

DIE SCHMUDELKINDER DER KUNST

Comics

Julio C. Hernández, Mauricio Hernández

Ein Comic gelesen. Geweint.
(Frei nach Franz Kafka)

Der große Bruder wird hundert. Und er wird dementsprechend gefeiert. Rückschauen, Serien, "Geschichten" - "von den Anfängen bis zur Gegenwart" in Zeitungen, Zeitschriften und Büchern. Sogar der große Widersacher, der gefährlichste Feind, der Bösewicht sozusagen und ebenfalls ein sehr naher Verwandter - vielleicht der böse Stiefbruder? -, also das Fernsehen, feiert liebevoll das Jubiläum. Und wenn er nicht gefeiert werden würde, er ließe sich eben feiern, denn trotz vieler Schwächeanfänge ist das Kino, beziehungsweise die ihn beherrschenden Konzerne, auch heute noch eine Macht, insbesondere eine wirtschaftliche Macht - in Amerika natürlich und auch ein wenig in Frankreich -, was mit "König der Löwen" im Augenblick eindrucksvoll bewiesen wird. Wer bezweifelt denn, daß - schon wieder - alle Rekorde demnächst gebrochen sein werden: die meisten ZuschauerInnen, die größten Einnahmen, die Rekordumsätze. Die Mächtigen feiern die Macht und die mit ihr verbundene Hierarchie in einem Kinderfilm, und alles rennt hin. Das 100-jährige Jubiläum des Films wurde vom "König der Löwen" eingeleitet. Ein gutes Zeichen für die Kunstgattung Film?

Der kleine Bruder darf sich gleichzeitig in der Schmutzlecke schämen und ein "underground"-Leben führen. Die Vorurteile, gegen die auch das anspruchsvolle Kino noch heute zu kämpfen hat - "ich gehe NIE ins Kino, ich gehe NUR ins Theater"; "die Verfilmung mag ja gut sein, aber das Buch ist bestimmt viel besser" -, gelten in ähnlicher Weise und in verstärktem Maße für die Comics. Keine Buchhandlung, die etwas auf sich hält, würde auf die Idee kommen, Comics zu verkaufen, ohne daß man in den meisten Fällen bei Konsalik oder Rosamunde Pilcher ähnliche Bedenken hätte. Zeichnungen ergänzt durch Sprechblasen gelten unter "gebildeten Menschen" als Kulturschande und werden unter einer Rubrik eingeordnet: MICKEY MOUSE. (1)

Tatsächlich hat die Geschichte des Comics sehr viel mit der immer in steril weißen Handschuhen auftretenden Maus zu tun, genauso wie die Geschichte des Kinos mit "König der Löwen" oder mit Arnold Schwarzenegger. Aber Maus und Maus ist nicht gleich, was Art Spiegelmans Opus "Maus - Die Geschichte eines Überlebenden" auf hervorragende Art und Weise nachgewiesen hat. (2) Da hat einer viel gewagt - die Verarbeitung der Auschwitzerfahrungen des eigenen Vaters in einem Comic - und gewonnen, denn das Ergebnis ist ungleich schonungsloser und aufschreckender als beispielsweise die letztenendes harmlose Fernsehshow "Holocaust". So wurde denn auch dieses ganz besondere Werk in die heiligen Hallen der Büchergilde Gutenberg aufgenommen, zusammen mit Thomas Mann, Anna Seghers und Lion Feuchtwanger, um einige wenige zu nennen.

Trotzdem werden Comics - gerade diejenigen, die über die Donald-Ebene hinausgehen - wenn man von wenigen Ausnahmen absieht, grundsätzlich nur in eigens dafür geschaffenen Läden verkauft - und stehen somit fast auf der gleichen Ebene wie Pornos. Und manch einer, der gerade im Laden etwas ergattert hat, schaut verschämt nach allen Seiten, um zu sehen, ob ihn auch keiner beim verbotenen Kauf beobachtet hat. Aber zurück zur Geschichte:

