

# ВИЗУАЛНОТО КАТО ВРЪЗКА МЕЖДУ ИЗКУСТВОТО И РЕЦИПИЕНТА



Снимка: Мартин Стефанов

Худ. оформление: Мартин Стефанов

# "GUCK DOCH, WAS DU SAGST" – COMIC-TEXT IM UND ALS

## BILD AM BEISPIEL VON NIKOLAJ DODOVS *DARKO*

*Natalie Sandner*

*Plovdiv University Paisii Hilendarski, Bulgaria*

E-mail: [n.c.sandner@mailbox.org](mailto:n.c.sandner@mailbox.org)

## LOOK WHAT YOU ARE SAYING – TEXT WITH AND AS IMAGE IN NIKOLAY DODOV'S *DARKO*

*Natalie Sandner*

*Plovdiv University Paisii Hilendarski, Bulgaria*

**Abstract:** In the integral medium of the comic, the interaction of image and text creates complex signs that cannot be deciphered by perceiving both aspects separately. I demonstrate this with examples from Nikolaj Dodov's *Darko*, a Bulgarian comic from the early 1980s. The use of the speech bubble as iconic and textual, iconographic features of script and the use of onomatopoeia are examined. The medium's characteristics allow for a perception of words 'similar' to their meaning in a synaesthetic fashion. I consider the special status of text as part of the image and its realisation through iconic, symbolic and pictorial signs.

**Keywords:** *Darko*, Nikolaj Dodov, *Rainbow* („Дъга“) magazine, comics, comic research, semiotics, text iconography, mass culture

**Резюме:** В интегралната медия на комиксите взаимодействието между изображение и текст предизвиква сложни знаци, които не могат да бъдат разчетени чрез отделно възприемане на двата аспекта. Доказвам това с примери от "Дарко" на Николай Додов, български комикс от началото на 80-те години на XX век. Разгледани са използването на речевия балон като иконичен и текстов елемент, иконографските особености на шрифта и употребата на ономапоея. Спецификата на медията на комикса прави думите "подобно" възприемаеми в синестетичното предаване на тяхното значение. Разглеждам специалния статут на текста като част от изображението и реализацията му чрез иконични, символични и картинни знаци.

**Ключови думи:** Дарко, Николай Додов, списание *Дъга*, комикси, изследване на комиксите, семиотика, иконография на текста, масова култура

### 1.1 Einleitung

Die Comicforschung hat im akademischen Betrieb vielerorts noch keine fixe Heimat gefunden: Oft in anderen Disziplinen (wie Literaturwissenschaften) eingegliedert, besteht die Gefahr, mit den jeweils 'heimischen' Instrumentarien gerade den spezifischen Charakteristika des Mediums

nicht die nötige Aufmerksamkeit zuteil werden zu lassen. Es ist ein gängiges Vorurteil, dass Comics in der einfachen Formel Text-plus-Bild in Eindeutigkeiten verharren. Tatsächlich entspinnen sich hier einzigartige Möglichkeiten der Semiotik zwischen Text und Bild, Übereinstimmung, Bereicherung und Widerspruch, Vereinfachung und Verkomplizierung der Aussage und in Mechanismen einer Art synästhetischer Wahrnehmung: „it's a mistake to see comics as a mere hybrid of the graphic arts and prose fiction.“ (McCloud 1994: 92)

Die erwähnten Aspekte treffen auf den bulgarischen akademischen Betrieb besonders zu. Derzeit werden wenige Dissertationen entwickelt und abgesehen von Anton Staykovs längst vergriffener Arbeit *Kratka istoriya na bălgarskiya komiks* (2013) gibt es kaum wissenschaftliche Auseinandersetzungen. Dabei gibt es hier bereits Anfang der 1940er Jahre eine erste Blütezeit, und in seiner Erscheinungsgeschichte entwickelt sich das Medium Comic in Bulgarien zu einer mächtigen eigenständigen Form im Mainstream, zu einer Zeit, als ihm abseits vom frankobelgischen Kontext im größten Teil Europas häufig noch das Image von wertlosem, wenn nicht gar gefährlichem Schund anhaftet.

Ab 1979 soll auf persönliche Initiative von Ljudmila Živkova eine Zeitschrift für Kinder und Jugendliche erscheinen – so entwickelt sich im staatlichen Verlag Septemvri unter Einbeziehung der namhaften Comiczeichner Hristo Kărdžilov und Stojan Šindarov die Idee zu *Dăga* [Regenbogen]. In den Jahren 1979 bis 1992 werden von den 42 Ausgaben insgesamt 6,5 Millionen Exemplare verkauft (vgl. Staykov 2013: 91).

Wie der Name ahnen lässt, stellt die Publikation einen bunten Strauß dar und beheimatet Serien mit unterschiedlichen Zielgruppen – teils kindliche Funnies, teils ideologisch aufgeladene historische Fiktion oder phantastische Erzählungen. Die meisten hier veröffentlichten Geschichten sind Serien, teils mit über Jahre laufenden Fortsetzungen (manche werden nach dem Ende von *Dăga* gesondert in Albumform herausgegeben). Meist dürften es die Eltern sein, die ihren Kindern das Magazin kaufen und sicher auch ein Interesse dafür zeigen, was dort enthalten ist.

In diesem Rahmen entwickelt sich ab den späten 70er Jahren die Arbeit Nikolaj Dodovs, der die erwähnten Aspekte des Mediums Comic in einem kompakten, aber reichhaltigen Werk auskostet. Seine Serie *Darko* eignet sich hervorragend zur Erläuterung gewisser spezifischer Mechanismen, schöpft lustvoll aus den Möglichkeiten des eigenständigen Mediums Comic und soll hier helfen, ein Instrumentarium zu der Analyse des letzteren zu entwickeln.

Die Serie erscheint von 1981 bis 1982 in sechs Folgen in den Ausgaben Nr. 6 bis Nr. 11 von *Dăga*.

Über den Autor der Serie ist wenig bekannt – zuvor hat er in derselben Zeitschrift einige Folgen *Petleto Gerčo* [Der Gockel Gerčo] gestaltet, eine Serie, die teils in direktem Kontakt mit dem

“GUCK DOCH, WAS DU SAGST...”

