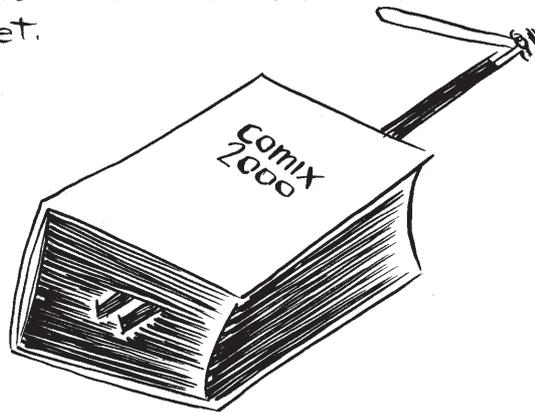


Im Jahr 1999 plante der französische Verlag L'ASSOCIATION ein 2000 seiten starkes Comic-Buch, das rund um den Globus vertrieben werden könnte. Man entschied sich also dafür, die über 300 beteiligten Zeichnerinnen und Zeichner aus aller Welt einzuladen, eine universell lesbare Geschichte zu Papier zu bringen.

Alle in diesem Buch versammelten Comics hatten ohne geschriebenes Wort auszukommen.

Für die vorliegende Arbeit habe ich dieses Buch, COMIX 2000, nach typischen und auch ungewöhnlichen Beispielen rein visueller Stilmittel und Erzähltechniken durchforstet.



Der Verzicht auf das geschriebene Wort verlangt von den Zeichnerinnen und Zeichnern eine besonders genaue Beherrschung comic-typischer Formensprache. Unklarheiten im Ausdruck resultieren umgehend in Unlesbarkeit.

Die vorliegende Arbeit ist eine Einführung in den Umgang mit grafisch-narrativen Methoden.

1.

PIKTOGRAMME

Abhandlungen dieser Art beginnen **IMMER** mit **PIKTOGRAMMEN**. Und ich werde hier auch keine Ausnahme machen, nur der Originalität wegen... Immerhin sorgen diese kleinen Helfer dafür, dass einem einiges erspart bleibt.



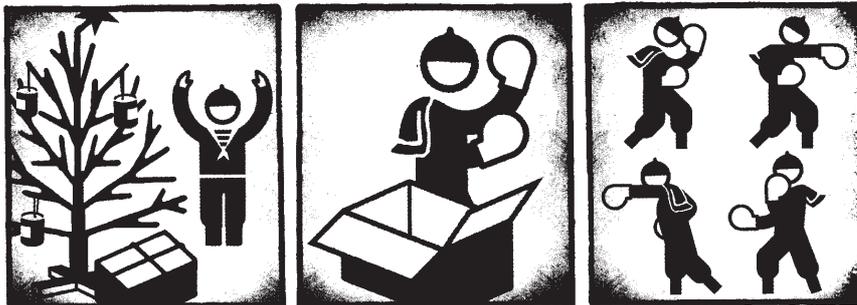
Weil man es aber manchmal nicht so ganz genau wissen will, gibt es **PIKTOGRAMME**.



Um überflüssiges Geschwafel zu vermeiden, wird auch im WORTLOSEN COMIC gern auf PIKTOGRAMME zurückgegriffen. Ob in Dialogform, anstelle des gesprochenen Wortes,

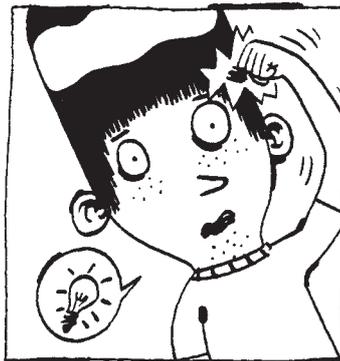


oder in Form von SEQUENZIELLEN PIKTOGRAMMEN.



Das Entschlüsseln von in Piktogrammform dargestellten Geschichten fällt nicht schwer, da wir im Umgang mit dieser Art von Bildsymbolik von Gebrauchsanleitungen bis zu Sicherheitsvorschriften so geübt sind, dass der Verzicht auf Sprache hier als selbstverständlich empfunden wird.

