

WORTLOSE GRAPHIC NOVELS

Seit über einhundert Jahren hat sich innerhalb der grafischen Literatur eine Untergattung herausgebildet, die sich von herkömmlichen Comics und Graphic Novels¹ darin unterscheidet, dass sie auf Worte weitgehend oder sogar vollkommen verzichtet, weswegen sie lange Zeit gar nicht den Comics zugerechnet wurde.² Dieser Verzicht auf die genretypische Verbindung von Sprache und Bildern bringt notwendigerweise die Konzentration auf das einzelne Bild beziehungsweise das sequentielle Erzählen in Bilderfolgen während des Leseprozesses mit sich. Andreas Platthaus betont ein entscheidendes Merkmal von wortlosen Bildgeschichten im Vergleich zu den ungleich weiter verbreiteten Comics, die Bild und Text miteinander kombinieren:

Die Besonderheit der Bildgeschichte liegt in [der] Zusammenführung von Bild und geschriebenem Wort. Doch selbstverständlich gibt es auch unzählige Beispiele für Einzelzeichnungen oder gar ganze Erzählungen, die keinerlei Text haben. [...] Die Zuordnung zum Genre der Bildgeschichte ergibt sich in solchen Fällen aus der Erzählhaltung. Wenn die wortlosen Bilder eine kontinuierliche Handlung zum Inhalt haben, sind sie Bildgeschichten. Schwieriger ist die Abgrenzung bei »stummen« Einzelbildern, die daraufhin befragt werden müssen, *ob sie mehr erzählen wollen, als sie darstellen* [meine Hervorhebung, A. B.].³

In diesem Beitrag sollen beispielhaft drei Werke, die über einen Zeitraum von ungefähr achtzig Jahren erschienen sind und die auf die Verwendung von Sprache weitgehend verzichten, dahingehend befragt werden, wie sie ihre jeweilige Geschichte in Bildern erzählen, welche Assoziations- und Interpretationsspielräume dadurch im Leseprozess entstehen, und ob die Bilder tatsächlich, wie Platthaus insinuiert, »mehr erzählen wollen, als sie darstellen«. Dabei kommt wortlosen Graphic Novels aufgrund ihrer »sprachlosen« und somit kulturelle

1 Beide Gattungsbezeichnungen werden hier annähernd synonym verwendet, zumal eine klare Abgrenzung schwerfällt.

2 Vgl. Scott McCloud, *Understanding Comics. The Invisible Art*, New York 1994, S. 18.

3 Andreas Platthaus, *Im Comic vereint. Eine Geschichte der Bildgeschichte*, Berlin 1998, S. 14.

Grenzen potentiell überschreitenden Form eine besondere gesellschaftliche Bedeutung zu, die sie in eine Traditionslinie mit den frühesten Zeugnissen menschlicher Erzählkunst wie zum Beispiel prähistorischer Höhlenmalerei stellt. Wie Platthaus an anderer Stelle ausführt:

Alle Bildgeschichten stellen Gemeinschaftlichkeit her, weil ihr erzählerischer Mehrwert nur dann erkannt werden kann, wenn andere Betrachter als der Künstler selbst über den Raum des Bildes hinausdenken. Ihre kommunikative Funktion war es, die die Bildgeschichte zum natürlichen Leitmedium nicht oder wenig alphabetisierter Gesellschaften gemacht hat.⁴

Zumindest in westlichen Gesellschaften konnte seit der Mitte des neunzehnten Jahrhunderts, als die ersten Vorläufer moderner Comics wie zum Beispiel Wilhelm Buschs 1865 veröffentlichte, von gereimten Versen kommentierte Bildergeschichte *Max und Moritz – Eine Bubengeschichte in sieben Streichen* erscheinen, zwar ein vergleichsweise hoher Alphabetisierungsgrad vorausgesetzt werden; dennoch kommt Bildgeschichten seit jeher und bis heute die Aufgabe zu, mit nicht-sprachlichen Mitteln ihre Geschichten zu »erzählen« und auf diesem Weg auch weniger gebildete oder landessprachlich kompetente Leserinnen und Leser zu erreichen. Ihre Bedeutung geht jedoch deutlich über solche im weitesten Sinn bildungspolitische Funktionen hinaus. Denn wie Monika Schmitz-Emans überzeugend dargelegt hat, können grafische Erzählungen in Analogie zu literarischen Texten unter bestimmten Voraussetzungen als *Weltliteratur* angesehen werden. Mit dieser Annahme rekurriert sie bewusst auf den von Goethe 1827 geprägten Begriff und aktualisiert ihn zugleich aus der Perspektive des frühen 21. Jahrhunderts mit seiner stark veränderten Medienlandschaft und hier insbesondere der globalen Verbreitung verschiedener Formen grafischen Erzählens wie den Comics.⁵ Während von Goethe Nationalliteraturen vorzugsweise dann zur Weltliteratur geadelt wurden, wenn sie einem kosmopolitischen Geist Ausdruck verliehen und diesen auch in andere Sprachen und d. h. Kulturen zu übersetzen vermochten – ein Potential, das er allerdings nur wenigen europäischen Literaturen zugestehen wollte⁶ –, erweitert Schmitz-Emans mit Rückbe-

4 Andreas Platthaus, *Im Comic vereint. Eine Geschichte der Bildgeschichte*, S. 15.

5 Monika Schmitz-Emans, »Graphic Narrative as World Literature«, in: *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, hg. von Daniel Stein und Jan-Noël Thon, Berlin/Boston 2013, S. 385–406.

6 Vgl. Hendrik Birus, *Goethes Idee der Weltliteratur. Eine historische Vergegenwärtigung* (19.1.2004), in: *Goethezeitportal*, http://www.goethezeitportal.de/db/wiss/goethe/birus_weltliteratur.pdf (25.2.2025).

zug auf Roger Sabins verwandtes Konzept der *Worldcomics*⁷ den Fokus auf die globalen Transfer- und Austauschprozesse, die Comics seit ihren Anfängen im ausgehenden neunzehnten Jahrhundert aufgrund ihrer hybriden, transkulturellen und mithin höchst anpassungsfähigen formalen und medialen Eigenschaften geprägt haben. Diese lassen sich auch in der Gegenwart gut beobachten, so Schmitz-Emans, etwa mit Blick auf den stetig zunehmenden Einfluss von Manga in westlichen Kulturen:

Viewed as ›world literature‹ from this perspective, contemporary examples of graphic storytelling present themselves as shaped by multicultural influences, sometimes as culturally hybrid phenomena. It is especially the intense reception of the manga style in the Western world that has recently been of formative influence on contemporary comic artists from countries outside of Japan. [...] [T]he term ›world literature‹ highlights either aesthetic achievements, broad distribution and reception, or multi-faceted stylistic influences from culturally different sources.⁸

