

ANNA MIKUŠŤÁKOVÁ

COMICS JAKO INTERSÉMIOLOGICKÝ ŽÁNŘ

V současnosti se o vizuálnosti hovoří nejen jako o konstrukčním principu 20. století, ale přímo jako o epoše „audiovizuální kultury“, jejíž exploze podstatně modifikovala komplementaritu vědeckého a uměleckého poznání tím, že pojmovou abstrakci jazyka intenzivně spojila s formováním konkrétního obrazu a jeho emocionálních kvalit. Na povaze této „symbiózy“ bude spočívat i sblížení samotné literatury se sférou audiovizuální kultury, kde „literárnost“ a „výtvarnost“ nebudou v sémantické opozici, ale ve vzájemné konfrontaci: podle F. Miko si audiovizuální princip osvojí jazykovou racionalitu a „ekonomii“ výrazových prostředků, zatímco literatura zužitkuje simultaneitu obrazu, jeho kompoziční techniku a gramatiku, jak na to poukázala v umělecké praxi častá aktualizace filmové techniky v slovesných textech a naopak.¹

Můžeme souhlasit s myšlenkou, že comics jako součást audiovizuální kultury bude logicky znamenat „priam tektonické zásahy do rastu detskej psychiky“², avšak i teoreticky je třeba odmítnout lamentaci nad destruktivním vlivem audiovizuálních prostředků na formování dětské, ale i dospělé osobnosti. F. Miko právem zdůrazňuje, že proces integrace audiovizuálního komunikačního fenoménu do dětského světa musí respektovat základní antropologické parametry determinující jeho specifičnost. Ani tento fenomén však do něho nevstupuje izolovaně, ale jako dosud tradiční forma lidského poznání, jejímž protikladem se stává poznání verbální.³ Comics jako multimediální prostředek umožňuje svými „technickými“ dispozicemi vyšší stupeň smyslově vnímatelné reprodukce reality; klasické literární zachycení reality s dominujícím postavením slova tyto možnosti nemá. Na druhé straně však comics specificky naplňuje tzv. masmediální situaci tím, že pro něj nemusí platit podmínka kolektivního či anonymního

¹ V souvislosti s fenoménem audiovizuální komunikace v umění odkazujeme k podrobnější studii F. M i k a *Audiovizuálna kultúra, kognitívnosť a literatúra pre mládež*. Zlatý máj 25, 1981, č. 2, s. 67–72.

² *Ibid.*, s. 67.

³ *Ibid.*, s. 68 (F. Miko k tomu metaforicky podotýká, že „dnešní konkurenti sú si svojimi štruktúrnymi vzťahmi vlastne spoločníkmi“).

ho spoluautorství masmediálního výtvaru, ale že se i zde projevuje nezastupitelnost, individuálnost autorského rukopisu, za nímž stojí konkrétní autor, resp. tvůrce výtvarné a textové složky. Lze tu souhlasit s názorem, že vpád „masmediálnosti“ do estetiky 20. století má převážně důsledky technické, nikoli ontologické, které by zásadně omezovaly podstatu a způsob fungování uměleckého textu, jeho recepční bytí.⁴

Comics jako produkt masových médií charakterizuje opakování, podřízenost předem zvolenému schématu a informační redundanci. Comicsoví tvůrce nevytváří nová paradigmatu umění, ale „produkuje řadu znaků (tokens) nebo příhod téhož typu či modelu. Vnímatel pak příslušný typ oceňuje, oceňuje i způsob, jímž znaky splňují požadavky typu.“⁵ Diference „líbivosti“ a „uměleckosti“ se díky očekávání příjemce minimalizuje, nastává čtenářský zážitek z předem předpokládaného a potom realizovaného schématu. Jeho základem se stává moment znovobjevování: Recipient v díle nachází „očekávané“ postavy a příběhy včetně řešení replik, v jeho percepci jako by fungovalo vědomí pretextu, které závazně determinuje narativní kostru příběhu, neměnný repertoár kliše. Vše je vnímáno v aktuální přítomnosti, v cyklické návaznosti na minulost, která se variačně opakuje. Narativní podstata comicsu je tedy vybudována na systémové kombinaci předem daných syžetových prvků, což vede k hodnotové identifikaci čtenářských postojů s vyprávěcí strukturou. Podle U. Eca je čtenář triviální literatury utvrzovaný tím, že zde vypráví o známém, o určitém druhu „imaginativní lenivosti“.⁶ Čtenářský zážitek vzniká z účasti na hře, jejíž pravidla výsledek — např. vítězství dobra nad zlem, — dokáže anticipovat i průměrný divák; zejména tu jde o způsob, textově o kombinatorický počet syžetových variací, jimiž se dosahuje cíle. Eco tento jev nazývá „mechanismem triků“⁷ opakujících se v masové komunikaci: zdánlivě nekomplikovaná fabule neskrývá v sobě manifestované ideologické poselství, i když je zřejmé, že jakákoli narativní struktura implicitně odkazuje ke konkrétní ideologické pozici. Italský estetik v této souvislosti užívá pojmu „serialita“ jako terminologicky a sémanticky široké kategorie, jež se vztahuje k umění založenému na fenoménu opakování (populární píseň, televizní reklama, comics, detektivní román, filmový western apod.); v něm pak rozlišuje čtyři základní typy: sérii, remake, seriál a ságu.