Einen Schritt weiter in Richtung Comicspezifischer Bildsprache gehen folgende grafische Kürzel:



"MIR GEHT EIN LICHT AUF"



"ABSTRAKTES GESCHIMPF"



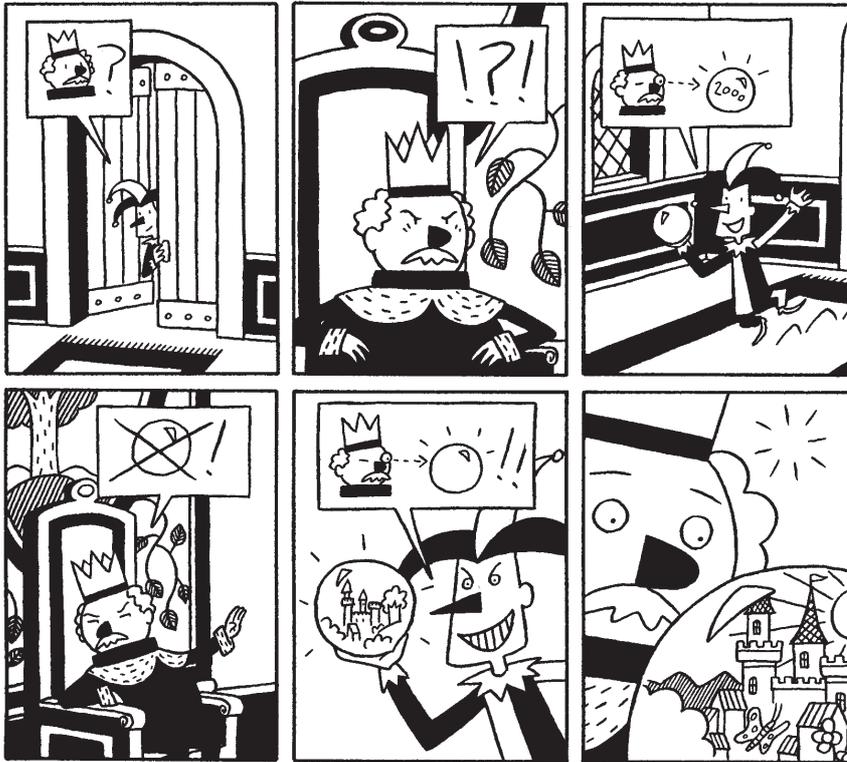
"TIEFER SCHLAF"

Die herkömmliche Definition des Piktogramms (=Bildsymbol, das eine Information durch eine vereinfachte grafische Darstellung vermittelt) trifft auch hier zu. Nun wird die hier vermittelte Information- im Unterschied zu den Piktogrammen des alltäglichen Gebrauchs- in ihrer Visualisierung überhöht.

Man könnte hier also von COMIC-PIKTOGRAMMEN sprechen.

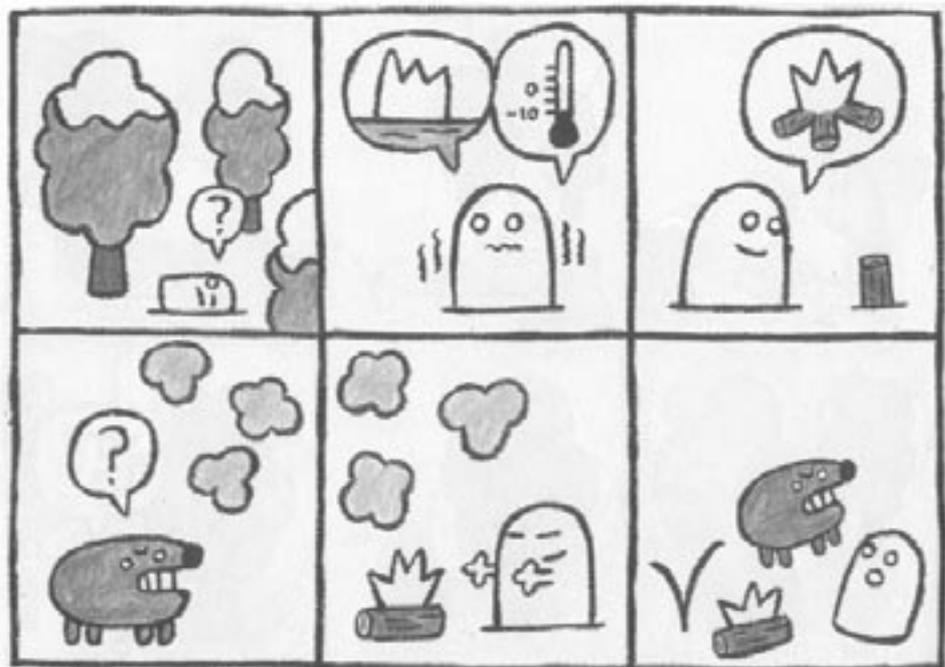
2.
DIALOGUE

Natürlich darf auch im wortlosen Comic gesprochen werden. Meist durch die Verwendung von Bildsymbolen in Sprechblasen.



Übermäßig subtile DIALOGFÜHRUNG ist hier natürlich nur bedingt möglich. Reduktion auf das Wesentliche ist der Lesbarkeit höchst zuträglich.

