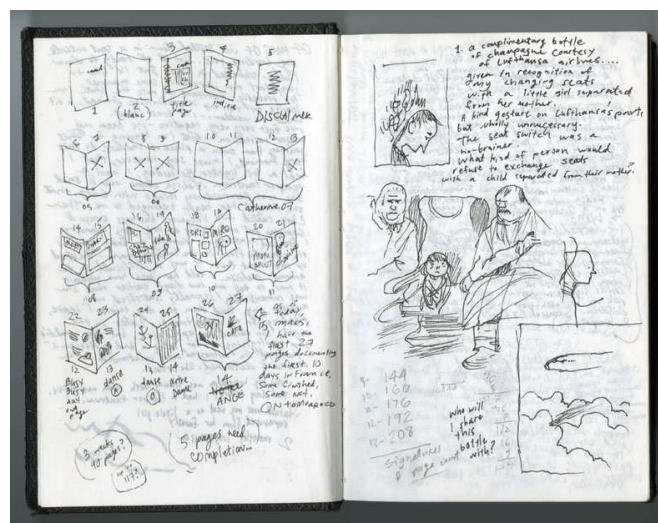


Abb. 2 Auszug aus Greg Thompsons Skizzenbuch.<sup>7</sup>

<sup>6</sup> Jannis Manolis Violakis. „Spiegel-Bilder. Der Comic im Comic.“ *Comics, Mangas, Graphic Novels*. Hrsg. von Heinz Ludwig Arnold u. Andreas C. Knigge. München: Ed. Text + Kritik 2009, S. 258–268.

<sup>7</sup> Craig Thompson. *Constructing Carnet*. URL: <http://www.blog.dootdootgarden>



Abb. 3 Charles M. Schulz am Zeichentisch.<sup>8</sup>

### Zu einer Produktionspoetik des Comics

Und doch ist ihnen gemein, dass es um das „Wissen-wie“ der Comicproduktion geht, nicht mehr nur darum, wie ein Comicartefakt verfasst *ist* (wie es aufgebaut ist, welche grafischen Erzählstrategien es verwendet, welche Zeichen es dazu benutzt etc.) und wie es wirkt, sondern darüber, wie ein Comic verfasst *wird*.

Müheles öffnet sich aus dieser Typologie des Kreativen ein Spektrum praxisnaher Fragen, etwa danach, welche Schritte in unterschiedlichen Darstellungen zur fertigen Comicseite führen, welche Stadien das Werk durchläuft oder durchlaufen kann; ob und welche Vorgaben zu materiellen und kognitiven Aspekten der ästhetischen Praxis gemacht werden; wie ein Comic zu seiner Erzählung kommt, wie diese Narration auf Papier oder im Bildschirm weiterentwickelt und in die Fläche ausgebreitet wird, und schließlich, welchen (apparativen) Überarbeitungen und Korrekturen das Artefakt vor der endgültigen Veröffentlichung unterzogen

---

.com/2008/01/13/constructing-carnet, 13.1.2008 (zit. 9.12.2010).

<sup>8</sup> *Wikimedia Commons*. URL: [http://en.wikipedia.org/wiki/File:Charles\\_Schulz\\_NYWTS.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Charles_Schulz_NYWTS.jpg), 14.10.2006 (zit. 18.09.2011)

wird. Lassen sich, parallel zur Literaturgeschichte, regelhafte, autorzentrische, ästhetisch-theoretisierende oder geniehafte Positionen (und ihre Schnittmengen) herausarbeiten?

Und da wir von Comics reden und nicht von Literaturliteratur, Gemälden oder Zeichnungen, müssen Fragen nach der *Materialität visueller Narration* und ihrer Produktion im Fokus der Untersuchung stehen: Schließlich teilt sich jede produktive Praxis in rhizomatisch verflochtene Material-, Kognitions- und Körperdiskurse, die, speziell auf den Comic bezogen, von Visualisierungs- und Narrationssystemen dominiert werden. Ein Comic ist schließlich – auch während seiner Entstehung – nicht eine „Narration mit Bildern“ oder „Bilder, die narrativ aufgeladen werden“, sondern immer schon beides: erzählende Bilder, gebildete Erzählung. Grafische Literatur ist nicht bruchfrei in erzählende und abbildende Elemente zu segmentieren, und daher ist auch die dazugehörige Produktionspraxis nicht in diesem Sinne zu rekonstruieren. Comiczeichnen bedeutet immer, grafische Erzählräume zu schreiben, und etwaige Forschung muss deshalb Ideenfindung, Zeichnung und Erzählung gleichermaßen differenzieren und zusammendenken.

### McClouds Six Steps

Wenden wir uns, um ein erstes produktionspoetisches Modell vorzustellen, mit Scott McCloud einem alten Bekannten zu, der in *Understanding Comics*<sup>9</sup> eine Genealogie der kreativen Arbeit vorschlägt, die ihr Autor nicht zuletzt als Comicpoetik verstanden wissen will und die Comicpraxis als Konkretionspraxis nacherzählt.

