

Comics

- 1. Comics können als sequentielle Kunstform definiert werden, die bildliche oder andere Zeichen in einer bestimmten räumlichen Abfolge zeigt, um Informationen zu transportieren oder dem Rezipienten eine Möglichkeit zu geben, eine synästhetische, medial vermittelte Realität zu konstruieren.**

Definition nach McCloud (1993, 9): "Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer" ⇒ abgeleitet von Eisners Kurzdefinition "Sequential Art"

Problem: Definition fungiert prinzipiell nach dem Stimulus/Response-Prinzip, da Comics demnach einen Stimulus darstellen, der im Leser/Zuschauer eine Antwort erzeugt außerdem Unterscheidung zwischen Comics (mehrere Bilder in Abfolge) und Cartoons (Einzelbilder, vergleichbar mit Karikaturen) notwendig; zwar verwenden beide dasselbe visuelle Vokabular, doch kann man sagen, dass Cartoons einen gewissen Ansatz der Erstellung von Bildern darstellen, während Comics diesen Ansatz übernehmen und in serieller Abfolge Geschichten erzählen. McCloud ist zudem nicht vollständig stringent in seinen Ausführungen: die von ihm gewählte Definition von Comics argumentiert, wie bereits erwähnt, nach dem S/R-Modell, während er später auf Prinzipien zurückgreift, die Elemente des Radikalen Konstruktivismus beinhalten.

By the way: Comics sind Kunst, da sie mittlerweile als eigenständige Kunstform etabliert sind. Das soziale System Kunst hat demnach Comics akzeptiert; Ausstellungen wie die von Art Spiegelman im MOMA wären wohl ansonsten nicht zustande gekommen.

- 2. Comics entstanden in ihrer heutigen Form fast zeitgleich mit dem Film. Die Geschichte dieser beiden Medien verläuft dementsprechend mit einigen Parallelen und wechselseitigen Beeinflussungen. Prinzipiell gibt es Comics jedoch bereits seit Tausenden von Jahren.**

Prinzipiell gibt es Comics bereits seit Tausenden von Jahren. Bereits die Höhlenmalereien von Lascaux, die auf ein Alter von etwa 17.000 Jahren geschätzt werden, verfolgen das Prinzip, Bilder in sequentieller Reihenfolge darzustellen. Dasselbe trifft auf Malereien in ägyptischen Gräbern (ca. 1.200 v. Chr.) oder die Säule von Trajan (113 n. Chr.) zu. Allerdings stammen diese aus einer Zeit vor der Erfindung des Buchdrucks. Nach dessen Erfindung waren es vor allem die Künstler William Hogarth und Rudolphe Töpffer, die gemäß der Comic-Definition Geschichten erfanden und zeichneten (vgl. McCloud 1993, 16-20). Unter www.comic.de gibt es übrigens einen sehr umfangreichen und lesenswerten Überblick über die Frühgeschichte der Comics, der darüber hinaus ständig erweitert wird.

Viele der Bücher, die sich mit der Geschichte der Comics befassen, setzen deren Geburtsstunde auf den 5. Mai 1895. An diesem Tag begann Richard F. Outcault, eine Kinderfigur, die später den Namen *Yellow Kid* erhalten sollte, exklusiv für die Zeitung *Sunday World* zu zeichnen (vgl. Knigge 1996, 17). Korrekt wäre nach oben stehender Definition jedoch erst der 25. Oktober 1896, da das *Yellow Kid* erst zu diesem Zeitpunkt in mehreren aufeinander folgenden Bildern auftauchte. Zuvor wurde der Begriff auch auf Karikaturen und Cartoons angewandt, wie sie z.B. in der englischen Satirezeitschrift *Punch* auftauchten. (Zum Vergleich: die erste Filmvorführung der Gebrüder Skladanowsky in Berlin fand am 1. November 1895 statt, die Vorführung der Gebrüder Lumière in Paris am 28. Dezember 1895.)