Publikum Zaubertricks präsentiert und mittels Erklärungen zum Nachmachen einlädt. *Darko* war extrem beliebt, und das jähe Ende der Serie nach nur sechs Folgen hat zahlreiche enttäuschte Leserbriefe hervorgerufen. Das Verschwinden von *Darko* hängt laut Aussagen aus der Szene<sup>1</sup> mit Konflikten hinter den Kulissen zusammen, und der Künstler soll sich verärgert von der Publikation verabschiedet haben. Sein Name ist in einigen Comic-Datenbanken zu finden, allerdings ohne jegliche nähere Information.

Mit den in *Gerčo* erprobten Mechanismen gelingt es *Darko*, auf liebevolle Art alle anzusprechen: Die Geschichte ist insgesamt eher mild und konfliktarm, zugleich sehr reich an subtilen Verweisen auf gesellschaftliche Tendenzen. Zusammen mit der Zugewandtheit zu den Leser:innen entsteht hier etwas Neues, das Medium verlässt den Container der Publikation (auf die auch immer wieder metareferentiell verwiesen wird.)

Der Protagonist ist Darko, ein kleiner Junge von nicht mehr als acht Jahren. Er bekommt eine Kappe mit magischen Kräften, die einem großen Fliegenpilzhut ähnelt. Aus dieser Kappe kommen, aktiviert durch einen an Darkos Hose angebrachten Knopf, alle erwünschten Gegenstände, allerdings mit der Bedingung, dass der Zauber nur für gute Zwecke verwendet werden darf. Was genau das Gute ist, wird nicht spezifiziert, die Suche nach ihm wird in der ersten Folge zur Mission erhoben: „Доброто не се чака, а се търси!“ [„Das Gute erwartet man nicht, sondern man sucht es!“] Die Kappe versuchen die Gegenspieler (die listige eitle Füchsin, der bösertige Fuchs und das grobe dummliche Schwein) von ihm in jeder Episode mit verschiedenen Mitteln zu stehlen und scheuen auch nicht davor zurück, Darkos Freunde (kleine Waldtiere) zu bedrohen, um ihn in die Falle zu locken. Ein weiterer Charakter ist die rückwärts sprechende, mit (gestohlenem?) Schmuck behängte Elster, die zwar nicht eindeutig als böse, aber zumindest als verdächtig mit Potential zur Unruhestiftung markiert ist. Außer Darko kommt kein Mensch in der Serie vor, und die Handlung entspinnt sich zur Gänze im Freien, in einer von allerlei kleinen Kreaturen und phantastischen Insekten bevölkerten Natur. Auf den Inhalt wird an dieser Stelle nicht näher eingegangen, der Fokus dieses Artikels liegt auf der Ikonografie der Schrift. Sowohl der Inhalt, als auch weitere grafische Gestaltungselemente, die ich identifiziert habe, sind Gegenstand weiterer Betrachtungen.<sup>2</sup>

## 1.2 Text und Bild im Comic

---

<sup>1</sup> Ab *Dăga* Nr. 10 erscheint eine weitere Serie ähnlichen Geistes (wenn auch ohne die gleiche feinsinnige Komplexität und originellen Stil), die laut einigen der beteiligten Protagonisten an ein Plagiat grenzt. Dies könnte eine persönliche Kränkung bewirkt haben. (Quelle: persönliches Gespräch mit Anton Staykov in Sofia am 17. Juli 2023.)

<sup>2</sup> Im Rahmen der weiterführenden Auseinandersetzung untersuche ich in Bezug auf die grafische Gestaltung die Erzähllogik und Sequenzialität auf der Ebene von Seite und Panel, die Einbeziehung der Materialität der Seite sowie formaler Elemente (etwa Panelkonturen) zur Entwicklung verschiedener Erzählebenen. Neben der Umsetzung von Phraseologismen in Wort und Bild werden Bezüge auf die gesellschaftliche Gegenwart und antiideologische Untertöne analysiert.

Comics werden dem allgemeinen Sprachgebrauch gemäß „gelesen“. Doch dieses Lesen ist bei genauerer Betrachtung ein anderer Prozess als das Lesen etwa eines Romans:

„The regimens of art (e.g. perspective, symmetry, brush stroke) and the regimens of literature (e.g. grammar, plot, syntax) become superimposed upon each other. The reading of the comic book is an act of both aesthetic perception and intellectual pursuit.“ (Eisner 1985: 7f)

Eisner berührt hier einen zentralen Aspekt der Debatte, was Comics in Bezug auf das Verhältnis von Text und Bild *sind*. Text und Bild interagieren in verschiedenen Autor:innen auf unterschiedliche Weise.

Während manche der Meinung sind, dass Wörter und Bilder an entgegengesetzten Enden der menschlichen Wahrnehmung stehen (vgl. Varnum, Gibbons 2001: x), und andere die Rolle des Texts im Comic nur darin sieht, auszuhelfen, wenn Bilder den narrativen Zweck nicht erfüllen können (vgl. Wessely 2017: 27), argumentieren andere dafür, die Heterogenität der Zeichen als nicht auflösbar anzuerkennen (vgl. Frahm 2000: 177). Die Grenze zwischen Wort und Bild ist weniger deutlich, als man auf den ersten Blick meinen könnte.

„In comics, words take on some of the properties of pictures, and conversely, pictures take on some of the properties of words. From the point of view of semiotics theory, images and words are equivalent entities, and comics is a system of signification in which words and pictures are perceived in much the same way“ (Varnum, Gibbons 2001: xi)

Ich vertrete also die Position, dass Comic nicht ein hybrides, sondern ein integrales Medium ist. Es handelt sich um ein „lautes“ Medium, in dem Klang in Form von Sprache und von Nicht-Sprache ausgedrückt wird. Text erscheint als Sprache und als Text, Bild als Sprache und als Bild. Hier möchte ich einige der damit verbundenen Phänomene erörtern, wie sie sich in der Serie *Darko* präsentieren und hoffe klar zu machen, inwiefern hier Charakteristika von Bild und von Text auf komplexe Weise ineinandergreifen, um Bedeutungen zu erzeugen, die weder vom einen noch vom anderen allein zu erzielen wären.