Angesichts dieser beeindruckenden Dynamik in der Verbreitung, Assimilierung und Rezeption bestimmter transkultureller Formate, die unübersehbar den kommerziellen Interessen global agierender Medienunternehmen geschuldet sind, ist es wohl kein Zufall, dass sich in den letzten Jahrzehnten trotz offensichtlicher definitorischer Schwächen die Gattungsbezeichnung ›Graphic Novel‹ etabliert hat. Mit dieser – ebenfalls stark von Marktinteressen geleiteten – Umbenennung soll vor allem ein ernsthafter Anspruch auf Literarizität und damit die Konkurrenzfähigkeit von ausgewählten grafischen Erzählungen im Vergleich zu genuin literarischen Werken wie etwa Romanen und zugleich der implizite Anspruch auf ihren potentiellen Status als Weltliteratur markiert werden. Die jüngere Diskussion über *Great American Graphic Novels* und die Zuschreibung ihres literarischen Werts durch verschiedene kulturelle Akteure belegt das Bemühen um die Aufwertung dieser Untergattung innerhalb der Comics in Verbindung mit einer – stets so vorläufigen wie fragwürdigen – Herausbildung eines Kanons ihrer wichtigsten Werke.⁹ In diesem Zusammenhang ist wohl auch das zuletzt deutlich gewachsene Interesse an Comic-Adaptionen von Klassikern der Weltliteratur zu verstehen, nämlich als vorgeblicher Beleg für die Li-

7 Roger Sabin, *Adult Comics: An Introduction*, London 1993, S. 183–209.

8 Monika Schmitz-Emans, *Graphic Narrative as World Literature*, S. 388–389.

9 Vgl. Daniel Stein und Astrid Böger, ›Great‹ American Graphic Novels. Canon Formation and Literary Value, in: *The Cambridge Companion to The American Graphic Novel*, hg. von Jan Baetens, Hugo Frey und Fabrice Leroy, Cambridge 2023, S. 89–105.

terarizität von Comics gleichsam auf kreativer Augenhöhe mit dem Originaltext.¹⁰

Im Folgenden geht es mir jedoch weniger um den transmedialen Wettbewerb um die umkämpften Plätze auf dem Olymp der Weltliteratur; stattdessen möchte ich den Blick auf drei wortlose Graphic Novels richten, die für eine andere, und zwar eine nicht primär sprachlich vermittelte Darstellung ihrer Welt stehen, beginnend mit Lynd Wards *God's Man: A Novel in Woodcuts*,¹¹ zugleich die erste wortlose Graphic Novel überhaupt, die in den USA am Vorabend der Weltwirtschaftskrise 1929 erschien.¹² Fast sieben Jahrzehnte später eröffnete Peter Kupers *The System* (1997)¹³ albtraumhafte Einblicke in das Leben einer Gruppe durchschnittlicher *Urbanites* im Moloch New York City. 2006 kam schließlich mit Shaun Tans *The Arrival*¹⁴ eine so zeit- wie raumüberschreitende wortlose grafische Erzählung über die Migrationserfahrungen einer Familie heraus, die seither weltweite Beachtung gefunden hat. Alle drei Werke haben gemeinsam, dass sie schmerzhaft und mitunter traumatische Erfahrungen von Gewalt und Entfremdung in einer sich rasant verändernden Welt darstellen. Sie sind demnach, wie Florian Groß treffend formuliert, »narratives of transcultural displacement«.¹⁵ Der weitgehende Verzicht auf Sprache dient dabei einerseits dem Ausdruck von Sprachlosigkeit beziehungsweise des Nicht-Verstehens auf Seiten der Protagonistinnen und Protagonisten; andererseits erhalten ihre Erlebnisse dergestalt eine kulturübergreifende, wenn nicht sogar eine universelle Dimension, wie George Walker argumentiert:

Imagine the advantage of writing a book that can be read anywhere in the world without translation. Free of the confines of words, books written in the universal language of pictures are understandable anywhere in the global village. A drawing of a stick figure needs no translation. [...] [A]ll written

10 Vgl. dazu Monika Schmitz-Emans, *Graphic Narrative as World Literature*, S. 397–401.

11 Lynd Ward, *God's Man, Madman's Drum, Wild Pilgrimage*, hg. Art Spiegelman, New York 2010.

12 S. Florian Groß, *Lost in Translation: Narratives of Transcultural Displacement in the Wordless Graphic Novel*, in: *Transnational Perspectives on Graphic Narratives. Comics at the Crossroads*, hg. Shane Denson, Christina Meyer und Daniel Stein, London und New York 2014, S. 203.

13 Peter Kuper, *The System*, New York 1997.

14 Shaun Tan, *The Arrival*, Melbourne 2006.

15 Florian Groß, *Lost in Translation: Narratives of Transcultural Displacement in the Wordless Graphic Novel*, S. 197.

languages evolved from pictures, our universal system of expression and communication.¹⁶

Selbst wenn man Walkers Enthusiasmus für eine universelle Bildsprache nicht teilt – oder ihre Existenz sogar anzweifelt –, ist es lohnend, sich die speziellen Affordanzen von Comics als eine primär bildbasierte Erzählform zu vergegenwärtigen. Comics verwenden eine offene, elliptische Darstellungsweise in einzelnen Bildern bzw. Bildsequenzen, die einen aktiven Leseprozess erfordert, basierend auf einer Art kreativer Bedeutungerschließung, für den Scott McCloud den Begriff der *Closure* vorgeschlagen hat.¹⁷ Gleichsam während eine Leserin oder ein Leser die einzelnen Bilder eines Comics betrachtet, werden diese zu einer kohärenten Geschichte zusammengefügt, wobei die leeren, zumeist weißen Räume zwischen den einzelnen *Panels* in der Comicforschung häufig als Projektionsfläche für diesen kreativen Akt der Bedeutungerschließung verstanden werden.¹⁸ Dieter Mersch beschreibt eine ähnliche Dialektik von Sichtbarem und Unsichtbarem, wobei er statt des jeweilig bildlich Dargestellten den performativen Prozess der medialen Sichtbarmachung selbst in den Blick nimmt.¹⁹ So gesehen wird das Bild jenseits seiner konkreten diskursiven Bedeutungen im individuellen Leseakt zu einem Möglichkeitsraum für das, was Mersch als »Denken im Visuellen« oder auch als »visuelles Denken« bezeichnet.²⁰ Während die comictypische intermediale Kopräsenz von Sprache und Bild stets eine Verankerung des Dargestellten innerhalb einer mehr oder weniger linearen Narration nahelegt, verweigern wortlose Graphic Novels die Rückübersetzung von Bildern in Sprache, und häufig auch eine lineare Erzählung. Stattdessen entwickeln sie eine Bild-Sprache, die Bedeutungen in erster Linie über visuelle Assoziationen statt über Narration vermittelt. Eckhard Lobsiens Beschreibung der Assoziation als »beirrende geistige Energiequelle, als Antrieb wie als Verunreinigung des Denkens, als Integration von Reflexion, Empfindung, Erinnerung, Phantasie

16 George A. Walker, hg., *Graphic Witness: Four Wordless Graphic Novels*, Buffalo 2007, S. 9; zitiert in: Florian Groß, *Lost in Translation: Narratives of Transcultural Displacement in the Wordless Graphic Novel*, S. 197.

