



Linguistik-Server Essen

Laura Flöter

Superhelden-Comics Das Verhältnis von Text und Bild

©Redaktion LINSE (Linguistik-Server Essen); Erscheinungsjahr: 2005
Universität Duisburg-Essen, Campus Essen
Fachbereich Geisteswissenschaften Germanistik/Linguistik
Universitätsstraße 12, D-45117 Essen
<http://www.linse.uni-essen.de>

Alle Rechte vorbehalten. Vervielfältigung, Übersetzung, Mikroverfilmung und die
Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen nur mit ausdrücklicher
Genehmigung der Redaktion gestattet.

INHALTSVERZEICHNIS

Comics - Kitsch oder Kunst?	S.3
1. Kurze Geschichte und Charakteristika des Comics	S.3
2. Welche Bedeutung kommt Text- bzw. Bildelementen im Comic zu?	
A) Typisierung der Charaktere	S.5
a) Bildlichkeit	S.5
b) Text und Sprache	S.7
B) Plot: Inwiefern teilen sich Sprache und Bild die Aufgabe des Erzählens?	S.8
C) Erschaffung von Stimmung, Atmosphäre, Spannung	S.14
3. Welche grammatischen Besonderheiten zeichnen die Comic-Sprache aus?	
a) Rhetorische Figuren	S.15
b) Verbildlichen der Intention von Sprache: Emblematisierung des Comics	S.17
c) Kritische Betrachtung der Verbildlichung sprachlicher Äußerungen	S.19
4. Verschiedene Formen von Text/Bild-Verhältnissen im Comic	
S.21	
a) monopolar	S.21
b) kongruent	S.23
c) dissonant	S.24
d) reziprok	S.25
e) bipolar	S.26
f) fokussierend	
S.27	
g) multipel	S.28
5. Quellenangabe	S.30

Comics - Kitsch oder Kunst?

Wohl jeder hat in Jugendtagen zumindest einmal einen Blick in ein Comicheft geworfen, und Comics üben seit den Tagen ihrer Entstehung eine starke Faszination auf große Teile des - nicht unbedingt immer jugendlichen - Publikums aus. Auf Fragen, weshalb dem so sei, erhält man oftmals die Antwort: "Wenig Text in einem gut gezeichneten Bild, und trotzdem ist alles klar!" Und dennoch scheiden sich die Geister, wenn von Comic Art gesprochen wird - "Kitsch oder Kunst"¹? Dass zumindest nicht alles, was gemeinhin als Comic bezeichnet wird, trivial ist - die Auflagenzahlen der cheap press liegen unbestreitbar in Millionenhöhe - soll im Folgenden dargestellt werden; besonderes Augenmerk wird hierbei auf das vielfach subtil konstruierte Verhältnis von Text/Bild-Verbindungen im sog. 'Action-Comic' gerichtet.

1. Kurze Geschichte und Charakteristika des Comics

Der Comic, den wohl jeder als die klassische "Strichzeichnung" kennt, blickt auf eine interessante Entwicklungsgeschichte zurück, sowohl was die künstlerischen, als auch was die inhaltlichen Aspekte betrifft. Prinzipiell "jeder Thematik und Ideologie offen"², gilt der Comic als Massenprodukt, was sich aus seiner nicht schichtspezifischen Rezeption ergibt - z.T. ist sogar beobachtet worden, dass typische Elemente der Comicsprache in die alltägliche Umgangssprache einsickerten. Gern werden archetypische (besonders amerikanische) Gestalten aus Märchen, Mythos und Folklore in Comics verarbeitet.

Die Geschichte des erzählenden Bildes kann bis in die Frühzeit zurückverfolgt werden (spanische Höhlenzeichnungen, etwa 30.000 v. Chr.), und wenn auch als Ausgangspunkt gern die Karikaturen des Mittelalters verstanden wird, tauchten die typischen 'Sprechblasen' erstmals bei Rowlandson (1756-1827) auf; der Karikaturist einer amerikanischen Zeitung rückte den erzählenden 'Strip' in "greifbare Nähe."³

In zumeist amerikanischen Zeitschriften entwickelten sich während des 18. Jhds. verschiedene Zwischenformen des Comics, besonders, als man seine Attraktivität für

¹ Grünewald, Dietrich: Comics. Kitsch oder Kunst? Ein Handbuch zur Comic-Didaktik. Weinheim und Basel, 1982

² Wolfgang J. Fuchs, Reinhold C. Reitberger: Comics. Anatomie eines Massenmediums. Reinbek 1973, S.11

³ ebd. S.13

Konsumenten erkannte. Als erste ‘wirkliche’ Comicfigur gilt *The Yellow Kid*, das ab 1895 seine Abenteuer in der *New York World* erlebte. Verschiedene andere Comicgestalten konnten bald in Konkurrenz zu Buschs *Max & Moritz* treten: Der Einfluss des Comics auf Werbung und Konsum wurde unleugbar. Rasch wurde der Comic zur “Vergrößerung des Marktanteils”⁴ instrumentalisiert. Wenn auch das erste ‘echte’ Comic-Buch erst 1911 erschien, begann die Ära der Superhelden- oder Action-Comics erst um 1938 mit den Abenteuern von Batman oder Superman, die aus dem Hause Marvel stammten.

Die Charaktere, um die Comics geschrieben sind, entsprechen aber längst nicht mehr einem klischeehaften Standard; “Minoritätenfiguren”⁵ und Helden mit Schwächen, die ihn oder sie menschlicher und empathisch erfassbar machen, erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Als Beispiel stehen hier Bat Girl oder Wonderwoman für weibliche, The Black Panther oder The Falcon für nicht hellhäutige Figuren.

Die Fertigung von Comics ist schon in ihren Anfängen schnell zu Fließband-Arbeit geworden, und auch heute hat sich daran nichts geändert: Nach dem ‘Roman’, dem Erzählverlauf, wird ein Bleistiftentwurf gefertigt; dieser wird in weiteren Schritten getuscht, kopiert, koloriert und ‘getextet’. Erst jetzt werden Druckplatten seriell gefertigt.

Auch die Erzählung selbst stammt nur noch selten aus der Feder eines einzigen Autors. Häufig werden nur noch Ideen gekauft, die von den Syndikats-Zeichnern umgesetzt und von zumeist anonym bleibenden Gagwritern vertextet werden. Von den vielen einzelnen Arbeitsschritten und den verschiedenen Beteiligten an der Entstehung eines Comics bemerkt der Leser natürlich im Endprodukt nichts mehr, so sehr sind die verschiedenen Anteile aufeinander abgestimmt. Inzwischen kann der Leser zwischen vielen Formen von Comics wählen: Zeitungsstrips, Comicalben, Comicbücher oder Wochenhefte sind typische Vertreter von Comics.⁶

⁴ ebd. S.19

⁵ ebd. S.29

⁶ vgl. ebd. S. 11-29

2. Welche Bedeutung kommt Text- bzw. Bildelementen im Comic zu?

A) Typisierung der Charaktere

Im Unterhaltungscomic, zu welchen die sog. *Superhelden-Comics* zählen, geht es, zumindest traditionell, nicht darum, psychologisch durchgearbeitete und motivierte Charakterprofile zu erstellen. Es werden zunächst Stereotype generiert, die die Identifikation des Lesers mit der Figur garantieren und damit die Käuferattraktivität steigern sollen. Solche Übermenschen zeichnen sich nicht nur durch ihr buntes Trikot aus, sondern brillieren vor allem dadurch, dass sie “auf allen gesellschaftlichen Parketten zuhause” sind⁷. Wer möchte nicht so galant sein wie Bruce Wayne, so selbstsicher wie Superman, so gelenkig wie Spiderman? Indem die Superhelden eben jene geheimen Wünsche in sich vereinen, gehen sie auf die Bedürfnisse ihrer Leserschaft ein und machen sich zu einem Teil ihrer Welt, auf den ungerne verzichtet wird. Auf subtile Weise werden hier Sympathien gelenkt, die sich aber nicht nur indirekt über die Persönlichkeit des Helden manifestieren, sondern auch von konkreten Übermittlern abhängen: zum einen von den Bildern, aus denen ein Comic besteht, zum andern von den sprachlichen Konstruktionen, die diese ausfüllen.