Comics sind seitdem bis heute ein Bestandteil von Tageszeitungen. An eine andere Publikationsweise wurde zunächst jedoch noch nicht gedacht. 1910 erschien mit *Mutt and Jeff* das erste Comicbuch. Es beschränkte sich aber darauf, bereits gedruckte Strips aus Zeitungen nachzudrucken. Erst in den 30er Jahren des 20. Jahrhunderts begannen Zeichner, Strips und Geschichten exklusiv für eigenständige Comicbücher zu entwerfen. Mit *Superman* erschufen Jerry Siegel und Joe Shuster 1937 den

Archetypen eines Superhelden, der außerdem ausschließlich in Comicbüchern auftrat. Was zunächst ein verlegerisches Experiment war, stellte sich als größter Erfolg in der Geschichte der Comics heraus (vgl. Knigge 1996, 113).

Bereits in der Frühphase stellten Comics ihre fiktionalen Welten anderen Medien zur Verfügung. Comic-Pioniere wie Yellow Kid oder Little Nemo wurden zu Darstellern von Theaterstücken oder Musicals. Am größten war und ist die Wechselwirkung aber mit dem Film. Hier war es ebenfalls Little Nemo, der 1911 als erster Zeichentrickfilm Furore machte. Im Gegenzug „liehen“ sich die Comics Charlie Chaplin und machten ihn zum Helden einiger Geschichten. Walt Disney schließlich revolutionierte das Trickfilmgenre, als er 1928 den ersten Zeichentrickfilm mit Ton aufführte. Der Film lieh sich von den Comics vor allem die Geschichten, während Comics eher technische Details kopierten (siehe oben). Natürlich gibt es immer wieder Querverweise, wie z.B. in Star Wars, der eindeutig von Flash Gordon beeinflusst wurde. Trotz vieler Gemeinsamkeiten zwischen den Medienangeboten gibt es aber einen grundlegenden Unterschied in der Erzählweise: Comics arbeiten räumlich, während Filme zeitlich arbeiten.

Durch die Entwicklung des Tonfilms erhielt das Kino einen deutlichen Vorteil gegenüber den Comics. Um den drohenden Verlust des Publikums abzuwenden, griffen Zeichner Geschichten der sogenannten Pulp-Hefte auf; diese Hefte dürften spätestens seit „Pulp Fiction“, wiederum ein Film, vielen ein Begriff sein. Helden wie Buck Rogers oder Tarzan basierten auf solchen Stories. Dadurch gewannen Comics wieder an Popularität, verloren jedoch zugleich einiges von ihrem innovativen Potential, da sie nun auf Geschichten und Bildern zurückgriffen, die nicht originär waren.

Im folgenden eine kurze Aufzählung der Filme oder Fernsehserien, die auf originären Comics basieren:

- Dick Tracy
- Batman
- Superman
- Asterix
- Lucky Luke
- Tintin

Es gibt jedoch einige Fälle, in denen Comics die Geschichten von Filmen aufgriffen und reproduzierten bzw. sogar weiter erzählten:

- Star Wars
- 2001 – Odyssee im Weltraum
- Alien
- Matrix (u.a. auch im Internet: www.whatisthematrix.com)
- Indiana Jones

Diese Adaptionen sind in den meisten Fällen jedoch von magerer Qualität. Überhaupt scheinen Comics dann am schwächsten zu sein, wenn sie sich auf die Ideen anderer verlassen oder aber versuchen, die Realität (wie auch immer sie aussehen mag) so genau wie möglich abzubilden. Umgekehrt funktionieren Comics am besten, wenn sie es schaffen, eine Illusion überzeugend zu transportieren. Dies ist jedoch nicht auf fiktionale Inhalte beschränkt, wie Robert Crumbs Biographie von Franz Kafka oder Art Spiegelmans „Maus“ beweisen.

In Europa spielte vor allem der frankophone Sprachraum eine Vorreiterrolle bei der Entwicklung einer frühen Comickultur. Hier entstanden die ersten europäischen Comics, und es waren vor allem belgische und französische Comic-Künstler (v.a. Hergé), die die europäische Szene entscheidend beeinflussten.