17 Scott McCloud, *Understanding Comics. The Invisible Art*, S. 63.

18 Vgl. Karin Kukkonen, *Studying Comics and Graphic Novels*, Oxford 2013, S. 10.

19 Dieter Mersch, *Sichtbarkeit/Sichtbarmachung. Was heißt ›Denken im Visuellen‹?*, in: *Sichtbarkeiten 2: Präsentifizieren. Zeigen zwischen Körper, Bild und Sprache*, hg. von Fabian Goppelsröder und Martin Beck, Berlin und Zürich 2014, S. 20.

20 Dieter Mersch, *Sichtbarkeit/Sichtbarmachung. Was heißt ›Denken im Visuellen‹?*, S. 19; 29.

[...] ebenso wie als radikale Subjektivierung des Bewusstseins²¹ umkreist dabei die unterschiedlichen ästhetischen Phänomene, die bei der *Kunst der Assoziation* im Spiel sind und die im Folgenden anhand der drei genannten Beispiele näher erläutert werden sollen.²²

Die erste Wortlose Graphic Novel in Amerika: Lynd Wards *God's Man* (1929)

Es ist eine bemerkenswerte Koinzidenz, dass die Veröffentlichung von Lynd Wards erster Graphic Novel mit dem Börsenkrach im Oktober 1929 zusammenfiel, der in den USA die Große Depression und in der Folge eine Weltwirtschaftskrise einläutete.²³ Mit Blick auf diesen historischen Kontext ist die von ihm verwandte kontraststarke Holzschnitttechnik – Ward nannte seine Bücher selbst *Woodcut Novels*, inspiriert von dem belgischen Künstler Frans Masereel, dessen Werke er während eines Studienaufenthalts in Leipzig entdeckt und insbesondere *The Sun* (1919) sehr bewundert hatte²⁴ – ideal geeignet, um die prekäre gesellschaftliche Lage angesichts einer sich rasant ausweitenden Systemkrise darzustellen, die zahllose Existenzen bedrohte, wenn nicht zerstörte. Die dunkle Schwarzweiß-Ästhetik der Woodcut Novels fügt sich nahtlos ein in das Bildgedächtnis der Großen Depression, für das die ikonischen Fotografien, die unter anderen Dorothea Lange und Walker Evans für die *Farm Security Administration* in den 1930er Jahren anfertigten, stilprägend wurden.²⁵ Während *God's Man* die existenzielle Krise eines jungen Mannes behandelt, der an sich selbst, doch mehr noch an den schwierigen Verhältnissen scheitert, weist das Werk somit weit über sein Einzelschicksal hinaus; mit anderen Worten, seine Geschichte erzählt in der Tat viel mehr, als sie darstellt. Vor diesem Hinter-

- 21 Eckhard Lobsien, *Kunst der Assoziation. Phänomenologie eines ästhetischen Grundbegriffs vor und nach der Romantik*. München 1999, S. 11.
- 22 Vgl. Astrid Böger, Shaun Tans *The Arrival* und die Kunst visueller Assoziation, in: *Visuelle Assoziationen. Bildkonstellationen und Denkbewegungen in Kunst, Philosophie und Wissenschaft*, hg. Andrea Sabisch und Manuel Zahn, Hamburg 2018, S. 280–293; hier: 282 f.
- 23 S. Art Spiegelman, *Reading Pictures. A Few Thousand Words on Six Book Without Any*, in: Lynd Ward, *God's Man, Madman's Drum, Wild Pilgrimage*, hg. Art Spiegelman, New York 2010, S. xi–xii.
- 24 Vgl. David A. Beronä, *Wordless Books. The Original Graphic Novels*, New York 2008, S. 41.
- 25 Vgl. Astrid Böger, *People's Lives, Public Images. The New Deal Documentary Aesthetic*, Tübingen 2001.

grund verwundert es nicht, dass sie von Anfang an in den USA ein breites Publikum erreichte und bis heute die bekannteste von Wards insgesamt sechs Woodcut Novels geblieben ist.²⁶

In seinen 139 Holzschnitten – technisch handelt es sich eigentlich um Holzstiche, wie Beronä erklärt²⁷ – zeichnet *God's Man* die Geschichte eines Mannes nach, der nach einer gefährlichen Überfahrt mit einem Segelboot ein unbekanntes Land erreicht, wo er als Künstler sein Glück sucht, jedoch schon bald erkennen muss, dass er dies ohne entsprechende Ressourcen oder Beziehungen in einer durchweg kapitalistischen Gesellschaft nicht finden wird. Wie Florian Groß pointiert zusammenfasst,

a quintessential Romantic artist arrives in an unknown city with an unknown semiotic code – capitalism. [...] Everything is owned by somebody, and everything has a price in this system of monetary exchange value and the trading of proprietary goods.²⁸

Als eine existenzielle Notlage droht, schließt der Mann einen faustischen Pakt mit dem Teufel und kann zwar fortan endlich ein Leben als halbwegs erfolgreicher Künstler führen, wird jedoch nach einem verzweiferten Gewaltausbruch von einem Gericht verurteilt und muss ins Gefängnis, aus dem er fliehen kann, bevor ihn ein wütender Mob aus der Stadt verjagt (vgl. Abb. 1). Seine Flucht führt ihn in eine ländliche Idylle, wo sich eine anmutige junge Frau seiner annimmt. Schon bald werden sie ein Paar und bekommen nach einiger Zeit ein Kind. Allerdings hat sein Glück einen denkbar hohen Preis: Am Ende fordert der satanische Besucher den vertraglich vereinbarten Tribut – jedoch nicht ohne sich vorher noch porträtieren zu lassen –, und der Mann bezahlt schließlich mit seinem Leben. Das letzte Bild, das zugleich zu den größten Panels des Buches zählt und somit eine besondere Wirkkraft ausstrahlt, zeigt den erstmals unmaskierten und dem Betrachter frontal zugewandten Satan, dessen Totenschädel uns unverhohlen angrinst, während er uns mit seinen unheimlichen schwarzen Lochaugen fixiert.