a) Bildlichkeit

Schon beim ersten Blick in ein Comicheft fallen sie ins Auge - die Äußerlichkeiten von Helden und Schurken. Das Erscheinungsbild folgt hier einem recht strengen Codex, sozusagen einem ‘Comic-Knigge’: Bärtige Charaktere gelten gemeinhin als “wenig vertrauenerweckend”⁸ unabhängig von ihrem sonstigen Gebaren, wohl weil die kräftige Gesichtsbehaarung den Blick auf die Mimik verwischt und so ein Lesen im Gesicht des Gegenübers verunmöglicht. Ein hervorspringender Unterkiefer lässt eine rohe, gewalttätige Persönlichkeit ahnen - oder fühlen wir uns in diesen Merkmalen vielmehr an unsere Vorfahren aus dem Neandertal erinnert, denen ja oft aufgrund ihres vergleichsweise grobschlächtigen Aussehens gern auch ein grober Charakter attestiert wird? Narben deuten auf Heimtücke hin, buschige Brauen warnen vor Skrupellosigkeit; schmale ‘Schlitzaugen’ im Konterfei einer Comicperson lassen auf Perfidie schließen, während Glatzenträger im Ruf von Intriganten stehen.⁹ Das

⁷ Riha, Karl: ZOK ROARR WUMM. Zur Geschichte der Comics-Literatur. Gießen, 1970, S.17

⁸ ebd. S.17

⁹ vgl. ebd. S.17-19

Geplagtsein von innerer Unruhe zeichnet die Bedrohlichkeit in die Miene des Bösen - beinahe jeder Bösewicht, der in einem Superhelden-Comic sein Unwesen treibt, blickt auf eine traumatische Wendung in seiner Lebensgeschichte zurück, die ihn zu dem hat werden lassen, was er ist - und sei es nur die klassische Explosion eines Kernreaktors in dem Konzern, dessen leitender Wissenschaftler der zukünftige 'böse Bube' einmal war, bevor er seine Karriere als allmächtiger und dennoch immer wieder geschlagener Gegenspieler begann.

Besonders die Körper weiblicher Schurken werden liebevoll mit Details versehen; abgesehen von ihren schurkentypischen Gesichtszügen zeichnen sie sich darüber hinaus, besonders im amerikanischen Comic, durch ihren extravaganten Stil aus: schrille Haarfarben und aufwändige Tattoos, unmäßig viel Schmuck oder "aufreizende bis vulgäre Kostüme"¹⁰, alles Attribute, derer die dezenten 'guten Mädchen' entbehren. Gerade deshalb wirken weibliche Schurkencharaktere trotz ihrer Bösartigkeit häufig faszinierender als ihre braven Gegenspielerinnen, denn "extreme Kostüme definieren extreme Persönlichkeiten"¹¹. Was für das Lebensechte gilt, wird auf das Gezeichnete übertragen: Das Äußere gibt uns Aufschluss über das, was sich 'in der Verpackung' befindet, oft ohne dass wir uns dies immer bewusst machen müssen.

Über die Äußerlichkeit hinaus spielt oft auch die Haltung, also der körperliche Gestus, in welchem die Figur dem Leser präsentiert wird, eine gewichtige Rolle bei der Einschätzung seiner Person. Während Heldencharaktere sich durch aufrechten Gang, gerade Schultern und geradeaus gerichteten Blick auszeichnen, nehmen die 'Bösen' oft eine geduckte, schleichende Körperhaltung ein, wenn nicht durch übertriebenes Aufrechtgehen, geballte Fäuste und feste Schritte eine überheblich-selbstsichere Selbsteinschätzung vermittelt wird.¹² Genau wie unser 'echtes' Gegenüber vermittelt auch der gezeichnete Charakter viel von seiner Persönlichkeit über Haltung und Auftreten, so dass unsere Sympathie bereits auf so subtile Weise gelenkt werden kann – was sich der Zeichner zu Nutzen macht.

Wie sich hier darstellen lässt, bewegt sich die Erscheinung eines Charakters, ob guter oder böser Gesinnung, im Rahmen eines eingespielten, festgefahrenen "Systems von

¹⁰ Hart, Christopher: Schurken und Cybergirls. Comics leichtgemacht. Köln, 1998, S.12

¹¹ ebd. S.42

¹² vgl. ebd. S.12-24

Kürzeln und Zeichen”¹³. Ich bin mir sicher, dass gerade dieses System ein Erfassen der Comicwelt erst konstituiert und wesentlich zu dem Verständnis und der Faszination beiträgt, die sie ausübt. Wenn die Parameter des Feldes bekannt sind, auf das man sich begibt, kann man sich sicher und bewusst darauf bewegen und mit ihm in Wechselbeziehung treten.

Sehr interessant wäre sicherlich die weiterführende Fragestellung, wie es zum Errichten eines solchen Systems gekommen ist, d.h. weshalb wir den massigen Kiefer mit Brutalität gleichsetzen. Wo liegen die Wurzeln für die Typisierungen, die sich bei näherem Hinsehen auf gängige Klischees zurückführen lassen?

b) Text und Sprache

Abgesehen von erzählerischen Informationen, die der Leser erhält und die Auskunft über Motive, Hintergründe, Entwicklungen geben, ist es die Sprache, die die handelnden Figuren charakterisiert. Intonation, Wortwahl, Lautstärke liefern, sofern sie verbildlicht werden können (s.u.), Anhaltspunkte über die Typologisierung, der der auftretende Charakter entspricht. Zu berücksichtigen bleibt allerdings, dass die Sprache, besonders, wenn sie nicht akustisch wiedergegeben werden kann, in einer weit zurückreichenden Tradition des Täuschens steht: Ein Schurke *kann, muss* aber seine zwielichtigen Absichten nicht in seinen sprachlichen Äußerungen durchschimmern lassen, ebenso wie ein 'Guter' sich auf dem sprachlichen Niveau eines Gangsters bewegen kann, ohne doch die Geisteshaltung dieses Menschenschlages zu teilen. Die sich hier zeigende Subtilität macht viel aus, wenn es um die Bewertung der (literarischen) Qualität des Comics im Ganzen geht.¹⁴

Als sehr zuverlässiger Indikator für die Einschätzung einer Figur wird oftmals die Art des Lachens verwendet. Anstelle des sympathischen, normalmenschlichen 'HaHaHas' lachen die Schurken ein kehliges, rollendes 'HarHarHar', ein Laut, der Niedertracht, Heimtücke und Bösartigkeit transportieren soll. Auch hier lässt sich auf die oben formulierte Fragestellung zurückführen – was bringt uns dazu, menschliche Laute mit ihren Charaktereigenschaften zu identifizieren?

Bei all dem bleibt aber ausdrücklich zu berücksichtigen, dass die festgezeichnete Einteilung in Helden und Schurken durchbrochen werden kann, um die Handlung des

¹³ Karl S.17

¹⁴ vgl. Grünewald S.28 ff

Comics spannender (und vielleicht auch glaubwürdiger?) zu gestalten: Der zentrale Charakter demaskiert sich aus der Rolle des vermeintlichen Bösewichtes und zeigt sein wahres Heldengesicht. Diese Entwicklung kann natürlich auch in umgekehrter Richtung und in verschiedenen Abstufungen stattfinden. So findet der Leser vielleicht in einem als entmenschlichte Bestie auftretenden Gegenspieler vertraute menschliche Züge, oder die glatte Patina des Superhelden erhält Risse, weil auch er Schwächen besitzt und diese vielleicht überhaupt erst in der Handlung der Geschichte an sich entdeckt. In solchen Abweichungen vom eingleisigen Klischee findet ein “Spiel mit der stereotypen Rollenerwartung” statt, das als “Qualitätsurteil”¹⁵ über den Comic verstanden werden kann. Es kann als sicheres Anzeichen dafür gewertet werden, dass sich Produzenten und Künstler der – an vielen Stellen sicher durchaus gerechtfertigten! – Vorurteile bewusst sind, mit der ihrem Erzeugnis womöglich begegnet wird, und diese problematisieren und überwinden wollen. Erst, wenn der Comic über die Reproduktion von Denkschemata hinausgeht, sie einerseits annimmt, andererseits aber umzubiegen und neu zu interpretieren versteht, kann meiner Ansicht nach von ‘Comic-Kunst’ im engeren Sinne gesprochen werden.

B) Plot: Inwiefern teilen sich Sprache und Bild die Aufgabe des Erzählens?

Die Bildergeschichten, aus denen ein (Superhelden-) Comic sich zusammensetzt, werden häufig von Prosa begleitet. Diese liefert, wie bereits angedeutet, einerseits “redundante Interpretationshilfen”¹⁶, zum anderen oft notwendige Hintergrundinformationen, um die Handlung verstehen und richtig interpretieren zu können. Die für die Handlung tragenden Szenen werden “in Momentaufnahmen illustriert”, so dass der Text die oftmals unverzichtbare Aufgabe hat, die Bilder in sinnvollen Zusammenhängen zu verknüpfen und die Handlung zu erschließen.¹⁷ Eines ergibt ohne Berücksichtigung des anderen zumeist keinen Sinn: Es fehlen Ergänzungen, Zusatzinformationen oder die Wiederholung wesentlicher handlungsrelevanter Aspekte.