Die heutige Comic-Kultur entspricht erstaunlicherweise recht genau der weltweiten Filmszene:

- USA: zwei Großverlage (DC, Marvel) sowie einige unabhängige Verlage, die sehr gute, oftmals aber auch sehr einheitliche/durchschnittliche Stories produzieren (Hollywood nicht unähnlich)
- Europa: sehr hohes künstlerisches Niveau (z.B. Moebius), die aber im Vergleich zu den USA im Schatten steht (v.a. aus wirtschaftlicher Sicht); pikanterweise leidet die deutsche Comic-Szene ähnlich wie die Filmbranche unter akuten Legitimitätsproblemen. Es gibt einige gute Zeichner, die jedoch größtenteils nicht in Deutschland verlegt werden, sondern erst über den Umweg Frankreich reimportiert werden!
- Japan: größter Comic-Markt der Welt (jährlich 2 Mrd. verkaufte Mangas) mit höchst eigenständiger Kultur, die kaum mit der restlichen Welt vergleichbar ist, da viele der Comics die japanische Kultur repräsentieren und von deren Werten geprägt sind; z.B. unverkrampfter Umgang mit gewalttätigen oder (homo-)erotischen Szenen. (Vergleich mit Filmszene: relativ kleiner, aber beständiger Markt, der Filme produziert, die aus westlicher Sicht zuweilen schwer verdaulich sind (Kurosawa, aber auch Takeshi))

3. Comics basieren fast ausschließlich auf Ikonen. Ihre Fähigkeit, ein möglichst allgemeines Abbild der Realität zu konstruieren, hängt aber von der jeweiligen Intention des Zeichners ab (z.B. Gegensatz Fotorealismus – „Cartoon“).

Definition Cartoon (McCloud 1993, 30): „Amplification through simplification“ ⇒ durch die Vereinfachung der optischen Repräsentation in einem Cartoon kann man dessen Bedeutung auf die wesentlichen Merkmale fokussieren; zugleich wird ein Bild durch Vereinfachung universeller ⇒ Beispiel: das Symbol eines Smiley's ☺ kann fast jedes Gesicht repräsentieren, während ein realistisch gezeichnetes Gesicht nur wenige Repräsentationen zulässt.

Comics basieren vollständig auf Ikonen (McCloud 1993, 27): „any image to represent a person, thing or idea“; der ikonische Gehalt eines Bildes variiert jedoch je nach Darstellungsform:

- Nicht-bildliche Zeichen: arbiträr festgelegte Bedeutung (Beispiel: m, 5); Unterschiede in der Darstellung üben keinerlei Einfluss auf den Bedeutungsgehalt des Ikonen aus („fixed and absolute meaning“)
- bei Bildern variiert die Bedeutung jedoch je nach Erscheinungsform („fluid and variable meaning“) sowie nach Abstraktionsniveau

Comics sind ikonische Rekonstruktionen fiktionaler und/oder non-fiktionaler Ereignisse, die für den Rezipienten wiederum Angebote zur Konstruktion von Medienwirklichkeiten dienen können. McCloud (1993, 37) spricht von einem Konzept, das an und für sich leblos ist, durch die kognitive Beschäftigung des Rezipienten jedoch eine Bedeutung erhält. Im Anschluss an McLuhan argumentiert er, dass Cartoons (ähnlich anderen Dingen) unbelebte Objekte sind, die uns durch ihre ikonische Darstellung zur Erweiterung unserer Identität dienen können. Je realistischer ein Objekt dargestellt wird, desto mehr weicht die Darstellung vom Konzept (der Idee) dieses Objekts ab und verschiebt sich zu einer physikalischen, komplexen Illustration. Dadurch werden jedoch im Prinzip auch die „Möglichkeiten“ dieser Objekte eingeschränkt, da der Leser ihnen durch ihre realistische Repräsentation wahrscheinlich keine eigenständige Identität zuweist.

realistische Darstellung	Cartoon-Darstellung
komplex	einfach
realistisch	ikonisch
„objektiv“	„subjektiv“
spezifisch	universell

In vielen Comics werden Cartoon-Darstellungen mit realistischen Zeichnungen kombiniert, um dem Leser einen einfach erfassbaren Charakter in einer sensuell stimulierende Umgebung zu präsentieren. Beispiele dafür sind japanische Mangas, aber auch europäische Comics (z.B. Asterix, Tintin). Die ultimative Abstraktion stellt jedoch das Wort dar, das keinerlei ikonische Ähnlichkeit eines Objekts wiedergibt. Die möglichst harmonische Kombination von Worten, Bildern und anderen Ikonen ergibt das Vokabular, das wiederum die Sprache „Comics“ bildet.