Geboren ist der jüngere Bruder des Films nur ein Jahr später, den bewegten Bildern folgten also 1896 wieder starre, ausgestattet mit Sprechblasen. Die New Yorker Sonntagszeitung "Sunday Journal" veröffentlichte die Serie "The Yellow Kid" von Richard F. Outcault.(3) Es folgte ein Jahr später das heute noch existierende "Pim, Pam, Poum" (dt. "Katzenjammer Kids") von Rudolf Dirks.(4) Nun war in den Vereinigten Staaten der Erfolg nicht mehr aufzuhalten, die Comics eroberten die Zeitungswelt, und auch die seriösesten Tageblätter schämen sich heute nicht der von ihnen veröffentlichten Abenteuer in Bildern. Mit der Zeit machten sich die Sprechblasenfiguren selbständig und ließen sich nun unabhängig vom Weltgeschehen in kleinen Heftchen abdrucken. Der Erfolg sagt allerdings wenig über die Qualität aus. Das vorrangige Ziel der Comics in den ersten Jahren war es, schnell und anspruchslos zu erheitern oder in eine Welt der Abenteuer zu entführen, womit sicherlich dem schnellen Leben in der nördlichen Hemisphäre der Neuen Welt Rechnung getragen wurde. Und, seien wir ehrlich, liebe Literaturfreunde, die "American Short Story" hatte doch die gleichen Geburtshelfer.

Auf dem alten Kontinent verlief die Geschichte völlig anders. Wie in vielen anderen Fällen auch wurde dieses amerikanische Exportgut äußerst mißtrauisch beäugt. Noch heute erzeugt in Häusern, wo der

ledergebundene Wilhelm Busch an herausragender Stelle steht, das Wort "Comic" eine von eindeutigen Übelkeitssyndromen begleitete, panikähnliche Reaktion. Dabei hätte es ohne Busch vielleicht gar keine Comics gegeben. Jedenfalls hätte sich ohne diesen Vorläufer ihre Geburt hinausgezögert. Doch trotz Busch konnten die Comics in Europa - und erst recht in Deutschland - keinen Siegeszug feiern, sie blieben eine typisch amerikanische Marotte. Erst die schwarze Maus mit den weißen Handschuhen, von der amerikanischen Besatzungsmacht zusammen mit "Chewing Gum" und Hemingway eingeführt, brach den Bann. Das Comic kam durch das falsche Tor und mit den falschen VertreterInnen, dafür muß es bis heute Buße tun.

Es gab allerdings zugegebenermaßen damals auch im Mutterland des Comics noch keine allzu anspruchsvollen VerfechterInnen des Genres. Natürlich hatten auch die Europäer bereits in der Vorkriegszeit einen ihrer Großen vorzuweisen, einen jungen belgischen Journalisten namens Tin-Tin (5) (Tim), begleitet von seinem unzertrennlichen Hund Milou (Struppi). Ihre Abenteuer hatten sie zunächst allein bestritten, um dann die Begleitung von zwei der originellsten Figuren der Comicgeschichte zu erfahren, dem völlig tauben, genialen und lebenswerten Professor Bienlein und dem bestfluchenden und trinkenden Kapitän der Welt: Kapitän Haddock. Eigentlich sind die Abenteuer des Herrn Tim recht banal und eintönig, rassistisch und eurozentristisch noch dazu und erinnern in fataler Weise an James-Bond-Filme, doch die sympathischen Figuren der zweiten Reihe geben dem Werk des Herrn Hergé eine besondere, entkrampfende Stimmung. Zu empfehlen ist auf jeden Fall "Die Juwelen der Castafiore", bei dem es glücklicherweise nicht um Kriege, Weltzerstörungsmaschinen oder Waffenschieber geht, sondern um einen ganz banalen Juwelen-Raub. Ein Meisterwerk.