Im 7. Kapitel, „The six steps“<sup>10</sup>, stellt McCloud dar, wie jede künstlerische Äußerung sechs, und zwar genau sechs Schritten folgt, eine Aufteilung, die in ihrer progressiven Linearität vermutlich zu simpel, zu genialisch erscheint, als dass sie von anderen Disziplinen aufgenommen worden wäre. McCloud teilt die ästhetische Praxis in die Schritte *Idea/Purpose, Form, Idiom, Structure, Craft* und *Surface*, sich damit gewissermaßen aus dem innersten und unsichtbarsten Schmelztiegel des Kreativen immer weiter an das fertige Werk heranarbeitend, bis dessen Oberfläche erreicht ist.

---

<sup>9</sup> Scott McCloud. *Understanding comics. The invisible art*. Northampton, MA: Tundra Publications 1993.

<sup>10</sup> Ebd., S. 162-184.



Dabei geht es McCloud – unausgesprochen – um ästhetische Konkretisierungsprozesse, die das Werk aus einem noch nebulösen Erfindungsraum (der von numinosen „impulses“, „emotions“ und „philosophies“ belebt wird) heben und über immer weitere Vergegenständlichungen – der Formgebung, Stilfindung und Strukturbildung – schließlich durch die technisch beherrschte Ausführung und Oberflächenpolitur zum fertigen Artefakt reifen lassen. Dieser Verfertigungsverlauf bedient alte Handwerksmetaphern, in denen das Werkstück so lange mit verschiedenen Geräten bearbeitet wird, bis es in vollendeter Gestalt vorliegt. Sogar die, in der Vergangenheit bisweilen religiös mystifizierte, Ideenfindung wird in dieser stratifizierenden Typologie nur zu einem unter anderen Widerständen im geschlossenen Schaltkreis ästhetischer Praxis.

Ein Künstler, so führt McCloud vor, kann einen bestimmten ästhetischen Reifegrad erreichen, indem er – ähnlich wie bei einem Computerspiel – Stufe um Stufe der zeichnerischen und kreativen Praxis erklimmt. Umgekehrt führt der künstlerische Lernprozess gewissermaßen vom Ende zum Anfang, vom Nachahmen der Oberfläche hin zum Aufschlüsseln und Verstehen auch der erzählerischen Techniken und schließlich formalen Grundlagen eines Mediums.

Wenig kann mit diesem Modell über die Besonderheiten und tatsächlichen praktischen Implikationen der unterschiedenen Entwicklungsstufen gesagt werden, ihre Komplexität muss so weit wie möglich reduziert, vorhandene Schnittmengen um einer einheitlichen Typologie willen unterdrückt werden.

Was aber erzählt uns eine solche Schematisierung, die nicht auf praktische Anwendbarkeit, sondern auf theoretische Allgemeingültigkeit zielt, über eine Produktionspoetik des Comics?

Unausgesprochen macht McCloud darauf aufmerksam – egal, ob seine Einteilung plausibel erscheint oder nicht –, dass jede Produktionspraxis sich um verschiedene, sich wiederholende, miteinander abwechselnde und einander durchdringende Systeme oder Felder gruppiert, ohne die künstlerische Produktion (von Konzeptkunst einmal abgesehen) nicht vorstellbar wäre: *Craft* und *Surface* sind evident mit der Materialität und Kunstfertigkeit des ästhetischen Handwerks (Stifte, Pinsel, Trägermedien, Druckverfahren etc.) verbunden, *Idea* und *Idiom* weisen dagegen ebenso auf die Rolle des Comicautors als schaffendes Subjekt wie auf Kreativitätstheorie hin, während *Structure* und *Form* Diskurse über die be-

sonderen formalen Bedingungen eines Mediums – beispielsweise des Comics – führen.

McCloud eröffnet durch seine propädeutische Aufteilung erst den Blick auf komplexere Schichtungen, auf das produktionspoetische, mitunter dialektische Zusammenspiel von Material und Idee, Form und Inhalt, *body and mind*, Intention und Resultat, mimesis und poiesis, und kartographiert damit erste Koordinaten für ein weiteres Nachdenken über die Praxis des Comiczeichnens. Grundlegend wird in den „six steps“ die Arbeit der Konkretion, der Verfeinerung durch Veränderung, als basales Modell geführt, um aus unförmigem Chaos inkrementell zu gestalteter Form zu finden.

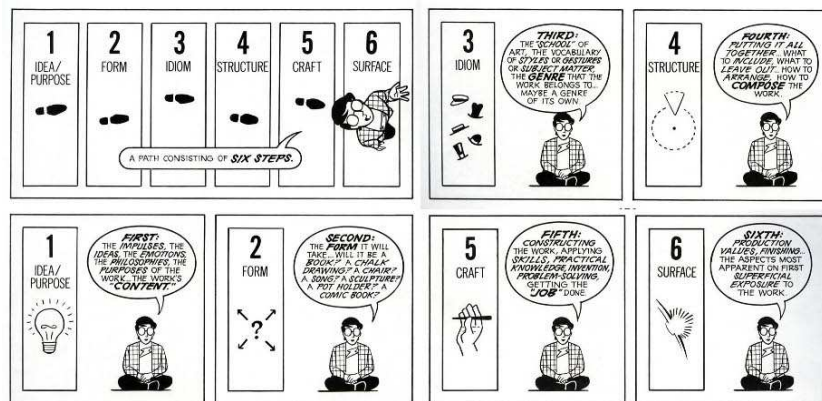


Abb. 5 Sechs Schritte sollt ihr sein.<sup>11</sup>

## Ratgeber

Ich will nun, in der zweiten Hälfte meines Beitrags, exemplarisch zwei Zeichenratgeber vorstellen und versuchen, sie im Hinblick auf die Definition von Poetik als Produktionspoetik zu kontextualisieren.