Wie diese knappe Zusammenfassung bereits nahelegt, hat *God's Man* keinen realistischen Handlungsverlauf; vielmehr handelt es sich um eine stark symbolisch-verfremdete Geschichte mit ausgeprägtem Hang zur Allegorie – wie ja auch schon der Titel nahelegt –, die zudem so viele Ellipsen und unwahrschein-

26 Art Spiegelman, *Reading Pictures. A Few Thousand Words on Six Book Without Any*, S. xii.

27 David A. Beronä, *Wordless Books. The Original Graphic Novels*, S. 41.

28 Florian Groß, *Lost in Translation: Narratives of Transcultural Displacement in the Wordless Graphic Novel*, S. 203.

liche *Plot Points* aufweist, dass eine Nacherzählung beinahe absurd wirkt. Dennoch entfaltet die Geschichte bei der Lektüre eine erstaunliche Sogwirkung, die ihrer zugrundeliegenden formalen Struktur sowie dem besonderen grafischen Stil Wards geschuldet ist. Wie Beronä anmerkt,

as the pages are turned, the narrative relationship between each print transpires almost magically. Ward's aim was to present the necessary amount of visual information, which would flow evenly on each page so that the reader's imagination could follow the pictures and weave the various aspects of plot, theme, and personal interpretation into a cohesive whole.²⁹

Anders als bei herkömmlichen Comics, die häufig sechs oder mehr Panels auf einer Seite versammeln und mit dynamischen Bild-Text-Kompositionen sowie einer mitunter komplexen Seitenarchitektur aufwarten, reduzieren wortlose Woodcut Novels die visuellen Informationen auf das Wesentliche und laden ihre Leser und Leserinnen dazu ein, bei den einzelnen Bildern zu verweilen und diese nach einem selbst zu bestimmenden Rhythmus auf sich wirken zu lassen. Dadurch kommt dem einzelnen Bild eine ungleich größere Bedeutung zu, ebenso wie durch den aufwändigen handwerklichen Prozess der Holzschnitttechnik, die ein physisches Verletzen der Oberfläche erfordert und damit den Bildern insgesamt eine starke Aussagekraft verleiht, wie Spiegelman erläutert: »To make a wood engraving is to insist on the *gravitas* of the image. Every line is fought for, patiently, sometimes bloodily. It slows the viewer down. Knowing that the work is deeply inscribed gives an image weight and depth.«³⁰ Statt eine Reihe sequentiell angeordneter Bilder als eine kohärente Erzählung zu verstehen – *die* kreative Leistung beim Lesen von Comics schlechthin –, muss zudem bei Wortlosen Graphic Novels mit ganzseitigen Panels die Geschichte aus Einzelbildern im Leseprozess erst zusammengefügt werden, und dies ganz ohne die Hilfe von sprachlichen Elementen wie Erzählerkommentaren oder direkter Rede der Figuren in Gestalt von Sprechblasen. In diesem Zusammenhang macht Spiegelman eine so interessante wie zunächst paradox scheinende Beobachtung: »Wordless novels are *filled* with language, it just resides in the reader's head rather than on the page.«³¹ Die Bedeutungerschließung verläuft in diesen Fällen demnach weniger narrativ und linear, sondern vornehmlich assoziativ und zirkulär, wie ich nun an einem Beispiel erläutern möchte.

29 David A. Beronä, *Wordless Books. The Original Graphic Novels*, S. 42.

30 Art Spiegelman, *Reading Pictures. A Few Thousand Words on Six Book Without Any*, S. xxiv.

31 Ebd., S. xvi.

Das nachfolgende Bild erscheint etwa in der Mitte von *God's Man*, in dem mit »The Brand« (dt. Marke oder hier auch Brandzeichen) übertitelten dritten Teil des Buchs. Vorangegangen ist eine Reihe von Darstellungen, die den namenlosen Protagonisten bei seinen Bemühungen zeigen, eine erotische Beziehung mit einer Frau einzugehen, die ihm auch einmal Modell sitzt, was aber letztlich in einer durch und durch kapitalistischen Gesellschaft, die strikt transaktional funktioniert, an seinen fehlenden finanziellen Möglichkeiten scheitert; stattdessen muss er dabei zusehen, wie die Frau sich mit anderen, besser gestellten oder maskuliner auftretenden Männern, darunter Matrosen, Polizisten und einmal sogar ein Priester, verlustiert (bzw. ihrem Lebensunterhalt nachgeht, ihre Motivation bleibt offen), was schließlich seinen Wutausbruch provoziert und ihn gewalttätig werden lässt, wofür er nach seiner Verurteilung eine Haftstrafe antreten muss. Nachdem er sich ebenfalls unter Anwendung von Gewalt befreien kann, formiert sich spontan eine Art Bürgerwehr, die ihn aus der Stadt jagt (Abb. 1).

Das Bild besticht durch seine augenfälligen Kontraste: zwischen horizontalen und vertikalen Elementen; zwischen schwarzen oder grau schraffierten und hellen bzw. weißen Flächen; zwischen statischen und dynamischen Elementen. Der wohl größte Kontrast besteht jedoch zwischen der urbanen Umgebung einerseits, dominiert von massiven, das Bild beinahe vollkommen ausfüllenden und seinen Rahmen buchstäblich sprengenden, anonym wirkenden Bürogebäuden; demgegenüber wirken die winzigen menschlichen Figuren, die sich, der Straße am unteren Bildrand mit leichter Biegung nach oben folgend, eine Verfolgungsjagd mit dem flüchtenden Mann liefern, wie gefangen in dieser menschenfeindlichen Umgebung, in der sie sich zudem mit stetig wachsender Fallhöhe gefährlich nah am Abgrund bewegen. Die Szenerie wirkt insgesamt alpträumerisch-bedrohlich und erinnert atmosphärisch an die expressionistischen Stummfilme von Fritz Lang und Friedrich Wilhelm Murnau, deren Werke Ward während seiner Zeit in Deutschland kennen und schätzen gelernt hatte.³² So finden sich in *God's Man* gleich mehrere explizite Referenzen auf Murnaus *Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens* von 1922. Auch die im Buch immer wieder zu bestaunende expressive Gestik und Mimik der Figuren spiegelt die ausdrucksstarke Ästhetik der Stummfilmära wider und liefert damit einen weiteren Beleg für die unübersehbaren transmedialen Einflüsse, die in der globalen Comicgeschichte eine produktive Hybridisierung im Sinne der *World-comics* ermöglicht haben.