Diese Interdependenz darf aber – nach Grünewald - nicht missinterpretiert werden:

¹⁵ Grünewald, S.41

¹⁶ Grünewald S.28

¹⁷ Grünewald S. 29 u. vgl. ebd.

Das Bild, nicht der Text, soll “primärer Handlungsträger”¹⁸ sein, während das Geschriebene nur in Ausnahmen und/oder partiell den wichtigsten Part übernimmt.¹⁹

Diesen Standpunkt halte ich für prüfpflichtig. Anhand des verwendeten Comics – “Batman vs. Jack The Ripper” – möchte ich versuchen, die These nachzuvollziehen und vielleicht dabei entdeckte Schwierigkeiten aufzuzeigen.

In Beispiel 8 präsentiert uns der Comic einen Teilabschnitt der auf dieser Seite dargestellten Handlung als Dreierschritt, der einen weiteren Mord Jack The Rippers an einer Prostituierten darstellt und dies überwiegend in zeichnerischer Umsetzung tut:

Der Abschnitt a) ganz links zeigt uns eine Dreiviertelansicht des Gesichts des Opfers – die Zeichnung transportiert ein erstauntes Umwenden, was darauf schließen lässt, dass sie etwas bemerkt hat. Schnitt b) springt ein ganzes Stück in der Handlung vor und überlässt es uns, zwischen a) und dem gezeigten Ausgang der Situation Handlungsfäden zu knüpfen – wir sehen die Hand, die ihr Gesicht ergreift, ‘hören’ vielleicht ihr Aufschreien und erkennen das Entsetzen in ihren aufgerissenen Augen. Ein Kampf, vielleicht ein kurzer Wortwechsel zwischen Täter und Opfer bleibt unserer Vorstellung überlassen. Einstellung c) vollzieht schließlich den grausigen Ausgang der bedrückenden Szene – der Augenblick kurz vor der eigentlichen Tötung wird durch das gezückte Stilett in erhobener Hand repräsentiert. Auch hier ‘fehlen’ wieder Szenen, die wir aber aufgrund unserer Vorstellungskraft (und der ‘Skripte’, auf die ich noch zu sprechen komme) konstruieren und uns so vom Erzähler auch nicht ‘im Stich gelassen’ fühlen. In Teil c) allerdings erhalten wir noch sprachliche ‘Zusatzinformationen’, die uns Einblick in die Gedanken und Gefühle des Täters liefern. Sie stellen uns kein Motiv für diese Tat, vermitteln uns aber etwas über die Einstellungen des Täters – The Ripper ‘genießt’ die Sorglosigkeit, mit der er seine Tat vollbringen kann, da er weiß, dass Bruce Wayne für seine Verbrechen angeklagt ist und hingerichtet werden soll, was ihm tiefe Befriedigung zu verschaffen scheint.

Nun zu der zur Diskussion gestellten These, das Bild sei primärer Handlungsträger. Niemand würde widersprechen, dass diese Darstellung auch ohne den beigefügten Text sinnig funktionieren würde – allerdings bliebe uns der Einblick in den Täter vorenthalten, da uns keine noch so genaue Zeichnung Gedankengänge wiedergeben

¹⁸ ebd. S. 30

¹⁹ vgl. ebd. S.30

kann. Vielleicht kann ein Kompromiss mit der These eingegangen werden, die sie nicht entwertet, aber relativiert. Geht es um rein physische, d.h. bildlich komplett darstellbare Prozesse (wie z.B. den körperlichen Akt eines Mordes), so trifft die These vollkommen zu. Über alles, was 'hinter der Fassade' geschieht, vermag sie uns allerdings nichts zu sagen, so dass ein meiner Ansicht nach absolut gleichgewichtiger Part der Comic-Handlung unberücksichtigt bleibt.

Das Comic-Exemplar selbst ist leider nur noch fragmentarisch erhalten. Ich habe es für meine Darstellung dennoch verwendet, weil ich an diesem Beispiel sehr gut nachzeichnen kann, wie sich der Mythos einer Comicfigur entfalten kann; die 'Urdee Batman' wird in diesem Strip uminterpretiert und mit der literarisch gewordenen Gestalt des in historischer Wirklichkeit siebenfachen Londoner Mörders des 19. Jahrhunderts verknüpft. Batmans ursprüngliche Geschichte ist eine gänzlich andere als die in dem Comic gesponnene, in welcher Bruce Waynes Eltern ebenfalls Opfer des Serienmörders wurden. Dem Comic ist hier, wie allen anderen 'schreibenden' Genres auch, eine Neuinterpretation und Umdeutung gestattet (und meiner Meinung nach gelungen), die die finstere Zukunftsstadt Gotham City mit der düsterromantische Vorstellung des viktorianischen Londons zusammenfallen lässt. Und gerade die Verknüpfung der Gleise 'Batman' und 'Jack The Ripper' und damit auch ihrer persönlichen Hintergrundwelt geschieht in dem gesprochenen Gedanken des 'Rippers'; ohne diese Versprachlichung von Umständen stelle ich mir eine solche Verbindung schwierig vor.

An dieser Stelle möchte ich also der Forschung widersprechen: Meiner Ansicht nach besteht das Ideal des Comics darin, dass sich Bild und Text gegenseitig ergänzen, so wie es auch an anderer Stelle in der Forschung dargestellt wird. Denn wenn das Bild als primärer Handlungsträger identifiziert wird, weshalb dann überhaupt Text beifügen? Implizierte das Kombinieren eines Bildes mit Textzeilen dann nicht außerdem eine Fehlleistung in der zeichnerischen Umsetzung?

Die Gewichtung, die dem Bild zukommt, darf demnach nicht falsch verstanden werden. Zwar entbindet die Zeichnung den Leser zumindest eingeschränkt von der "Fantasiearbeit", d.h. dem Prozess, in dem die Textinformationen im Kopf veranschaulicht werden, sie entbehrt dieser jedoch nicht: In der Fantasie des Betrachters muss das Text-Bild-Konglomerat verlebendigt werden; in dieser Arbeit bleibt der Rezipient aber ungebunden, d.h. er ist vor allem zeitlich unabhängig von

dem konsumierten Medium, anders als im Kino oder Theater, wo es Aufgabe des Betrachters ist, der bewegten Handlung zu folgen.²⁰

Das Bild allein bleibt im Comicverbund “narratives Element”²¹, erst in der Reihe kann der Leser eine Geschichte ‘hineindenken’. Es ist am Text, diese Geschichte zu vernetzen und so mit einer Erwartungshaltung aufzuladen, die vom Leser aufgebaut wird. Hierbei verliert das Einzelbild oftmals an Gewicht: Nicht das Einzelbild, die Bildfolge fungiert im Comic als Handlungsträger, und sie bedeutet mehr als einen einzigen Satz: Die Bildfolge ist imstande, ganze Szenarien wiederzugeben, die der Leser anhand von zeichnerischen und getexteten ‘Stichpunkten’ zu komplexen Szenenfolgen vervollständigt. Es spielt hierbei keine Rolle, ob der Bildaufbau einer linearen Abfolge oder einem durchbrochenen Schema folgt (was oft reizvoller ist) - in einem durchdacht komponierten Comic gelingt die Leserleistung ‘Vervollständigung und Belebung’ immer.

Hieraus folgt, dass der Comic ein Informationsträger ganz eigener Art ist, der nicht allein aus literarisch-linguistischen oder zeichnerisch-piktographischen Prinzipien heraus erfasst, verstanden und bewertet werden kann, sondern aus einer sensiblen Mischung beider. Das oftmals sehr komplizierte Verhältnis von Text und Bild bezeichnet Grünewald treffend als eine “Verbildlichung des Textes vs. Vertextung des Bildes.”²²