Selbsthilfebücher scheinen auf den ersten Blick ideale poetologische Untersuchungsgegenstände zu sein, da sie Züge etablierter Formen kunstpraktischen Sprechens tragen: Ein (anerkannter) Künstler versucht (so im Rahmen einer Poetikvorlesung), Kernelemente seiner Praxis zu fassen und intelligibel zu machen. Nirgendwo sonst wird so ausführlich über

<sup>11</sup> Ebd., S. 170f.

Fragen der Materialität, des kreativen Prozesses, des narrativen Zusammenhangs, der Figurenzeichnung und -führung oder grafischen Gestaltung von Comicseiten nachgedacht; und vor allem: Nirgendwo sonst wird versucht, die ästhetische Praxis so systematisch zu segmentieren wie hier. Weil der Ratgeber selbst schon Theorieschreibung ist, leistet er der Forschung wertvolle Vorarbeit.

Die Analyse eines Zeichenratgebers bringt allerdings auch, wie könnte es anders ein, spezifische Aporien mit sich: Der Ratgeber ist kein faktischer Werkstattbericht, seine poetologischen Implikationen erscheinen immer schon gebrochen durch die Linse seiner Kommunikationsabsicht: Er ist eine Zuschreibung, die erst im Vor- oder Nachhinein und mit pädagogischer Intention konstruiert wird. Der Ratgeber ist selbst schon hergestellt, ein Artefakt zweiter Ordnung, das weder beobachtete Prozessualität selbst ist noch Prozessualität adäquat widerspiegelt, sondern reflektierte, zugerichtete Prozessualität vorführt. Darüber hinaus haben Zeichenratgeber selbst bereits spezifische Darstellungskonventionen entwickelt, die von Ratgeber zu Ratgeber fortgeschrieben werden und Originalität, Qualität und Adäquanz jedes nachfolgenden Werks abschwächen können.

Zu den genannten, medienspezifischen Hindernissen gesellen sich oft analytische Schwächen, die mit Zielgruppe und didaktischer Aufgabe verknüpft sind: So erscheinen Ratgeber häufig unterkomplex, zum einen, weil sie sich an Laien richten, zum anderen, weil die Rolle des Ratgebers als immobiles Relais im ästhetischen Produktionskreislauf bedingt, dass er

- sich nicht auf den individuellen Kenntnisstand des Kunst- bzw. Comicschaffenden einstellen, dessen Vorlieben und Fähigkeiten, Produktionsstrategien und Werkintentionen gezielt berücksichtigen kann,
- den aktuellen Produktionsstand („Wie weit ist das Werk gediehen?“),
- die speziellen produktionspraktischen Schwierigkeiten und damit auch
- die gestalterischen, narrativen und formalen Spezifika des entstehenden Werks nicht gezielt berücksichtigen kann.
- Schließlich fehlen auch dem Autor/der Autorin des Ratgebers zwangsläufig selbst Kenntnisse, um wirklich sämtliche produktionspraktischen Aspekte adäquat abzudecken; d.h. von einer Vollständigkeit des produktionsstrategischen Programms kann nicht die Rede sein.

Diese fünf Gründe zwingen den Zeichenratgeber zu einem Mindestmaß an Abstraktion, Vereinheitlichung und Vereinfachung, das schließlich so viele Unschärfen aufweist, dass der Ratgeber in der wissenschaftlichen Wahrnehmung ungenau und verallgemeinernd wirken muss, wenn man seine Sonderstellung als didaktischer Transponder im ästhetischen Prozess nicht berücksichtigt.

Trotzdem bieten sich Zeichenratgeber für eine erste Kartographie comicpoetologischer Standpunkte an: Erst in der Mikroperspektive können Chancen und Grenzen einer produktionskritischen Lektüre vorgeführt werden, die den Raum öffnen für eine Lösung von einem statischen Kunst- und damit Comicbegriff hin zu einer beweglichen Beschreibung von Kunst als einer Zeichenpraxis, die in Produktion wie Rezeption Zeichen erschafft, überdeckt, auslöscht und beständig gegeneinander verschiebt.

Wir werden sehen, dass die produktionsästhetische Annäherung an grafische Literatur vor allem *drei* konstanten Setzungen folgt: Während beispielsweise Materialität und Technik des Zeichenprozesses ausführlichen Raum einnehmen und stark normativ strukturiert werden, erfahren andere Produktionsbereiche wie *Scripting*, *Storytelling*, oder noch genereller: Ideenfindung und -ausarbeitung, wenig praxistheoretische Aufmerksamkeit. Wieder andere Bereiche – wie Seitenkomposition und Panelübergänge – werden analytisch-theoretisch und damit vor allem deskriptiv gehandhabt: Hier stehen das ästhetische Wirkungswissen, die formale Funktionsweise und weniger tatsächliche Produktionsbedingungen im Vordergrund.