32 Vgl. Art Spiegelman, *Reading Pictures. A Few Thousand Words on Six Book Without Any*, S. x.

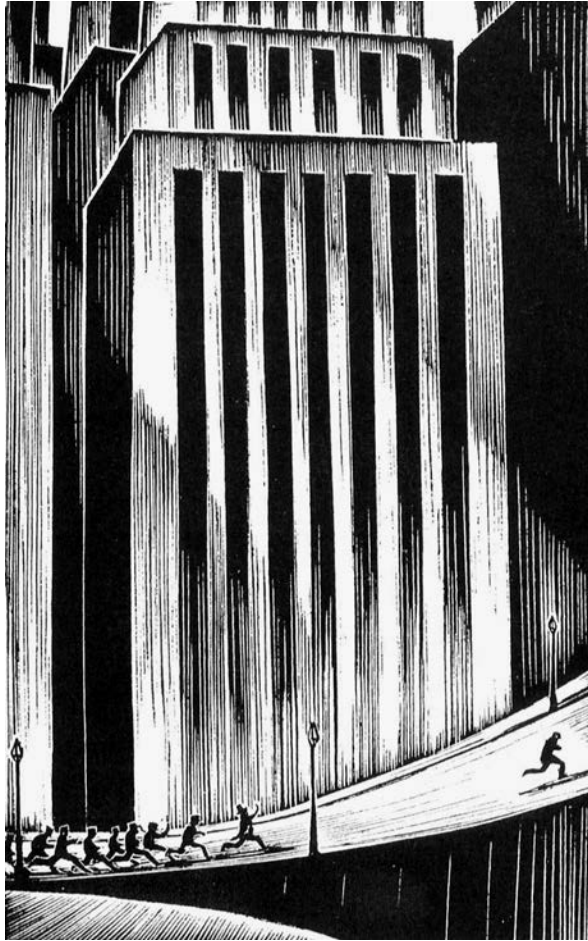


Abb. 1: Lynd Ward, God's Man (n. p.)

Aber selbst wenn man beim Lesen nicht diesen konkreten Referenzen folgt (oder sie nicht erkennt), teilt sich dennoch aufgrund der durchweg dunklen Atmosphäre das verhängnisvolle Schicksal eines Mannes mit, der sich einer übermächtigen Gewalt ausgesetzt sieht – im obigen Beispiel repräsentiert durch ihre vermeintlich rechtschaffenen, aber mörderischen Repräsentanten –, der er seinerseits nur mit Gewalt zu begegnen weiß, bis er sich ihr durch Flucht entzieht. Jedoch auch die Naturidylle und das Zusammensein mit der geliebten Frau

können seinen Untergang am Ende nicht aufhalten; denn der personifizierte Tod, stellvertretend für ein teuflisches und das heißt zutiefst zerstörerisches System, findet ihn auch dort. Es ist dabei wichtig zu betonen, dass das oben beschriebene Bild erst durch die genaue Betrachtung der vorangehenden und nachfolgenden Bilder anfängt, zu »sprechen«, und zwar über visuelle Verweise auf andere Medienformationen wie expressionistische Stummfilme und Malerei, aber auch auf zentrale Bildmotive und rekurrierende Symbole innerhalb der Geschichte wie zum Beispiel Geld, Gewalt und Tod, die komplex miteinander verwoben werden und unaufhaltsam den Untergang des Protagonisten mit sich bringen. Die wortlosen Bilder entwickeln somit eine eigene, komplexe Sprache, die sich primär über solch nicht-lineare visuelle Assoziationen statt über Worte mitteilt und die erst im kreativen Leseprozess zum Klingen gebracht wird.

Arm und Reich in New York:
Peter Kupers *The System* (1997)

Bereits der Klappentext der belgisch-amerikanischen Künstlerin Luc Sante verweist auf die wichtigsten Vorläufer von Peter Kupers *The System* und damit seine transmedialen und transkulturellen Rückbezüge auf die 1920er Jahre, jedoch nicht ohne zugleich seine gesellschaftliche Relevanz im ausgehenden zwanzigsten Jahrhundert zu betonen: »THE SYSTEM is a silent epic in the tradition of Fritz Lang's *Dr. Mabuse* and Lynd Ward's *God's Man* – paranoid, yes, and with good reason«. Beinahe siebzig Jahre nach dem Erscheinen von Wards erster Woodcut Novel legt Kuper eine Graphic Novel vor, die dieser nicht nur ästhetisch und formal verpflichtet ist; auch thematisch gibt es zahlreiche Parallelen, wie Calvin Reid in seiner Einleitung darlegt:

The System is a parable-like, sentimental meditation on the convulsive social drama of day-to-day urban life. It weaves its multiple narrative threads into the brightly patterned fabric of recognizable, fictionalized events – a kind of melodrama on the patterns of city life.³³

Während Ward einen einzelnen jungen Mann ins Zentrum seiner allegorischen Moralgeschichte stellt, der aus Verzweiflung an den unmenschlichen Verhältnissen seine Seele verkauft und scheitern muss, zeigt Kuper ein ganzes Panorama urbaner Existenzen, die ein breites Spektrum an Lebensentwürfen in post-

33 Calvin Reid, *Bright Lights, Scary City*, in: Peter Kuper, *The System*, New York 1997, n. p.

industriellen westlichen Gesellschaften repräsentieren, darunter Stripper, Polizisten, Taxifahrer, Obdachlose, Graffitikünstler, Drogendealer, Börsenhändler und Zeitungsverkäuferinnen, um nur einige der ca. zwanzig Akteurinnen und Akteure zu nennen. Die Figuren und ihre jeweiligen Betätigungen sind dabei so erkennbar den New Yorker Realitäten des ausgehenden zwanzigsten Jahrhunderts nachempfunden wie die Darstellung des sie umgebenden urbanen Raums, was bei Menschen, die bereits in New York waren oder wie Kuper dort leben, beim Lesen einen beträchtlichen Wiedererkennungseffekt hervorrufen kann. Auch der Künstler selbst betont in der nachfolgenden »Kochanleitung« die große Wirklichkeitsnähe seines Werks einschließlich einiger autobiografischer Zutaten, um in der Kochmetaphorik zu bleiben, und hebt dabei die medialen Umgebungen hervor, die in *The System* eingegangen sind:

In a certain way, I didn't have to write to cook up *The System*. Instead, I just took stories I'd read in the newspapers and put them in a pot together. One tablespoon of missing woman, a dash of police corruption, a cup of the bombing of the World Trade Center; all spiced up with some insider trading. Mix in a broth of corporate takeovers and political scandals, then boil together over a high flame for six months with some secret ingredients of my first hand experiences: the woman I saw singing in the subway, the homeless guys I've seen on a daily basis, a crack dealer on my block, and a strip club I once visited.³⁴