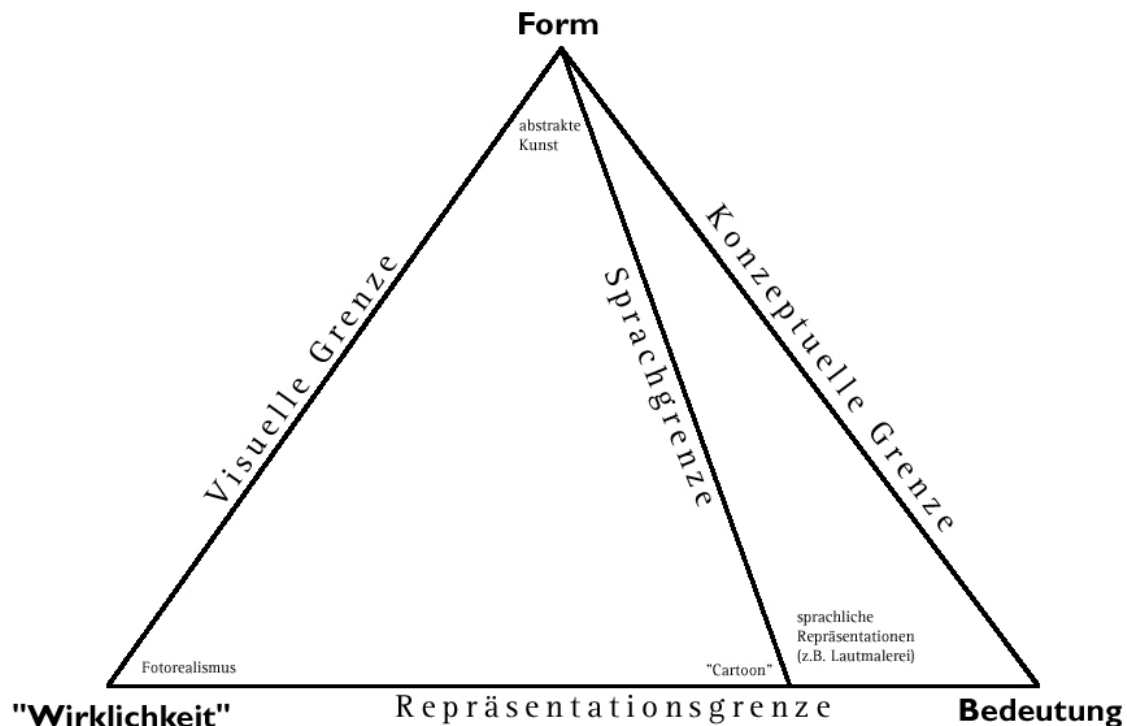


Abbildung 1: Das Comic-Universum (nach McCloud 1993, 52f.)

4. Der Rezeptionsvorgang unterscheidet sich insofern nicht von dem anderer Massenmedien, als er eine Interpretationsleistung darstellt. Comics hinterlassen jedoch bewusst „Lücken“ in der Erzählung, die der Rezipient mittels Induktion zu füllen vermag.

