

5.3 WORTE IM BILD - BILD, SPRACHE, BILDSPRACHE

5.3.1 EINFÜHRUNG

Die im Comic sich einstellenden Beziehungen zwischen Wort und Bild lassen sich am leichtesten dort erläutern, wo es sich noch nicht um abwechslungsreich miteinander verbundene Darstellungsformen handelt. In vielen Definitionsversuchen wurde darauf verwiesen, daß durch die Aufnahme des Textes in die Bildfläche die Worte selbst den Regeln des Bildes unterworfen werden. Schon dort, wo der Text eher begleitende, erläuternde oder kommentierende Funktion hat, also noch eine gewisse Selbständigkeit besitzt, besteht bereits eine deutliche Variationsbreite in der optischen Präsentation. Letztere beeinflußt ohne Zweifel die Wirkung des Comic beim Leser. Während Serien mit großer Auflagenzahl (unter dem Druck regelmäßiger Erscheinungsweise) schon aus Zeit- und Kostengründen in der Vergangenheit eher Maschinenschrift als handgeletterte Buchstaben einsetzten, stellt für den anspruchsvoller dargebotenen Comic die individuell gestaltete Typografie den Normalfall dar.

Leistungsfähige Computer-Software macht es heute möglich, den Unterschied zwischen hand- und maschinengelettertem Text zu verwischen³⁵². Die Gestaltung der Schrift (Größe, Stil, Linienbreite, Helligkeit, Farbe, Stellung im Bildfeld) und deren Auswirkung auf den Gesamteindruck einer Bild-Wort-Erzählung werden jedoch sehr unterschiedlich berücksichtigt.

Werden Coputerprogramme verwendet, so läßt sich der Original-Text ohne große Schwierigkeiten in andere Sprachen übersetzen und einigermaßen einpassen. Besonders leicht fällt dies bei separaten Textblöcken. Bei im Original handgeschriebenen, grafisch durchgestalteten Passagen entstehen dagegen bei der Übersetzung häufig Probleme mit dem vorhandenen Platz, da die Zeichnungen nicht mehr verändert werden dürfen. Entweder reicht die vorhandene Fläche nicht aus, so daß der Text gekürzt werden muß, oder es entstehen Lücken, die durch die Schriftvariation wieder ausgeglichen werden müßten³⁵³.

³⁵² Vgl. „Computer-Lettering: Betont zufällig“. *RRAAH!* 39 (1997): 21-23.

³⁵³ Daß dies manchmal nicht geschieht, sagt einiges über den Qualitätsanspruch von Verlegern, denen die Kosten für handwerklich übersetzte Serientitel zu hoch sind.

Abb. 116



Die wenigen Panels aus der Serie *Leutnant Blueberry* von Jean-Michel CHARLIER (Zeichner) und Jean GIRAUD (Texter) zeigen die grundlegenden Schwierigkeiten früherer maschinenschriftlicher Übersetzungen. Restflächen bleiben ungenutzt, Trennungen erschweren den Lesefluß, die Standardschrift wirkt bürokratisch. Von gezielter Gestaltung (wie im französischen Original) kann keine Rede sein. Verkl. Abb. aus *Zack* 30 (1972): 43.

Abb. 117



Fort Navajo, gleichfalls von CHARLIER und GIRAUD. Von Anfang an wird der Text handgelettert. Damit ist es nicht nur möglich, Trennungen zu vermeiden, sondern vor allem auch einzelne Begriffe, Satzteile oder ganze Passagen größer hervorzuheben (vgl. Abb. rechts). Wie später noch genauer erläutert wird, steht hier „größer“ für „lauter“. Verkl. Abb. aus REITBERGER/FUCHS. *Comics. Anatomie...* 174.

Weniger Probleme gibt es dagegen bei der Herstellung der erstsprachlichen Fassungen in Teamwork: Der *Letterer* führt in der Regel den endgültigen Text der Bleistiftzeichnung und die Blasenformen in Tusche aus, bevor der *Inker* die Seite insgesamt bearbeitet.³⁵⁴ Dieser Pro-

³⁵⁴ Vgl. z.B. „Creating a Comic Book: The Marvel Method“. a.a.O. 227-228.