Um die Referenz auf einzelne Seiten und Bilder möglichst klar zu halten, nenne ich jeweils Ausgabe, Seite und Panel, getrennt von Punkten. Die Leserichtung ist grundsätzlich klar, und Missverständnisse sollten ausbleiben. Der Ausdruck „9.52.3“ verweist also auf *Dăga* Nr. 9, Seite 52, drittes Panel. Alle Übersetzungen von Zitaten aus den Primärquellen stammen von mir.

## 2.1 Die Sprechblase

Die gängigste Form, wie uns Sprache im Comic begegnet, ist in der Sprechblase. Sie dient als effektives „phonostilistisches Element“ mit eigenem semiotischem Code (vgl. Khordoc 2001: 158f). Einerseits signalisiert die Anwesenheit von Sprechblasen wörtliche Rede, und sie enthalten *Text*. Ihre Anordnung ist durch die Sprechfolge im Dialog bestimmt, wodurch sie andererseits die

“GUCK DOCH, WAS DU SAGST...”

Bildkomposition beeinflussen.

Sie sind sie selbst Symbole, deren Verständnis allein auf Konvention beruht, während die Zuordnung zum Sprecher über die Fahne erfolgt, die direkt auf die jeweilige Figur weist (vgl. Khordoc 2001: 161). Als ikonisches Element und Teil des Bildes, das zugleich einen guten Teil des Textes beheimatet, bewegt sich dieser Basisbaustein des Mediums im Zwischenraum zwischen „reproduktiver Einbildungskraft und schemenhafter Abstraktion“ (Eder 2021: 49)

Die Sprechblase ist in *Darko* häufig explizit in ihrer materiellen Qualität (vgl. Frahm 2000: 177). So wird es möglich, dass Insekten sich an den Sprechblase festhalten, mit dem Flügel auf ihren Inhalt weisen oder auf ihnen stehen (vgl. etwa 6.49, 7.59.3/5, 10.29.4). Sprechblasen können Schatten werfen (7.62.8) und sich in die Landschaft einfügen. In einer Szene in *Däga* 11 stecken Fuchs und Schwein kopfüber in einem Loch in der Erde fest (11.63.4), und nur ihre Füße ragen heraus. Zwei Sprechblasen weisen darauf hin, dass beide etwas sagen, die Fahnen sind nur teils zu sehen und verschwinden unten im Loch. Sie sind damit nicht geeignet, den Sprechenden präzise zu bezeichnen, heben vielmehr hervor, *dass* beide Figuren sprechen und diese in einer vertrackten Situation stecken. Den Gesichtern der Figuren zugeordnet, gehen die Sprechblasen beim Sturz mit, und bleiben nicht etwa „schwebend“ im Bild. In einem Nebenschauplatz von 9.50.6 streiten zwei Insekten so, wie es nur die spezielle synästhetische Metaphorik des Comics erlaubt: „ВИЖ се какво говориш“ [„Guck, was du redest“], erwidert das eine, mit dem Finger auf die Sprechblase des anderenweisend (und sie in Form einer gestrichelten Linie auch erreichend)<sup>3</sup>.

Weiter wird die Materialität der Sprechblase in 8.35.3. deutlich, als das Insekt Širok Hălm<sup>4</sup> mit einer Pistole auf die betrügerische Elster schießt. Die Flugbahn des Projektils ist durch eine horizontale Linie bezeichnet, die bis in die *Darko* zugeordnete Sprechblase hineinreicht, bevor die Kugel diese, ein kleines Loch hinterlassend, durchstößt und auf deren 'Rückseite' wieder hervortritt.

Die Beispiele zeigen deutlich, dass der Einsatz der Sprechblase bei Nikolaj Dodov über die bloße „desperation device“ zur Wiedergabe von Klang in einem visuellen Medium (Eisner 1985: 26) oder den expressionistischen Ausdruck von Nonverbalem (vgl. McCloud 1994: 134) weit hinausgeht. Er macht sich den Zeichenstatus der Sprechblase zu Nutze, um Nebenschauplätze aufzufächern, und so ihre eigentümliche gedoppelte Beschaffenheit sichtbar: „It is this double reference that constitutes the weird reality of characters in comics.“ (Frahm 2000: 183)

## 2.2 Ikonografische Merkmale der Schrift

---

<sup>3</sup> s. Anhang, Abb. 1

<sup>4</sup> Der Name natürlich ein Wortspiel mit „Sherlock Holmes“, der etablierten Vorstellung von welchem sich das fragliche Insekt stilistisch durch Mantel, Pfeife und Kopfbedeckung annähert.

In die Nähe von Bildern rückt Text im Comic oft durch das handschriftliche Lettering (vgl. Khordoc 2001: 165) – so auch in *Darko*. Diese Handschrift ist laut Carney die Spur einer Benjamin'schen *Aura* in einem massenproduzierten Medium (vgl. Carney 2008: 196) und liefert den Eindruck eines 'intimen' Austausches zwischen Autor und Leser. In Bezug auf die bildliche Qualität ist in diesem Kontext wichtiger, wie die Erscheinungsform der Schrift die „Vokalisierung“ der abgebildeten Aussagen kodiert (vgl. Khordoc 2001: 164). Dass im „mono-sensory medium“ Comics (McCloud 1994: 89) das (meist) mit Hilfe der Sprechblase als wörtliche Rede Kodierte als *Gehörtes* wahrgenommen wird, ist seit Will Eisner im Grunde Konsens: „[D]ialogue executed in a certain manner tells the reader how the author wishes it to sound“ (Eisner 1985: 12).

Im Comic gibt es natürlich keine akustische Dimension, wie McCloud mit seinem gezeichneten Alter Ego scherzend deutlich macht: „Do you hear what I'm saying? – If you do, have your ears checked, because no one said a word“ (McCloud 1994: 25).

Mit einer gewissen Selbstverständlichkeit wird von einem Maß an synästhetischer Übertragung ausgegangen, etwa wenn der *ikonische* Gehalt von Buchstaben eine *akustische* Dimension extrapoliert (vgl. Eder 2021: 56). Etabliert haben sich zahlreiche Konventionen, so etwa Fettdruck oder Kursiv für besondere Betonung, oder eine Korrelation zwischen Schriftgröße und wahrgenommener Lautstärke. (vgl. Forceville, De Refaie, Meesters 2013: o.P.)