Das Hauptprinzip, mit dem Comics kommunizieren, ist die sogenannte Induktion (engl. Closure). Induktion basiert auf den Erfahrungen, die wir im Laufe unseres Lebens machen. Ein- oder mehrmals gemacht, können uns diese Erfahrungen bei der Orientierung im Alltagsleben weiterhelfen. Wenn wir ein weiteres Mal auf eine solche Situation stoßen, brauchen wir im Prinzip nur einen Teil dessen wahrzunehmen, was in dieser Situation passiert. Wir verarbeiten die aufgenommene Information und komplettieren sie auf kognitiver Ebene mit den Informationen, die wir zuvor bereits gesammelt haben. Da unsere Wahrnehmung äußerst selektiv ist (⇒ Reduktion von Komplexität; unsere „Realität“ kann lediglich ein Ausschnitt der Gesamtwelt sein, da diese zu komplex ist, um vollständig von uns wahrgenommen werden zu können, vgl. Schmidt 1994), sind wir von diesem Prinzip in hohem Maße abhängig.

Wie aber arbeiten Comics damit? Im Prinzip kann diese Frage mit dem Satz „Comics sind Induktion“ beantwortet werden, da der Leser sich bereitwillig und bewusst darauf einlässt, mithilfe von Induktion (einer Interpretationsleistung) die leere Fläche zwischen den Bildern zu füllen. Eigentlich präsentieren die Einzelbilder eines Comics ein Stakkato von unverbundenen Momenten in Zeit und Raum (McCloud 1993, 67). Induktion erlaubt es uns dagegen, diese Momente kombinatorisch zu interpretieren, kognitiv zu verbinden und auf diese Weise eine einheitliche, fortschreitende Handlung

zu konstruieren. (=Wirklichkeitskonstruktion!!) Dies ermöglicht eine fast unendliche Anzahl an Interpretationsmöglichkeiten, lediglich begrenzt durch die Phantasien der Leser: „To kill a man between panels is to condemn him to a thousand deaths.“

Je nach der „Entfernung“ zwischen den Einzelbildern wird ein unterschiedlicher Interpretationsaufwand vom Leser verlangt:

- Moment-to-Moment: nur wenig Closure notwendig, da die Bilder zeitlich und räumlich direkt aufeinander folgen
- Action-to-Action: ebenfalls unmittelbare zeitliche und räumliche Abfolge, die Einzelbilder werden aber durch unterschiedliche Aktionen der Aktanten geprägt ⇒ geringfügig höhere Interpretationsleistung erforderlich
- Subject-to-Subject: Einzelbilder können zeitlich direkt aufeinander folgen, aber auch zeitgleich stattfinden; oftmals Wechsel der Perspektive (vergleichbar mit einem Kameranachwech/Schnitt), so dass ein höheres Involvement von Seiten des Lesers erforderlich ist. Die Thematik ist jedoch immer einheitlich
- Scene-to-Scene: erfordert die meiste Closure, da hier z.T. große zeitliche oder räumliche Distanzen überwunden werden (vgl. mit einem Szenenwechsel beim Film)
- Aspect-to-Aspect: mit einem Kameranachwech vergleichbar, zeigt zeitlich direkt aufeinanderfolgende Aspekte eines Ortes, einer Idee oder Stimmung
- unabhängige Einzelbilder: erlauben jegliche Assoziation, da sie nicht innerhalb einer Storylogik miteinander verbunden sind

Bei einem Überblick über die Comics der Welt stellen sich jedoch z.T. große Unterschiede zwischen den verwendeten Übergangsweisen heraus. So nutzen japanische Mangas in großem Maße Aspect-to-Aspect-Übergänge, um eine stimmungsvolle Atmosphäre herzustellen oder dem Leser einen Eindruck davon zu vermitteln, an welchem Ort die Handlung angesiedelt ist. Dies kann u.a. dadurch begründet sein, dass japanische Comics oft in großen Sammelbänden erscheinen, die mehrere hundert Seiten umfassen können. Viel näher liegt jedoch die Vermutung, dass Comics in Japan viel mehr als in anderen Ländern als Kunstwerke angesehen werden, die die Kultur des Landes repräsentieren und andere Kunstwerke reflektieren. Da asiatische Kunst sehr stark auf der Ausgeglichenheit zwischen Yin und Yang basiert, gehören Momente voller Handlung ebenso zu einem guten Plot wie kontemplative Augenblicke. Dies bezieht sich auf Theater, Musik, Film und Comics gleichermaßen.