Prvním typem metatextového navazování (poetiky intertextuality) je série (retake); jde v podstatě o „volné“ pokračování v adaptační rovině, kdy fabule předchozího příběhu je uzavřena a do nové fabule přecházejí pouze čtenářsky oblíbené postavy. Ambivalentní zde zůstává, zda nový příběh aspiruje na „originalitu“, anebo motivicky rozvíjí předchozí téma. V obou případech nové

4 Marčok, V.: *Na prahu video-éry*. Zlatý máj 33, 1989, č. 3, s. 131–135.

5 Eco, U.: *Inovace a opakování*. Film a doba 36, 1990, č. 1, s. 38.

6 Eco, U.: *Rozprávací struktury v díle I. Fleminga*. Revue světové literatury 3, 1967, č. 5, s. 180.

7 Ibid.

zpracování modelově využívá neměnné strukturální prvky výrazového plánu (Batman, Superman aj.).

Druhý typ — převyprávění (remake) — představuje nižší stupeň transpozice, tj. nového zpracování, které tematicky a kompozičně zachovává původní osnovu a nemění ideový základ pretextu. Vznik remaku je většinou odůvodněn komerčními potřebami knižního trhu a z těchto důvodů je míra metatextového navazování těsnější, protože zasahuje všechny tematické roviny. V comicsových textech je tento způsob opakování spjatý s žánrovou transformací; výchozí příběh z oblasti „klasické“ literatury je upraven do comicsové podoby (Salammbô od G. Flauberta, Záhada hlavolamu od J. Foglara aj.).

Třetí typ — seriál — tkví v rozpracování předchozí dějové situace a zápletek s omezeným počtem postav, které se v každém dílku znovu objevují. Podle U. Eca je oblíbenost seriálu založena nikoli na originalitě příběhu, jak by se mohlo předpokládat, ale na modelovosti narativního schématu, které odpovídá „infantilním potřebám slyšet stále znovu totéž, být ukojen návratem povrchově jinak zamaskovaného Identična“⁸; jde tedy o vytváření „toho samého“ comicsového příběhu vybudovaného na prezentaci atraktivní postavy, s níž se čtenáři podle svých dispozic různě identifikují (Kamko a Kamka od J. Moravčíka, Rychlé šípy od J. Foglara atd.).⁹

Čtvrtý typ — saga — se v comicsu jako masovém produktu umění, které je založeno na fenoménu opakování, téměř nevyskytuje. V comicsových textech zůstávají postavy stále v produktivním věku, zatímco v sáze se postavy alespoň formálně vyvíjejí; podobně příběh je kompozičně či myticky postaven na komplementaritě „rodinné“ intimity a „veřejného“ života. Comics může být s postmodernistickou estetikou spjat i využitím zvláštní techniky intertextového dialogu (např. Arnal od O. Neffa a K. Saudka), založené na kontroverzně ironickém citování otřepaných frází a klišé; lektura comicsu si tak vyžaduje až „encyklopedické“ znalosti předchozích textů a jejich žánrových struktur. Žánrová sebereflexe se v comicsových textech může projevit např. vědomým vystoupením postavy z graficky vymezené sekvence (jde o pozitivní vybočení z modelového schématu žánru, které aktivizuje čtenářské vnímání — postava čtenáři signalizuje iluzivnost a fiktivnost ztvárňované comicsové reality).