Innerhalb der Sprechblasen ist bei *Darko* die Abweichung von den 'normalen' Großbuchstaben selten und beschränkt sich weitgehend auf Ausrufe in dickerer Schrift wie „O-O-O!!“ (6.51.1), „Ax!“ (8.35.4) oder „Axa!“ (8.37.1). An zwei Stellen wird das Wort „добро“ [„das Gute“] fett hervorgehoben, das innerhalb des Narrativs eine besondere Rolle spielt (8.35.9., 11.64.4) und im jeweiligen Kontext besonders nachdrücklich ausgesprochen wird. Entschlossenheit drücken auch die größeren Buchstaben, die mit einer Kontur umrandet sind, in 7.58.2 und 7.58.5 aus, mit denen der Held das Publikum (und/oder sich selbst und/oder ein anwesendes Insekt) mit „Добре!“ [„gut!“] bzw. „Тръгвам!“ [„ich mache mich auf den Weg!“] adressiert.

Diese Beispiele betreffen die 'Ikonografie' jenes Textes im Comic, die wörtliche Rede repräsentiert. Diese ist größtenteils, doch nicht ausschließlich, in Sprechblasen enthalten – Text 'im Bild', der als wörtliche Rede markiert ist, gibt es in *Darko* vergleichsweise häufig, und er ist meist anders gestaltet als das 'einfache' Lettering in den Sprechblasen.

Das eingangs über die Schrift innerhalb der Sprechblasen Gesagte lässt sich in Bezug auf Schrift, die außerhalb der Sprechblase steht, erweitern: „Farben, Kontraste, Flächen, Formen und Konstellationen gelten als Qualitäten, die dem Medium Bild zueigen sind, in der der visuellen, sequenziellen Kunst sind sie von dem der Schrift jedoch nicht abtrennbar.“ (Eder 2021: 54, vgl. auch Breckner 2033: 36). Insofern, als dass Text außerhalb der Sprechblase eher als Teil des Bildes





beim zweiten Abbild der Katze in 7.63.4. Es entsteht die Vorstellung der Katze, deren Schrei beim Davon'fliegen' immer leiser wird, und durch die Ausfüllung ihres Weges mit Buchstaben wird die Zeit förmlich wie in Zeitlupe gedehnt.

Catherine Khordoc hebt die onomatopoetischen Zeichen als „truly iconic“ hervor, „as they are more or less analogous to the sound they represent“ (Khordoc 2001: 173) Das stimmt zwar in Bezug auf den Klang des Wortes. Doch im Comic bieten Form, Farbe, Größe und Komposition mehr: Einerseits werden (nicht-onomatopoetische) Wörter nur aufgrund von Konvention mit ihrem *signifié* assoziiert (vgl. etwa Varnum, Gibbons 2001: xi), andererseits wird die Bedeutungsfindung angereichert durch gestalterische Aspekte, die durchaus mit dem *signifié* zusammenhängen. Auch Wörter, die nichts unmittelbar klanglich nachahmen, bekommen so ein Maß an ikonischer Ausdruckskraft verliehen. Ein Beispiel aus *Darko*: Das in die Luft schnellende Schwein auf 11.63.5 stößt ein „OJEJIEEEE“ aus, das die Flugbahn aus dem Loch nachvollzieht und dessen letzte Buchstaben in die Länge gezogen sind, wiederum einen akustischen Effekt evozierend.

Walter Benjamins „Verspannungen nicht nur zwischen dem Gesprochenen und Gemeinten sondern auch zwischen dem Geschriebenen und Gemeinten und gleichfalls zwischen dem Gesprochenen und Geschriebenen“ (Benjamin 2004) finden sich genau hier, in der „unsinnlichen Ähnlichkeit“ (ebd.) des Schriftbildes zum Bezeichneten. Im Comic gibt es, wie bereits erörtert, kein *gesprochenes* Wort. Benjamins Gedanke ermöglicht uns, uns von der Notwendigkeit zur geschriebenen, dem Klang also jedenfalls unähnlichen, Onomatopöie zu lösen, und die Darstellung eines jeden Wortes und nicht-Wortes als bedeutsam zu verstehen; mit anderen Worten: Nicht nur wird die „lautliche Dimension [...] im Comic ins visuelle Register übersetzt“ (Eder 2021: 56f), sondern auch ein Stück weit ersetzt. Nicht allein onomatopoetische Ausdrücke haben also einen Platz „visually intergrated into the depicted world of the story“ (Forceville, De Refaie, Meesters 2013: o.P.), und so präsentiert es sich auch bei Dodov: In 7.60.7 ertönt die drohende Stimme des noch nicht aufgetretenen großen Hundes: „Какво иначе?“ [„Sonst ...was?“] in großen weißen Buchstaben mit schwarzer Kontur, die sich vom roten Hintergrund abheben. Sie ragen teils über den Bildrand hinaus, sind gekrümmt und von Bewegungslinien umgeben, die ein Dröhnen oder Beben suggerieren. Der Text nimmt auf der Bildebene so viel Raum ein, dass die Helden sich mit zugehaltenen Ohren Schutz suchend an den Rand des Panels drängen.

Panel 9.49.6 zeigt in einem länglichen Querformat zentral Darko hinter einem Blatt Papier, den vermeintlichen Hilferuf des Hasen lesend, außerdem einige Darsteller des allgegenwärtigen Insektenchors. Um ihn arrangiert stehen Textelemente verschiedener Größe und Form, einander teils überlappend. Links von Darko aufgefächert, ähnlich Emanata<sup>5</sup> seinem Körper zugeordnet, drei

<sup>5</sup> „all the things cartoonists have emanating from their characters“ (Walker 2000: 28) Zunächst im Scherz

“GUCK DOCH, WAS DU SAGST...”

gerade geschriebene Zeilen, die als Antwort auf eine zuvor gestellte Frage als wörtliche Rede erkennbar sind. Darum gruppieren sich Ausrufe, die grob den Insekten zuzuordnen sind, aber deren konkrete Urheberschaft nicht von Bedeutung ist: „Олеле“, „А?“, „Ой!“, „Ауу!“, „Тц-Тц!“, aber auch konkreteres: „Трябва да му помогнем!“ [„Wir müssen ihm helfen!“], „ТРЯБВА!“ [„WIR MÜSSEN!“], „Да тръгваме!“ [„Auf geht’s!“]. „ТРЯБВА!“ in der rechten Bildhälfte sowie ein „АЙ!“ in der linken Hälfte sind mit Serifen ausgedrückt, was an offiziellere Kontexte denken lässt und Nachdruck verleiht. Durch das Ausfüllen des Bildraums, die Überlappungen und unterschiedlichen Schriftgrößen wird das aufgeregte Durcheinanderschnattern vieler Stimmen im Bild umgesetzt.