Closure kann jedoch auch innerhalb eines Bildes stattfinden. Indem der Comiczeichner lediglich Andeutungen vorgibt oder nur einen Teil des Bildes zeichnet, bieten sich dem Leser praktisch unendlich viele Möglichkeiten, die so entstandene Lücke mit seiner subjektiven Interpretation zu füllen.

Comics sind mono-sensuelle Medien, da sie lediglich visuell arbeiten. Durch ihre Ikonik (und die Kreativität verschiedener Pioniere, die neue Idiome erdachten) können sie sämtliche unserer Sinne ansprechen und beschäftigen. Mittels Closure (sowohl intra- als auch interpiktoral) erhält der Leser durch nur wenige Einzelbilder die Möglichkeit, eine umfassende Comic-Wirklichkeit zu konstruieren. Dies gilt u.a. auch für Klänge oder Gerüche. Die zeichnerische Darstellung kann dabei jedoch die Geschwindigkeit der Rezeption entscheidend beeinflussen. Fotorealistische oder sehr abstrakte Arbeiten erhöhen die „Schwierigkeit“ der Rezeption und erfordern dementsprechend mehr Involvement. Gemäß Winter (1995) gilt jedoch auch die Rezeption von Comics als aktiver, kreativer Prozess. McCloud spricht von einem „Tanz zwischen dem Zeichner und dem Leser, in dem das Sichtbare und das Unsichtbare eine gleichberechtigte Rolle spielen“ (92).

Dies bezieht sich auch auf die Vermittlung von Emotionen in Bildern. Basierend auf den Erkenntnissen der Expressionisten (Van Gogh, Munch), vermitteln Comics durch Linien und Muster eine Repräsentation von Gefühlen. Welche Emotionen dadurch repräsentiert werden, hängt ganz von der Linienführung und dem Stil des Zeichners ab.

Linien können jedoch in Abhängigkeit von ihrem Kontext – bei ähnlicher oder gar gleicher Linienführung – völlig unterschiedliche Repräsentationen darstellen. Beispiel: eine rauchende Pfeife, eine streng riechende Mülltonne. Bei letzterem Beispiel sind die Linien eine Metapher für den Geruch. Diese Darstellung strengen Geruchs hat sich jedoch als Idiom sowohl unter Zeichnern als auch unter den Rezipienten eingebürgert und dient somit als gemeinsamer Zeichenvorrat, der später zur weiteren Comic-Kommunikation verwendet werden kann.

Sprechblasen und onomatopoetische Darstellungen von Wörtern dienen dazu, der Handlung Klang zu verleihen. Ihre Form und Ausprägung bestimmt die Intensität von Emotionen und Handlungen. Während große Buchstaben mit Ausrufezeichen auf eine lautstarke Aktion hindeuten, repräsentieren Denkblasen den inneren Monolog der Protagonisten.

Dadurch, dass sich solche Schemata, Metaphern und Symbole als Comic-Sprache etabliert haben, ist es dieser „neunten Kunst“ möglich, mittels eines monosensuellen Mediums durch die Einbeziehung der Kenntnisse und Erfahrung der Rezipienten sämtliche Sinne anzusprechen. Ohne die Sinn-Konstruktion auf Seiten des Rezipienten könnte ein Comic nicht funktionieren. (Zumindest trifft dies auf Comic-Bücher zu; Comic-Filme gehorchen eher den Regeln „normaler“ Filme.)

Eine Besonderheit von Comic-Darstellungen ist die Darstellung von Zeit und Raum. Trainiert durch Fotografie und Kunst nimmt der Rezipient ein Einzelbild als eine zeitliche Einheit wahr. Ein Gesamtbild kann demnach in wenigen Sekunden (ohne Worte) rezipiert werden. Finden darin jedoch mehrere Handlungen und Dialoge statt, so zögert sich die Rezeption des gesamten Bildes um einige Sekunden hinaus. Dadurch, dass das Bild von links nach rechts (oder bei Mangas von rechts nach links) gelesen wird, fasst es mehrere Einzelhandlungen in einer Gesamthandlung zusammen. Viele der parodistisch angelegten MAD-Comics arbeiten mit dieser Darstellungsform, indem sie mehrere Dutzend Personen in einem Bild versammeln und miteinander kommunizieren lassen.

