



**Tina Hafner**

Peter Madsens Valhalla: Studien zur  
Rezeption altwestnordischer Mythen  
im modernen Comic

**Diplomarbeit**



# BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei [www.GRIN.com](http://www.GRIN.com) hochladen  
und kostenlos publizieren



### **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:**

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

### **Impressum:**

Copyright © 2008 GRIN Verlag  
ISBN: 9783640217588

### **Dieses Buch bei GRIN:**

<https://www.grin.com/document/118196>

**Tina Hafner**

**Peter Madsens Valhalla: Studien zur Rezeption altwest-nordischer Mythen im modernen Comic**

## **GRIN - Your knowledge has value**

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite [www.grin.com](http://www.grin.com) ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

### **Besuchen Sie uns im Internet:**

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

[http://www.twitter.com/grin\\_com](http://www.twitter.com/grin_com)

Peter Madsens *Valhalla*: Studien zur Rezeption altwest-  
nordischer Mythen im modernen Comic.

Verfasserin  
Tina Hafner



## Danksagung

*Hätte ich Flügel  
und könnte ich fliegen,  
ich würde dem Leben entfliehen.*

*Doch, dann könnte ich über nichts weiter schreiben  
und es würde mir fehlen.*

*Mehr als die Flügel,  
die ich nicht habe.*

(Patricia Tómaszek, *Zum Leben*)

Im symbolischen Sinne „beflügelt“ hat mich die Kreativität Peter Madsens und Henning Kures, die die Beschäftigung mit *Valhalla* im Rahmen der vorliegenden Arbeit stets abwechslungsreich und interessant gemacht hat. Takk!

In eben so hohem Maße danke ich Prof. Sven Håkon Rossel, dem Fels in der Brandung, unter dessen Betreuung und Rückhalt diese Diplomarbeit zustande kommen konnte.

Mein Dank richtet sich auch besonders an Mag. Dr. Matthias Langheiter-Tutschek, Mag. Alexander Sitzmann und Karen Bek-Pedersen sowie meinem Norwegischlektor Cand. phil. Kristian Solvang, ohne die diese wissenschaftliche Arbeit nicht fachgerecht hätte umgesetzt werden können.

Unersetzlich für die Realisierung dieser Arbeit waren meine Familie und Freunde, deren Vertrauen mich bestärkt und motiviert hat.

Wien, Herbst 2008



## Inhaltsverzeichnis

|                                                                                                                 |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Tabellenverzeichnis .....</b>                                                                                | <b>9</b>  |
| <b>Abbildungsverzeichnis .....</b>                                                                              | <b>10</b> |
| <b>Abkürzungsverzeichnis .....</b>                                                                              | <b>12</b> |
| <b>Vorwort .....</b>                                                                                            | <b>13</b> |
| <br>                                                                                                            |           |
| <b>1. Das Medium Comic .....</b>                                                                                | <b>15</b> |
| <b>1.1. Begriffsdefinition: Comic .....</b>                                                                     | <b>15</b> |
| <b>1.2. Das Wesen der Comics .....</b>                                                                          | <b>20</b> |
| 1.2.1. Historische Aspekte bis zur Jahrhundertwende .....                                                       | 20        |
| 1.2.2. Modell zu den formalen Aspekten und Gestaltungsmöglichkeiten<br>des modernen Comics .....                | 28        |
| 1.2.3. Die Metasprache der Symbole .....                                                                        | 34        |
| 1.2.4. Die Bedeutung der Induktion .....                                                                        | 35        |
| 1.2.5. Die Darstellung von Zeit und Rhythmus im Comic .....                                                     | 36        |
| 1.2.6. Praktische Anwendung des Modells anhand<br>zweier Beispielseiten aus Peter Madsens <i>Valhalla</i> ..... | 38        |
| 1.2.7. Themenbereiche moderner Comics .....                                                                     | 44        |
| 1.2.8. Traditionelle Comic-Zeichenstile .....                                                                   | 45        |
| 1.2.8.1. Schule Hergé – <i>Ligne claire</i> .....                                                               | 45        |
| 1.2.8.2. Schule Marcinelle .....                                                                                | 46        |
| 1.2.8.3. Connecticut-Schule .....                                                                               | 46        |
| <b>1.3. Zusammenfassung .....</b>                                                                               | <b>47</b> |
| <br>                                                                                                            |           |
| <b>2. Peter Madsens <i>Valhalla</i> .....</b>                                                                   | <b>48</b> |
| <b>2.1. Allgemein .....</b>                                                                                     | <b>48</b> |
| 2.1.1. Werdegang .....                                                                                          | 48        |
| 2.1.2. Zusammensetzung des Teams .....                                                                          | 49        |
| <b>2.2. Genrezuordnung .....</b>                                                                                | <b>51</b> |
| <b>2.3. Idee, Intention und Form .....</b>                                                                      | <b>55</b> |
| <b>2.4. Stil .....</b>                                                                                          | <b>57</b> |
| <b>2.5. Aufbau und Strukturelemente .....</b>                                                                   | <b>58</b> |
| 2.5.1. Äußere Gliederung – Panelaufbau und Strukturmethoden .....                                               | 58        |
| 2.5.2. Innere Gliederung – Aufbau der Handlungsstränge .....                                                    | 59        |
| 2.5.3. Die Asen in <i>Valhalla</i> und ihre Visualisierung .....                                                | 64        |
| 2.5.3.1. <i>Odin</i> .....                                                                                      | 65        |
| 2.5.3.2. <i>Frigg</i> .....                                                                                     | 66        |
| 2.5.3.3. <i>Thor</i> .....                                                                                      | 67        |