### Lee/Buscema

Einer der ersten Beiträge zur Comicpraxis, der versprach, sämtliche Produktionsfacetten abzudecken, war *How To Draw Comics The Marvel Way* von Stan Lee und John Buscema<sup>12</sup>. Lee/Buscema vertreten in ihrem Ratgeber einen dezidiert formalistischen Produktionsansatz, der sich dennoch – vielleicht gerade aufgrund seiner Invarianz – als ausgesprochen halt- und referenzierbar erwiesen hat.

---

<sup>12</sup> Stan Lee/John Buscema. *How To Draw Comics The Marvel Way*. New York: Simon and Schuster 1978.

Der Titel des Ratgebers verrät bereits, dass es den Autoren nicht darum geht, eine allgemeingültige Praxis (des Comiczeichnens) zu entwickeln, sondern nur ein spezielles Segment, den Superheldencomic nämlich, genauer: den Superheldencomic einer bestimmten Schule, zu beleuchten. Lee verspricht im Vorwort augenzwinkernd, dem – meist jugendlichen – Comicaspiranten die Fähigkeiten zu vermitteln, „to draw *comicbook superheroes* [...] in the mildly magnificent Marvel style“<sup>13</sup>. Ich habe *How To Draw Comics The Marvel Way* unter anderem ausgewählt, um zu betonen, dass es selbstverständlich nicht nur eine Produktionspoetik des Comics geben kann, sondern viele unterschiedliche.

Schon bei cursorischer Lektüre wird deutlich, dass Lee/Buscema präzise Vorstellungen von Comicproduktion haben: So machen die Autoren genaueste Vorgaben über zu verwendende Zeichenmaterialien („A sable hair #3 is your best bet“<sup>14</sup>), Zeichenpraxis und Stil („The lines must be clean, sharp and decisive“<sup>15</sup>), Figurenzeichnung, Komposition und sogar Geschlechterrollen („A woman is drawn to look smooth and soft as opposed to the muscular, angular rendition of man“<sup>16</sup>).

Die Autoren verfolgen einen Ansatz des Entwerfens, der – was die grafische Gestaltung betrifft – auf eine abstrahierende, aber doch realistische Wiedergabe von Anatomie und Hintergründen ausgerichtet ist: Um naturalistische Tiefen- und Körperverhältnisse zu erreichen, schlagen Lee/Buscema einen segmentierenden, letztlich konstruktivistischen Gestaltungsansatz vor, wie er in ähnlicher oder gleicher Form in allen Werkstätten unterrichtet wird, die auf mimetische Körper-, Natur- und Materialzeichnung abzielen: Geometrische Grundformen – hier vor allem Zylinder – werden dabei zu komplexen Körpern und Konstellationen (Lebewesen, Gegenständen, Maschinen, räumlichen Anordnungen) zusammengesetzt und in verschiedenen Schritten konkretisiert, konturiert, konstruiert und rekonstruiert: „Can you see how we start with a primitive stick figure and continue to scribble over it, thinking in terms of imaginary cylinders, until we end up with the pose we want?“<sup>17</sup>

---

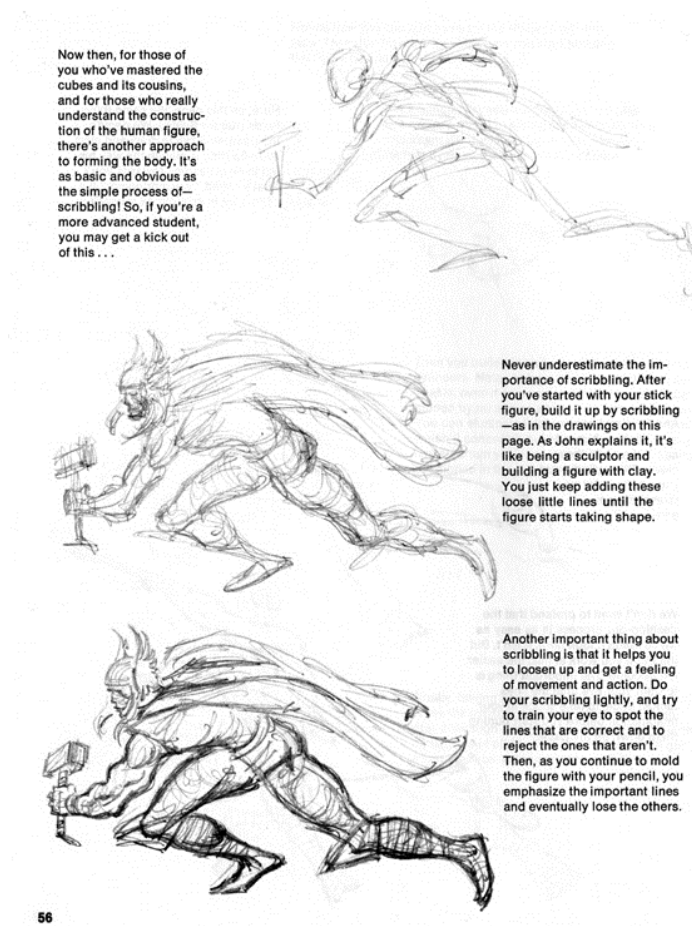
<sup>13</sup> Ebd., S. 8.

<sup>14</sup> Ebd., S. 12.

<sup>15</sup> Ebd., S. 147.

<sup>16</sup> Ebd., S. 44.