"Tin-Tin" bildet auf jeden Fall einen ersten wichtigen Schritt hin zur Qualität, der nach dem zweiten Weltkrieg diesseits und jenseits des Ozeans zögerliche NachfolgerInnen finden sollte. In den USA war man schon mitten in der Comic-Ära und hatte einen neuen Helden erfunden, den Superhelden. Angeführt vom braven Herrn des Tages, dem guten Bürger Superman,(6) und dem immer am Rande der Legalität handelnden Beherrscher der Nacht, Batman,(7) eroberten sie die von Bösewichtern strotzende Comic-Welt, die umso böser und dunkler wurde, je mehr SuperheldInnen es gab. Auch die spätere Zusammenlegung ganzer Superheldentrupps hat die Welt leider nur noch gefährlicher und unsicherer gemacht. Aus diesem Grund ist Batman gemeiner und gesetzloser geworden, während sich Superman der antikommunistischen Außenpolitik verschrieben hat. Das hat ihn das Leben gekostet. Seine Produktion wurde mittlerweile eingestellt, und wenn er noch zu sehen ist, dann als Gegenspieler des "Fledermausmenschen" Batman. Dieser erfreut sich relativ großer Beliebtheit trotz zum Teil hochqualitativer Comics. Kleiner Tip: Frank Miller "Batman - The Dark Knight Returns" (Die Rückkehr des schwarzen Ritters)(8) - man wird es nicht glauben: im ZEIT-Magazin rezensiert. Und eben dasselbe Magazin erdreistete sich sogar, in den Jahren 1992/93 monatelang jungen deutschen Comic-Zeichnern eine oder zwei Seiten zur Verfügung zu stellen, um ihre Werke vorzustellen, in unmittelbarer Nachbarschaft zu Artikeln über das berühmte Stier-Fest in Pamplona oder die Kunst der Maya-Herrscher.

Nach dem zweiten Weltkrieg wurden sowohl diesseits als auch jenseits des Atlantiks zwei bahnbrechende "Kinder-Comics" kreiert, die gar keine Kinder-Comics sind und einen ersten Schritt in Richtung Erwachsenen-Comics der 60er Jahre darstellen: Der Amerikaner Charles Schulz erschuf einen der bekanntesten Anti-Helden der Comic-Geschichte, den mit zwei linken Händen und einem unausrottbaren Pech ausgestatteten Charlie Brown.(9) Schulz hatte die hervorragende Idee, die Welt seines Helden je nach Bedarf um weitere unvergleichliche Figuren zu erweitern - um den in Sprechblasen denkenden, jedoch nie redenden beagle Snoopy, der hinterlistigen Lucy und den naiven Linus van Pelt, um den in vertikalen Strichen redenden Vogel Woodstock, Snoopys unzertrennlicher Freund, u.v.a.m. -, ohne jedoch einen einzigen Erwachsenen in diese in sich geschlossene Welt eindringen zu lassen. Die Erwachsenen sind implizit da, reden mit den Kindern, ohne daß der/die LeserIn ihre Stimmen vernimmt, bestrafen oder belohnen und spielen trotzdem keine Rolle. Schulz macht so den Blick frei für den Standpunkt seiner Helden und Heldinnen, besser vielleicht als es manch eine hochtrabende kinderpsychologische Studie vermag. Wer möchte, möge sich Charlie Browns ewigen Kleinkrieg gegen den seine Drachen immer wieder verspeisenden Baum anschauen oder sein ständiges Versagen kurz vor dem erhofften Ziel - natürlich nicht in der Schule, die spielt im Falle Charlie Browns keine Rolle, sondern beim Baseballspiel.

Während der Anti-Held Charlie Brown die amerikanische Zeitungswelt eroberte, mußte ein kleines Gallisches Dorf im Armoricus - der heutigen Bretagne - heftigen Widerstand leisten, um das scheinbar unaufhaltsame Vordringen des römischen Heeres aufzuhalten. Doch mit der Hilfe eines greisen, aber weisen Druiden samt seines Zaubersrankes, mit der Hilfe eines eben mit dieser Zaubersbrühe durchtränkten Kriegers und Hinkelsteinlieferanten und nicht zuletzt mit der Hilfe eines kleinen, mutigen und

äußerst gewitzten Kämpfers ist das keine Schwierigkeit und läßt sogar noch Zeit, den französischen - Verzeihung, gallischen natürlich - Freiheitswillen nach Europa zu exportieren. "Asterix der Gallier"(10) ist ein verspätetes Kind des 2. Weltkrieges, ein Comic-Denkmal für die Résistance und natürlich auch ein Aufputzmittel für das angeschlagene französische Selbstvertrauen, auch ein Grund für den durchschlagenden Erfolg des kleinen Kriegers in Frankreich. Fünfzehn Jahre nach Kriegsende wußte jede Französin und jeder Franzose, wer mit den Römern in Wirklichkeit gemeint war. Aus diesen und anderen Gründen ist dieses mit historischen Hinweisen und lateinischen Zitaten gespickte Comic, dessen Inhalt lediglich ein französischer Abiturient voll und ganz verstehen kann,(11) leider nicht ganz frei von Vorurteilen und Seitenhieben gegenüber den benachbarten Nationen, weshalb es sich trotz großer Beliebtheit immer wieder heftiger Kritik ausgesetzt sieht. Trotzdem ist "Asterix" ein herausragendes Werk der Comic-Geschichte, sehr amüsant und ein wenig lehrreich, für den Französischunterricht sehr zu empfehlen. Aber: halten Sie sich von den Asterixfilmen und den nach dem Tode des Texters Goscinny erschienenen Exemplaren fern, deren einziger Zweck die möglichst schnelle Umwandlung inbarer Münze war und ist. So ist zeichnerische Detailfreude und Genauigkeit der Grobschlächtigkeit gewichen. Ein Tip für Eingeweihte: Stellen Sie fest, wann und wie der Hund Idefix die Welt der unschlagbaren Gallier betritt, dann werden Sie sehen, was wir mit Detailfreude meinen.