|                                                                                                                                 |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 2.5.3.4. <i>Sif</i> .....                                                                                                       | 69  |
| 2.5.3.5. <i>Tyr</i> .....                                                                                                       | 69  |
| 2.5.3.6. <i>Loke</i> .....                                                                                                      | 70  |
| 2.5.3.7. <i>Balder</i> .....                                                                                                    | 72  |
| 2.5.3.8. <i>Høder</i> .....                                                                                                     | 72  |
| 2.5.3.9. <i>Freja</i> .....                                                                                                     | 73  |
| 2.5.3.10. <i>Frej</i> .....                                                                                                     | 73  |
| 2.5.3.11. <i>Njord</i> .....                                                                                                    | 74  |
| 2.5.3.12. <i>Idun und Brage</i> .....                                                                                           | 74  |
| 2.5.3.13. <i>Heimdall</i> .....                                                                                                 | 74  |
| 2.5.4. Gegner und Chaosmächte im <i>Valhalla</i> -Zyklus .....                                                                  | 75  |
| 2.5.5. Mythologische Nebencharaktere im <i>Valhalla</i> -Zyklus .....                                                           | 75  |
| <b>2.6. Technik</b> .....                                                                                                       | 75  |
| 2.6.1. Zeichentechnik und Farbgebung .....                                                                                      | 76  |
| 2.6.2. Das Lettering – Die Schrift .....                                                                                        | 76  |
| 2.6.2.1. <i>Digitales und analoges Lettering</i> .....                                                                          | 77  |
| 2.6.2.2. <i>Verwendete Schrifttypen innerhalb der Sprechblasen</i> .....                                                        | 77  |
| 2.6.2.3. <i>Verwendete Schrifttypen außerhalb der Sprechblasen – Runen</i> .....                                                | 79  |
| <b>2.7. Zusammenfassung</b> .....                                                                                               | 83  |
| <br>                                                                                                                            |     |
| <b>3. Die mythologischen Eddadichtungen und ihre Rezeption in der Comicliteratur</b> .....                                      | 85  |
| <b>3.1. Die Edda, Snorra Edda und diverse Handschriften mit mythologischen Inhalten als Grundlage für <i>Valhalla</i></b> ..... | 86  |
| 3.1.1. Der Codex Regius der Liederreda, Gks. 2365, 4to .....                                                                    | 87  |
| 3.1.2. Das Fragment AM 748, 4to .....                                                                                           | 89  |
| 3.1.3. Die Edda des Snorri Sturluson .....                                                                                      | 90  |
| 3.1.4. Die <i>Ynglinga saga</i> .....                                                                                           | 91  |
| 3.1.5. Die <i>Ragnars saga loðbrókar</i> .....                                                                                  | 92  |
| 3.1.6. Der <i>Sǫrla Þáttir</i> .....                                                                                            | 93  |
| 3.1.7. Die <i>Gesta Danorum</i> des Saxo Grammaticus .....                                                                      | 95  |
| <b>3.2. Elemente nordischer Mythologie als Handlungsgrundlage in Comics des 20. und 21. Jahrhunderts</b> .....                  | 96  |
| 3.2.1. Europa .....                                                                                                             | 97  |
| 3.2.2. USA .....                                                                                                                | 98  |
| 3.2.3. Asien .....                                                                                                              | 100 |
| <b>3.3. Zusammenfassung</b> .....                                                                                               | 101 |

|                                                                                                                                                   |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>4. Valhalla stellt sich den „Originalen“: Panelanalyse und Vergleich des Comics auf narrativer, intertextueller und bildlicher Ebene .....</b> | <b>103</b> |
| <b>4.1. Die Handlungen – Strukturanalyse .....</b>                                                                                                | <b>105</b> |
| 4.1.1. Einfache Handlungsstrukturen .....                                                                                                         | 106        |
| 4.1.1.1. <i>Gegenüberstellung der Handlungsstrukturen I</i> .....                                                                                 | 108        |
| a) Aufbau Valhalla 1 – SnE <i>Gylf.</i> .....                                                                                                     | 108        |
| b) Aufbau Valhalla 2 – Þrymskviða .....                                                                                                           | 109        |
| c) Aufbau Valhalla 5 – SnE <i>Gylf.</i> 26 (45)-31 (47) .....                                                                                     | 110        |
| d) Aufbau Valhalla 6 – SnE <i>Skáldsk.</i> 1-4 .....                                                                                              | 111        |
| e) Aufbau Valhalla 9 – SnE <i>Skáldsk.</i> 25 (17)-26 .....                                                                                       | 112        |
| f) Aufbau Valhalla 10 – SnE <i>Skáldsk.</i> 44 (35) .....                                                                                         | 113        |
| 4.1.2. Analyse der einfachen Handlungsstrukturen am Beispiel V2 .....                                                                             | 114        |
| 4.1.2.1 <i>Handlungsschema V2</i> .....                                                                                                           | 114        |
| 4.1.2.2. <i>Inhaltsangabe V2</i> .....                                                                                                            | 115        |
| 4.1.2.3. <i>Handlungsschema Þrymskviða</i> .....                                                                                                  | 116        |
| 4.1.2.4. <i>Inhaltsangabe Þrymskviða</i> .....                                                                                                    | 116        |
| 4.1.2.5. <i>Analyse der Handlungsstränge</i> .....                                                                                                | 117        |
| 4.1.2.6. <i>Motive</i> .....                                                                                                                      | 118        |
| 4.1.2.7. <i>Mythos in Variation. Mythologische Motive in V2.</i> .....                                                                            | 119        |
| 4.1.2.8. <i>Diverse Unstimmigkeiten und vage Übereinstimmungen</i> .....                                                                          | 122        |
| 4.1.3. Komplexe Handlungsstrukturen .....                                                                                                         | 125        |
| 4.1.3.1. <i>Gegenüberstellung der Handlungsstrukturen II</i> .....                                                                                | 128        |
| a) Aufbau Valhalla 3 – <i>Gylf.</i> , <i>Yngl. saga</i> , <i>Ls.</i> , <i>Hrbl. Ragnars saga loðbrókar</i> .....                                  | 128        |
| b) Aufbau Valhalla 7 – <i>Hym.</i> , <i>Gylf.</i> , <i>Skáldsk.</i> .....                                                                         | 129        |
| c) Aufbau Valhalla 8 – <i>Gylf.</i> , <i>Skáldsk.</i> , <i>Sþrla Pátrr</i> , <i>Vsp.</i> .....                                                    | 130        |
| d) Aufbau Valhalla 11 – <i>Vsp.</i> , <i>Gylf.</i> , <i>Skáldsk.</i> , <i>Yngl.saga</i> .....                                                     | 131        |
| e) Aufbau Valhalla 12 – <i>Grm.</i> , <i>Skáldsk.</i> .....                                                                                       | 132        |
| f) Aufbau Valhalla 13 – <i>Gylf.</i> , <i>Skáldsk.</i> , <i>GD</i> , <i>Bdr.</i> .....                                                            | 133        |
| g) Aufbau Valhalla 14 – <i>Gylf.</i> , <i>Skm.</i> , <i>Vsp.</i> .....                                                                            | 134        |
| 4.1.4. Analyse der komplexen Handlungsstrukturen am Beispiel V11 .....                                                                            | 135        |
| 4.1.4.1. <i>Inhaltsangabe V11</i> .....                                                                                                           | 136        |
| 4.1.4.2. <i>Handlungsschema V11</i> .....                                                                                                         | 138        |
| 4.1.4.3. <i>Analyse der Handlungsstränge</i> .....                                                                                                | 139        |
| 4.1.4.4. <i>Motive</i> .....                                                                                                                      | 141        |
| 4.1.4.5. <i>Mythos in Variation. Mythologische Motive in V11.</i> .....                                                                           | 141        |
| <i>Exkurs: Film-Noir Erzählstrukturen in V11</i> .....                                                                                            | 147        |
| <b>4.2. Die Textualität – Sprechblasenanalyse .....</b>                                                                                           | <b>151</b> |
| 4.2.1. Allgemein .....                                                                                                                            | 151        |
| 4.2.2. Text zu Text allgemein .....                                                                                                               | 155        |
| 4.2.3. Text im Bild allgemein .....                                                                                                               | 160        |