Auch dem inneren Monolog im untenstehenden Beispiel kann man dank der klaren Zeichensprache leicht folgen.



Man beachte aber die Darstellung der Gedanken-
vorgänge in **SPRECHBLASEN** form! Ein weniger
versierter Zeichner hätte sich hier wohl
veranlasst gefühlt, Gedankenblasen zu
verwenden. Zum besseren Kontrast zu den
ohnehin vorherrschenden weichen Formen
(Wolken, Bäume) eignet sich aber der Zacken
am unteren Teil der Sprechblase.

Neben der inhaltlichen Komponente
sollte auch auf den **GESAMTEINDRUCK** und
die **ÜBERSICHTLICHKEIT** der grafischen
Gestaltung geachtet werden.

Auch ohne Bildsymbolik ist es möglich, einen Dialog zu vermitteln. So benutzt Stéphane BLANQUET abstrahierte Schrift, um eine Erzählung ANZUDEUTEN.



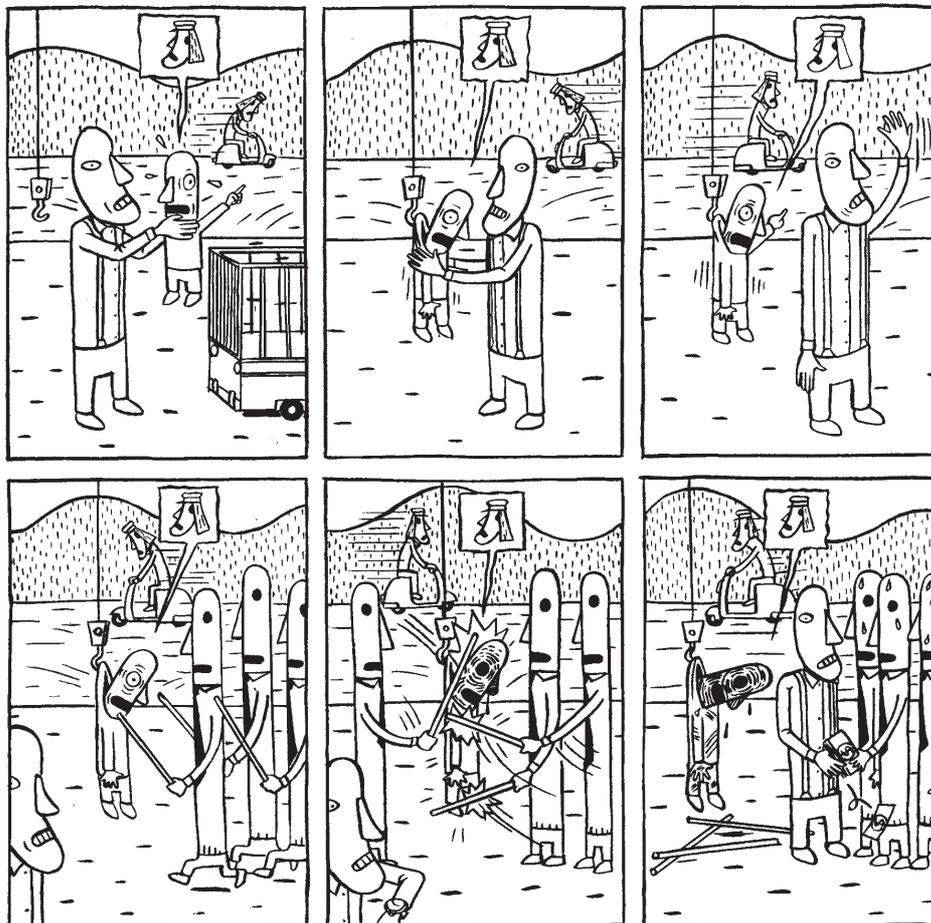
Es wird hier offensichtlich etwas erzählt (der Schriftbalken unten deutet zusätzlich einen Offkommentar an) worum es aber genau geht, bleibt der Fantasie des Lesers überlassen. Die geschnörkelten Ränder der Sprechblase vermitteln eine 'pathetische' Erzählung.

Trotz der (sprachlichen) Einschränkung gibt es Möglichkeiten, eine wortlose Erzählung um bestimmte Nuancen zu bereichern. Durch ein verändertes Schriftbild und eine kantigere Sprechblasengestaltung erzeugt BLANQUET hier den unangenehmen Eindruck KRÄCHZENDER STIMMEN.



Nicht nur die Symbolik IN der Sprechblase, auch die Sprechblase selbst beeinflusst die Lesart eines 'nonverbalen Dialogs'.