Uvedená typologie metatextového navazování ukazuje, že v comicsu jako autonomním žánru se mohou realizovat adaptace nejrůznějšího druhu: 1. mezi-
znaková adaptace kódu — mimoliterární dílo je uvedeno do jazyka comicsu, mimocomicsový prototext se stává podkladem pro vznik comicsu (např. dramatický nebo operní prototext). Např. K. Saudek takto do comicsové podoby zpracoval několik televizních příběhů majora Zemana (Major Zeman), libreta oper Rigoletto, Carmen, Šárka a Vlasy skon (Fantom opery uvádí), vtipně parafrázoval známá dramatická díla jako Hamlet nebo Romeo a Julie (Čtveřilka) apod. 2.

⁸ Eco, U.: *Inovace a opakování*. Film a doba 36, 1990, č. 2, s. 93.

⁹ V této souvislosti odkazujeme na studii I. Dénese *Adaptácia literárnych textov pre detského príjemcu*. In: *Umenie a najmenší*. Bratislava. Mladé letá 1980, s. 193–206.

meziliterární adaptace, kde je literární prototext (např. klasický román) upraven do comicsového textu pro potřeby školního vzdělávání; 3. vnitřně literární adaptace, která je založena na jazykovém překladu comicsu z cizí literatury do literatury domácí, nebo na obyčejné „modernizaci“ jazykové, resp. grafické podoby comicsového textu, např. v rámci jedné literatury. Nedochozí zde k žánrové transformaci jako v předchozích typech. Charakteristickým znakem comicsových adaptací se většinou stává jejich redukující, kondenzační charakter, který vyplývá z přirozené comicsové „gramatiky“, v níž je obsažena určitá recepční instrukce, určitý návod, jak text vnímat, protože adaptační kondenzace jsou vždy významovou interpretací původního textu. Comicsové adaptace také realizují všechny základní metatextové operace jako eliminaci (vypuštění tematických, jazykových a motivických prvků originálu), substituci (např. nahrazení lexikální jednotky „jazyka“ filmu analogickou comicsovou jednotkou) a alternaci (gramatická změna v comicsovém metatextu, která např. zjednodušuje syntaktickou stavbu originálu). V comicsové praxi jsou časté i vzájemné kombinace substitučních a alternačních postupů.

Comics, který se někdy intrerpretuje jako svérázná „organizace kresleného vyprávění“¹⁰ statických obrázků, překonává — na rozdíl od filmu — vizuální fixaci jednotlivých sekvencí právě grafickou prezentací „dynamických znaků“, tj. zdůrazněním předmětů a postav v jejich vzájemných relacích. Například čáry, vlnovky, spirály apod. vždy představují různé formy pohybu. Jazyková vyjádření vložená do bublin se stávají organickou, ale fakultativní součástí obrazové sekvence. Jestliže přítomnost verbálního jazyka ve filmové gramatice znamená především schopnost zobecňovat a překračovat vnímané, tj. vizuálně prezentované, mezi „mluveným“ a psaným může dojít k opozici anebo k sémantickému rozptylu; „psané“ je v comicsu pouze jednou z označujících složek obrazového znaku, přičemž směřování jazyka k abstrakci je tu výrazně oslabeno. Vnímání „psaného“ má v comicsových textech zásadně diegetický charakter, tj. zůstává uvnitř zobrazované comicsové reality, jejího fiktivního iluzivního světa, který nemusí být jen mechanickým analogem vnější skutečnosti, naopak, jazykový text umístěný pod obrazovými sekvencemi a komentující syžetovou linii svou nediegetičností nebývá většinou již považován za comicsový ve vlastním slova smyslu. Ve filmové komunikaci sémantické vztahy jazyka a vizuálního kódu buď harmonicky korespondují, anebo jsou v sémanticky nulové či kontrastní divergenci.¹¹ Přesnější klasifikace rozlišují sémantické vztahy jazyka a vizuálního kódu, které se modifikovaně uplatňují i v comicsu:¹²

¹⁰ Clair, R. — Tichý, J.: *Comics*. Praha, SNDK 1967, s. 14.

¹¹ Macurová, A. — Mareš, P.: *Text a komunikace. Jazyk v literárním díle a ve filmu*. Praha, Karolinum 1993, s. 65–84.