Auch Shulz "Peanuts" sind leider in die Jahre gekommen, ohne daß ihr Schöpfer ihnen ihre verdiente Pensionierung gönnen würde, obwohl seine eigene Rente durch Puppen, T-Shirts, Aufkleber, Bleistifte etc. etc. mehr als gesichert ist. Auch in diesem Falle waren die ersten 25 Jahre eindeutig die besten. Allerdings ist Shulz ein seltenes Meisterstück gelungen, als er seine Kreaturen auf die Leinwand projiziert hat. Alles stimmt: die Stimmen, die Gesten, die Geschichten. Auch wenn Sie es nicht glauben, die Überführung des Comics auf die Leinwand - respektive Mattscheibe - ist wahrscheinlich schwerer zu bewerkstelligen als die Verfilmung manch eines Buches.

Trotz der neuen Ausrichtung und der ungewöhnlichen Mittel bleiben "Asterix" und die "Peanuts", sehen wir von den sehr genauen Zeichnungen Uderzos ab, dem gängigen Comic-Muster verhaftet. Maßstab bilden die in den Vereinigten Staaten in den 30er Jahren herausgearbeiteten Richtlinien, die praktisch ungeschriebene Gesetze sind, an die sich ZeichnerInnen und TexterInnen zu halten haben und deren Mißachtung von der konservativen Leserschaft noch heute gnadenlos bestraft wird. Doch in den 60er Jahren wird die Avantgarde des Comics geboren, die sich über die strengen Formen hinwegsetzt und nach neuen Ausdrucksmöglichkeiten sucht, die über die Aneinanderreihung von in Vier- oder Rechtecken verpackten primitiven Zeichnungen hinausgehen. Man fängt an, von einer neuen Kunstgattung zu sprechen, die sich die abgrenzende und ironisierende Bezeichnung COMIX gibt. Roy Lichtenstein wird zur gleichen Zeit mit seinen auf die Leinwand übertragenen Comic-Szenen weltberühmt, die Comics werden ein Teil des Pop-Arts und der Hippie-Kultur. Mit dem Niedergang dieser Epoche in den 70er Jahren geraten auch die anspruchsvollen Comics in die Defensive, viele Projekte erleben das finanzielle Desaster. BANG! CRASCH! BUM! AUGH!

Der Gedanke, die Wörter Kunst und Comics zu verbinden, kommt in der Öffentlichkeit erst wieder Mitte der 80er Jahre auf. 1986 nimmt sich der Texter Frank Miller, der bereits an der Neuorientierung von Comicgestalten gearbeitet hatte, des mittlerweile vergessenen und inhaltlich entleerten Batman an und verwandelt ihn in einen besessenen Psychopathen. Der Batman der 70er Jahre, unpolitisch, unkritisch, der eigenen Existenz nicht gewahr, beladen mit einer ultrakonservativen Moral, Freund der Polizei und der Regierung, wird von einem nachtragenden, rachsüchtigen Wahnsinnigen ersetzt, der trotzdem - oder gerade deshalb - durchaus eine Identifikationsfigur für den/die LeserIn darstellt. Er, der vom Trauma des Mordes an seinen Eltern Gepeinigter, möchte, mit den nämlichen körperlichen Eigenschaften ausgestattet wie seine Vorgänger, Rache an der "Unterwelt" für den erlittenen Verlust üben. Aber er begnügt sich nicht mehr damit, an die relativ kleinen Fische, die nur ein Teil des Systems darstellen, zu kommen, sondern seine rücksichtslose Jagd erstreckt sich auf alle gesellschaftlichen Gruppen, so daß seine Handlungen auf das Leben bedeutender Persönlichkeiten einwirken werden. Den Moralisten hat der Held hinter sich gelassen, denn er ist sich darüber im klaren, daß sein Kampf lediglich ein Vorwand ist, um diejenigen, die er für den Verlust seiner Eltern beschuldigt, zu peinigen. Seinem Wahn gegenüber ist er ohnmächtig, und er wird die Alpträume nicht besiegen können, die ihn, einen mittlerweile 50-jährigen, auf die Straße treiben, um seinen Kampf fortzusetzen.