Hier ein Beispiel für einen Monolog, dem von den handelnden Akteuren keine Beachtung geschenkt wird:

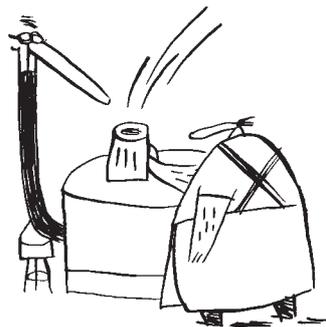
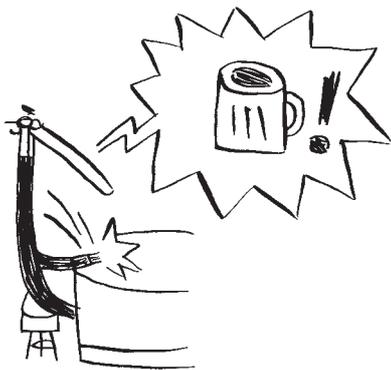
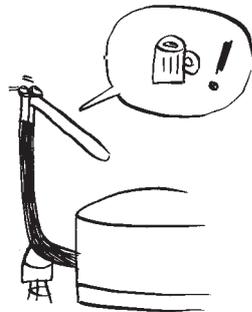
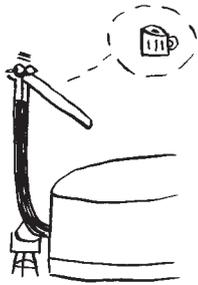


Dadurch, dass der ERZÄHLENDEN SPRECHBLASE der kleinstmögliche Teil des Bildes eingeräumt wird, und durch die statische Repetition des erzählten Motivs wird hier der Eindruck eines 'nebensächlichen Gebrabbers' erzeugt.

Im Unterschied dazu eine von Bild zu Bild
zunehmend PLATZGREIFENDE 'Erzählung in
der Erzählung'.



3. LAUTSTÄRKE



Was im echten Leben gilt, gilt auch im Comic:
Man muss sich richtig auszudrücken wissen.

Flüstern, Schreien und Krächzen wird im Comic (auch) durch die Form der Sprechblase verdeutlicht. Im wortlosen Comic ist eine absolute Genauigkeit dieser Ausdrucksmöglichkeit notwendig.



Eine klassische Darstellung verschiedener Stimmlagen: Obwohl der Bildinhalt in der Sprechblase grössensmässig nicht variiert wird, drückt die Gezacktheit der zweiten Blase die Anhebung der Lautstärke aus.

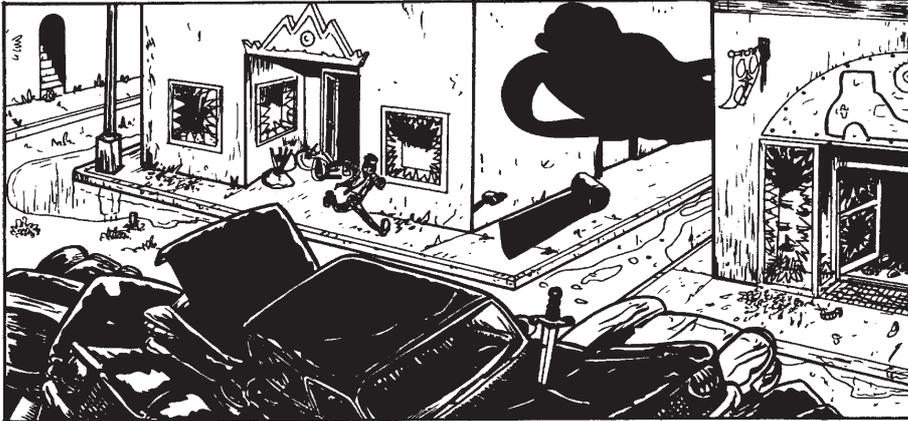
Um laute, bedrohliche Stimmen darzustellen
reichen hier geschickt gesetzte gezackte
Sprechblasen vollkommen aus. Der Verzicht
auf Sprachsymbolik in den Blasen unterstreicht
die Anonymität der Bedroher zusätzlich.



Ein Beispiel für die Darstellung von Musik im Comic:
Die zunehmende Steigerung des Bildanteils der Noten
als optische Entsprechung lauter werdender Musik
aus dem Off.



Eine weniger klassische Lösung findet folgender
Zeichner:



Zwar wird auch hier auf die für Musikdarstellungen
typische Form des 'Klangbandes' zurückgegriffen,
doch ersetzt der Zeichner die Noten durch notenhaft
aufgereichte Musikinstrumente und vermittelt so,
neben einer weitaus bildlicheren Darstellung von
Musik, auch eine zusätzliche Information die ART
der Musik betreffend.