¹² *Ibid.*, s. 82–83. Mnoho zajímavých dokladů k této problematice z psychoanalytického hlediska snesla monografie Ch. Metz *Imaginární signifikant*. Psychoanalýza a film. Praha, Filmový ústav 1991.

1. intenzifikace: jazyk s obrazem vytváří integrální znakovou soustavu, kde psané dotváří konstitutivní prvky obrazu, jeho kód nenarušuje, ale rozšiřuje, zdůrazňuje, intenzifikuje (např. comicsová sekvence zachycující pohyb postav — motiv pronásledování a útěku, figurka honí druhou postavu a v bublině hovoří: „Počkej, až tě chytím.“). Specifickým případem se zde stává comicsový text, v němž ucelený jazykový projev (např. syntakticky tvořený jednou větou) je rozčleněn do několika po sobě následujících sekvencí. Sémantická spjatost slovní výpovědi tak „přesahuje“, intenzifikuje obsah informace, který je vyjádřen výtvarně.

2. modifikace — vztah obrazu a jazyka není v koordinaci, ale ve významovém kontrastu; v comicsových textech právě tento moment pozitivně narušuje sémioticko-komunikační podstatu žánru a podílí se na zvýšení recepčního účinku; protikladnost jazyka a obrazu v rámci konkrétní sekvence realizuje např. comicsovou komičnost, ironii, dějové napětí, zvrát syžetové linie apod. (např. smysl bubliny comicsové postavy svým významem signalizuje odlišný komunikát než relevantní znaky zobrazovaného).

3. paralelnost — resp. jednoduchá koordinace — obraz a jazyk vyjadřují identický význam, jazyk se stává pouze verbální a pozitivní ilustrací výtvarně předváděného, verbální složka tím ztrácí svůj modifikační anebo analogický význam (např. primitivní použití jazykových prostředků v některých typech naivního pseudorealistického comicsu).

4. divergence — mezi jazykem a obrazem neexistují žádné sémantické vztahy, jazykový a vizuální kód vyjadřuje něco úplně odlišného, v comicsové kompozici a hierarchizaci jednotlivých sekvencí by divergence působila na vnímatele rušivě, a proto se téměř nevyskytuje.

Tato klasifikace sémantických vztahů jazyka vizuálního kódu, která je aplikována na comics, však vychází z předpokladu, že comicsový text představuje sice vícevrstevnatou a hierarchizovanou, ale celistvou a jednotnou znakovou soustavu, a proto klasifikaci klade dovnitř textové struktury. Pokud bychom comics chápali jako axiologicky rovnocenný produkt jazykové a vizuální komunikace, tj. jako artefakt založený na kompozičním spojení autonomního výtvarného a literárního textu, z komunikačního hlediska by šlo pouze o formu intersémiotické transpozice, o převedení z jedné znakové soustavy do druhé. Comics je z tohoto hlediska, jak jsme již ukázali, specificky generovaný: není jen mechanickou ilustrací slovesného textu, tj. výtvarným metatextem k literárnímu prototextu (např. ilustrace v epickém příběhu, která prostřednictvím vizuálního obrazu přibližuje čtenáři děj), ani jeho znaková podstata se nekonstituuje tím, že předloha výtvarného textu determinuje text literární; o tomto specifickém případě by bylo možné uvažovat pouze tehdy, kdyby do epického zřetězeného souboru výtvarných sekvencí byly dodatečně zařazeny slovní výpovědi postav formou comicsových bublin. De facto by nešlo o převedení textu, ale o text nový, který vznikl formou intersémiotického překladu výtvarného textu.

Uvedený příklad dokumentuje znakovou jednotu comicsového obrazu a slova jako celku; až v tomto rámci je možné rozlišovat další sémantické vztahy. Z hlediska teorie lingvistické komunikace lze comicsovou znakovou soustavu považovat za sémanticky heterogenní komunikát, který je založen na intersémiotické relaci mezi verbálními a nonverbálními složkami. Fakt strukturní a sémantické nadřazenosti výtvarné (nonverbální) stránky nad jazykovou zde nemusí odrážet časové vztahy, tj. způsob generování textu, čímž máme konkrétně na mysli zjištění, která složka v procesu psychologie tvorby byla prvotní. Intersémioticky jde většinou o výtvarnou inspiraci, která různými způsoby slovně „předvádí“, transformuje vizuálnost prvotního obrazu. Pro comicsovou znakovou soustavu jako pro každý sémanticky heterogenní komunikát potom platí, že se tu realizují dva typy recepce: prvotní zrakové vnímání, které vyvolává smyslovost výtvarné složky, je v druhé fázi doplňováno abstraktností nebo konkrétností (resp. schopností vytvářet pojmy) složky verbální.