C) Erschaffen von Stimmung, Atmosphäre, Spannung

²⁰ vgl. ebd. S.31

²¹ ebd. S.42

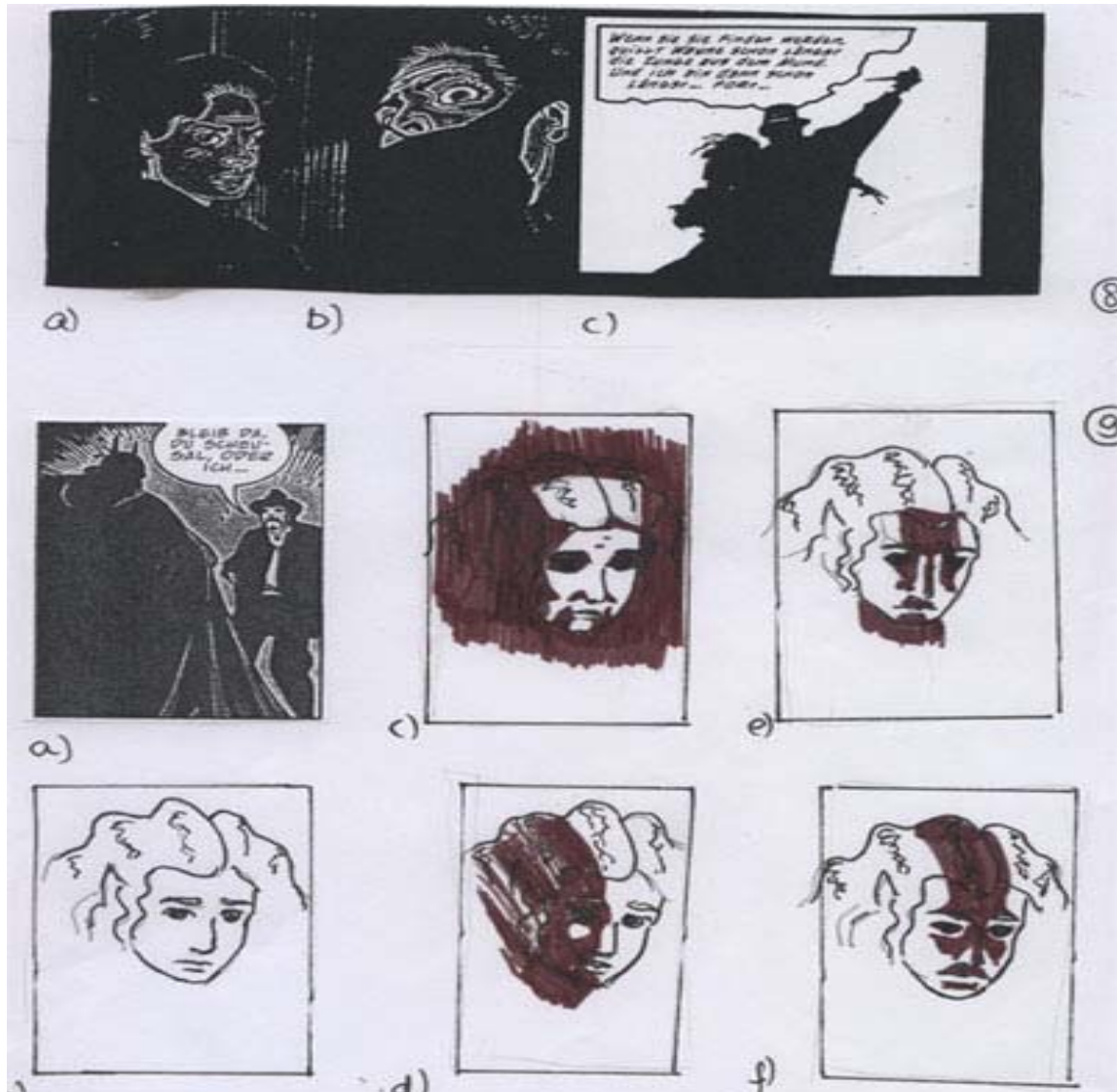
²² Grünewald S.41

Die Stimmung, die in einem Erzählmedium, gleich ob es Film, Hörspiel oder eben Comic-Heft ist, erschaffen wird, beruht auf Emotion. Ein Funke muss vom Medium auf den Rezipienten überspringen, der es ihm ermöglicht, in die Welt einzutauchen, die das Medium konstruiert, und ist hier auf intuitives Erfassen und Sicheinfühlen angewiesen. Oft macht erst dieser ‘Funken’ das Medium interessant für den Konsumenten.

Im Comic muss es gelingen, Emotionalität an Bilder zu binden, um eben dies zu erreichen. Das, was in der Szene visuell fixiert ist, muss mit den Vorstellungen, die der Lesende durch Erfahrung verinnerlicht hat, verglichen und kombiniert werden. Somit wird das Anschauen und Beleben des Comics zu einem aktiv-kreativen Prozess; er ermöglicht Übertragungen in die Wirklichkeit, das “Einbeziehen der eigenen Lebenswelt.”²³ Sobald der konsumierte Comic mehr ist als der schablonenhafte Transport von Klischees und Allgemeinplätzen, wird die Fantasiearbeit des Lesenden durch die im Comic vorbereiteten Szenen nicht eingeschränkt, sondern gelenkt und notwendig gemacht.

Im bildlichen Bereich bleiben einige leicht verständliche, aber effektive zeichnerische Effekte, um Stimmung zu gestalten. Unverzichtbar zur Generierung eines Charaktertypus und der Aura oder Atmosphäre, die die Figur umgibt, ist der Schattenwurf. Die Beispielreihen 9 und 10 soll dies veranschaulichen. In der Umsetzung beziehe ich mich auf ‘Schurken und Cybergirls’ von C. Hart und führe nur verschiedene Schattenwürfe in ‘Reinform’, d.h. mit eindeutig auszumachender starker Lichtquelle an, wie sie wegen ihrer starken dramaturgischen Wirkung im Comic oft Verwendung finden. Als Prototyp dient in meinen selbst gezeichneten Beispielen zum einen Batman selbst, zum anderen der Charakter Jonathan, den ich auch für die übrigen Darstellungen verwende.

²³ vgl. u. ebd. S.43



(Beispiele 9 & 10)

9 a) zeigt Batman frontal, wie er sich zu seinem Verfolger umwendet. Er ist noch über den Schattenwurf hinaus nur als Schattenriss gezeichnet, was ihn das Wesen des Schattens selbst – flüchtig, unheimlich, mysteriös – annehmen lässt, weil es ihn auf diese Weise implizit charakterisiert. Die Wirkungen der weiteren Typen von Schattenzeichnung vollziehe ich anhand von 9 b) bis f) nach und beginne mit b), der einfachen, gut ausgeleuchteten Gesichtszeichnung, in welcher keine besondere Lichtquelle zur Beleuchtung dient. Jonathans Wesen wird uns durch dieses Portrait nähergebracht – er erscheint sanft und nachdenklich, vielleicht ein wenig melancholisch, keinesfalls aber böartig oder gewalttätig. Mit der einfachen, aber wirkungsvollen Positionierung von Lichtquellen allerdings lässt sich diese Wirkung völlig verändern, obwohl in allen folgenden Beispielen genau das gleiche Gesicht verwendet und nur der Schatten aufgetragen wurde.

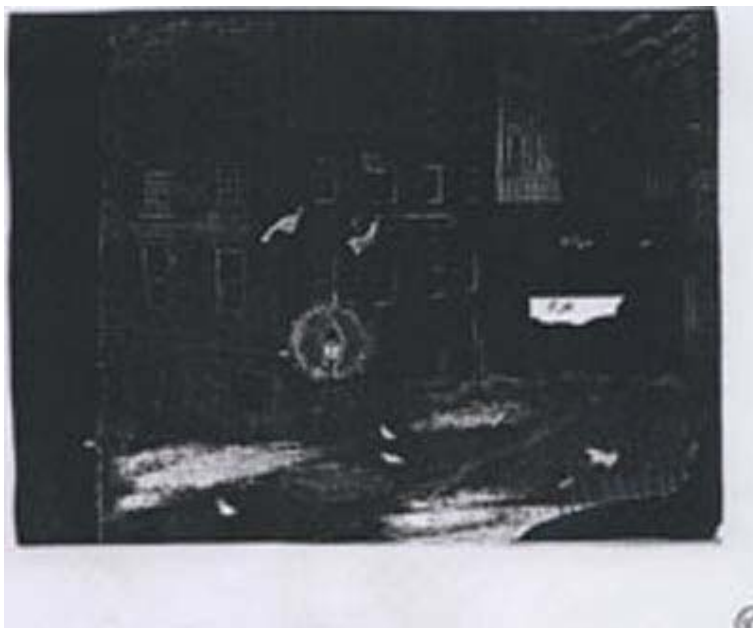
Der Mittelschatten (Licht von rechts und links) in Bsp. 9 e) lässt eine bedrohliche, unheilvolle Stimmung entstehen; die Figur wirkt überlegen, ihr Gesicht durch Schatten 'verschlossen' – so dass wir nicht einmal ahnen können, was in ihr vorgeht. Beleuchtung von der Seite wie in 9 d) erschafft dramatische Spannung, irgend etwas scheint vorzugehen, die Figur wird atmosphärisch 'in Szene gesetzt'.

Lichteinfall von oben – Bsp. c) verleiht der Szene etwas Unwirkliches: die Gesichtszüge lassen sich kaum noch erkennen, die Augen verschwinden völlig; wer verbirgt sich da im Dunkeln?