Ähnlich verhält es sich in 10.28.2, wobei hier die Schrift durch räumliche Nähe zwar den Figuren zugeordnet ist, sich aber in der Abwesenheit von Sprechblasen denselben 'entgrenzten' Raum im Panel teilt, in dem auch die Insekten erregte Ausrufe ausstoßen. Die oft durch Sprechblasen ausgedrückte Ordnung des Dialogs wird dadurch aufgeweicht.<sup>6</sup>

Das Zusammenwirken von Schrift und Bild auf diese Art ermöglicht eine Art „ursprüngliche“ Wahrnehmung als eines: „As children, we „show and tell“ interchangeably, words and images combining to transmit a connected series of ideas.“ (McCloud 1994: 152; vgl. auch ebd: 161)

## 2.4 Text, der keiner ist

Bisher war die Rede von Text, der wörtliche Rede und Geräusche wiedergibt – also alles, was auf der Erzählebene 'tönt'. Doch auch im Comic erscheint Text zum Lesen: An Briefen, Schildern, Notizzetteln und Zeitungen gibt es *Darko* keinen Mangel. Im Titel von Milt Gross' *He done Her Wrong. The Great American Novel and Not a Word in it – No Music, Too* bezieht sich die Formulierung „Not a Word“ nur auf die Abwesenheit von gesprochener Sprache, nicht von Schrift (vgl. Beronä 2001: 22f). Die materielle Qualität solchen Bildinhalts macht eine Äußerung zu einem Objekt: „The words [...] are not spoken but exposed in their materiality throughout the graphic space of the page. [They] are not utterances by somebody but material enunciations.“ (Frahm 2003: o.P.) Nun hält die Zeichnung etwa eines Briefs im Comic einen Informationsgehalt, der mit anderen Zeichnungen vergleichbar ist. Wenn wir aber lesen können, was in dem Brief steht (wie auf 9.49.1), ändert sich alles: Die Handlung wird signifikant weitergetrieben durch das, was wir durch die Schrift erfahren – hier, dass der Hase scheinbar am Brunnen in Bedrängnis ist, und dass er überdies nicht besonders stark in Rechtschreibung zu sein scheint. Das konkrete Beispiel weist auf noch etwas hin: Der Brief entpuppt sich später als Fälschung, von den Widersachern aus Zeitungsausschnitten zusammengestellt, um *Darko* in die Falle zu locken. Die direkte Rede in Sprechblasen hat diese

---

erfunden, wird der Begriff für üblicherweise nicht sichtbare Information im Comic verwendet (vgl. Abel, Madden 2008: 8)

<sup>6</sup> s. Anhang, Abb. 2

Möglichkeit nicht.

Das, was an der Schrift oben als ikonografischer Gehalt behandelt wurde, gewinnt in solchen Instanzen eine graphologische Dimension, etwa in einem Schild, das in hübscher Schreibschrift dazu aufruft, sich die Füße abzuputzen (9.48.1) und an ein Familienzuhaus denken lässt.

Besonders kurios ist die Papierrolle, die in der ersten Folge über die Bedingungen der Zauberkappe informiert. Zunächst kommt sie mit Darko auf S. 6.48 und 6.50 ins Gespräch. Erst ganz am Ende der Folge bezeichnet sie sich selbst als „поговорка“ [„Sprichwort“], deren Wortlaut – selbstverständlich auch Teil des Austausches – aber in Form von Schrift auf dem nun entrollten Papier zu *lesen* ist (6.53.3).

In *Dăga* Nr. 11 versuchen die Protagonisten, einen Konflikt durch das Aufstellen zahlreicher Schilder mit Handlungsanweisungen beizulegen. Das, was im Dialog (in den Sprechblasen) nicht geglückt ist, wird externalisiert, formalisiert, und verschriftlicht in der Materialität der erzählten Welt. Die Schilder füllen die Bilder mit Text (11.60-61, 64), der uns zwar einiges über die Bedürfnisse der Waldbewohner wissen, sie aber zugleich verstummen lässt.

Harvey bemerkt, dass „[t]itles are also sometimes used as an integral part of the pictorial landscape“ (Harvey 1996: 80-85) – dies ist bei Darko nicht manchmal, sondern stets der Fall. Der Schriftzug „ДАРКО“ wirft einen Schatten auf die Bildebene, der Protagonist kann auf ihm stehen und sitzen (7.58), hinter ihm spähen Insekten hervor (8.34, 10.28) oder fliegen Slalom durch die Löcher in den Buchstaben (9.48). Dass der Schriftzug tatsächlich existiert und den Bewohnern der erzählten Welt zugänglich ist, wird auf 11.57 bewiesen, wo aus dem O des bekannten Schriftzugs ein Insekt hervor schießt und fragt „Извинете, кой е този Дарко?“ [„Entschuldigung, wer ist dieser Darko?“]

Einen besonderen Fall von „productive dissonance“ (Frahm 2000: 189), der einiges des Gesagten zu illustrieren vermag, bietet uns die erste Folge *Darko*: Auf Seite 6.49 segelt ein Insekt mit einem Heißluftballon vorbei, auf dem „честита шапка!“ [„Glückwunsch zum Hut!“] zu lesen ist. Sind die Worte gesprochen? Stehen sie tatsächlich auf dem Ballon, und wenn ja, welche Bedeutung ist ihnen beizumessen? Die Kappe hat Darko ganz neu erhalten, und der Text ist nicht als wörtliche Rede kodiert, aber mit dem konkreten Inhalt nicht so recht als realistisches Objekt zu lesen. Er wendet sich eindeutig an den Protagonisten, tritt aber nur mit dem Publikum in Kontakt. Die Aufschrift kann auch als metarealer Kommentar zur allgemeinen Stimmung verstanden werden. Das Objekt ist *seltsam*, es erzeugt eine Spannung, nichts ist ausgeschlossen – um es mit Ole Frahm zu sagen: „All possibilities are confirmed.“ (Frahm 2003: o.P.)