V úvahách o znakové podstatě comicsových textů založených na specifický sémiotickém spojení slova a obrazu si můžeme položit otázku, zda comics jako strukturně heterogenní komunikát s převahou vizuální složky je schopen vytvářet metaforu. Tato vlastnost se primárně přisuzuje pouze jazyku, nikoli výtvarnému umění, jehož ikonický charakter odpovídá spíše metonymickému principu kauzálně zastupujícímu realitu graficky znázorněnou částí. Např. v klasickém znakovém vymezení výtvarného obrazu se běžně rozlišuje složka předmětová (denotát) a složka konotační, která prostřednictvím komunikační akce mezi autorem, dílem a příjemcem implikuje nejrozličnější významy. Polský výtvarný teoretik M. Porebski dokazuje, že v první vrstvě není existence metafory možná, jen její deformací se tu vytváří alegorie nebo symbol, zatímco v konotační vrstvě díla lze rozehrávat neomezené konfigurace sémantických podtextů.¹³ Metafora se tak chápe jako čistě metajazyková operace, která se stává antitezí ikonického znaku.¹⁴ Tento strukturně lingvistický přístup je však nutné doplnit komunikačně sémiotickým pohledem, kde vztah mezi ikonickým znakem (např. comicsovou postavou) a jeho reálným předmětem (tj. skutečnou postavou) záleží nejen na relaci podobnosti, ale i na míře chápání této podobnosti příjemcem. V comicsovém textu tedy spočívá na grafické konvenci, kterou je tato podobnost výtvarně znázorňována. Porebski k tomu uvádí: „Do interpretacji znaku ikonicznego konieczna jest nie tylko znajomosc swiata, ale znajomosc konwencji, do których on nawiazuje, z którymi chce prowadzic dialog.“¹⁵

V uvedené formulaci se připouští, že i výtvarný ikonický znak je znakem konvenčním, který neodráží pouze vnější realitu, ale v komunikačním aktu mezi

¹³ W y s l o u c h o v á , S.: *Literatura a sztuki wizualne*. Wydawnictwo naukowe PWN, Warszawa 1994, s. 63.

¹⁴ M a y e n o w a , M. R.: *Porownanie niektórych mozliwosci tekstów slownych i wizualnych ikonicznych*. In: *Semiotyka i struktura tekstu*. Ossolineum, Warszawa 1973, s. 45–48.

¹⁵ W y s l o u c h o v á , S.: *Literatura a sztuki wizualne*. Wydawnictwo naukowe PWN, Warszawa 1994, s. 66.

dílem a příjemcem předem dohodnutou konvencí této reality. Může se tedy metafora realizovat v určitém typu comicsových textů? Např. v comicsu Arnal¹⁶ následují za sebou obrázkové sekvence, v nichž je postava krále exponovaná jako figurka, která se automaticky pohybuje po šachovnici (v předmětové složce tu jde o ztotožnění, založené na podobnosti dvou pojmů: skutečný král — šachový král). Uvedený příklad ukazuje, že schopnost konstituovat metaforu v předmětové (referenční) vrstvě je vyvolána oslabením označující funkce, narušením „věcného“ vztahu mezi ikonickým znakem a jeho předmětem, tj. reálnou předlohou. Tento vztah se dá oslabit nejen deformací anebo novou konfigurací předmětu, ale — což zejména platí pro comics — i využitím výtvarné techniky, konkrétně originální realizací grafických konvencí. Např. jazyková promluva postav v comicsově bublině přechází do sémanticky prázdné řady písmen nebo vlnovek a čar (již v denotující sféře se jedná o implikaci významu „nicneříkající“ výpovědi).