<sup>17</sup> Ebd., S. 57.

Abb. 6 Thor nimmt Gestalt an.<sup>18</sup>

Auch hier findet sich ein – bereits bei McClouds „steps“ beobachtetes – Verfahren der Konkretion und Verdichtung, bei der die Zeichnung in immer neuen Bearbeitungsschleifen präzisiert wird, bis sie ihre endgültige Gestalt erreicht<sup>19</sup>. Dieser Verfertigungsverlauf bedient alte Handwerksmetaphern, in denen das Werkstück so lange mit verschiedenen

<sup>18</sup> Ebd., S. 56.

<sup>19</sup> Das zugrundeliegende atomistische Modell würde auch einer Debatte über strukturalistisch-konstruktivistische Comicsemiologie neuen Zündstoff geben.

Geräten bearbeitet wird, bis es in vollendeter Gestalt vorliegt. Der Handwerksbegriff setzt hier als Dispositiv verschiedene Praktiken, Gegenstände und Handlungsorte miteinander in Beziehung und ist mit Begriffen wie Regularität, Linearität, Präzision, aber auch Lehrbarkeit und Erlernbarkeit konnotiert.

Für die spezifische Produktionspraxis besonders aufschlussreich ist eine Doppelseite<sup>20</sup>, auf der die Autoren verdeutlichen, was sie unter einer lesergerechten Perspektivierung und Figurenzeichnung verstehen: Eine (für *Marvel*-Verhältnisse) verhältnismäßig ereignisarme Szene wird in zwei verschiedenen Varianten vorgeführt, von denen nur die zweite den Vorstellungen der Autoren entspricht. In dieser zweiten Ausführung dominieren Diagonalen, verschiedene Größenverhältnisse, übertriebene Posen und aggressive Mimiken, eine distinktere Tiefenschichtung und Ausschnitthaftigkeit. Obwohl die *marvel*-gerechte Variante an erzählerischer Klarheit einbüßt, spricht sie den Leser emotional, so die Argumentation, deutlicher an.

Erneut wird die triviale, aber leicht zu übersehende Tatsache evident, dass erst die Entscheidungen, die im Produktionsprozess getroffen werden, für die Wirkung der fertigen Seite verantwortlich sind, indem sie nur ein bestimmtes Segment kreativer Möglichkeiten realisieren: Erst das Wissen um mögliche Alternativumsetzungen schafft die Grundlage für eine adäquate wissenschaftliche Beschreibung des künstlerischen Resultats.

Die Komplexitätsreduktion, die mit Lee/Buscemas Produktionsstrategien einhergeht, bedingt Auslassungen: So vernachlässigen es die Autoren beispielsweise, auszuführen, wie der Übergang von einer der vorgeschlagenen zeichnerischen Konkretionsstufe zur nächsten überhaupt gelingt oder gelingen soll. Das hat auch damit zu tun, dass in *How To Draw Comics The Marvel Way* einer der wichtigeren Aspekte naturalisierender Zeichenkunst fast ganz ausgespart bleibt – stimmige Anatomie. Stattdessen dominiert die Suggestion, man könne das Zeichnen adäquater Gelenk-, Sehnen- und Muskelverbindungen quasi durch wiederholtes Ausprobieren erlernen, während das Verständnis komplexer anatomischer Zusammenhänge und das Aktstudium sanft eskamotiert werden. Die Bewohner des *Marvel*-Universums, so legt die Lektüre nahe, bestehen un-

---

<sup>20</sup> Lee/Buscema. *How To Draw Comics* (wie Anm. 12), S. 122f.

ter ihren Plastikanzügen nur aus den von Lee und Buscema wiederholt beschworenen Strichmännchen („Spend all the time you can doodling with stick figures“<sup>21</sup>), die nur noch ausgeformt (die Autoren verwenden das plastischere „flesh out“<sup>22</sup>) werden müssten, um stimmige, *marvel*-eske Anatomie zu erzeugen. Auch die quasimathematischen Rechen- und Zeichenoperationen – pendelnd zwischen Festlegung, Überprüfung und Revision –, die üblicherweise nötig sind, um die Proportionen der menschlichen Figur und ihre Verortung im simulierten Raum korrekt anzulegen, spielen kaum eine Rolle.

Besonders fällt auf, dass auch die Anlage von Geschichten, das sogenannte *Plotting* oder *Storytelling*, in *How To Draw Comics etc.* nicht vorkommt. Narration, so die Annahme, ist ein Surplus der grafischen Gestaltung und Komposition und stellt sich automatisch ein, wenn nur die richtigen Figuren auf der Comicseite agieren.

Ein geübter Zeichner, so scheint es, verfügt nicht nur über die trainierten Bewegungen der Hand, sondern auch über ein geheimes, quasi-genialisches Wissensreservoir, das ihn halb sehend, halb blind über die einzelnen Arbeitsschritte zum bestmöglichen Ergebnis führt. Unschwer ist darin ein Widergänger der, vor allem im 18. Jahrhundert kurrenten, Genieästhetik zu erkennen, nach der Kunst „unmittelbar aus der geistigen und seelischen Verfassung ihrer Urheber hervorgeht und Ausdruck deren natürlicher Begabung“<sup>23</sup> sei, wie Rainer Baasner summiert.