|                                                                             |                |
|-----------------------------------------------------------------------------|----------------|
| 4.2.4. Text im Kontext allgemein .....                                      | 163            |
| 4.2.5. Textanalyse V2 .....                                                 | 165            |
| 4.2.5.1. <i>Text zu Text</i> – V2 .....                                     | 166            |
| 4.2.5.2. <i>Text im Bild</i> – V2.....                                      | 171            |
| 4.2.5.3. <i>Text im Kontext</i> – V2 .....                                  | 172            |
| 4.2.6. Textanalyse V11 .....                                                | 173            |
| 4.2.6.1. <i>Text zu Text</i> – V11 .....                                    | 174            |
| 4.2.6.2. <i>Text im Bild</i> – V11.....                                     | 183            |
| 4.2.6.3. <i>Text im Kontext</i> – V11 .....                                 | 186            |
| <b>4.3. Die Visualisierung – Panelanalyse .....</b>                         | <b>192</b>     |
| 4.3.1. Text zu Bild allgemein .....                                         | 193            |
| 4.3.2. Text zu Bild – Bildanalyse V2 .....                                  | 199            |
| 4.3.3. Text zu Bild – Bildanalyse V11 .....                                 | 204            |
| <i>Exkurs: Die Bildsprache des Film-Noir und ihre Adaption in V11</i> ..... | 210            |
| <b>4.4. Zusammenfassung .....</b>                                           | <b>219</b>     |
| <br><b>Schlussbemerkung .....</b>                                           | <br><b>221</b> |
| <b>Bibliographie .....</b>                                                  | <b>224</b>     |
| <b>Anhang .....</b>                                                         | <b>235</b>     |
| <b>Interview mit Henning Kure .....</b>                                     | <b>235</b>     |

## Tabellenverzeichnis

|                                                                                                                          |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabelle 1: Tabellarische Übersicht bereits erschienener <i>Valhalla</i> -Alben .....                                     | 50  |
| Tabelle 2: Tabellarische Übersicht über die Verwendung der Groß-<br>und Kleinschreibung innerhalb der Sprechblasen ..... | 78  |
| Tabelle 3: Tabellarische Übersicht über die Verwendung von Runen<br>in den einzelnen <i>Valhalla</i> -Alben .....        | 82  |
| Tabelle 4: Handlungsschema – Valhalla 2: Thors brudefærd .....                                                           | 114 |
| Tabelle 5: Handlungsschema – Þrymskviða .....                                                                            | 116 |
| Tabelle 6: Handlungsschema – Valhalla 11: Mysteriet om digtermjøden .....                                                | 139 |

## Abbildungsverzeichnis

### 1. Das Medium Comic:

|                                                                        |    |
|------------------------------------------------------------------------|----|
| Abb. 1: Codex Tro-Cortesianus .....                                    | 23 |
| Abb. 2: Teilansicht: Teppich von Bayeux .....                          | 24 |
| Abb. 3: Portale der Stabkirche von Hylestad .....                      | 25 |
| Abb. 4: Seite aus dem Evangelium Heinrichs des Löwen (fol. 171r) ..... | 26 |
| Abb. 5: The Yellow Kid .....                                           | 27 |

### 2. Peter Madsens *Valhalla*:

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| Abb. 6: V1 – Odin .....                                       | 65 |
| Abb. 7: „Oden som vandringsmand“, Georg von Rosen, 1886 ..... | 65 |
| Abb. 8: V12 – Odin .....                                      | 65 |
| Abb. 9: V1 – Frigg .....                                      | 67 |
| Abb. 10: Frigg. Fredrik Sander, 1893 .....                    | 67 |
| Abb. 11: V13 – Frigg .....                                    | 67 |
| Abb. 12: V1 – Thor .....                                      | 68 |
| Abb. 13: Thor. Fredrik Sander, 1893 .....                     | 68 |
| Abb. 14: V12 – Thor .....                                     | 68 |
| Abb. 15: V1 – Tyr .....                                       | 70 |
| Abb. 16: Tyr. Fredrik Sander, 1893 .....                      | 70 |
| Abb. 17: V7 – Tyr .....                                       | 70 |
| Abb. 18: V1 – Loke .....                                      | 71 |
| Abb. 19: Loke. Fredrik Sander, 1893 .....                     | 71 |
| Abb. 20: V13 – Loke .....                                     | 71 |

