

6.1 DIE BILDFOLGEN DES COMIC

Während über Jahrhunderte hinweg im Einzelbild der Malerei, Grafik und Zeichnung vermieden wurde, Zeitabläufe, örtliche Veränderungen oder Bewegung in der Bildfolge darzustellen, sind Fotografie, Film, Fernsehen, Video und Computer die Medien schlechthin, um dies zu verwirklichen³⁸⁵. Der Comic aber steht dazwischen: In der Komposition von Panels, präsentiert mit artspezifischen Techniken, erreicht man Eindrucksqualitäten, die dem Film vergleichbar, aber keineswegs gleich sind. In langen Jahren haben sich hier Fehleinschätzungen etabliert, die ich in diesem Kapitel beschreiben und richtigstellen möchte.

Als wesentlichstes Grundelement des Comics muß m.E. das Panel betrachtet werden. Bis heute wird dieser „Rahmen“ (als eine mögliche Kennzeichnung) fälschlicherweise mit dem Einzelbild gleichgesetzt. Hierbei wird vorrangig übersehen, daß im Comic Elemente der Akustik, der Sprache und der Empfindungen Einzug gefunden haben, die zwangsläufig das Phänomen „Zeit“ beinhalten.

Im Gegensatz zum Einzelbild aus Kunst oder Fotografie werden schon im einzelnen Panel Zeitabläufe darstellbar. Jedes Bild, das eine Sprechblase mit Inhalt zeigt, unterliegt der paradoxen Situation, einerseits den „Augenblick“ festzuhalten, andererseits aber im lautlichen/wörtlichen Nacheinander der Onomatopöie/des Textes verrinnende „Zeit“ zu symbolisieren.

Je kürzer der Ausdruck als Laut, Sprache oder Gedanke, desto kürzer erscheint auch die Zeitspanne, die hier bezeichnet wird (vgl. z.B. die Sonderformen Frage- und Ausrufezeichen). Je umfangreicher die Äußerung, desto länger dauert es, bis die Informationen von Lesern aufgenommen werden können und desto länger erscheint auch die dadurch vermittelte Zeitspanne innerhalb eines Panels.

Der zeitbezogene Widerspruch zwischen Wort und Bild fällt hier nicht auf, da die bildliche Situation ohne weiteres als langes „Hände-halten“ interpretiert werden könnte. Abb. aus PIRUS/DIONNET. *Rosa-Rot*. a.a.O. 57.

Abb. 417



³⁸⁵ Vgl. KUCHENBUCH. *Bild und Erzählung*. a.a.O. Münster, 1992; FAUST. *Bilder werden Worte*. a.a.O. Köln, 1987.

Sobald weitere sich äußernde Personen innerhalb eines Panels dargestellt werden, vervielfacht sich dieses Prinzip der zeitlichen Streckung. Dem Lesefluß entsprechend, wird ja für jede Äußerung der einzelnen Akteure ein gewisser Zeitanteil zur Wahrnehmung und Übertragung auf den Gesamtzusammenhang benötigt. Solche Bildfelder könnten auch in mehrere Einzelpanels zerlegt werden.

Abb. 419



Jede der Aussagen hat ihren eigenen Zeitwert. Von links nach rechts aneinandergereiht, stehen alle Personen im gleichen Panel und damit im „gleichen Zeitabschnitt“. Die Zeitsumme der Aussagen jedoch, die hier zum Teil aufeinander aufbauen, ist weit größer als „ein Augenblick“. Abb. aus EISNER. *Will Eisner's Sunshine City: Sonnenuntergang in Sunshine City*. Mannheim: Reiner Feest, 1989. 14.

Abb. 420



Das gleiche Panel habe ich hier willkürlich in drei einzelne Rahmenflächen zerlegt. Der Sinn der Aussagen bleibt erhalten, durch die dreimalige Wiederholung des Rechteckfeldes entsteht ein gewisser Rhythmus. Der Eindruck aneinandergereicher Zeitphasen wird deutlicher. Die Wirkung als „große Menschengruppe an einem Ort“ wird jedoch abgeschwächt. Abb. aus ebd., mit dem Scanner aufgeteilt.

Mit der Hinzunahme weiterer Bildfelder entsteht die eigentliche Welt des Comic. Schon im chronologischen Nacheinander gleicher (!) Bilder, im Lesefluß von links nach rechts und von oben nach unten betrachtet, werden „Raum“, „Zeit“ und „Bewegung“ für den Leser erfahrbar.

Abb. 426

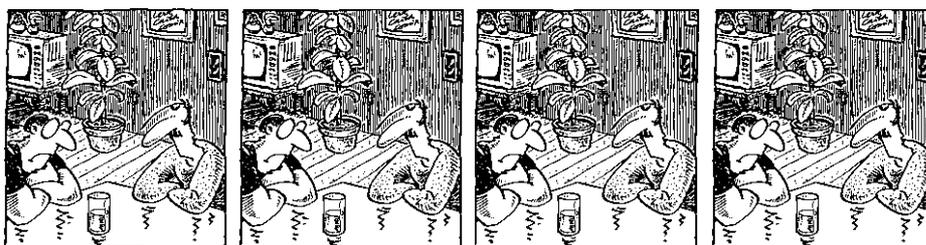


Die ersten Panels einer dreiseitigen Kurzgeschichte: Bei genauem Vergleich der Abbildungen stellt man fest, daß Panel 1 und 2 identisch sind. Zwei Personen sitzen mit verschränkten Armen an einem Tisch und starren auf ein Glas, das halbgefüllt vor ihnen steht. Im Hintergrund sind Einzelheiten einer Zimmereinrichtung zu sehen. Da diese Raumsituation ein zweitesmal gezeigt wird, nehmen comicerfahrene Leser an, daß zwischen Panel 1 und 2 eine unbestimmte, nicht zu lange Zeitspanne abgelaufen sein muß, in der sich überhaupt nichts änderte. Diese absolut bewegungslose Szenerie würde erst durch einen wörtlichen Zusatz in Bild 2 (z.B.: „1 Stunde später“) an Genauigkeit gewinnen. Abb. aus *Moga Moba* 9 (9. März 1996). unpag.

Aneinandergereihte Bildflächen gleicher oder unterschiedlicher Größe symbolisieren als Panel den jeweiligen Rahmen für eine Orts- und Zeitbestimmung einzelner, prägnanter Phasen einer Erzähl-Sequenz, vergleichbar den „Augenblicken“ einer Erlebnisfolge. Im geistigen Nachvollzug dessen, was in Einzelschritten dargestellt wird, erfährt der Leser Situationen des Gleichbleibens oder der Veränderung von Ort und/oder Zeit. Betrachten wir uns zunächst die Möglichkeit, Zeitabläufe ohne Ortsveränderungen und ohne Bewegung der immer wieder abgebildeten Subjekte oder Objekte im Comic darzustellen. Je mehr Panels dabei aneinandergereiht werden, desto länger wird die damit suggerierte Zeitspanne.



Abb.427



Diese Darstellungsart erinnert an einen Filmstreifenabschnitt unbewegter Subjekte/Objekte, die mit „stehender“ Kamera aufgezeichnet wurden.