Wir stehen mit *How To Draw Comics The Marvel Way* einem produktionspraktischen Ansatz gegenüber, der Regularität und Sichtbarkeit bevorzugt und alle nichtregulierbaren, alle nichtsichtbaren Prozesse übergeht, marginalisiert oder in die Sphäre einer numinosen Selbstverständlichkeit überführt, die befremdlich an poetologische Positionen vergangener Jahrhunderte erinnert.

Ein kulturkritischer Blick könnte diese Zusammenfassung als Hebel benutzen, um die (vermeintlich) mindere Qualität eines ganzen Mediums nachzuweisen, das Oberflächlichkeiten für oberflächliche Leser produ-

---

<sup>21</sup> Ebd., S. 52.

<sup>22</sup> Ebd., S. 57.

<sup>23</sup> Rainer Baasner. *Projekt Literaturkritik. Einleitung in die Epoche des Sturm und Drang*. <https://www.phf.uni-rostock.de/institut/igerman/forschung/litkritik/litkritik/start.htm?/institut/igerman/forschung/litkritik/litkritik/Epochen/ec.htm>, 11.5.2005 (zit. 9.12.2010).



ziert. Eine weniger voreingenommene, kulturwissenschaftliche Lesart käme hingegen zu dem Ergebnis, dass Autoren und Zeichner wie Lee und Buscema trotz ihrer jahrzehntelangen Berufserfahrung entweder keine tiefere technische Auseinandersetzung mit Fragen der Narration und Kreativitätslehre hinter sich haben; die Komplexität der angesprochenen Themen scheuen, weil sie schlecht visualisierbar sind, oder Ideenfindung für die Produktion von Superheldencomics schlicht irrelevant ist: Der Comic als dominant optisches Medium verfährt auch in seinen Produktionsstrategien dominant optisch und muss deshalb über eigene Diskurse visueller Kreativität, optischer Narration, materieller Praxis und körperlicher Präsenz aufgeschlüsselt werden, die weniger an intelligibel-abstrakte Auffassungen menschlicher Kreativität anknüpfen als an neu zu definierende, materiell-optische Kreationdiskurse.



Abb. 7 Perspektivierung ohne und mit *marvel touch*.<sup>24</sup>

<sup>24</sup> Lee/Buscema. *How To Draw Comics* (wie Anm. 12), S. 122f.

### McClouds *Making Comics*

Als zweites und letztes Beispiel habe ich mir *Making Comics*<sup>25</sup> aufgespart, weil Scott McCloud hier ein weiteres Mal gründlicher über sein Thema – in diesem Fall das Comiczeichnen – nachgedacht hat als andere zuvor, und damit auch diesem Beitrag eine wichtige Referenz zur Verfügung stellt, in der sich produktionspraktisches Sprechen und theoretische Reflexion überschneiden.

McCloud legt Comics, nachvollziehbar an den jeweiligen Kapitelüberschriften, als Medium aus, das Geschichten von Menschen für Menschen („Stories for humans“) in einem zuordenbaren Raum („Worldbuilding“) und unter Verwendung von Sprache („The power of words“) erzählt. Gesondert geht McCloud im Kapitel „tools, techniques and technology“ auf die materielle Dimension der künstlerischen Praxis ein. Außerdem lässt er Überlegungen und Begriffe einfließen, die bereits in *Understanding Comics* entwickelt wurden.

Im Gegensatz zu Lee/Buscema fasst McCloud den Comic nicht als dominant optisches, sondern als dominant erzählerisches Medium, Comicproduktion wird entsprechend als Schreiben in oder mit Bildern, als „writing with pictures“, gefasst. Generell ist McClouds poetologischer Zugriff offener strukturiert und lässt damit eine größere Bandbreite an Materialien, Zeichenpraktiken und Erzählstrukturen zu, obwohl *How To Draw Comics The Marvel Way* in McClouds Bibliographie als „essential reading“ geführt wird.

McCloud berücksichtigt Ratgeberthemen wie Figurengestaltung, Gesichtsausdrücke, Körperhaltungen und Perspektive, versucht aber immer wieder, sich von tradierten Ratgeberschemata mit formalistischen Werkästhetiken abzusetzen, um den Schaffensprozess stärker in Richtung einer Subjektästhetik zu orientieren.

Das ambivalent-paradoxe Diktum „There are no rules. And here they are“<sup>26</sup> zu Beginn von McClouds Ausführungen verspricht einerseits Freiheit in der Wahl der Mittel und Methoden, die zum künstlerischen Gelingen führen sollen, verweist andererseits aber auch auf ein tradiertes Set ästhetischer Praktiken, die McCloud im Folgenden diskutiert, biswei-

---

<sup>25</sup> McCloud. *Making comics* (wie Anm. 3).