### 4. *Valhalla* stellt sich den Originalen. Panelanalyse und Vergleich des Comics auf narrativer, intertextueller und bildlicher Ebene

|                                                      |     |
|------------------------------------------------------|-----|
| Abb. 21: V12 – Røn er Thors redning .....            | 155 |
| Abb. 22: V13 – Tak (Loke) .....                      | 156 |
| Abb. 23: V9 – Rungner .....                          | 158 |
| Abb. 24: V7 – Egils Stald .....                      | 161 |
| Abb. 25: V7 – Fars krus .....                        | 162 |
| Abb. 26: V2 – Loke und Trym .....                    | 166 |
| Abb. 27: V2 – Heimdals Vorschlag .....               | 167 |
| Abb. 28: V2 – Thor, Loke und Trym .....              | 169 |
| Abb. 29: V2 – Thor und Trym .....                    | 170 |
| Abb. 30: V11 – Götterspeichel .....                  | 175 |
| Abb. 31: V11 – Høner .....                           | 180 |
| Abb. 32: V11 – Høner .....                           | 182 |
| Abb. 33: V11 – Runeninserts; Brief an die Asen ..... | 184 |
| Abb. 34: V11 – Odin und Gunlød .....                 | 188 |

|                                                             |     |
|-------------------------------------------------------------|-----|
| Abb. 35: V11 – Raub des Dichtermets .....                   | 190 |
| Abb. 36: V11 – Bauge .....                                  | 191 |
| Abb. 37: V6 – Loke bringt Skade zum Lachen .....            | 194 |
| Abb. 38: V13 – Balders Bestattung .....                     | 196 |
| Abb. 39: V2 – Thors Maskerade .....                         | 200 |
| Abb. 40: V2 – Lokes Maskerade .....                         | 202 |
| Abb. 41: V2 – Tryms Festsaal .....                          | 203 |
| Abb. 42: V11 – Gillings Tod .....                           | 205 |
| Abb. 43: V11 – Odin und der Wetzstein .....                 | 207 |
| Abb. 44: V11 – Gunlød .....                                 | 213 |
| Abb. 45: Burt Lancaster; <i>Brute Force</i> .....           | 214 |
| Abb. 46: Dorothy McGuire; <i>The Spiral Staircase</i> ..... | 215 |

Coverbild: Thor, illustration © Morphart - Fotolia

## Abkürzungsverzeichnis

|                     |                                          |           |                         |
|---------------------|------------------------------------------|-----------|-------------------------|
| A .....             | Handschrift AM 748                       | Ugs.....  | Umgangssprache          |
| Abb. ....           | Abbildung                                | ugs. .... | umgangssprachlich       |
| adän. ....          | Altdänisch/altdänisch                    | V .....   | <i>Valhalla</i> (Comic) |
| anord. ....         | Altnordisch/altnordisch                  | vgl. .... | vergleiche              |
| ebd. ....           | ebendort                                 | vs. ....  | versus                  |
| GD .....            | <i>Gesta Danorum</i>                     | Vsp. .... | Völuspá                 |
| Grm. ....           | Grímnismál                               | Þrk. .... | Þrymskviða              |
| <i>Gylf.</i> ....   | Gylfaginning                             |           |                         |
| Hdlg. ....          | Handlung                                 |           |                         |
| HH II ....          | Helgakviða Huningsbana<br>in önnur       |           |                         |
| Hintergr. ..        | Hintergrund                              |           |                         |
| Hrbl. ....          | Hárbardsljóð                             |           |                         |
| Hym. ....           | Hymiskviða                               |           |                         |
| Kolor. ....         | Kolorierung                              |           |                         |
| Ls. ....            | Lokasenna                                |           |                         |
| Mspr. ....          | Metasprache                              |           |                         |
| ndän. ....          | Neudänisch/neudänisch                    |           |                         |
| o.ä. ....           | oder Ähnliche(s)                         |           |                         |
| P .....             | Panel                                    |           |                         |
| <b>R</b> .....      | Codex      Regius      der<br>Liederreda |           |                         |
| <i>Skáldsk.</i> ... | Skáldskaparmál                           |           |                         |
| Skm. ....           | Skírnismál                               |           |                         |
| SnE .....           | Snorra Edda                              |           |                         |
| s/w .....           | schwarzweiß                              |           |                         |
| Ü .....             | Übergang (bei der<br>Induktion)          |           |                         |

## Vorwort

*Vielleicht sind die edel gemachten, buchturen  
Comic-Alben die letzten, opulenten Zeugen  
eines Mediums, das sich vor der Eroberung  
der Welt durch die Elektronik verabschiedet.*

Gerhard Habarta (Comic Welten)

Comics als banale Trivalliteratur, Comics als Herabwürdigung sprachlicher Werte, Comics als farbklecksartige Kunstfarce, Comics als primitive Serienlachnummer, Comics als Kinderliteratur, Comics als bunte Realitätsverfremdung, Comics als radikales Politinstrumentarium, Comics als psychologisch-soziologisches Therapeutikum, Comics als tabubrechende Rebellion, Comics als sinngebender Ausdruck, Comics als mediale Kunstnische oder Comics als retrospektives Forum?

Die Meinungen über Comics gehen weit auseinander und sind selbst mit oben genannten nicht vollständig abgedeckt. Trotz der kritischen Haltung, der dieses Medium noch immer gegenüber steht, soll hier vor allem ein Aspekt angesprochen werden, dessen positive Wirksamkeit sich im Comic vollendet. Aufgrund der Vielfältigkeit des sprachlichen und metasprachlichen Ausdrucks sowie den zahlreichen Möglichkeiten visueller Darstellungen, eignen sich Comics als facettenreiches Rezeptionsmittel literarischer Inhalte und mythologischer Stoffe.

Der 14bändige, dänische Comiczyklus *Peter Madsens Valhalla* hat die altwestnordische Eddamythologie als Grundlage und wurde als Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit gewählt, weil dessen Kohärenz mit den altwestnordischen Eddaliedern und der Eddadichtung nicht nur in hohem Maße vorhanden ist, sondern weil die mythologischen Stoffe der mittelalterlichen Vorlagen auch durch Verwebungen in die comiceigene Kohäsion mit großer Kreativität und Feingefühl vorgenommen wurde.

Nach einer Einführung, die sich mit den Vorläufern des modernen Comics und dessen Entwicklung beschäftigt, und der Aufstellung eines Modells zu den Gestaltungsmöglichkeiten des Comics, auf welches später immer wieder Bezug genommen werden wird, folgt eine

Vorstellung des *Valhalla*-Zyklus, in der sowohl auf das Wesen *Valhallas* als auch auf technische und gestalterische Eigenheiten eingegangen wird. Mit den mythologischen Quellen, die den *Valhalla*-Handlungen zugrunde liegen sowie mit der Rezeption mythologischer Stoffe in diversen Comics des 20. Jahrhunderts wird sich Kapitel drei beschäftigen. Die Verbindung altwestnordisch-mythologischer Elemente mit dem Comic ist nicht allein ein europäisches Phänomen, wie folgende Ausführungen zeigen werden.