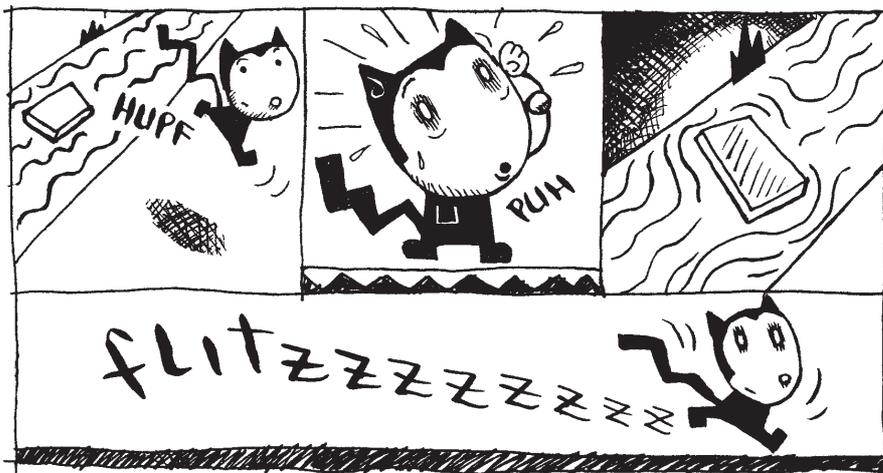
Zum Abschluss noch eine originelle Form der Darstellung eines -vielleicht durch überlaute Musik- unverständlichen Dialogs, erzielt durch angeschnittene Bildinhalte.



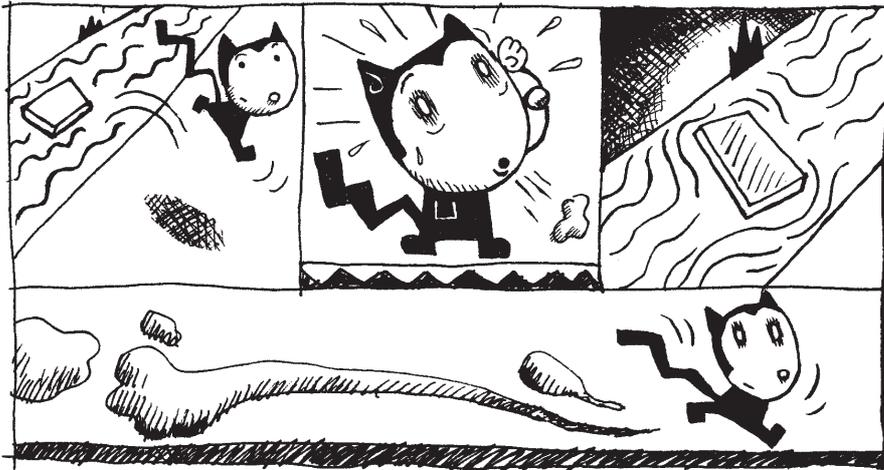
4. GERÄUSCHE

Es muss auch ohne
ONOMATOPÖIEN
gehen!

Meist wird 'COMIC' mit dem übermäßigen Gebrauch sogenannter ONOMATOPÖIEN, also 'lautmalerischer Wortfindungen' gleichgesetzt.