Kein Comic-Held besitzt so viel Charisma, keiner ist so intelligent und keiner so verrückt wie dieser Batman. Die früheren HeldInnen agierten aus einer inneren Stumpfheit heraus, genau festgelegte Spielregeln befolgend. Sie waren gefühllose Wesen, für die "gute Tat" vorprogrammierte Roboter, ohne eigene Reflexionsmöglichkeiten, sorglos. Aber der schwarze Ritter besetzt die Nacht, weil er haßt, aus Ehrgefühl und Haß, Ehrgefühl und Liebe, die sich in einem inneren Kampf verflechten und sich in seiner widersprüchlichen Raserei spiegeln. Es kämpft da einer gegen die Gesellschaft, um diese vor

der Selbstzerstörung zu bewahren. Miller setzt sich in seinem Comic mit sozialen und politischen Belangen auf einem bis dahin in der Comic-Welt nicht erlebten Niveau auseinander: Rassismus, Radikalismus, Konsumwut, Machismo, Nuklearkrieg und viele andere Ängste und Probleme der 80er Jahre werden in diesem "graphischen Roman" namens "The Dark Knight Returns" dargestellt.

Nun setzt in der ganzen Welt eine nach allen Seiten greifende Verbreitung und Erweiterung des Comics ein, sowohl stark der psychologisierenden Handlung als auch der politischen Auseinandersetzung verhaftete Werke (z.B. "Watchmen" von Alan Moore (12)) werden von Intellektuellen wie Neil Gaiman(13) oder Dean Motter geschaffen. Die Entwicklung des Comics schreitet voran. Dieser wagt sich mit seinen neuen Möglichkeiten in das Innere des modernen Menschen: das ästhetische Potential wird im Versuch, Anerkennung zu finden, wiederentdeckt und erweitert. Trotzdem ist der Bruch mit dem Traditionellen nicht total: Fast immer begegnet uns ein perfektes, der gängigen Moral entsprechendes, von den "neuen HeldInnen" wenigstens zum Teil durch Gewalteinwirkung herbeigeführtes Ende. Anders verhält es sich bei der vom britischen Texter Neil Gaiman geschaffenen "Schwarzen Orchidee". Die Heldenfigur unterscheidet sich scheinbar nicht von den "normalen" HeldInnen, sie hat den gleichen quasi übernatürlichen Ursprung, doch allmählich wird dem/der LeserIn klar, daß er/sie einer Welt ohne eindeutig definierte Moral gegenübersteht, einer Welt bar jedweder Art von übermenschlichem Heldentum, die "HeldInnen" sind nicht besser oder schlechter als die LeserInnen selbst, die ethische Instanz ist verschwunden. Es fällt nunmehr schwer, zwischen "gut" und "böse" zu unterscheiden, da die Figuren sowohl Tugenden als auch Untugenden vorzuweisen haben. Die "Bösen" werden in ihrer ganzen Menschlichkeit dargestellt, und wir erkennen uns in ihnen genauso wieder wie in den HeldInnen. Die Überlegenheit der HeldInnen beschränkt sich auf das rein Physische und berührt nicht den geistigen Raum. Weil die klare Grenzziehung zwischen den "HeldInnen" und den "Bösewichtern" wegfällt, keine idealisierte, gestylte, mithin entmenschlichte Gestalt sich als perfekte Identifikationsfigur anbietet, kann der/die LeserIn sich nicht einfach "auf eine Seite schlagen".