Als Hauptthema meiner Arbeit steht die Analyse der Narratio, des Textes und der Visualisierung innerhalb *Valhallas*, die in direktem Vergleich mit Beispielen aus den altwestnordischen Quellen erfolgen wird. Zu diesem Zwecke wurde eine Auswahl von zwei *Valhalla*-Alben getroffen, die nicht nur die Art der Rezeption beschreiben, sondern auch die künstlerischen, kreativen und technischen Fortschritte innerhalb des Comiczyklus zeigen werden. Die Wahl wurde in Anlehnung an die Einteilung der Alben nach Karen Bek-Pedersen getroffen, die *Valhalla*, im Hinblick auf den sich im Laufe der Jahre verändernden Zeichenstil Peter Madsens und die stets komplexer werdende Konzeption des Manuskriptes Henning Kures, in drei Gruppen einteilt.

Der Comic ist, mehr als die Literatur, ein Kind seiner Zeit. Die Schnelligkeit der Branche und die erweiterten Vertriebsmöglichkeiten über das Internet bieten Newcomern sowie Alteingesessenen ein zusätzliches Forum um sich auszutauschen und neue Stile und Konzeptionen zu entwerfen. Diese erweiterten Vertriebsmöglichkeiten können jedoch nicht gleichbedeutend mit einer fortschreitenden Technisierung (oder Digitalisierung) des Comics selbst gesehen werden. Trotz der steigenden Tendenz zu digitalem Satz ist es im Hinblick auf die Visualisierungen vor allem künstlerische Handarbeit, die hinter einem erfolgreichen und guten Comic steht.

Was diese Entwicklung für die vorliegende wissenschaftliche Arbeit bedeutet, ist der Umstand, dass die ständige Weiterentwicklung des Genres das Hinzuziehen von Internet-Quellen, z.B. aktueller Artikel aus Onlinemagazinen, unerlässlich macht. Die verwendete wissenschaftliche Fachliteratur liefert ein wichtiges theoretisches Fundament, auf dessen Grundfesten aktuelle Entwicklungen gesetzt und in den betreffenden Zusammenhang eingegliedert werden können.

# 1. Das Medium Comic

Die Begriffe *Medium* oder *Medien* umfassen in der heutigen Zeit Radio, TV, Zeitschriften und Literatur, Musik, Theater, Film, Plakate, Internet und Video-Screens zuhause und/oder auf öffentlichen Verkehrsmitteln und Plätzen und können schwer ignoriert werden. Im Grunde handelt es sich um eine Möglichkeit, eine Botschaft zu vermitteln.<sup>1</sup> Auch der Comic als Massenmedium und Literatur- oder Kunstform erfüllt die gleichen Voraussetzungen, bewegt sich innerhalb der gleichen Grenzen und jongliert mit den gleichen gesellschaftlichen Tabus (z.B. Sexualität und Gewalt, etc.) wie oben genannte Medienformen. Mit Möglichkeiten der Begriffsdefinition, seinem Wesen, seiner Entwicklung und Darstellung wird sich dieser Abschnitt in zwei Unterkapiteln beschäftigen.

## 1.1. Begriffsdefinition: Comic

Eine Reihe von Beschreibungen und Kategorisierungen wurden vorgenommen<sup>2</sup> und vereinzelt Definitionen haftet der Ruf einer antiquierten, theoretischen Sicht der Comics an, welche oberflächlich, „trocken“ und lückenhaft ist und zweifelsohne dem heutigen Verständnis von Comics oder Bildgeschichten nicht mehr entspricht.<sup>3</sup> Nur wenigen ist es

---

<sup>1</sup> Vgl. Faulstich, Werner: Grundwissen Medien. (= utb; 1773; München: Wilhelm Fink, 1994). ; v.a. Faulstich, Werner: "Einführung: Zur Entwicklung der Medienwissenschaft" sowie: "1. Medientheorie". S. 9–25. Dort wird „Medium“ in drei verschiedenen Zusammenhängen erläutert, wobei im allgemeinen Sprachgebrauch das Wort als „Mittel“ bzw. „Vermittelndes“ verwendet wird.

<sup>2</sup> Hier sei nur eine kleine Auswahl von Definitionen angeführt. Grünewald: „Wer heute von >Comics< spricht, meint [...] jede inhaltliche und grafische Form massenmedialer Bildgeschichten.“ Vgl. Grünewald, Dietrich: Vom Umgang mit Comics. Leipzig: Volk und Wissen Verlag, [1991], 21996. S. 13.

Fuchs/Reitberger: „In Comics (Strips und Books) wird eine Geschichte in der Wechselbeziehung von Bild und Text erzählt und «geschrieben».“ Vgl. Fuchs, Wolfgang J., Reitberger, Reinhold C.: Comics. Anatomie eines Massenmediums. München: Heinz Moos Verlag, 1971. S. 23.

Dolle-Weinkauff bezeichnet Comics als „[...] das enge Zusammenspiel von Schrifttext und Bild und die Präsentation einer Handlung in einer Folge von Einzelbildern.“ Vgl. Dolle-Weinkauff, Bernd: Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945. Weinheim: Beltz, 1990. S. 326.

Havas, Habarta: „Bilder in Folge, mit gleichbleibenden Personen und mit im Bild integrierten Text – eigentlich ist das genau die Definition von Comics.“ Vgl. Comic Welten. Geschichte und Struktur der neunten Kunst. Wien: Edition Comic Forum, 1993. S. 22.