Dann bliebe noch Beispiel f), die Beleuchtung von unten – auch der freundlichste Charakter erscheint in dieser Weise unheilvoll, weil Brauen und Stirn von Schatten förmlich 'umwölkt' werden.

Beispiel 10 setzt das eben Vorgetragene noch einmal anhand der Atmosphäre einer Stadtansicht um, die stellvertretend für den Ausschnitt der Comicwelt stehen kann, in welche sich die handelnden Charaktere begeben müssen. Wir erkennen eine Straßenecke bei Nacht, die deutliche Korona um die Laterne lässt auf Nebel schließen (wieder fungieren Zeichen als Träger), lose Blätter werden von Windböen durch die leeren Straßen getrieben. Fast alles liegt im Schatten, wird düster verwischt, wenig anheimelnd, verwaist. Zusätzlich finden wir einen sprachlichen Ausdruck "O ja" in das Bild gesetzt, und sofort entsteht eine Verbindung zwischen Sprecher (J.T.R.) und Ort;

die kalte Atmosphäre der Szene greift auf den Sprechenden über.



(Beispiel 10)

Soll das Ganze aber mehr sein als eine zeichnerische Präsentation und soll die Stimmung vielleicht gar über mehrere Bildetappen hinweg aufgebaut und gehalten werden und in textliche Elemente einfließen, bietet gerade die Verbindung von Text und Bild in der Schwierigkeit, eine bestimmte Atmosphäre zu erschaffen, einige Vorteile: Fehlinterpretationen werden durch die Doppelbelegung durch Text und Bild erschwert, wenn nicht gar ausgeschlossen, die vorgefundenen Szenen werden durchsichtig. Das Ideal ist eine "Synthese übergeordneter Qualität"²⁴: Die bildlichen Vorgaben schaffen bewusst Leerstellen, die durch textliche Zugaben geschlossen werden müssen, und umgekehrt, so dass Text und Bild wie Zahnräder ineinander greifen, "ohne die Einheit der Gesamtausgabe zu zerstückeln."²⁵ Wie oben bereits angerissen, möchte ich mich dieser zweiten These über Comics anschließen.

Das Entscheidende bleibt hierbei, wie so oft, das richtige Maß: Zu umfangreiche Textbeifügungen in einer Text-Bild-Zusammenstellung kann "die Lust zur visuellen Interpretation betäuben"²⁶, zu detailreiche Bildlichkeit macht den Text überflüssig.

3. Welche grammatischen Besonderheiten zeichnen die Comic-Sprache aus?

Nachdem etwas über die Bedeutung der Sprache im Comic gesagt worden ist, soll nun angemerkt werden, dass sich die Sprache, die im Comic vorgefunden wird, und die, die in der alltäglichen Welt Anwendung findet, z.T. erheblich unterscheiden, sowohl was Funktion als auch was Darstellung und Verständnis betrifft. So können im Comic eine Unzahl von verschiedenen rhetorischen Figuren und sprachlichen Konstrukten vorgefunden werden, die möglicherweise nur innerhalb der Comicwelt, in der sie auftauchen, funktionieren.

a) Rhetorische Figuren

Charakteristisch für die besondere Sprache, die in Comics Anwendung findet, ist die Onomatopoetik, die für den Leser sonst nicht wahrnehmbare Laute versprachlichen und erfahrbar machen soll. So werden besonders Geräusche, die sich schwer in

²⁴ ebd. S.44

²⁵ ebd. S.44

²⁶ ebd. S.44

lautliche Zeichen fassen lassen, in schriftliche Äußerungen gekleidet, die ihren Charakter nachzuahmen versuchen, und so wird aus dem Schnarchen ein sägendes ‘CHRRR’, aus rein emotional aufgeladenem Stöhnen ein ‘GNNNH’ u.ä.. Auch Laute, deren Ursache mechanisch ist, werden derart zu erfassen versucht: Der Motorstart eines ‘fahrbaren Untersatzes’ wird als ‘RROOomm’ übersetzt, das Geräusch, mit dem der Superheld dem Schurken den verdienten Kinnhaken versetzt, als ‘BÄÄNG’, und den Laut, mit dem der Wind beim Flug durch sein Cape streicht, hört der Leser aus dem ‘SWOOOSH’ heraus.

Ein weiteres augenfälliges Kennzeichen der comictypischen Sprache besteht in Ellipsen, die in vielen Texten des Comics Verwendung finden. Oft wird die Handlung über assoziative Gedankenströme verknüpft, deren ineinander verwobener Charakter durch ‘Pünktchensetzung’ wiedergegeben wird: “. . .Meine Schwester . . . Lichter in der Nacht . . . Allein . . .”

Oder die für die Handlung zentralen Sätze werden förmlich seziiert und dem Leser nur die ‘Filetstücke’, die handlungstragenden Satzelemente, präsentiert. Interessanterweise reicht diese zum Teil stark bruchstückhafte Erzählweise - sofern der Comic zumindest ansatzweise gehaltvoll hergestellt ist - immer aus und lässt den Leser erfahren, was er wissen muss: “. . . es ist ganz leicht . . .”

An dieser Stelle bestätigt sich die bereits oben als ‘gewollte Erzeugung von Leerstellen’ charakterisierte Beziehung von Text und Bild - denn selbstverständlich kann der Leser aus solchermaßen schlaglichthafter Textinformation das Geschehen als Ganzes nur konstruieren, wenn ihm die dazugehörigen Bilder gegeben werden, ebenso wie ein Bild, das mit einem solchen Text zusammensteht, für sich allein nicht den Gehalt entfaltet, der intendiert ist.

Ein weiterer Gesichtspunkt der Comicsprache stellt die teilweise nur im Zusammenhang mit der von ihr belebten Comicwelt nachvollziehbare Idiomatik der Sprache dar. Manche Comics führen in Handlung und Stil zu einer “eigenen Idiomatik” hin, deren “krude Orthographie jede Ordnung parodiert”²⁷. Diese eigene Idiomatik kann verschiedenste Formen annehmen bis hin zum Einmischen sprachfremder Elemente, z.B. das (natürlich auf Basis einer, hier der englischen, Ausgangssprache stattfindende) Vermischen von deutscher und englischer Sprache mit dem Jiddischen, wie es in dem amerikanischen Comic “The Katzenjammer Kids”,

²⁷ ZOK ROARR WUMM, S.10

einer etwa Mitte des 19. Jahrhunderts entstandenen amerikanischen Version von Wilhelm Buschs *Max und Moritz* der Fall ist.²⁸

Endpunkt dieser Entwicklung ist "eine verrückte Sprache, die die verrückte Welt orchestriert."²⁹

b) Verbildlichen der Intention von Sprache: Emblematik des Comics

Doch nicht nur Geräusche werden im Comic 'versprachlicht'. Auch die gesprochene Sprache selbst wird in Bezug auf ihre verschiedenen Formen der Äußerung ernst genommen und durch verschiedene Kennzeichnung möglichst deckungsgleich von der akustischen auf die visuelle Ebene zu übertragen versucht. Der Rahmen, in dem sich diese Verbildlichung bewegt, wird häufig von den comictypischen 'Sprechblasen' gestellt, welche die Äußerung eindeutig dem Urheber zuordnen.

Hier finden sich verschiedene Typen von 'Blasen', z.B. die 'Sprechblase', in welcher alles laut Gesprochene und Geäußerte erscheint. Innerhalb dieser Blasensorte gibt es verschiedene Variationen, um Prosodie oder Stimmfunktion zu veranschaulichen:

Das Normalgespräch wird in klassischer Blase mit durchgezogenem Rand und auf den Kopf des Sprechers deutenden Spitze dargestellt, das Flüstern dagegen in durchbrochenem Umriss; Scham oder Erstaunen soll durch kleinere Schrift in normal großer Blase veranschaulicht werden, ein Schrei erhält eine gezackte, stachelig wirkende Umrandung, um das Gellende, Spitze dieses Lautes darzustellen. Schlägt ein Charakter einen frostigen oder verächtlich-arroganten Tonfall an, so wachsen seiner Sprechblase kleine Eiszapfen am unteren Bereich, um die Kälte seiner Stimmlage zu verdeutlichen.

Schimpfen, Fluchen und dem verwandte Äußerungen dagegen, als stark emotional aufgeladene Äußerungen, werden selten in sprachliche Zeichen übertragen. Hier dienen die wohl bekannten Sternchen, Totenköpfe, kleine Bomben und Spiralen, die die Blase des sich Artikulierenden anstelle von formulierten Beschimpfungen füllen. Um im Gegenteil das Melodische, Wohlklingende von Gesprochenem zu betonen, werden dem Geschriebenen gern einige Noten beigezeichnet.