Zeit kann durch mehrere Merkmale dargestellt werden: mehrere gleichartige Einzelbilder hintereinander, größeren Freiraum zwischen Bildern, ein flächenmäßig größeres Intermezzo-Bild, das als „Überleitung“ fungiert. „Die Begriffe ‚kurz‘ und ‚lang‘ beziehen sich hier sowohl auf die erste als auch auf die vierte Dimension.“ (McCloud 1994, 102) Auch Räumlichkeit oder die Überwindung von Bildergrenzen bis in die Seitenränder hinein („Bleeding“) können eine veränderte Zeitwahrnehmung evozieren.

Zeit und Raum sind in Comics sehr eng miteinander verzahnt. Dadurch ergibt sich eine ebenfalls enge Verzahnung von Zeit und Bewegung. Diese wird in der Regel durch Bewegungslinien gekennzeichnet. Diese können sich jedoch auf mehrere Weisen äußern:

- Objekt und Hintergrund deutlich gezeichnet & Bewegungslinien in einer Ebene über der Bewegung
- „Schattierungen“ des Objekts in seiner Bewegung, entweder als schwächer gezeichnete Personen oder als Strichzeichnungen
- Fokussierung der Zeichnung auf das Hauptobjekt/den Hintergrund ⇒ fotoähnliche Effekte beim jeweils nicht fokussierten Objekt (Strichzeichnungen)

Die Verwendung von Bewegungslinien geschieht jedoch je nach Land und Kultur unterschiedlich: in den USA häufig, in Europa lediglich sparsam, in Japan mit einer zusätzlichen Perspektive (subjektive Bewegung: aus der Perspektive des Protagonisten gezeichnete Bewegung)

Eine andere Möglichkeit, Bewegung darzustellen, ist das Polyptychon, in dem sich eine oder mehrere Figuren vor einem feststehenden Hintergrund bewegen.

McLuhan bezeichnete lediglich zwei Medien als „cool media“, die das Involvement ihrer Publika mittels ikonischer Formen erlangen und steuern möchten:

- Fernsehen
- Comics

5. **Comics im Internet besitzen die Möglichkeit, die Grenzen, die das Medium Papier bisher aufwies, zu sprengen und eine neue „Breite“ zu erlangen. Dies beinhaltet sowohl neue Erzählformen als auch Möglichkeiten der Repräsentation in einem anderen medialen Kontext.**

Ein paar erwähnenswerte Stichpunkte:

- Comics können im Netz richtungsunabhängig funktionieren. Besonders eindrucksvoll gelingt dies Scott McCloud, der auf seiner Webseite (www.scottmccloud.com) einige Beispiele präsentiert. So erzählt er mal horizontal, mal vertikal, mal diagonal. Theoretisch können Comics auch unten rechts anfangen oder in der Mitte beginnen und ihre Story in jegliche gewünschte Richtung ausweiten. Da die derzeitige Browsertechnologie jedoch immer „oben links“ anfängt, sind diesem innovativen Potential noch Grenzen gesetzt. Plugins wie Flash (für Animationen oder Präsentationen) können diese Grenze jedoch sprengen.
- Auch kommerziell können Comics im Internet Erfolg haben. Da es sich bei ihnen meist um einzelne Strips handelt, genügen sogenannte Micropayment-Methoden, um dem Schöpfer einen Erlös einzubringen. Bislang sind jedoch auch diese Technologien nicht besonders weitentwickelt. In seinem Buch „Reinventing Comics“ beschreibt McCloud diese Möglichkeit als besonders lohnenswert, doch ist in seinem Fall von einem Zweckoptimismus auszugehen. Obwohl er ein glühender Verfechter des Online-Comics ist, verkauft er seine Ideen jedoch weiterhin in Buchform. Ein Mehrwert ist jedoch durch die Site erhältlich, wo er die Ideen aus seinen Büchern fortführt und ausbaut.