Durch den Verzicht auf gesprochene Dialoge oder Erzählerkommentare stellen alle Figuren jeweils einen bestimmten Typus von Großstadtmensch dar statt konkrete Individuen mit ausdifferenzierten Eigenschaften, was wie bei Ward einen aktiven Leseprozess erfordert, um die Figuren im übertragenen Sinn zum Sprechen zu bringen. »I decided to tell this tale with no dialogue, and let the images speak for themselves«, kommentiert Kuper und fährt fort, »[t]his eliminated language barriers and forced the reader to interact with the characters and connect the dots«.³⁵

Trotz der offenkundigen ästhetischen Nähe zu Wards früheren Woodcut Novels kommt *The System* anders als seine Vorläufer jedoch nicht vollkommen ohne Sprache aus. Vielmehr wird die bereits erwähnte Hauptquelle für Kupers Werk – die Tagespresse – zentral in die Geschichte integriert, sowohl durch die

34 Peter Kuper, *Speechless*, Marietta, GA 2001, S. 66; zitiert in: David A. Beronä, *Wordless Comics. The Imaginative Appeal of Peter Kuper's The System*, in: *Critical Approaches to Comics. Theories and Methods*, hg. Matthew J. Smith und Randy Duncan, New York und London 2012, S. 17–26.

35 Peter Kuper, *Speechless*, S. 66.

wiederkehrende Darstellung eines bestimmten Zeitungskiosks, bei dem einige der Figuren Tageszeitungen erwerben und sich so mit aktuellen *News* versorgen. Aber auch die gut lesbaren Schlagzeilen in den Zeitungen selbst übernehmen wichtige Funktionen innerhalb der Geschichte und werden so Teil von ihr, schon dadurch, dass wir immer wieder Menschen dabei zusehen, wie sie auf das Gelesene reagieren. Barbara Postema hat darauf hingewiesen, dass die Integration von sprachlichen Elementen wie Zeitungsartikel und -schlagzeilen, Graffiti und Werbeanzeigen strenggenommen dazu führen müssten, dass Werke, die wie *The System* solche intraikonischen Texte verwenden, nicht als wortlose Graphic Novels zu bezeichnen wären.³⁶ Weniger streng betrachtet, zeugt die Verwendung von ›Wortbildern‹ schlicht von der großen Spannweite an Möglichkeiten, die sich Comicschaffende zunutze machen, um ihre Geschichten zeichnerisch umzusetzen, wie auch Postema konzidiert.³⁷ Beronä legt dar, warum deren Gebrauch im Fall von Kupers *The System* sogar unverzichtbar erscheint: »The use of these word images are essential elements [sic] in the plot and provide important clues about characters and events«.³⁸

Im Folgenden sollen diese Aspekte anhand einer Seite aus dem ersten Teil von *The System* näher erläutert werden (s. Abb. 2). Im ersten von acht Panels erkennen wir eine junge, rauchende Frau in Straßenkleidung, die sich auf den bereits erwähnten Zeitungskiosk zubewegt, wo sie einige (unsichtbare) Worte mit der Verkäuferin wechselt, während sie ein Exemplar der aktuellen *City News* erwirbt, deren Name synekdochisch für die Neuigkeiten in der Stadt und darüber hinaus steht. Dass das zweite Panel etwas größer als die anderen ist und zudem mit dem rechten Zeitungsstapel visuell ›den Rahmen sprengt‹, deutet auf die hervorgehobene Bedeutung dieses Orts und seine symbolische Funktion für die Geschichte hin. Darüber hinaus stellen zwei konkrete Objekte Verbindungen zur vorangehenden Panelsequenz dar: erstens die Zigarette, die sich die Frau beim Verlassen des Nachtclubs, in dem sie arbeitet, angezündet hat – die einführende Panelsequenz zeigt sie bei ihrem Auftritt in dem Moment, wo sie sich ihres BHs entledigt und dafür zahlreiche Dollarscheine von den um die Bühne herum sitzenden, johlenden Männern zugesteckt bekommt; zweitens nimmt sie mutmaßlich einen dieser Scheine, um am Kiosk die Zeitung zu bezahlen. Die

36 Barbara Postema, Long-Length Wordless Books: Frans Masereel, Milt Gross, Lynd Ward, and Beyond, in: *The Cambridge History of the Graphic Novel*, hg. Jan Baetens, Hugo Frey und Stephen E. Tabachnick, Cambridge 2018, S. 59–74; hier: S. 60.

37 Barbara Postema, Long-Length Wordless Books: Frans Masereel, Milt Gross, Lynd Ward, and Beyond, S. 62.

38 David A. Beronä, Wordless Comics. The Imaginative Appeal of Peter Kuper's *The System*, S. 21.

häufig gezeigten Dollarscheine und -zeichen stellen ein Leitmotiv dar und symbolisieren die vielfältigen legalen und illegalen Transaktionen, die das Leben in der Stadt beziehungsweise in seinem allumfassenden kapitalistischen *System* ausmachen. Zugleich fordern sie beim Lesen dazu auf, die verschiedenen alltäglichen Transaktionen in ihren größeren und teilweise durchaus kritikwürdigen gesellschaftlichen Zusammenhängen wie im vorliegenden Beispiel der sexuellen Ausbeutung von Frauen zu verstehen.³⁹

Die drei mittleren Panels zeigen die Frau, wie sie Zeitung lesend die Treppe einer typischen New Yorker *Subway*-Station zu den U-Bahngleisen hinuntersteigt. Im Gehen weiterlesend, bemerkt sie zunächst nicht, wie sich ihr dort im zentralen vierten Panel eine Schattenfigur bedrohlich nähert; erst im fünften Panel, als die Person unmittelbar hinter ihr steht, wendet sie sich irritiert um. In den letzten drei Panels kommt es dann unvermittelt zu einem brutalen Angriff: Wir sehen zunächst einen angewinkelten, mit einem spitzen Werkzeug auf jemanden einstoßenden Arm, dann das entsetzte und verfremdete Gesicht der Frau aus nächster Nähe, das nur an ihren auffälligen Ohrringen zu erkennen ist und sich im letzten Panel in der sich bedrohlich nähernden U-Bahn auflöst – eine starke visuelle Metapher für das menschenvernichtende Grauen, das sich vor unserem inneren Auge abspielt. Denn der Mord an der Frau wird nicht explizit gezeigt, sondern allein durch die Aneinanderreihung der dargestellten Ereignisse evoziert, wie auch durch die ›laute‹ Darstellung des Akts selbst. Dabei unterstreicht der Wechsel von einer Palette an Pastelltönen in den ersten Panels hin zu einer vornehmlich blutroten Grundfärbung symbolisch die extreme Gewalt der Tat, die kein Einzelfall in der Geschichte bleiben wird.