<sup>3</sup> Zimmermann charakterisiert Comics aus vier Merkmalen, bestehend als „Integration von Wort und Bild, wobei das Bild dominiert; Erzählen einer Geschichte, einer story, in mehreren Bildern; periodisches Erscheinen; feststehende Figuren.“ Vgl. Zimmermann, Hans D.: Comic Strips. Vom Geist der Superhelden ; Colloquium zur Theorie der Bildergeschichte in der Akademie der Künste Berlin. Berlin: Mann, 1970. S. 13. Nicht mehr ganz zeitgemäß bei dieser Definition ist das periodische Erscheinen der Comics, wie es durchaus in den 50er und 60er Jahren üblich war (Vgl. Tarzan, Superman, etc.), wo Comics als Massenzeichenware im Tage- oder Wochentakt auf den Markt kamen. In den letzten Jahrzehnten hat sich vor allem eine Tendenz zu

gelingen, überzeugende Definitionen zu formulieren, deren Aussagen trotz der rasanten Veränderungen des Genres ihre Gültigkeit bewahren konnten. Vorweg seien hier Will Eisner<sup>4</sup> und Scott McCloud<sup>5</sup> genannt, die mit ihrer Art der Charakterisierung von Comics den allgemeinen Blick in eine neue Richtung lenkten. Die vorgenommene Recherche zum Thema ergab eine Reihe von Versuchen das, was einen Comic oder eine Bilderzählung ausmacht, in kompakten und einprägsamen Formulierungen auszudrücken; stets mit dem Ziel eine alles umfassende Definition über das vielseitige Medium Comic zu geben. Vieles fiel dabei jedoch unter Kategorisierungen sowie unter Vorurteile. An dieser Stelle seien vor allem die Definitionen der 1950er und 1960er Jahre genannt, die (oft aus negativen Gesinnungen und Vorurteilen geboren) es nicht schafften, das neue Medium mit unvoreingenommenen Worten zu definieren. Pädagogen, Literaturkritiker, Forscher der Kunstgeschichte, sowie das *Gros* der Wissenschaftler, vertraten in ihren Arbeiten – unterstützt durch die damaligen Medien (Fernsehen, Zeitschriften, Radio) – die radikale Ansicht, dass die Akzeptanz des neuen Mediums ein Rückfall ins Primitive sei.<sup>6</sup> Dieses „Geschrei der Tugendwächter“,<sup>7</sup> allen voran der in die USA emigrierte deutsche Psychologe Fredric Wertham,<sup>8</sup> führte schließlich in den 1950er Jahren zur Zensur der immer stärker aufkeimenden Comics und zur Einführung des Comic-Codes.<sup>9</sup> Auf die Misere bzw. auf dieses „Kindbettfieber“ der Comicliteratur kann hier jedoch nicht näher eingegangen werden, da eine Beschäftigung mit der Thematik zu weit über den Radius eines Kapitels zur Begriffsdefinition von Comics hinausreichen würde. Es wird

---

Autorencomics abgezeichnet bzw. sich ein Trend zu künstlerisch wertvolleren Comics durchgesetzt, deren Textualität ein wichtiger Bestandteil ist. Sie können als Monographien bezeichnet werden und werden oft in unterschiedlichen (auch längeren) zeitlichen Abständen veröffentlicht, wie z.B. Peter Madsens *Valhalla*.

<sup>4</sup> Eisner, Will: *Comics and Sequential Art. Principles & Practice of the World's Most Popular Art Form*. [1985], Florida: Pourhouse Press, <sup>27</sup>2005.

<sup>5</sup> McCloud, Scott: *Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst*. Veränderte Neuausgabe, Hamburg: Carlsen Verlag, 2001.

<sup>6</sup> Näheres dazu bei Riha, Karl: *zok roarr wumm. Zur Geschichte der Comics-Literatur*. Steinbach/Gießen: Anabas-Verlag Günter Kämpf, 1970. S. 6. Weiters auch Havas und Habarta, die von einer „Ablehnung des ‚primitiven Bildes‘“ sprechen. Vgl. Havas/Habarta: *Comic Welten*. S. 19.

<sup>7</sup> Vgl. Fuchs/Reitberger: *Comics. Anatomie eines Massenmediums*. S. 7.

<sup>8</sup> Mittel für Werthams Comic-Hetze war sein 1954 erschienenes Buch (Fredric Wertham: *Seduction of the Innocent*. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1954), das den Anstoß für die Einführung des Comic-Codes gab. Vgl. Munier, Gerald: *Geschichte im Comic. Aufklärung durch Fiktion? Über Möglichkeiten und Grenzen des historisierenden Autorencomic der Gegenwart*. Hannover: Unser Verlag, 2000. S. 29.

<sup>9</sup> ebd. S. 165-185. Ausführliches zur Zensur und den 1954 eingeführten und 1971 modernisierten Comic-Code (Code der Comics Magazine Association of America, Inc.) sowie eine Aufstellung der Richtlinien des Comic-Codes ist bei Fuchs/Reitberger im Anhang (S. 322-324) zu lesen.

aber darauf hingewiesen, dass brauchbare und angemessene Definitionen erst Ende der 60er Jahre<sup>10</sup> und in den 70er Jahren<sup>11</sup> des 20. Jahrhunderts formuliert wurden.

Was ist nun ein Comic bzw. wie definiert sich/man einen Comic oder eine Bildgeschichte? Bestimmte (narrative) Zeichen, Zeichenabfolgen oder Bildabfolgen gilt es zu ordnen und in einen logischen Zusammenhang zu bringen. Abgesehen von den Piktogrammen im Straßenverkehr, den Hinweistafeln auf Flughäfen oder Einkaufszentren; wer erinnert sich zum Beispiel nicht an sein persönliches Zeichen über der Garderobe im Kindergarten, das einem jeden Tag bestätigte, dass hier der Platz war, an dem man seine Jacke hinzuhängen und seine Schuhe abzustellen hatte, und daran, dass dieses Zeichen sich auch auf seinem Trinkgefäß oder seiner Liege für den Nachmittagsschlaf wieder fand. Aus persönlichen Erinnerungen gesprochen stand die Abbildung der Walnuss zwei Jahre meiner Kindheit symbolisch für das mir Zugeteilte – das für andere unantastbare Inventar infantilen Besitztums – und bildete als Zeichen (Piktogramm) sozusagen eine Art Zugangscode bzw. Verifizierung, während alle übrigen Zeichen innerhalb dieses semiotischen Systems<sup>12</sup> anderen Empfängern zugeteilt waren. Wichtig war der Wiedererkennungswert, der ja auch bei den hier zu definierenden Bildergeschichten, Bildererzählungen und Comics eine große Rolle spielt sowie die Zuteilung eines Symboles zu seiner Bedeutung. Das Zeicheninventar eines Comics stellt ein semiotisches System dar und gleicht einer (Kunst)Sprache oder Metasprache.<sup>13</sup> Figuren, Umgebungen, Gegenstände und vieles mehr sind zwar codiert, müssen jedoch leicht

---

<sup>10</sup> Grünewald führt die sich zum Positiven verändernde Sichtweise der Comics auf den Generationenwechsel Ende der 1960er Jahre zurück sowie ein reges Aufkommen an Diskussionen und Neuansätzen, das der Ausgang dieses Jahrzehnts mit sich brachte. Vgl. Grünewald, Dietrich: Vom Umgang mit Comics. S. 9.