Etwas themenfremd vielleicht, aber meiner Ansicht nach auch ein Unterpunkt von Sprache im Comic, ist außerdem die Emotion, die ebenso in sprachliche, d.h.

²⁸ vgl. ebd. S.10

²⁹ ebd. S.10

buchstäbliche, Form zu übersetzen versucht wird. Es wird der Versuch gewagt, etwas, das erfahrungsgemäß oft nur 'schwer in Worte zu fassen ist', auf einen sprachlichen Träger zu kopieren: Dominiert eine bestimmte Emotion ganz stark das Verhalten und Auftreten des Charakters in einem Bild, so kann der Zeichner/Texter sogar noch einen Schritt weiter gehen und auf verbildlichte Sprache völlig verzichten - er arbeitet nur mit dem für die Situation passenden Schlüsselwort und sucht die innere Befindlichkeit symbolisch als Zeichnung festzuhalten. Am Beispiel von Traurigkeit: Über dem Kopf des Unglücklichen befindet sich, unabhängig von seiner Umgebung, eine dicke graue Regenwolke, in welcher in Fettschrift das Wort *Trübsal* prangt. Steht es besonders schlimm, kann auch noch ein Sturzregen auf den Betroffenen niedergehen. Diese Regenwolke ist für andere Charaktere natürlich nicht wahrnehmbar, denn sie bezeichnet keine tatsächliche meteorologische Gegebenheit, und der Leser zieht aus ihr keine Rückschlüsse auf die gegenwärtige Wetterlage; er versteht sie als Ausdruck der - in diesem Falle elenden - Gefühlslage des betroffenen Charakters, für dessen Zustand kein Wort mehr notwendig ist, um ihn zu beschreiben. Doch nicht nur die Sprache und das Befinden sichtbarer Charaktere müssen derart mit Zeichen versehen werden. Auch Charaktere, die selbst nicht anwesend, deren Äußerungen aber für Szene und/oder Handlung von Belang sind, können in diesem Schrift-Symbolgemisch erfasst werden: Der Schweif der Sprechblasen sog. "Offsprecher" weist aus dem Bild hinaus und verbildlicht so deren 'Halbanwesenheit'. Führt eine Figur ein Telefongespräch und ist der Gesprächspartner für den Lesenden/Betrachtenden nicht sichtbar, so führt eine Normalblase mit zickzackförmigem Schweif zur Hörmuschel, um den Part des Gegenübers ins Bild einzugliedern.

Gehen Äußerung und Emotion nun aber nicht nach außen, sondern spielen sich im Inneren einer Figur ab, so dient eine zweite Art der comictypischen Blase, die 'Denkblase', als Sichtfenster hinter die Fassade. Denkblasen werden als große Blase dargestellt, in welche das Gedachte oder Empfundene hineingebracht wird, doch anders als die Sprechblase besitzt sie keinen Schweif, sondern mehrere leicht übereinandergeschobene Blasen, die zum Kopf des Denkenden hin immer kleiner werden.³⁰

Es wird nun deutlich: Nicht nur die Sprache, auch die sie begleitenden und

³⁰ vgl. ebd. S.34-36

kennzeichnenden Faktoren können mit Hilfe des vorgestellten Symbolinventars - das natürlich nicht vollständig ist und auch von Comic zu Comic z.T. variiert - wie Schrift gelesen werden. Sie ermöglichen dem Rezipienten, nicht nur den sprachlichen Inhalt, sondern auch die sie begleitenden Emotionen förmlich 'mitzulesen' und so die Comicwelt lebendig und ansprechend zu machen.

Über die o.g. Zeichen, die der Rede einer Figur beigefügt werden, wird sicherlich unerschwerlich auch immer ein kleiner Einblick in die innere Welt der Figur selbst gegeben. Wer z.B. stets leise spricht oder gar flüstert, wird als schüchtern, vielleicht gar furchtsam verstanden, ständiges Fluchen und Grollen lässt den Charakter als 'poltrig', verschroben oder gar extrem aggressiv erscheinen, je nach Häufigkeit und Ausformung der Symbole.

c) Kritische Betrachtung von Verbildlichung sprachlicher Äußerungen

Obwohl, wie dargestellt, der Comic über eine breite Palette von Werkzeugen verfügt, mit deren Hilfe alles, was nicht szenisch-zeichnerisch vermittelt wird, transportiert werden kann, bleibt zu fragen, ob diese spezielle Symbolik sprachlich-lautliche Äußerungen tatsächlich in einer Form vermitteln kann, die es dem Leser ermöglicht, den Wortlaut in seiner Bedeutung genau so zu rekonstruieren, wie er ihn wahrnehmen kann, wenn er dem Sprecher gegenüber steht und alles Mitschwingende unmittelbar aus Prosodie, Stimmlage, Tonfall und Lautstärke konstruiert.

Die Antwort auf diese Frage ist nicht leicht zu formulieren. Der Comic ist ein Medium, das sich in szenischen Darstellungen des Geschehens der Zeichenkunst bedient, das sich aber andererseits auch der Sprache bedienen kann, auf diese auf Zeichenebene - sind es jetzt Buchstaben oder bestimmte, mit Bedeutung aufgeladene Symbole - zurückgreifen kann. Jegliche Art von akustischem Transportieren von Bedeutung ist ihm natürlich unmöglich, er kann sie nur in Zeichen zu fassen und per Konvention so genau wie möglich nachzuahmen suchen. Es bleibt bei 'gelesenem Hörbaren', der Illusion des 'gehörten Hörbaren', die zumeist aufwändig gestaltet und dennoch für die Zwecke des Comics vollkommen adäquat ist - immerhin erfüllt sie die statischen Comic-Bilder mit Leben, Bewegung und Dynamik. Zugegeben - er lässt sich, was Authentizität betrifft, nicht mit auditiv rezipierten akustischen Signalen vergleichen. Gesprochene Sprache und besonders das, was über ihre buchstäbliche Bedeutung hinausgeht, sind so einfach nicht 'aufzuholen' - es fehlen immerhin die

Mimik und Gestik des Sprechenden, aus deren Beobachtung das eigentlich Gemeinte oft erst verständlich wird, das das Gesagte relativiert oder um Bedeutungsebenen erweitert. Und trotzdem wird niemand leugnen, dass Schriftsprache auf eine andere Weise in der Lage ist, das, was uns akustisch-visuell beim Lesen 'vorenthalten wird', aufzuholen. Auch, wenn wir den Tonfall der sprechenden Figur nicht akustisch aufzeichnen, ihre bewegte Mimik nicht lesen können und ihre Gestik nur bruchstückweise vorfinden, wissen (oder besser: ahnen, spüren) wir doch genau, wie die Figur sich fühlt, anhört, wie sie sich verhält, umso mehr, wenn wir uns erst richtig 'eingelese' haben. In der Literatur habe ich zu diesem Punkt keine Hinweise vorgefunden, deshalb muß ich mich auf meine eigenen Überlegungen zur Erklärung verlassen.

Ich glaube, dass dieses 'Beleben' uns möglich ist, indem wir Situationen, deren 'Schema' sich auf das Dargestellte anwenden lässt, aus dem Gedächtnis 'abrufen' und in ihren Komponenten nachvollziehen und rekonstruieren, um sie auf die vorgefundenen szenischen Darstellungen zu projizieren. Das heißt: Wir verfügen, möglicherweise ohne uns dessen völlig bewusst zu sein, über eine detailreiche 'Erinnerung' an vergleichbares Erleben, das am Comicbild 'reaktiviert' wird. Diese Erinnerung besteht in Gefühlswerten, Stimmlagen, möglichen Gesten, in Mimik usw. und ermöglicht es uns so zu wissen, wie eine beliebige Szene 'abläuft', was sie ausmacht, wie sie sich 'anfühlt' - so dass wir sie nacherleben können. Diese These setzt natürlich voraus, dass ein Mensch eine umfangreiche Sammlung an Skripten für verschiedene Situationen kennt (Kündigung, die erste Liebe, Auseinandersetzung mit Eltern u.ä.). Diese Skripte müssen, denke ich, zum Teil in derselben Comicszene miteinander kombiniert werden – auch, wenn der Leser selbst noch nie verliebt war, hat er mit Sicherheit zumindest eine vage Vorstellung davon, 'wie es ist.' Oder: Er selbst ist (glücklicherweise) noch nie in einer dunklen Seitenstraße zusammengeprügelt worden; trotzdem kann er an dieser Erfahrung indirekt mit der entsprechenden Comicfigur teilhaben, indem er die archetypischen Skripte von z.B. 'dunkle Straße', 'geschlagen werden', 'Bedrohung durch vermummte Gestalten' u.ä. 'zusammenschneidet' und in seiner Imagination entsprechend den Vorgaben durch den Comic variiert – vielleicht hat er schon einmal eine Ohrfeige bekommen, so dass er diese Empfindung potenzieren und so eine womöglich recht genaue Annäherung an die Empfindung 'zusammengeprügelt werden' erreichen kann.