### *Nicht-sprachliche Zeichen*

“GUCK DOCH, WAS DU SAGST...”

Satzzeichen, allen voran Ausrufe- und Fragezeichen sind im Comic als allein stehende Zeichen etabliert. „[T]hese are marks that, while not really verbal, are nonetheless symbols with a coded meaning.“ (Forceville, De Refaie, Meesters 2013: o.P.) Meist geht es um den Ausdruck mentaler Zustände. Sie begegnen uns in *Darko* mit der für das Genre erwartbaren Häufigkeit, dabei in erster Linie außerhalb der Sprechblase mit den oben dargestellten Gestaltungselementen. Neben den konventionell kodierten Symbolcharakter tritt wiederum die materielle Existenz im Bild, so etwa im Fragezeichen, das Erstaunen des Protagonisten ausdrückt, dabei durchsichtig den Bildhintergrund preisgibt, obendrein mit einem Augenpaar versehen ist (8.36.7) und so zum lebendigen Teil der erzählten Welt wird. Ein weiteres Fragezeichen ist im selben Winkel wie der Körper des grübelnden Käfers geneigt (11.57.2) und steht als mehr-als-Zeichen mit ihm in Beziehung. Neue Ausdrucksformen entstehen, wo Satzzeichen miteinander oder mit anderen formalen Elementen kombiniert werden: Neben der Füchsin auf 6.50.7 steht ein Fragezeichen, rechts davon drei als Emanata aufgefächerte Ausrufezeichen. In Sequenz wahrgenommen bildet dieser Cluster den intellektuellen Prozess ab, in dem auf Verwunderung und Unverständnis die zündende Idee samt energischer Umsetzung folgt. Auf der Folgeseite (6.51.8) gelangt sie, *Darko* verfolgend, zu einem nützlichen Einfall, markiert durch fünf Ausrufezeichen, die von 1 bis 5 durchnummeriert sind: auch dies eine transparente Darstellung der schrittweisen, mit einer gewissen Dringlichkeit versehenen, Erkenntnis. In 9.50.4 kommen in der Sprechblase der Elster neben Buchstaben auch Noten zum Einsatz, die suggerieren, dass der Text gesungen ist.

Zahlreiche Zeichen mit symbolischem Gehalt gehören zum Repertoire des Comics, man denke nur an die typische Glühbirne zum Ausdruck einer Idee. Effizienter als Worte vermögen solche Symbole Gemütszustände auszudrücken, oder können Wörter ersetzen, die abzudrucken nicht angemessen wäre, wie etwa der Totenkopf. Gegen den auf sie auf 8.35.3 abgefeuerten Schuss protestiert so die Elster in Form von in der Sprechblase abgebildeten Fäusten. Dabei ist ihnen keine konkrete Wortbedeutung zugewiesen, sie referieren also nicht auf das signifié des Abgebildeten (vgl. Forceville/El Refaie/Meesters 2003: o.P., Khordoc 2001: 161). Solche Symbole sind in *Darko* eher eine Seltenheit: der reine symbolische Verweis weicht der ausdrücklichen Materialität der Elemente. Als Beispiel seien zweierlei Herzen auf S. 6.49 herausgegriffen: Eines befindet sich in der einem *Darko* zugewandt applaudierenden Insekt zugehörigen Sprechblase und drückt konventionell Zuneigung aus. Die Sprechblase mit dem Herzen ist im Bild vor der Zauberkappe positioniert, das Herz im selben Rotton ausgeführt wie diese, und wie diese mit weißen Punkten versehen. Die Bewunderung scheint eher der Kopfbedeckung als dem Knaben zu gelten. Im selben Bild sitzt oben auf dem Regenbogen ein weiteres Insekt, das mit drei kleinen roten Herzen jongliert. Die Bewegungslinien markieren die Herzen klar als materiell auf der Bildebene verankert, während sie

zugleich so stilisiert sind, dass wohl niemand auf den ersten Blick an entnommene Organe denkt. Die symbolische Bedeutung des Zeichens bleibt intakt, und durch die Einbettung in das vergnügte Tun der beigeordneten Figur sogar ausgeweitet.

'Text' kann auch die Form von Bildern ohne konventionell kodierten Symbolgehalt annehmen. Sie bilden tatsächlich 'etwas ab' – allerdings ist das, worauf das Bild referiert, nicht mit der Bedeutung im Comic identisch, so dass dem Leser eine andere Interpretationsleistung abverlangt wird. Insofern sind „[t]hese images [...] symbolic rather than iconic because they do not refer to the objects they represent but to associated ideas.“ (Khordoc 2001: 165) Sie können relativ komplexe Inhalte effizient umsetzen, so etwa auf 6.47, wo ein Insekt vor dem herannahenden Regenwetter davonfliegt. In einer Denkblase ist ein aufgespannter Regenschirm zu sehen, der das Bedürfnis nach Schutz ausdrückt, ohne dem Insekt selbst die Formulierung solcher Gedanken abzuverlangen.

In 6.48.5 entspinnt sich in der Panelecke ein regelrechtes Drama zwischen Pilz, Insekt und Wurm, wobei auch hier kein Text zum Einsatz kommt sondern die visuellen Metaphern Gabel, Hammer und Herz. Der Wurm, der vom Pilz essen wollte (Gabel), wurde erwischt und grob weggewiesen (Hammer), während der verletzte Pilz sich vom Insekt trösten lässt (Herz). Oben wurde McCloud zum Zusammenhang zwischen (geschriebenem) Wort und Zeit zitiert (vgl. McCloud 1994: 95) Die beschriebene Szene könnte man im Umkehrschluss als parallel verlaufende Nebenhandlung, die der erzählten Zeit des Panels (wenn auch der Rezeptionsdauer) nichts hinzufügt, verstehen. Neben den üblichen Unterhaltungen mit und zwischen den durchwegs tierischen Gesprächspartnern Darkos in der Erzählung scheint es, dass im Austausch miteinander den kleinsten unter ihnen eine zusätzliche Kommunikationsform – ganz ohne Text – zur Verfügung steht<sup>7</sup>.