<sup>11</sup> So z.B. die Definitionen von Fuchs/Reitberger, 1973; weiters finden sich themenorientierte, stilistisch und motivisch sortierte Betrachtungen von Comics bei Karl Riha, 1970; Elisabeth-Katrin Baur spricht von Comics als einer „Erzählform, deren Strukturen nicht nur aus *einem* System bestehen, sondern aus zwei: Sprache und Bild. Die Funktion des Bildes ist dabei mehr als nur illustrativ, denn die Handlung wird von Wort *und* Bild getragen, beide Systeme bedingen einander.“ Vgl. Baur, Elisabeth-Katrin: Der Comic. Strukturen-Vermarktung-Unterricht. Düsseldorf: Schwann, 1977. S. 11; weg von Schund und Schande strebte auch André Stoll 1974 indem er sich einer ausführlichen Abhandlung über *Asterix*, als „Trivialepos Frankreichs“, zuwendet. Er setzt sich eingehend mit der Bild- und Sprachcharakteristik sowie mit stereotypen Mustern und traditionellen Klischees als charakteristischen Elementen auseinander. Vgl. Stoll, André: *Asterix. Das Trivialepos Frankreichs. Bild- und Sprachcharakteristik eines Bestseller Comics.* dumont kunst-taschenbücher Bd. 17. Köln: M. Du Mont Schauberg, 1974.

<sup>12</sup> Der Begriff Semiotik wird im Sinne Ferdinand de Saussures verstanden, der in der Sprache ein Zeichensystem erkennt, welches fähig ist, Ideen auszudrücken. Grundlegend ist das Senden einer Botschaft von einem Sender zu einem Empfänger, wobei der Sender den Code vorgibt und der Empfänger nach der Decodierung die Botschaft einem Sinn zuordnet. Vgl. de Saussure, Ferdinand: Grundfragen der Sprachwissenschaft. 3. Aufl. mit einem Nachwort von Peter Ernst. Berlin: de Gruyter, 2001.

<sup>13</sup> Allgemein zur Bedeutung von Zeichen siehe Eco, Umberto: Zeichen. Einführung in einen Begriff und seine Geschichte. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1977 (= Edition Suhrkamp 895).

identifizierbar und wieder erkennbar für den Konsumenten sein. Um etwas wieder zu erkennen bedarf es *mehrerer* Versionen Desselben oder *mehrerer* Versionen von Ähnlichem bzw. auch (ein wenig) Geändertem in einer anschaulichen, visuell fassbaren, also „räumlichen Abfolge“.<sup>14</sup> Diese räumliche Abfolge nennt man auch Sequenz, also eine Aneinanderreihung von mehr als einem Bild oder Zeichen. Die Aneinanderreihung einzelner Zeichen, z.B. lateinische Buchstaben, ergibt eine Sequenz und im Idealfall auch ein sinnvolles Wort. Auch die Aneinanderreihung von Bildern stellt eine Sequenz dar. Je öfter man ein Zeichen oder Bild (Zeichensequenz oder Bildsequenz) sieht, desto automatischer und leichter erkennt man es wieder. Nur so ist es zum Beispiel möglich, einen Text flüssig zu lesen. Man erkennt die Sequenz und ordnet sie den jeweiligen Bedeutungen zu.

Ein Moment oder eine Momentaufnahme kann sich in einem einzelnen, isolierten Bild oder Zeichen manifestieren, aber auch eine Reihung von Momenten – eine zeitliche Abfolge – kann in einem Einzelbild dargestellt werden. Bei einer Erzählung in Bildern, unabhängig von der Anzahl der Handlungsstränge, bedarf es einer gewissen chronologischen Reihung jener Momente in der dazu notwendigen Anzahl zusammengehöriger und kontextuell nachvollziehbarer Bilder oder Zeichen. Der Comic ist eine solche Aneinanderreihung, die Scott McCloud (ohne Rücksichtnahme auf Stil, Qualität oder Gegenstand) völlig neutral als zu „räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen“<sup>15</sup> bezeichnet und damit auf die Comic-Definition Will Eisners zurückgreift, der – wie auch schon Claude Beylie 1964<sup>16</sup> und Francis Lacassin 1971<sup>17</sup> – Comics als eine literarische Kunstform verstand und mit seinem 1985 verfassten Werk den Begriff der Comics als *Sequential Art* prägte:

[...] Sequential Art as a means of creative expression, a distinct discipline, an art and literary form that deals with the arrangement of pictures or images and words to narrate a story or dramatize an idea.<sup>18</sup>

---

<sup>14</sup> Vgl. McCloud, Scott: Comics richtig lesen. S. 17.

<sup>15</sup> Vgl. ebd. S. 17.

<sup>16</sup> Beylie kreierte in seinem 1964 verfassten Artikel „La bande dessinée est-elle un art?“ den Begriff der Neunten Kunst und inspirierte die Macher des Comicmagazins *Spirou* zum Start der Rubrik „La chronique du neuvième art“. Vgl. dazu Munier, Gerald: Geschichte im Comic. S. 7.

<sup>17</sup> Der französische Journalist und Literaturwissenschaftler Francis Lacassin gab 1971 seiner Aufsatzsammlung den Namen „Pour un neuvième art, la bande dessinée“. Lacassin, Francis: Pour un neuvième art: la bande dessinée, Paris: Union Générale d'éditions [1971], Repr. Paris: Slatkine, 1982. Im selben Jahr erfuhr der Comic Eingliederung in die *Grande encyclopédie alphabétique Larousse* und galt von da an als Kunst. Vgl. Knigge, Andreas: 50 Klassiker Comics. Von Lyonel Feininger bis Art Spiegelman. Dargestellt von Andreas Knigge. Gerstenberg. 2004. S. 235.

<sup>18</sup> Vgl. Eisner, Will: Comics and Sequential Art. S. 5.