Der Aufbau der Handlung, der Inhalt, insbesondere das Ende sind außergewöhnlich: "Orchidee" wird von einem Mafia-Kartell ermordet. Man ist überrascht, fast beleidigt, denn die Gewißheit über die Unsterblichkeit - oder wenigstens über den freiwilligen Untergang - des Helden/der Heldin ist plötzlich verlorengegangen. "Orchidee" unterliegt schlicht und ergreifend einem intelligenteren Gegner, und auch ihre geheimnisvolle Auferstehung bereitet nicht einen neuen Kampf vor, sondern einen Rückzug ins Private, eine Flucht vor einer gewalttätigen Welt. Natürlich floriert auch nach der "Orchidee" und dem "Schwarzen Ritter" und ihrem Bruch mit herkömmlichen Comic-Stereotypen das Geschäft mit dem "traditionellen" Comic, getragen von stumpfsinnigen HeldInnen und voll beladen mit sinnlosen Sex- und Gewaltscenen, weiter. Das Publikum, das eindeutig interpretierbare Bilderchen sehen möchte, wird bleiben.

Über die Bedeutung von Texten in Comics wird in eingeweihten Kreisen viel diskutiert, doch unterliegt die Bedeutung letztendlich den Zielen der jeweiligen ZeichnerInnen und TexterInnen. Mit Gewißheit kann eigentlich nur gesagt werden, daß das einmalige Lesen eines anspruchsvollen Comics mit der Gefahr verbunden ist, interessante Details zu verpassen. Leider verleiten die Verbindung von Text und Bild und die traditionelle Comic-Vorstellung zum (zu) schnellen Lesen.

Es bliebe noch vieles zu sagen: die Versuche der Grenzziehung zwischen trivialen und nicht-trivialen Comics wären zu schildern; die verhängnisvollen Folgen katastrophaler Übersetzungen zu beschreiben, wie im Falle "Mafaldas"(15), dem berühmtesten spanischsprachigen Comic, oder "Calvin und Hobbes",(16) dem würdigen Nachfolger der "Peanuts", etc. etc.

Aber zuletzt nur noch eine kleine Empfehlung: Sollten Sie in den nächsten Monaten zufällig und unerwartet vor einem Comic-Laden stehen, schlagen Sie doch den Kragen hoch, schauen Sie nach links und nach rechts, und wenn kein bekanntes Gesicht weit und breit zu sehen ist, dann gehen Sie doch einfach hinein.

Anmerkungen:

(1) Mickey Mouse: 1930; USA; Walt Disney; Ub Iwerks. Im Nachfolgenden werden bei den jeweiligen Comics Erscheinungsjahr, Herkunftsland, Texter und Zeichner aufgeführt.

(2) 1980; USA; Art Spiegelman.

(3) 1896; USA; Richard F. Outcault.

(4) 1897; USA; Rudolf Dirks.

- (5) Tin-Tin; 1929; Belgien; Hergé.
- (6) Supermann; 1938; USA; Jerry Siegel; Joe Shuster.
- (7) Batman; 1939; USA; Bill Finger; Bob Kane.
- (8) 1986; USA; Frank Miller.
- (9) Peanuts; 1950; USA; Charles Monroe Schulz.
- (10) 1959; Frankreich; René Goscinny; Albert Uderzo.
- (11) So machen die französischen Herausgeber im Gegensatz zu den Deutschen keine Anstalten, die zahlreichen lateinischen Zitate zu übersetzen. Wer in der (französischen) Schule aufgepaßt hat, wird sie schon verstehen.
- (12) 1986; Großbritannien; Alan Moore, Dave Gibbons.
- (13) Sandman; Großbritannien; Neil Gaiman.
- (14) 1965; Argentinien, Quino.
- (15) 1985; USA; Bill Watterson.

Die Autoren:

Julio C. Hernández wurde in Kolumbien geboren. Seit 1985 lebt er in Deutschland. Er studierte Germanistik, Spanisch und Geschichte und promovierte z.Z. an der Pädagogischen Hochschule in Erfurt über Gerhard Köpf und Hans Christoph Buch.

Mauricio Hernández wurde ebenfalls in Kolumbien geboren. Er studiert Publizistik an der Universidad Javeriana in Bogotá und arbeitet derzeit an einem Roman.

Erschienen in:

VIA REGIA – *Blätter für internationale kulturelle Kommunikation* Heft 23/ 1995,
herausgegeben vom Europäischen Kultur- und Informationszentrum in Thüringen

Weiterverwendung nur nach ausdrücklicher Genehmigung des Herausgebers

Zur Homepage VIA REGIA: <http://www.via-regia.org>