Woher diese Vorstellungen kommen, wäre sicherlich interessant zu untersuchen. Ich vermute, dass sie in erster Linie aus Selbsterfahrungen, zum anderen aus 'Miterlebtem' jeglicher Form bestehen (Erzählung, Beobachtung, u.ä.), so dass der gesellschaftliche Zusammenhang (der Sozialisation?) deutlich hervortritt. Womöglich sind sie in Teilen sogar genetisch im Erbgut des Menschen verankert.

Vielleicht stellt irgendwann auch einmal jemand die Frage, wie eine von Geburt an hörgeschädigte Person einen Comic 'nachbelebt' und erfährt, in welchem eine heftige Streitszene präsentiert wird? Dies würde im Zusammenhang stehen mit der Frage, welche Bedeutung sinnliche Reize für die Bildung von Emotionalität haben.

4. Verschiedene Formen von Text/Bild-Verhältnissen im Comic

Nachdem nun verschiedene Aspekte der Sprache, die einen Comic gestaltet, und das Verhältnis von Text und Bild eher indirekt beleuchtet worden sind, soll es jetzt konkret um diese Beziehung gehen. Ich habe in erster Linie anhand eigener Überlegungen einen Vorschlag erarbeitet, auf welche Weise die verschiedenen Spielarten des Text-Bild-Verhältnisses unterschieden werden könnten, und sie mit selbst gezeichneten Comiczeichnungen versehen, um sie zu veranschaulichen und in der Praxis zu erproben. Zweifellos sind aber nicht alle denkbaren Typen auch als 'gelingen' zu bezeichnen, denn ideal und vollkommen ausbalanciert ist nur jener o.g. Typus, der beide Parteien gegenseitig zu füllende Leerstellen konstruieren lässt. Auch ist womöglich nicht jedes denkbare Verhältnis erfasst worden.

Beginnen möchte ich mit einer Form des Verhältnisses, das ganz klar die eine oder andere Seite des Konglomerats mit Bedeutung auflädt.

a) monopolär

Monopolär möchte ich ein Text-Bild-Konglomerat dann nennen, wenn der eine oder andere Teil so stark bedeutungstragend ist, dass er die intendierte Aussage auch ohne den 'Partner' konstruieren kann. Innerhalb der Klasse von monopolären Konglomeraten kann noch einmal eine Differenzierung vorgenommen werden.

1. textdominant

Ein Konglomerat, das monopolär-textdominant ist, ist vielleicht mit der Passage eines nicht illustrierten Romans vergleichbar. Auch ohne eine zeichnerische Veranschaulichung wird Bedeutung verständlich transportiert: Der in das Bild

integrierte Text (ob als Beschreibung, wörtliche Rede oder ‘Geräuschkulisse’ ist hierbei gleich gemeint) lässt keine Leerstellen, die die zeichnerische Komponente füllen könnte, sondern arbeitet auch ohne sie sinnstiftend. Er reduziert das Gezeichnete aufs rein Illustrative, macht es möglicherweise sogar überflüssig.

Ausgehend von der Annahme, dass sich das Bildbeispiel im Kontext einer Handlung befindet, das heißt, der Held, seine Motivation, die Welt, durch die er sich bewegt, usw. sind bekannt - bedeutet dies in Beispiel 1 a): Die epische Schilderung der vorgestellten Szenerie nimmt schon rein graphisch ein Drittel des Bildraumes ein; aufgrund der ausdrucksstarken Formulierungen wird dem Lesenden ein Weltausschnitt vor seinem inneren Auge erschaffen, der wohl, würde er von ihm zeichnerisch umgesetzt, nicht sehr von dem bereits Dargestellten abweichen würde. Der Leser ist nicht angewiesen auf den zeichnerischen Aspekt des Konglomerats, um sich in das Erzählte eindenken zu können. Es ist so lebendig, dass die Zeichnung nicht mehr vonnöten ist, das Beabsichtigte zum Leben zu erwecken.

(Beispiele 1a & 1b)



2. bilddominant

Die zweite vorstellbare Möglichkeit innerhalb der Klasse monopolarer Konglomerate bestünde nun in bilddominanten Text-Bild-Verhältnissen. Sie wären mit den bereits erörterten im Prinzip gleichzusetzen, abgesehen davon, dass eben das Bild

vollkommen ohne den Text auskommt und so vielleicht einer reinen Bildgeschichte ähnelt. Um das Geschehen zu verfolgen und in einen sinnvollen Zusammenhang denken zu können, kann der Rezipient auf die Unterstützung des Textes verzichten.

Beispiel 1 b): Die hinzugetexteten Hinweise sind an sich nicht notwendig, um zu verstehen, was der Held tut und weshalb. Die Informationen, die der Leser benötigt, um den Handlungsverlauf zu verfolgen, werden ihm allein schon von den Zeichnungen geliefert; die Textinformationen veranschaulichen vielleicht, sind aber nicht von unentbehrlicher Wichtigkeit.

b) kongruent

Als kongruent würde ich ein Text-Bild-Konglomerat dann bezeichnen, wenn die Aussage des Bildes im Grunde der Aussage des dazugehörigen Textes entspricht, ihr aber noch etwas hinzuzufügen vermag; Text und Bild sind hier in ihrer Aussage deckungsgleich; sie bezeichnen sich gegenseitig und versehen eine Situation mit Inhalt. Im Gegensatz zum monopolar-bilddominanten Typ würde ich hier aber die Unterscheidung treffen, dass dem Bild Informationen beigelegt werden, die sich ohne Text oder Bild nicht ergäben.

Beispiel 2 versucht dies zu verdeutlichen: Der Text entspricht dem, was das Bild aussagt, und umgekehrt; allerdings kommen noch einige Informationen hinzu, die ein vollständigeres Gesamtes ergeben - so z.B. die Felsenlandschaft im Hintergrund und die Haltung der Charaktere; der Tonfall, in welchem der Held die Fremde anspricht, wird ebenfalls nicht 'vorschriftlich' - der Lesende muss sich hineinfühlen; und auch das unbewegte Starren der Unbekannten kann nicht dem Text, sondern nur dem Bild entnommen werden, ohne dass dieser Umstand die Gesamtaussage verändern würde.

(Beispiele 2 & 3)



c) dissonant

Ein dissonantes Text-Bild-Konglomerat besteht dann, wenn die Aussage, welche das eine Teil transportiert, durch das andere nicht nur nicht unterstützt, sondern mit diesem sogar unvereinbar ist. Ein Zusammenhang ist zwar erkennbar, aber er ergibt für den Betrachter keinen Sinn, weil er auf zwei Ebenen unterschiedlich dargestellt wird. Möglicherweise könnte eine solche Konstruktion 'absichtlich' erstellt und im Nachhinein aufgelöst werden. Dies würde den Lesenden zwar für den Moment verwirren, rückbetrachtend aber womöglich reizvoll sein.

Beispiel 3 versucht ein solches Konstrukt: Im Zusammenhang mit dem vorangehenden Beispiel zeigt nun dieses zwei Richtungen auf, in welche sich die Situation entwickeln kann, die aus dem vorherigen Bild bekannt ist. Das Problem besteht nur darin, dass sich Text- und Bildebene nicht miteinander verknüpfen lassen - zumindest noch nicht. Der Text präsentiert die Variante eines vorsichtigen, aber zumindest friedlichen Annäherns und den Beginn eines Gesprächs. Das Bild berichtet folgendes: Die Fremde steigt nicht zu dem Helden hinab, sie stürzt sich auf ihn, und die gebogenen Klauen an ihren Händen sowie ihre eigenartige Verwandlung lassen darauf schließen, dass sie das Ziel hat, ihn anzugreifen, womöglich zu töten.