Gemäß Scott McCloud kann ein Comic – wie auch ein Film, der dementsprechend langsam abgespielt auch eine Art Comic-Sequenz darstelle<sup>19</sup> – aus mehreren Bildabfolgen bestehen, die sowohl Text als auch Bild als Informationsträger heranziehen und diese abwechselnd oder gleichzeitig einsetzen. Beylie und Lacassin titulierte in ihren Aufsatzsammlungen Comics als Kunstform, genauer als „la neuvième art“, und stellten das neue Medium damit in die Liste der großen Künste.<sup>20</sup> Die Kunst mittels einer sequentiellen Abfolge eine schlüssige und anspruchsvolle Narratio zu entwerfen ist, wie Eisner treffend formuliert, eine Disziplin die es sich zum Inhalt gemacht hat, sich die Verschmelzung bzw. die Symbiose von Wort und Bild/Zeichen auf kreative Weise zunutze zu machen und mit Hilfe dieser Zeichentypen eine Idee oder Handlung zu vermitteln. Eisners und McClouds Definitionen sind relativ jung, die Methode ist jedoch tausende von Jahren alt.

Das Bild ist eine urtümliche Methode zur Bewahrung und Übermittlung von Informationen, derer sich, wie man in jedem Geschichtsbuch nachlesen kann, schon unsere urzeitlichen Vorfahren bedienten. Hierbei handelte es sich um einfache Symbole und Zeichnungen, meist stilisierte Menschen, Gegenstände und Tiere, die benutzt wurden, um über komplexe Geschehnisse (z.B. den Ablauf und Ausgang von Jagdereignissen bzw. Darstellung von Jagdzauber)<sup>21</sup> zu berichten. Ob ein Bild alleine wirklich mehr sagt als „tausend Worte“<sup>22</sup> oder ob es tausende Worte benötigt um ein Bild zu beschreiben, ist sicher eine subjektive Frage. Gemäß Havas und Habarta sei es aber Tatsache, dass „Bilder Sehen, Bilder Erkennen und Bilder Lesen [...] immer ein natürlicher und fester Bestandteil aller [...] Kulturen zu allen Zeiten“<sup>23</sup> war. Da der Mensch die Mehrheit an Eindrücken über das Auge wahrnimmt und das Bild in kompakter Form und auf unkomplizierte Art und Weise eine Fülle von Informationen gleichzeitig vermittelt, kann die Feststellung Havas` und Habartas nur legitim sein. Es ist aber, wie 1977 schon Baur konstatierte, im Falle der Comics hauptsächlich das Zusammenspiel beider Kommunikationsformen<sup>24</sup> – Wort und Bild – das die Bild-Textgeschichte bzw. den Comic zu dem macht, was er ist. Ein Zusammenspiel, das jedoch nicht immer zwingend ist, gibt es doch auch Comics – meist Cartoons – die ohne Text auskommen und somit in gewisser Weise auf frühe, textlose Formen der Bildergeschichte

---

<sup>19</sup> Vgl. McCloud, Scott: Comics richtig lesen. S. 16.

<sup>20</sup> Die neun Künste: Architektur, Musik, Malerei, Bildhauerei, Dichtkunst, Tanz, Film, Fernsehen und Comic. Vgl. Munier, Gerald: Geschichte im Comic. S. 7.

<sup>21</sup> Vgl. Havas/Habarta: Comic Welten. S. 18.

<sup>22</sup> Vgl. ebd. S. 22.

<sup>23</sup> Vgl. ebd. S. 18.

<sup>24</sup> Vgl. Baur, Elisabeth-Katrin: Der Comic: Strukturen-Vermarktung-Unterricht. S. 11.

referieren. Mit der Entwicklung, die aus Zeichen und Bildern Bildergeschichten und letzten Endes das Massenmedium Comic entstehen ließ, mit der Fülle an Gattungen und Stilen, die sich im Laufe der Zeit bildeten, aber auch mit der diffizilen Frage des Ursprungs der *Sequential Art* und ihren zahlreichen Variationen, Vor- und Ausläufern wird sich das nächste Unterkapitel in Form eines Überblickes beschäftigen.

## 1.2. Das Wesen der Comics

In wie weit sich Bildtraditionen bzw. das Erzählen in Bildern als Teil des menschlichen Lebens betrachten lassen und an die „unbewußt funktionierenden Prozesse des Denkens“<sup>25</sup> appellieren, die bildlich sind, sollen die folgenden Beispiele quer durch die Jahrhunderte veranschaulichen. Wie manifestierte sich das Bild als Erzählform bis zur Jahrhundertwende bis man schließlich von regelrechten Bildgeschichten bzw. komischen Streifen (Comics) sprechen kann?

### 1.2.1. Historische Aspekte bis zur Jahrhundertwende

Von einem tatsächlichen Ursprung der Bildgeschichte und der Comics kann nicht explizit gesprochen werden, zumal die Forschungsmeinungen diesbezüglich auseinander gehen. Dennoch können zahlreiche Verbindungen zu einst etablierten Möglichkeiten der Bild-Text-Darstellung konstatiert werden. Vergleiche mit ägyptischen Hieroglyphen oder mittelalterlichen Sakralbildern und Glasmalereien sowie mit Webteppichen, wie beispielsweise dem Anfang des 11. Jahrhunderts in England gefertigten Teppich von Bayeux, sind vertretbare Möglichkeiten. Havas und Habarta zufolge sind die Anfänge der Bildgeschichte erst Ende des 19. Jahrhunderts mit dem Aufkommen der Massenmedien und dem Erscheinen von *The Yellow Kid* (1895) und *The Katzenjammer Kids* (1897) zu setzen.<sup>26</sup> Knigge nennt Rodolphe Töpffers Karikaturen, *Monsieur Jabot* (1831) oder *Monsieur Vieux*

---

<sup>25</sup> Die Bildsequenzen in menschlichen Träumen (nach S. Freud) sind jenen der Comics noch am Ähnlichsten. Vgl. Gerlach, Peter: Comic als Mythos. Optischer Code und Bildkompetenz. In: Wermke, Jutta (Hrsg.): Comics und Religion. Eine interdisziplinäre Diskussion. (= Reihe: Kritische Information. München: Wilhelm Fink Verlag, 1976). S. 54.

<sup>26</sup> Vgl. Havas/Habarta: Comic Welten. Geschichte und Struktur der neunten Kunst. Wien: Edition Comic Forum, 1993.