Doch auch der durchaus sprachbegabte Darko selbst wird auf 6.53.1 eine Melodie pfeifend mit einem Vögelchen in der Sprechblase dargestellt. Der abgebildete Vogel fügt sich in die umgebende Landschaft ein, wo „words would lessen the thematic impact of the panel“ (Beronä 2001: 32), und anstatt eine weitere Dimension an Zeichen einzuführen, wird die Harmonie des Gesamtbildes bereichert und zugleich eine konkrete Handlung bezeichnet.

Sind nun solche Bilder bloßer Ersatz für Schrift, oder haben sie etwas mit den Bildern gemeinsam, in denen sich die erzählten Charaktere begegnen? Zwei Instanzen geben Aufschluss: In der dritten Folge träumen die Bösewichte von köstlichen Speisen, die in Denkblasen abgebildet sind (8.38.4). Durch die Abbildung geraten die Speisen in die Erzählrealität, wo die Füchsin mit dem Finger darauf zeigen kann – nämlich nicht ihren eigenen Gedanken, sondern jenen des Fuchses kommentierend. Darko denkt in 11.61.4 wiederum an einen Raben mit einem Stück Käse im Schnabel, das Bild dient hier zum effizienten Verweis auf die bekannte Fabel, der in Worten

---

<sup>7</sup> s. Anhang, Abb. 3

“GUCK DOCH, WAS DU SAGST...”

umständlicher wäre und weit von der Haupthandlung weggeführt hätte. Dieses Bild ist aber nicht für die anderen Figuren sichtbar, wie sich im folgenden Panel an deren durch Fragezeichen ausgedrückten Überraschung erkennen lässt.

### Der Doppelcharakter der Zeichen am Beispiel der Elster

Besonders hervorgehoben sei im Zusammenhang mit den Textzeichen im Comic die Figur der Elster. Ihre Sprache ist zwar wie üblich als Text umgesetzt, aber mit den Möglichkeiten des Bildes bereichert. In den Sprechblasen der Elster sind alle Wörter Buchstabe für Buchstabe rückwärts geschrieben, die Erklärung des Phänomens bedient sich des Begriffs „произнася“ [„sie spricht aus“] (6.50.3). „май не може да говори?“ [„kann die nicht reden?“] fragt Darko bei der ersten Begegnung (6.50.2). Die Mühe, die die Protagonisten beim Verstehen haben, spiegelt sich beim Leser, der den Text zu entziffern hat. Im Bild nimmt schließlich die schlaue Füchsin einen Spiegel zur Hand, von dem die Wörter in umgekehrter Reihenfolge abprallen und wieder verständlich werden. Der Text ist also kodiert als Klang, als rückwärts gehörte Sprache, aber seine *materielle Präsenz* auf der Bildebene ermöglicht die Umsortierung der Buchstaben.

Es ist genau diese materielle Präsenz von Bild und Wort auf derselben Seite, die laut Frahm (2003; o.P.) die Zeichen des Comics ausmachen, ihnen die einzigartige, mit Spannung aufgeladene Doppelgestalt verleihen. „For this reason word-image relations in comics are perhaps best understood in terms of a tension between sign systems“ (Hatfield 2005: 37).

### **3. Conclusio**

„A single unified language deserves a single unified vocabulary.“ (McCloud 1994: 47) In *Darko* präsentiert sich „das Medium Comic in seiner Gedoppeltheit, dem untrennbar verschränkten Verhältnis von Form und Inhalt, Mittel und zu Vermittelndem“ (Eder 2021: 49). Die Zeichen *zeigen sich* als Zeichen in ihrer Materialität (vgl. Frahm 2003: o.P.) und erzeugen im Zusammenspiel der Merkmale von Text und Bild überreiche Bedeutungen.

Ich hoffe gezeigt zu haben, dass *Wörter lesen* und *Bilder anschauen* im Comic nicht unabhängig voneinander vonstatten gehen kann. Als einer der Pioniere des bulgarischen Mainstreamcomics meistert Nikolaj Dodov diese Zeichensysteme, bevor sie auf breiterer Basis diskutiert wurden.

*Darko* zieht alle Register von wörtlicher Rede, ikonografischer Ausdruckskraft von Buchstaben, materiellen textlichen Objekten und überdeterminierten Zeichen.

So wie die Wörter, die nacheinander gelesen werden, gleichzeitig auf einer Seite Platz haben, so können die Bildinhalte einer Seite in Sequenz wahrgenommen werden (und umgekehrt). Die strikte

Trennung von Text und Bild ist arbiträr (vgl. Eisner 1985: 13) und für die Rezeption des Comics nicht angemessen.

Alles Besprochene wäre noch detaillierter zu betrachten. Auf abweichende Formen von Sprechblasen konnte hier ebenso wenig eingegangen werden wie auf die weiterführenden Aspekte der grafischen Umsetzung von Erzählstruktur, Handlungssträngen und Phraseologismen, oder Besonderheiten der Panels. Diese und die hier völlig ausgeblendete inhaltliche Ebene bieten reichlich Material für weiterführende Untersuchungen.<sup>8</sup>

#### 4. Literatur

*Abel, Madden 2008*: Abel, J, M. Madden. Drawing Words & Writing Pictures. New York, London: First Second, 2008.

*Baetens 2001*: Baetens, J. Revealing Traces. A New Theory of Graphic Enunciation. – In: The Language of Comics. Word and Image. Jackson: University Press of Mississippi, 2001, 145-155.

*Benjamin 2004*: Benjamin, W. Über das mimetische Vermögen. – In: Studien zur Metaphysik und Geschichtsphilosophie. Textlog.de Historische Texte & Wörterbücher, 2004. [date of entering 25.08.2023] <<https://www.textlog.de/benjamin/essays/metaphysisch/fragment/ii-das-mimetische-vermoegen>>

*Beronä 2001*: Beronä, D. A. Pictures Speak in Comics without Words: Pictorial Principles the Work of Milt Gross, Hendrik Dorgather, Eric Drooker, and Peter Kuper. – In: Varnum, R, C. T. Gibbons (eds.): The Language of Comics. Word and Image. Jackson: University Press of Mississippi, 2001, 19-39

*Breckner 2003*: Breckner, R. Körper im Bild. Eine methodische Analyse am Beispiel einer Fotografie von Helmut Newton. – Zeitschrift für qualitative Bildungs-, Beratungs- und Sozialforschung (ZBBS) 1/2003, 33-60.