Begegnungen mit Mitmenschen sind in *The System* unvorhersehbar und oft gewaltsam; sie berühren – und aktivieren – damit typische Urängste von Großstadtbewohnerinnen, die sich selbst in alltäglichen Situationen nie vollkommen sicher fühlen können. Die Seite beeindruckt dabei durch den abrupten Wechsel von genau so einer unscheinbaren Alltagssituation zu einem Horrorszenario, das an die ikonische Mordszene in Alfred Hitchcocks *Psycho* (1960) erinnert, wobei die junge Frau in *The System* bereits getötet wird, kurz nachdem sie in die Geschichte eingeführt wurde, was den Horror gewissermaßen noch verstärkt, indem die völlige Schutzlosigkeit einer unschuldigen Passantin innerhalb eines vermeintlich sicheren urbanen Raums brutal zutage tritt. Die individuelle Leseerfahrung wird vermutlich sehr unterschiedlich ausfallen, je nachdem, was für reale Gewalterfahrungen man selbst erlebt, befürchtet oder über die Medien

39 Vgl. David A. Beronä, Wordless Comics. The Imaginative Appeal of Peter Kuper's *The System*, S. 18.



Abb. 2: Peter Kuper, *The System* (S. 13)

aufgenommen hat. *The System* zeigt eine chaotische und potentiell gefährliche Welt voller Überraschungen, Zufälle und Inkonsistenzen, wofür die häufig widersprüchlichen Schlagzeilen in den omnipräsenten *News* stellvertretend stehen. In Ermangelung erklärender sprachlicher Kommentare obliegt es dem Leser beziehungsweise der Leserin, die Einzelteile sinnvoll miteinander zu verbinden, die zahlreichen Leerstellen zu füllen und zugleich die gezeigten Ereignisse mit den eigenen Vorstellungen vom Leben in einer Metropole wie New York abzugleichen – mit offenem Ausgang.

Aufbruch in eine Neue Welt: Shaun Tans *The Arrival* (2006)

Zwar kommt auch Shaun Tans viel beachtete Graphic Novel *The Arrival* ohne (lesbare) Worte und einen linearen Plot im herkömmlichen Sinn aus – eine Gemeinsamkeit der hier besprochenen Werke und zugleich ein Merkmal der meisten »stummen« Graphic Novels; dennoch kann die Geschichte recht kompakt zusammengefasst werden: Ein Mann lässt Frau und Tochter in armseligen Verhältnissen zurück und macht sich auf in ein fremdes Land, um dort ein besseres Leben aufzubauen. Dies fällt ihm zunächst schwer, zumal er die Sprache nicht versteht. Allmählich fasst er jedoch Fuß mit Hilfe von Mitmenschen, die ähnliches erlebt haben. Schließlich ist der Mann in der Lage, seine Familie nachzuholen, sodass am Ende alle glücklich vereint sind.

Der australische Autor und Illustrator Shaun Tan, selbst Kind von Eltern mit je unterschiedlichem Migrationshintergrund, denen *The Arrival* gewidmet ist, beschreibt die Erfahrungen in dem Buch als »stories of struggle and survival in a world of incomprehensible violence, upheaval and hope«. ⁴⁰ Andreas Platthaus unterstreicht diese Lesart anlässlich der Verleihung des Astrid-Lindgren-Gedächtnispreises an Tan 2011 in der *FAZ*, wo er schreibt, dass *The Arrival* »die grundlegende Erfahrung des zwanzigsten Jahrhunderts zum Gegenstand hat: den Verlust von Heimat unter politischem Druck und den verzweiferten Versuch, sich woanders ein neues Leben aufzubauen«. ⁴¹ Da jedoch in dem Buch der Repression im Herkunftsland keinerlei Ausgrenzung, geschweige denn Fremdenfeindlichkeit im neuen Land gegenübersteht, möchte man Stefan Höppner darin zustimmen, dass es sich bei *The Arrival* um ein utopisches Werk handelt, das weniger reale Erfahrungen von Migration darstelle, sondern vielmehr aufzeigen möchte, »wie eine Gesellschaft mit Migration umgehen sollte«. ⁴²

Ursprünglich wollte Tan eine universelle Geschichte der Migration erzählen, eine Idee, die er jedoch bald verwarf, wie er in einem 2016 veröffentlichten Interview erläutert:

⁴⁰ Shaun Tan, *The Arrival*, n. d., <http://www.shauntan.net> (3.3.2025).

⁴¹ Andreas Platthaus, Die Ankunft in der ganzen Welt. Frankfurter Allgemeine Zeitung, 4.6.2011, Z1; zitiert in: Astrid Böger, Shaun Tans *The Arrival* und die Kunst visueller Assoziation, S. 283.

⁴² Stefan Höppner, Ohne Worte. Erzählweisen des Fremden in Shaun Tans *The Arrival*, in: *Comic und Literatur: Konstellationen. Lingue & litterae* 16, hg. von Monika Schmitz-Emans, Berlin und Boston 2012, S. 136–166; hier: S. 162.

I quickly realized that instead of focusing on things that made sense, trying to simplify some universal migrant experience, trying to understand everything, the best thing to do is simply to focus on strangeness, dislocation and complexity. In other words, trying to make the world as befuddling as our own world would be to any new immigrant, to just imagine what that is like. And above all else, to never actually explain anything.⁴³

Folgerichtig kommt *The Arrival* ohne geografische oder zeitliche Spezifika aus, auch wenn viele im Herkunftsland Europa vor dem Zweiten Weltkrieg und im Ankunftsland die Vereinigten Staaten von Amerika erkennen wollen. Letztlich werden alle möglichen Zuordnungen durch den häufig phantastischen Zeichenstil Tans konterkariert, der die ›verfremdete‹ Sicht von Migranten auf die neue Kultur darstellen soll. In Verbindung mit der Abwesenheit von (verständlicher) Sprache sowie dem Fokus auf das kulturübergreifende Phänomen Migration gewinnt das Werk dadurch eine transkulturelle Dimension, die zugleich seinen weltweiten Erfolg erklären hilft.⁴⁴ Tan selbst gab 2009 folgende Erklärung für den Verzicht auf Sprache in seinem bekanntesten Werk:

The absence of any written description in *The Arrival* seemed to place the reader more firmly in the shoes of an anonymous protagonist. There is no guidance as to how the images might be interpreted, which can be quite a liberating thing. Words have a remarkable gravitational pull on our attention, and how we interpret attendant images, like captions under a press photo. Without words, an image can invite much more attention from a reader who might otherwise reach for the nearest sentence, and let that rule their imagination.⁴⁵

Die Abwesenheit von ›lenkenden‹ Sprachelementen lässt die Bildsprache von *The Arrival* umso deutlicher hervortreten. Tan hat hierfür zwei unterschiedliche grafische Praktiken entwickelt:

One has more to do with sketching and painting from life, trying to represent things I see around me. The other is a playful exploration of imaginary

43 Vgl. *Strange Migrations: An essay/interview with Shaun Tan*. With additional questions and editing by Harriet Earle, in: *Journal of Postcolonial Writing* 52 (2016), S. 1–14, hier S. 7.