Der Held, auf diese Entwicklung nicht vorbereitet und von ihr überfordert, zeigt deutliche Zeichen von Angst - die sich aber mit dem ihm zugewiesenen Text nur schwerlich vereinbaren lassen. Ebenso verhält es sich mit dem Gesprächspartner der Angreiferin. Noch kann der Rezipient dieser Situation keinen Sinn entnehmen; vielleicht stellt sich im Verlauf der Geschichte jedoch heraus, dass die Fremde, obgleich dem so schien, nicht vorhatte, den Helden zu attackieren, und ihn wirklich gefragt hat, was ihr zugewiesen war - und von ihrem Gegenüber eine Erwiderung bekam. Dieses Bild bedarf noch eines weiteren, das dazu beiträgt, seine Aussage eindeutig zu machen; für sich allein genommen kann es nur schwer funktionieren.

d) reziprok

Dieses Verhältnis würde ich als nahezu ideal bezeichnen; die beiden Aspekte Text und Bild unterstützen, ergänzen einander, ohne dass eines das andere redundant erscheinen lässt. Hier transportieren sowohl Text als auch Bild eine Intention, die für sich selbst stehend konstruierbar wäre; in Bezug und Wechselwirkung mit dem anderen Teil jedoch gestalten sie eine gemeinsame Wirklichkeit.

Beispiel 4 versucht dies vorstellbar zu machen. Im Text wird ein knappes Entkommen angesprochen, das jedoch zeichnerisch nicht umgesetzt wird. Das Geschöpf, das den Helden angreift, wird mit einem Namen benannt, und die Absichten des Helden werden skizziert. Wie diese umgesetzt werden, lässt sich dem Bild entnehmen, ebenso wie die Folgen der missglückten ersten Attacke und deren Folgen - ein tiefer Riss im Erdreich.

(Beispiele 4 & 5)



e) bipolar

Sowohl auf der Text- als auch auf der Bildebene wird Bedeutung konstruiert, die aber nur so latent miteinander verknüpft ist, dass es dem Betrachter schwerfällt, den Zusammenhang zwischen den beiden Ebenen zu begreifen, selbst wenn ihm der Kontext nicht unbekannt ist. Von dem dissonanten Gefüge unterscheidet es sich dahingehend, dass im Grunde nicht einmal ein sich widersprechender Aussageinhalt existiert. Im Zusammenhang einer Comicgeschichte allerdings kann das Bild durchaus sinnstiftende Funktion haben, wenn die Bedeutungsträger im Verlauf der Handlung zusammengefügt werden.

Dies stellt Beispiel 5 dar: Hier erzählen Bild und Text verschiedene Geschichten. Das Bild berichtet von einem erneuten Angriff auf den Helden, der sich mit dem Licht eines leuchtenden Steines gegen das böartige Wesen zu schützen versucht - das Licht ist eine Anspielung auf das vorangehende Szenario: dort wurde dem Geschöpf der Name "Finsternisgeist" gegeben, so dass es logisch scheint, es mit Licht zu bekämpfen. Der Text allerdings enthält keinerlei deutliche Bezüge zu dem Bildgeschehen. Es tauchen eine Zahl unverständlicher Chiffren auf: "Die Stimme der Schlucht" mag als das "Orakel der Schattenklamm" entziffert werden, von dem die Rede war. Wer aber sind "der blinde Prinz", "die stumme Königin", und was bedeutet die "dunkle Sonne"? Möglicherweise sind dies Bruchstücke einer vergessenen Prophezeiung, die allerdings unbekannt bleibt. Auch der Erzähltext liefert dem Lesenden keinen Schlüssel. Er spricht nur von einem "Weg" - der möglicherweise die

Motivation des Helden bedeutet, um deretwillen er sich überhaupt aufmachte. Für die beiden Figuren scheinen dies alles keine weißen Flecken zu sein, denn sie verstehen das Gesagte des jeweils anderen - und antworten darauf; wer allerdings zuerst spricht, bleibt ungelöst.

Sowohl die Text- als auch die Bildhandlung sind für sich jeweils stimmig, nur lässt sich auf den ersten Blick keine Verbindung herstellen, besonders keine, die für einen Helden-Comic typisch wäre.

f) fokussierend

Hier verhält es sich so, dass eines der beiden Teile, Bild oder Text, eine Bedeutung erschafft, die in viele andere Zusammenhänge gesetzt denkbar und funktionstüchtig wäre; sie ist vieldeutig und könnte hinsichtlich vieler verschiedener Intentionen gedacht werden. Der jeweils andere Part jedoch erweitert das Konglomerat um eine Komponente, die die Aussage des ersten auf eine genau umrissene Bedeutung festlegt.

In Beispiel 6 übernimmt nun der Text die Funktion, die Bedeutung festzulegen; natürlich wäre es theoretisch auch umgekehrt möglich, doch scheint mir diese erste Version die wahrscheinlichere zu sein: Das Bild, für sich allein genommen, legt sich nicht auf eine bestimmte Aussage fest. Greift der Held das Wesen an? Ist er im Begriff, den Stein nach ihm zu werfen? Oder präsentiert er ihm denselben nur, vielleicht, um sich seine Sicherheit damit zu erkaufen? Der Geist hat seinen Angriff offenbar abgebrochen. Weshalb, wird allerdings nicht deutlich - aus seiner Haltung und Mimik ließe sich Verschiedenes entnehmen - vielleicht fürchtet er den leuchtenden Stein, vielleicht erkennt er ihn aber auch wieder und zögert deshalb. Erst, wenn der Text hinzukommt, wird die Handlung der Charaktere eindeutig: Offenbar fürchtet der Geist das Licht, auch wenn der Held ihn damit nicht direkt angreift.

(Beispiele 6 & 7)



g) multipel

Als multipel möchte ich ein Konglomerat aus Text und Bild bezeichnen, das in seinem Zusammenspiel eine Fülle von möglichen Bedeutungen generiert. Es ist vieldeutig, lässt sich nicht auf eine einzige Aussage festlegen und kann deshalb in vielen Zusammenhängen als sinnvoll gedacht werden. Deshalb ist es nicht besonders sinnstiftend, wenn es für sich allein steht. Dieser Bildtypus könnte auch gut als Überleitung oder 'Füllszene' verwendet werden, um die Spannung zu steigern.

Beispiel 7 versucht, dies deutlich zu machen: Hier geschieht möglicherweise etwas außerhalb des Bildrandes, für den Betrachter unerfassbar, aber nicht für die Charaktere. Aus ihrer Mimik, Gestik und aus ihren Aussagen geht nicht hervor, was dies genau ist, eine Fülle von Möglichkeiten ergibt sich allein schon aus vorangegangenen Bildern. Es könnte allerdings auch um den Stein gehen: Beginnt er plötzlich, schwächer zu leuchten, erhitzt er sich unmäßig? Oder haben die Figuren ein Geräusch gehört oder etwas gesehen? Dies alles wird weder aus dem Bild noch aus dem Begleittext deutlich. Trotzdem kann beides zu einem gemeinsamen Sinn konstruiert werden - im Verlauf der Geschichte oder allein in der Vorstellung des Lesers.

Dies ist das letzte Beispiel, das ich mir überlegt habe. Natürlich könnte meine vorgestellte Klassifizierung außerdem noch um die Aspekte geglickert - nicht geglickert erweitert werden, so dass man innerhalb der einzelnen Typen überlegt, ob das Vorgestellte nun überhaupt noch ein Text-Bild-Konglomerat oder inwieweit es noch funktional ist; möglicherweise deckt meine Einteilung nicht alle denkbaren Konglomerattypen ab.

Ich denke sie mir weniger als eindeutige Typisierung als vielmehr als eine Art Skala

mit den vorgestellten Typen als Reglern, die für sich genommen zwar möglichst in Reinform dargestellt sind - ein Konglomerat, das ausschließlich einem von ihnen entspricht, ist, wie vorgeführt, zwar vielleicht konstruierbar; in der Praxis wird es sich aber wohl eher so verhalten, dass das untersuchte Text-Bild-Konglomerat mehreren der von mir überlegten Typen in verschieden starkem Maße entspricht. Möchte man das Gefüge nun 'sezieren', müsste man die verschiedenen Typen, denen es entspricht, festlegen und anschließend überlegen, welchem es in welchem Umfang entspricht, so dass eine möglichst genaue Charakterisierung des Bildes ermöglicht wird. Bei einem solchen Untersuchungsprozess kann es hilfreich sein, Konglomeratarten in 'Reinform' vorliegen zu haben, um daran mit dem fraglichen Gefüge zu arbeiten und so zu entschlüsseln, was es im Einzelnen ausmacht.

QUELLENANGABE

Primär

Batman vs. Jack The Ripper, Comicfragment ohne Angabe des Ursprungs

Sekundär

Grünewald, Dietrich: Comics. Kitsch oder Kunst? Ein Handbuch zur Comic-Didaktik. Weinheim und Basel 1982

Fuchs, Wolfgang J., Reitberger, Reinhold C.: Comics. Anatomie eines Massenmediums. Reinbek bei Hamburg, 1973

Hart, Christopher: Schurken und Cybergirls. Comics leichtgemacht. Köln, 1998

Riha, Karl: ZOK ROARR WUMM. Zur Geschichte der Comics-Literatur. Gießen, 1970