<sup>26</sup> Ebd., S. 5.

len ausdrücklich nahelegt oder auch problematisiert: So hinterfragt McCloud beispielsweise in einer Anmerkung die bei Lee/Buscema absolut gesetzten Werkstadien „Pencilling“ und „Inking“, also das Vorzeichnen und Tuschen der Comicseite. Beide Verfahren können zwar immer noch als Industriestandards bezeichnet werden, in der Herstellung (beispielsweise gemalter) Autorencomics, aber auch in der digitalen Comicproduktion, so McCloud, spielen sie hingegen kaum eine Rolle mehr. Unausgesprochen nimmt McCloud mit seinem Regelparadoxon eine ästhetische Position wieder auf, nach der das Werk selbst die Regeln setzt, nach denen es entsteht. Bereits in Wagners *Meistersingern* will der lernwillige Walther von Stolzing von Hans Sachs wissen: „Wie fang ich nach der Regel an?“, und erhält die Antwort: „Ihr stellt sie selbst und folgt ihr dann.“

Diese, offensichtlich selbst schon traditionsreiche, poetologische Position versucht also, die Genie- mit der Regelästhetik zu versöhnen und täuscht dabei geschickt über die Tautologie hinweg, dass auch sie nicht formulieren kann, was zuerst da war: Künstler oder Form? Setzt der Schöpfer die Regel, die er redundant dem Werk wieder einschreibt, oder umgekehrt? In beiden Fällen landet man unwillentlich wieder auf einer Seite der poetologischen Waagschale. Kreation muss hier als Prozess gedacht werden, in dem sich Regelhaftigkeit und die Setzung ebendieser Regelhaftigkeit immer wieder abwechseln und bedingen.

Aus dieser ambivalenten Position gelingt es McCloud, durch innovative Theorieschreibung zu einem tiefergehenden Verständnis der Comicproduktion anzuregen: Er trennt fünf Wahlmöglichkeiten voneinander ab, die jeder Zeichner zu treffen habe, „moment, frame, image, word and flow“, die Auswahl des Augenblicks, der Rahmung, des Bilds, der Worte und die (etwas stiefmütterlich behandelte) Wahl des Erzählflusses. Kategorisch verfügt der Autor: „Each decision you make can be informed by, and evaluated on the basis of, these five categories.“<sup>27</sup> Mit seinen Kategorien erfasst McCloud sowohl die grafische Gestaltung („image“, „frame“), die narratierenden Elemente („moment“, „flow“) und die Verbindung beider in der Verwendung von Text im Comic gleichermaßen, wobei der Text mit seinem Bedeutungsüberschuss eine Mittlerposition zwischen grafischem Element und erzählrelevanter Information ein-

---

<sup>27</sup> Ebd., S. 39.

nimmt und somit „image“, „moment“ und „flow“ zugleich determiniert, wie er von ihnen determiniert wird.

Klug genug, um sich inzwischen von der Strenge seiner bisherigen Typologien – wie etwa der „Six Steps“ in *Understanding Comics*, die noch ein lineares Voranschreiten von der Idee zur fertigen Oberfläche proponieren – zu lösen, konzediert McCloud, dass die von ihm vorgeschlagenen Produktionsschritte nicht in linearer Reihenfolge „abgearbeitet“ werden, sondern auch anders angeordnet werden können. „Decisions having to do with moment, frame and flow are likely to be made in the planning stages of a comic, while image and word decisions are usually made right up to the finish line -- but you'll find these choices can fit into any number of working methods.“<sup>28</sup>

Interessanterweise bleibt auch McClouds Zugriff dem Gestaltungsprozess auf gewisse Weise äußerlich: Essentielle Themen wie Ideenfindung, Kreativitätstheorie und *Storytelling* werden vernachlässigt, stattdessen immer wieder die Fähigkeit des Lesers beschworen, sich mit menschlichen oder anthropomorphen Charakteren zu identifizieren und das Vermögen des Autors unterstrichen, durch diese seine Figuren mit dem Leser zu kommunizieren: „Put all your storytelling skills to use making that inner life of your characters clear and memorable“<sup>29</sup>, heißt es allzu knapp über die narrativen Anforderungen eines entstehenden Comicwerks. Auch Scott McCloud, so scheint es, enthüllt die auf seinem Buch versprochenen „storytelling secrets“ des Comiczeichnens nur zum Teil.

---

<sup>28</sup> Ebd., S. 37.

<sup>29</sup> Ebd., S. 120.



Abb. 8 Die Fünf Wahlmöglichkeiten des Comiczeichners nach McCloud.<sup>30</sup>

## Conclusio

Jedem Ratgeber liegen also, und damit schließe ich meine kursorische Analyse, ästhetische und narrative Präferenzen zugrunde: Wir haben bereits gesehen, dass keineswegs von *einer* Poetik der grafischen Literatur, sondern von verschiedenen Poetiken verschiedener Literaturen gesprochen werden muss, und dass Materialität und Technik ausführlicher und oft präskriptiver besprochen werden, während andere Produktionsbereiche wesentlich weniger Aufmerksamkeit erfahren.

Es scheint, sowohl bei Lee/Buscema als auch McCloud, spezifische Leerstellen zu geben, die sich der Deskription entziehen: Zu spezialistische (Anatomiezeichnung) oder idiosynkratische, „unsichtbare“ Prozesse

<sup>30</sup> Ebd., S. 10.

(wie die Bild-Text-Genese) werden, meistens begründungslos, verschwiegen. Der stillschweigende Imperativ dieses halb elliptischen, halb eskapistischen Sparprogramms scheint zu lauten: Grundlegendes Zeichnen kann man lernen, brillantes Handwerk, aber auch Erfinden und Erzählen scheinen angeboren.