44 S. Florian Groß, *Lost in Translation: Narratives of Transcultural Displacement in the Wordless Graphic Novel*, S. 205.

45 Shaun Tan, *Silent voices: Illustration and visual narrative*. Colin Simpson Memorial Lecture, <https://www.shauntan.net/essay-colin-simpson> (3.3.2025).

worlds – places I don't see in front of me, but which have strong emotional or conceptual parallels to lived experience, much like dreams.⁴⁶

Die eine Zeichenpraxis ist demnach dem Realismus zuzuordnen; die andere eher dem Surrealismus oder dem Futurismus, wobei dem Werk die dezidierte Hinwendung zur Zukunft fehlt, weswegen Groß lieber von »Retro-Futurismus« spricht.⁴⁷ Beide Stile werden in *The Arrival* kombiniert, evozieren jedoch beim Lesen unterschiedliche Assoziationen und fördern so, um die eingangs zitierte Formulierung von Lobsien aufzugreifen, eine »radikale Subjektivierung des Bewusstseins«,⁴⁸ indem sie bereits bekannte Repräsentationsweisen aufgreifen (Realismus) und zugleich die Fantasie anregen durch die Darstellung einer neuen und völlig unbekannten Welt (Retro-Futurismus). Die Subjektivierung geschieht dadurch, dass im aktiven Leseprozess beide Stile kombiniert werden, was je nach individuellem Erfahrungshorizont ganz unterschiedliche Assoziationen hervorrufen kann.

Ein Beispiel für die Vermengung beider Zeichenstile findet sich gleich zu Beginn von *The Arrival*. Ein ganzseitiges Panel zeigt die Familie auf dem Weg zum Bahnhof, wo sich der Vater kurz darauf von Frau und Tochter verabschieden muss (s. Abb. 3). Die drei sind trotz der trüben Atmosphäre gut am rechten unteren Bildrand zu erkennen, einschließlich konkreter Details wie ihrer Kleidung, Kopfbedeckungen und dem altmodischen Koffer, in dem der Vater seine Habseligkeiten mitführt. Diese Elemente sind genau wie die freudlos wirkende Umgebung realistisch gezeichnet. Der riesige drachenförmige Schatten hingegen, der die Familie verfolgt und bedroht, stellt eine visuelle Metapher dar, die im Leseprozess mit Bedeutung gefüllt werden muss⁴⁹ und ein weites Assoziationsfeld eröffnet, das von Krieg, politischer Repression und Verfolgung über Klima- und Hungersnöte bis zur forcierten Abschiebepaxis westlicher Staaten in der Gegenwart reicht. Die Symbolisierung realweltlicher Krisen durch solche phantastischen Elemente hat zum einen die Funktion, komplexe Realitäten, die sprachlich nur schwer darstellbar sind, pointiert zu visualisieren und so affektiv zu vermitteln; zum anderen ermöglicht sie ganz unterschiedliche Lesarten

46 Zitiert in: Stefan Höppner, Ohne Worte. Erzählweisen des Fremden in Shaun Tans *The Arrival*, S. 141.

47 Florian Groß, Lost in Translation: Narratives of Transcultural Displacement in the Wordless Graphic Novel, S. 205.

48 Eckhard Lobsien, Kunst der Assoziation, S. 11; zitiert in: Astrid Böger, Shaun Tans *The Arrival* und die Kunst visueller Assoziation, S. 285.

49 Vgl. Elisabeth El Refaie, Autobiographical Comics. Life Writing in Pictures, Jackson 2012, S. 208.



Abb. 3: Shaun Tan, *The Arrival* (n. p.)

je nach historischem Kenntnisstand oder persönlichen Erfahrungen, sodass *The Arrival* selbst für junge Leser und Leserinnen mit Migrationshintergrund sehr gut ›lesbar‹ ist, wie wissenschaftliche Studien zeigen konnten.⁵⁰ Insbesondere durch phantastische Darstellungen wie den bedrohlichen Schattenwesen

50 Visual Journeys Through Wordless Narratives. An International Inquiry with Immigrant Children and *The Arrival*, hg. Evelyn Arizpe, Teresa Colomer und Carmen Martínez-Roldán, London und New York, 2015.

im ersten Teil von *The Arrival* wird die Identifikation mit den dargestellten Personen und ihrem Schicksal erleichtert. Demgegenüber wird vor allem im letzten Teil, nachdem die Familie wieder glücklich vereint ist, mit demselben phantastischen Stil, aber nun ganz anderen Motiven eine ungleich positivere, geradezu traumhafte Sicht auf die wunderbare neue Welt eröffnet, in der buchstäblich alles möglich scheint.

* * *

Wortlose Graphic Novels nehmen aufgrund ihres Verzichts auf Sprache eine Sonderposition innerhalb der Comicgeschichte ein. Auffällig ist das im weitesten Sinn politische Engagement der bekanntesten Vertreter, darunter auch die hier besprochenen. Als rein visuelles Medium machen es sich Wortlose Graphic Novels zur Aufgabe, uns die größten Krisen der Menschheit vor Augen zu führen, darunter Flucht und Vertreibung, Ausbeutung und Gewalt. Die Figuren sind zumeist namenlos und damit stellvertretend für die zahllosen Menschen, die solche Erfahrungen erleiden mussten und müssen. Dass keins der Werke seine Relevanz bis heute eingebüßt hat, liegt zum einen an den ungelösten Krisen, die sie behandeln. Dies ist jedoch auch der besonderen Form der Wortlosen Graphic Novel geschuldet, die mit der Anregung zu assoziativem Denken im Visuellen die Phantasie noch stärker aktivieren kann als herkömmliche Comics. Uns obliegt es, beim Lesen die Bilder zum Sprechen zu bringen, die in der Tat »mehr erzählen wollen, als sie darstellen«. ⁵¹ Wir müssen nur genau hinschauen.

51 Andreas Platthaus, Im Comic vereint. Eine Geschichte der Bildgeschichte, S. 14.