Je zřejmé, že schopnost metaforického chápání comicsového textu bude vyhrazena většinou „antirealistickým“ comicsům, kde bude příjemci „zastřena“, tj. interpretačně ztížena, relace mezi vnější skutečností a jejím zobrazením. Porebski se v této souvislosti domnívá, že metafora v jakémkoli výtvarném umění může být realizována dvěma významotvornými operacemi, jako jsou personifikace a reifikace, což má vážné světonázorové konsekvence, které směřují buď k antropocentrismu, anebo dehumanizaci: „Personifikacja wiaze sie z antropocentryzmem, ukazuje swiat jako ludzki, braterski, cierpiaci razem z czlowiekiem...pozbawienie go cech ludzkich sprowadzenie do roli instrumentu. O tym, które z tych dzialan bedzie bardziej ekspresywne o bogatsze w ewokowane sensory, decyduje talent i wyobraznia plastyczna twórcy.“¹⁷ K tomu lze doplnit, že například žánrová specifická postmodernistického comicsu je založena právě na sémantické polarizaci dvou vyhraněných poloh: antropocentrismu jako projektovaného lidského ideálu a určité ironizující dehumanizace jako varovného apelu před zničením civilizovaného světa.

Naše úvahy o comicsovém fenoménu a jeho žánrové specifčnosti měly ukázat, že tento útvar není vždy rezignací na složitost moderního světa ani vizuální poetologickou anekdotou, která falešně stírá hranice mezi realitou a fantazií. Comics svou intersémiotickou kombinací slova a obrazu realizuje v umění 20. století pocity současného čtenáře, který se chce nejen vzdělávat, ale i bavit, relaxovat nad příběhem. Tím poskytuje dosud netradiční, typologicky odlišné estetické osvojování reality.

¹⁶ Neff, O. — Saudek, K.: *Arnal. Dva dračí zuby*. In: 3x Kája Saudek. Praha, Práce 1989, s. 43–66.

¹⁷ Wyslouchová, S.: *Literatura a sztuki wizualne*. Wydawnictwo naukowe PWN, Warszawa 1994, s. 77.

COMIC STRIPS ALS EIN INTERSEMIOTISCHES GENRE

Die Studie behandelt den Comic strip als Produkt einer massenmedialen, audiovisuellen Kultur, der auf einer „Symbiose“ zwischen dem visuellen und dem verbalen Code aufgebaut wird. Die Autorin charakterisiert den Comic strip - unter Hinweis auf U. Eco — mit den Prinzipien der Wiederholung, der Informationsredundanz und der Unterordnung einem vorher gewählten Schema. Der Schöpfer eines Comic strips schafft kein neues Paradigma der Kunst, sondern realisiert die „Ästhetik der Übereinstimmung“ (J. M. Lotman) zwischen der erzählenden Textstruktur und der Antizipation des Lesers in der Sujetachse. Vom Standpunkt der Intertextualität aus versucht die Autorin - U. Eco zufolge — die vier Grundtypen der Anknüpfung von Metatexten (Serienmontage, Nacherzählung, Serie und Saga) im Genre des Comic strips anzuwenden. Ferner wird die Klassifikation semantischer Beziehungen der Sprache sowie des visuellen Codes im Comic strip präzisiert: 1. Intensifikation (die Sprache verbreitert die konstitutiven Elemente des Bildes), 2. Modifikation (die Beziehung zwischen Bild und Sprache ist semantisch kontrastiv), 3. Parallele (die Bedeutung des Bildes und der Sprache ist identisch) und 4. Divergenz (zwischen der Sprache und dem Bild existiert keine thematische Abhängigkeit). Vom Standpunkt der sprachlichen Kommunikation aus ist der Comic strip als heterogen zu werten. Die Ganzheit von Zeichen, die der Comic strip darstellt, beruht auf einer intersemiotischen Beziehung zwischen den verbalen und nonverbalen Bestandteilen. Die Autorin läßt bei dem visuellen Code der „antirealistischen Typen“ des Comic strips, die die Poetik des Postmodernismus benutzen, die Fähigkeit zu, Metaphern zu bilden. Die einzelnen Thesen der Studie kommen zu dem Ergebnis, daß der Comic strip keine „umgezeichnete“ Erzählung mit Handlung oder nur eine visuelle Anekdote sei, sondern ein künstlerisch autonomes Genre, das durch die semiotische Kombination von Wort und Bild Gefühle des zeitgenössischen Lesers in der Ästhetik des 20. Jh. realisiert.