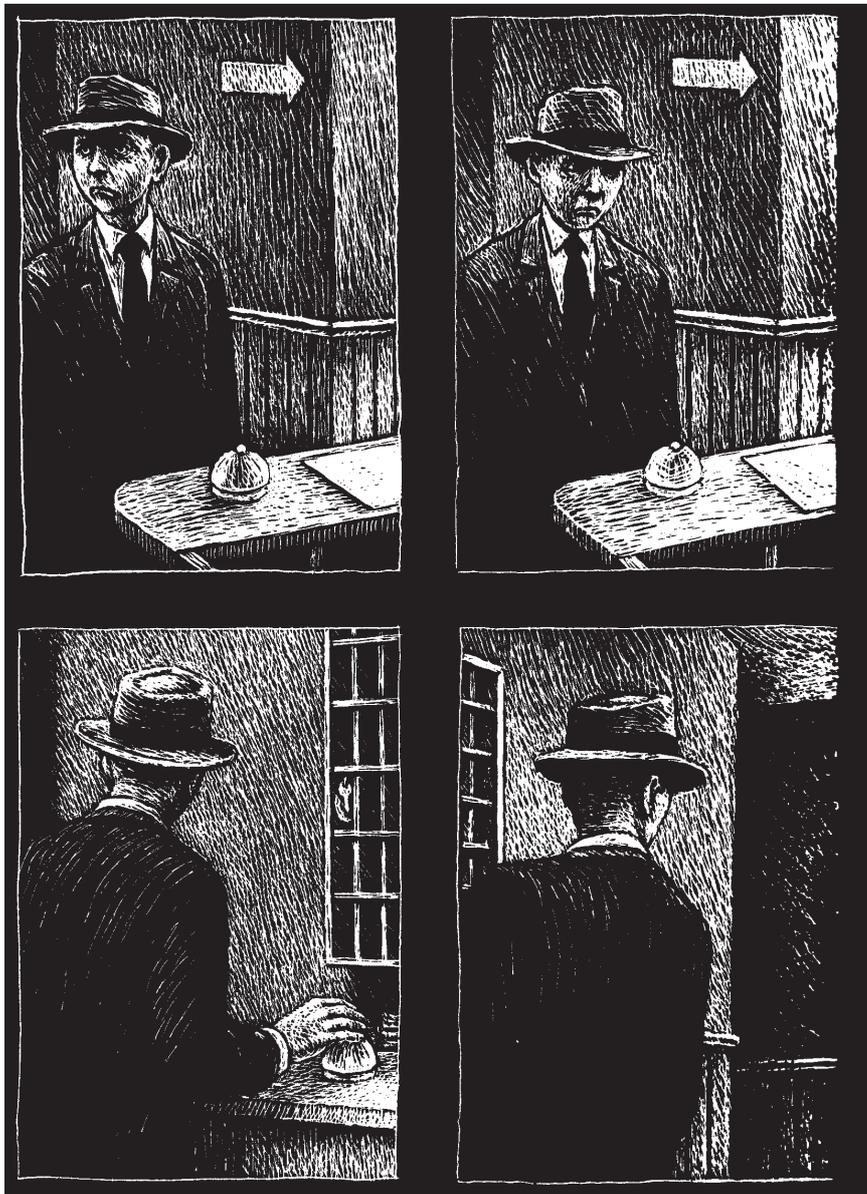


Nun sind obige Wortfindungen weder international verständlich, noch (meiner Meinung nach) sonderlich elegant. Bei halbwegs routinierter Beherrschung comicspezifischer Zeichensprache ist es auch gar nicht notwendig, auf diese und ähnliche Arten von BABY-SPRECH zurückzugreifen.