*Carney 2008*: Carney, S. The Ear of the Eye. – In: Kuskin, William (ed.): Graphia: The Graphic Novel and Literary Criticism. (English Language Notes 46.2, Fall/Winter 2008), 193-209.

*Eder 2021*: Eder, B. Alienation. Migration in Graphic Novels. Berlin: Christian A. Bachmann Verlag, 2021.

*Eisner 1985*: Eisner, W. Comics & Sequential Art. Tamarac: Poorhouse Press, 1985.

*Forceville, El Refaie, Meester 2013*: Forceville, C, E. El Refaie, G. Meesters. Stylistics and comics.

---

<sup>8</sup> Статията е финансирана по Националната научна програма „Развитие и утвърждаване на българистиката в чужбина“.

“GUCK DOCH, WAS DU SAGST...”

- In: Michael Burke (ed.): *The Routledge Handbook of Stylistics*. London: Routledge, 2013.
- Frahm 2000*: Frahm, O. Weir Signs. Comics as a means of parody. – In: Magnussen, A, h.-C. Christiansen (eds.). *Comics & Culture. Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Kopenhagen: Museum Tusulanum Press, 2000, 177-191.
- Frahm 2003*: Frahm, O. Too Much is Too Much. The never innocent laughter of the Comics. – Image [&] Narrative. Online Magazine of the Visual Narrative 7: History and Theory of the Graphic Novel special section IAWIS conference, Hamburg 2002. Oktober 2003.[date of entering 31.08.2023] <<https://www.imageandnarrative.be/inarchive/graphicnovel/olefracm.htm>>
- Grebe 1960*: Grebe, P. *Der große Duden. Fremdwörterbuch*. Mannheim: Dudenverlag, 1960.
- Harvey 1996*: Harvey, R. C. *The Art of the Comic Book. An aesthetic history*. Jackson: University Press of Mississippi, 1996.
- Hatfield 2005*: Hatfield, C. *Alternative Comics: An Emerging Literature*. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.
- Khordoc 2001*: Khordoc, C. The Comic book's soundtrack. Visual Sound effects in Asterix. – In: Varnum, R., C. T. Gibbons (eds.). *The Language of Comics. Word and Image*. Jackson: University Press of Mississippi, 2001, 156-173.
- Krämer 2003*: Krämer, S. 'Schriftbildlichkeit' oder: Über eine (fast) vergessene Dimension der Schrift. – In: Bredekamp, Horst/Krämer, Sibylle (ed.): *Bild, Schrift, Zahl*. München: Fink, 2003, 157-176.
- McCloud 1994*: McCloud, S. *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York: Harper Collins, 1994.
- Staykov 2013*: Staykov, A. *Kratka Istoriya na bălgarskiya komiks*. Sofia: Kibeа, 2013 [Стайков, А. *Кратка история на българския комикс*. София: Кибеа, 2013.]
- Varnum, Gibbons 2001*: Varnum, R., C. T. Gibbons (eds.). *The Language of Comics. Word and Image*. Jackson: University Press of Mississippi, 2001
- Walker 2000*: Walker, M. *The Lexicon of Comicana*. Lincoln: iUniverse, 2000<sup>2</sup>.
- Wessely 2017*: Wessely, C. On the History and Hermeneutics of Comics. – *Journal Religion Film Media (JRFM)* 1/2017, 17-44.



5. Anhang: Abbildungen



Abb. 1: 9.50.6, Detail

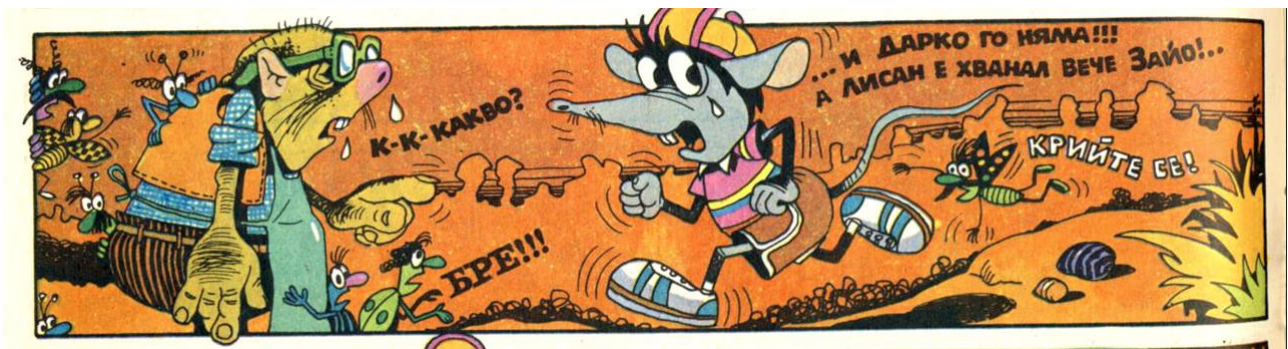


Abb 2: 10.28.2

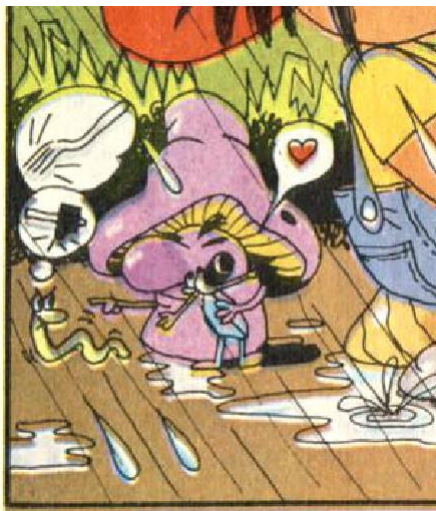


Abb. 3: 6.48.5, Detail