Es drängt sich die These auf, dass nicht nur die Verständigung über Comicproduktion, sondern auch die Comicproduktion selbst *erstens* vor allem um materielle und taktile Bedingungen kreisen, um Stift, Papier, Zeichnung, Körper und Raum; und *zweitens* um verschiedene Diskurse des Optischen: Sichtbarkeit, so möchte ich argumentieren, scheint bei einem grafischen Medium wie dem Comic das ausschlaggebende Argument für Beschreibbarkeit zu sein – während Nicht- oder Unsichtbares in einer epistemischen Spalte verschwindet.

Sogar an der Rezeptionsseite lässt sich dies vorführen: So zählt beispielsweise das paradoxe Phänomen des *gutter*, der liminalen Leerfläche zwischen zwei Panels, die erst die induktive Simulation fortlaufender Zeit ermöglicht, zu den „unsichtbaren“ Phänomenen der grafischen Literatur, deren Rätsel von den *comic studies* noch nicht überzeugend erforscht sind.

Zugespitzt könnte man pointieren, dass im Comic das Nichtvorhandene das Vorhandene erst entlarvt, dass vor dem eigentlichen Produktions- oder Rezeptionsakt zwar alle materiellen Voraussetzungen zur Verfügung stehen, diese aber erst im Prozess des Sichtbar- oder Verfügbarmachens zu einem ästhetischen Artefakt, zu bedeutungstragenden Zeichen oder gelingenden Kommunikationsprozessen gerinnen.

Ich hoffe, dass ich deutlich machen konnte, dass die Klippen, die im Sprechen über Comicproduktion häufig umschifft werden – beispielsweise, wie gelingende Narration zustandekommt, oder die Angstfrage danach, wo „ein Künstler nur immer seine Ideen hernimmt“ –, vielleicht gerade die unerforschte Lagune eines vernachlässigten Leerstellendiskurses umgeben: eine Lagune, die mitten an die *insula incognita* des kreativen Prozesses grenzt, der für die Comicpraxis nicht wirklich erforscht worden ist.

## Schluss

Ich habe versucht, zu verdeutlichen, dass das Medium Comic unter der Linse einer Produktionspoetik zu einer Reflexion grafischer Erzählpraktiken anregen kann, die sich zunächst als vielgliedrig-komplexe, abduktiv nur bruchstückhaft aufzuschlüsselnde Prozesse darstellen. Aufgrund der verschiedenen Formate und Techniken, in und mit denen Comics hergestellt werden, erscheint eine Feinsegmentierung wenig gewinnbringend oder sogar ganz aporetisch. Forschungsunternehmen dieser Art dürfen also nicht im blinden Beobachten unsichtbarer Prozesse, im Feinhäckseln unentwirrbarer Rhizome verharren, sondern müssen voranschreiten zu philosophisch-ästhetischen, methodologischen, semiotischen und psychoanalytischen, komparatistischen und kunsthistorischen; kurz: genuin kulturwissenschaftlichen Fragestellungen, in denen Beobachter klare Standpunkten beziehen, um Prozesse von Kulturerzeugung und -tradierung gewinnbringend aufzuschließen.

Eine Produktionspoetik des grafischen Erzählens anzugehen, muss Anliegen einer Gegenwartscomicforschung sein, die sich der Praxisbeobachtung zuwendet, um an den Bruchstellen der Bedeutungserzeugung und -verschiebung Erkenntnisse über das Funktionieren kultureller Prozesse und Semiosis zu gewinnen. Ganz ähnlich formulierte der Literaturwissenschaftler Stephan Porombka in diesem Jahr sein Desiderat, eine zeitgenössische Kulturwissenschaft betreffend, nämlich „am Machen von Kunstwerken, an der Gemachtheit der Kunstwerke und an den Diskursen, die rund um das Machen von Kunstwerken entstanden sind, das Funktionieren von Kultur zu beobachten und erproben“.<sup>31</sup>

Bei näherer Betrachtung erweist sich nämlich, dass produktionspoetische Forschung die Paradoxien, Leerstellen und Unschärfen künstlerischer Praxis zwar nicht durch überzeitliche Wahrheiten eskamotieren, aber einen Beitrag dazu leisten kann, Modelle und Bedingungen von Comicautorschaft zu konturieren, um auch dem Medium und seiner zukünftigen wissenschaftlichen Betrachtung mehr Tiefenschärfe zu verleihen.

---

<sup>31</sup> Stephan Porombka. „Gegenwartsliteraturwissenschaft. Von der interpretativen Mumien-Betrachtung zur Operation am offenen Herzen“. *Wie über Gegenwart sprechen? Überlegungen zu den Methoden einer Gegenwartsliteraturwissenschaft*. Hg. Thomas Klupp/Paul Brodowsky. Bern, Berlin, Frankfurt a.M. u.a.: Lang 2010, S. 73–90, o.S.

Außerdem darf als sicher gelten, dass kein Comicforscher sich angemessen mit seinem Gegenstand befassen kann, wenn er nicht um dessen Materialität und die Herkunft dieser Materialität weiß: Erst ein tieferes Verständnis der zeichnerischen Produktionspraxis ermöglicht es, auch dem vervielfältigten Artefakt analytisch gerecht zu werden. Die Herstellung eines Mediums zu verstehen, heißt, das Medium zu verstehen. Um Marshal McLuhan zu paraphrasieren: Das Medium ist die Macht.