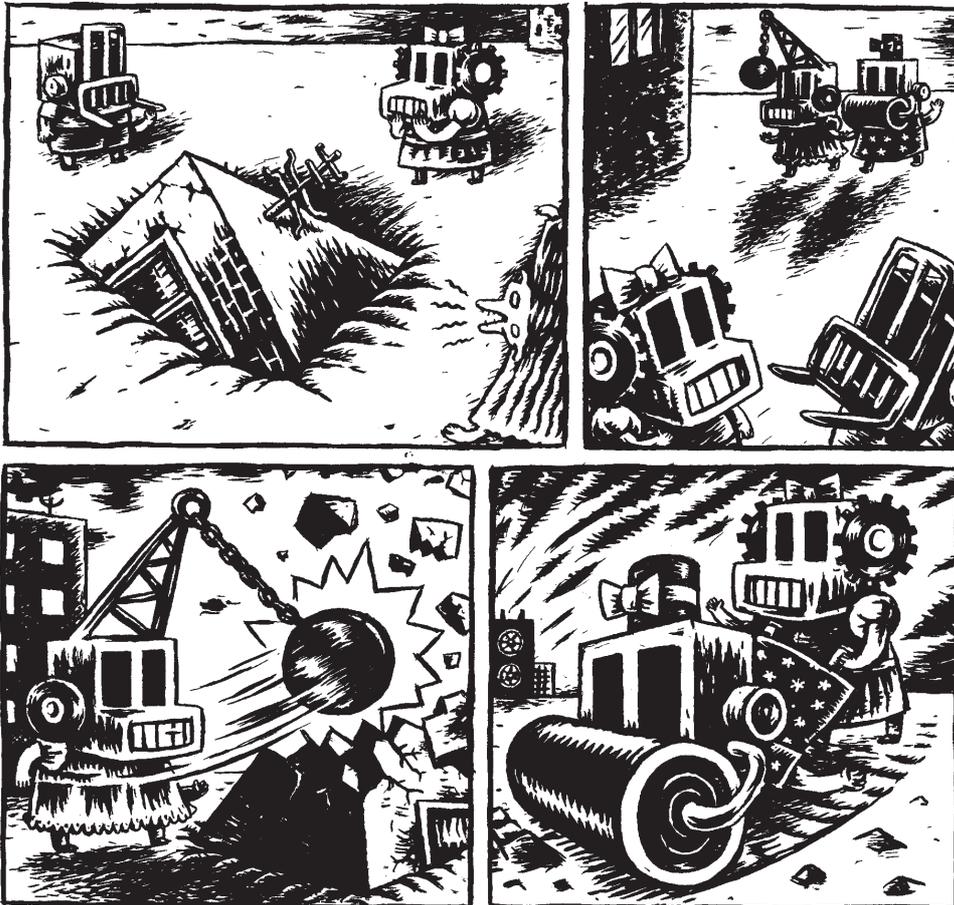


Der richtige Einsatz grafischer Mittel reicht hier vollkommen aus, um eine comichafte Überzeichnung der Vorgänge zu erzielen.

Stille im stummen Comic: Durch den Verzicht jeglicher Geschwindigkeitslinien und 'GERÄUSCH-ANDEUTUNGEN' in Bild 3 erreicht der Zeichner hier eine traumähnliche, geräuschlose Stimmung.



Zum Vergleich dazu eine expressivere Darstellung eines durch AKTION verursachten Geräusches.



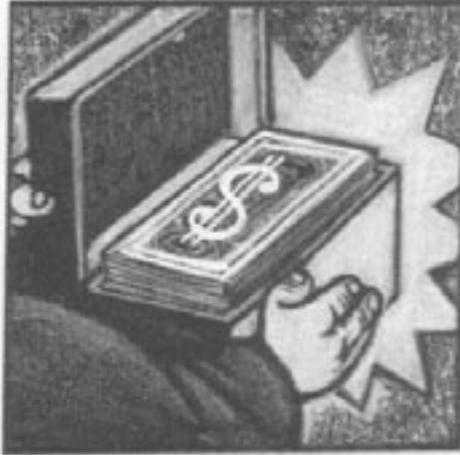
Die Geschwindigkeitslinien betonen die AKTION, das aus der Aktion resultierende GERÄUSCH wird durch das gezackte Bildelement visualisiert. Ein typisches Beispiel einer rein optischen Wiedergabe eines lauten Geräusches.

Die ebenso wortlose
Darstellung eines lauten "PENG!"



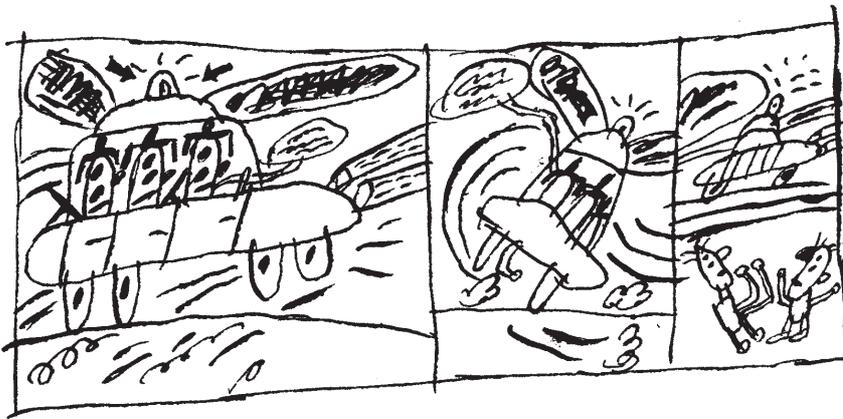
Interessant scheint mir hier, dass das Schuss-
geräusch im letzten Bild in einem anderen
Kontext (dem des fotografiertwerdens)
auch als KUCK! gelesen werden könnte.
Neben der reinen Formensprache ist die
Deutung der einzelnen Bildelemente immer
auch vom SEQUENZIELLEN ZUSAMMENHANG
abhängig.

Eine den vorherigen Beispielen ähnliche Zeichensprache resultiert hier in einem rein OPTISCHEN Knalleffekt.



Trotz der ähnlichen Bildfindung wird hier KEIN akustisches Signal dargestellt.

Ein Meister der visuellen Abstraktion ist Benoit JACQUES. Bei ihm erhalten Protagonist, Sprache und Geräusch absolute Gleichwertigkeit.

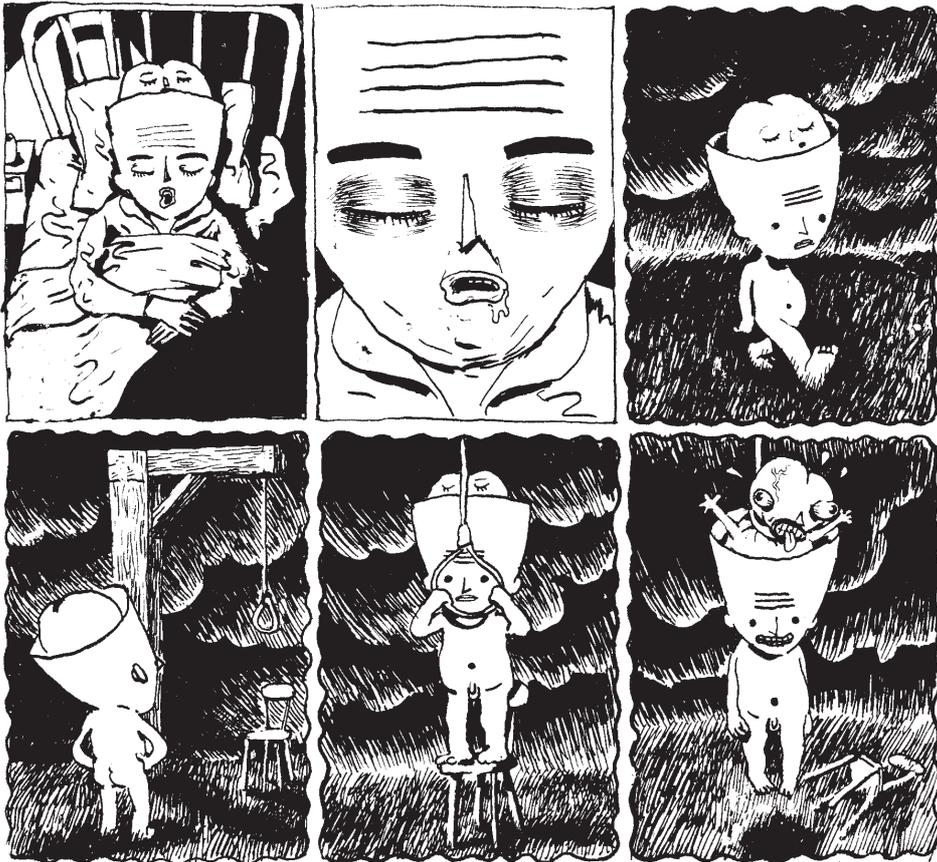


In seiner Darstellung könnte das Licht des Scheinwerfers genauso gut ein Geräusch sein.

5. ERZÄHLTECHNIKEN

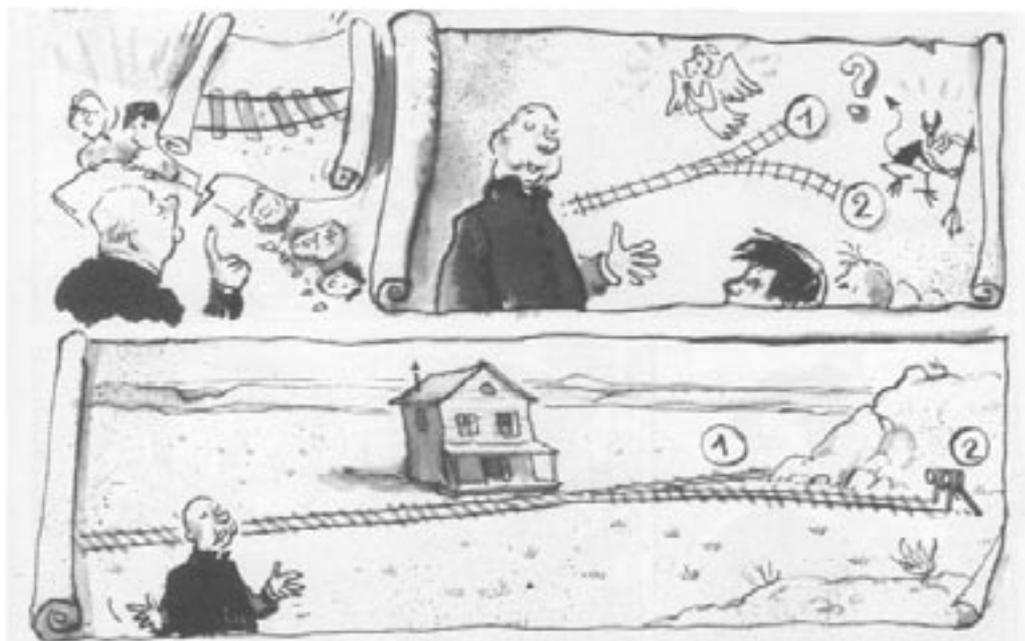
Nicht alles lässt sich im stummen Comic erzählen ... Aber doch recht viel. Je komplexer die Erzählung, desto klarer sollte die zeichnerische Umsetzung sein, um den Leser nicht vor unlösbare Rätsel zu stellen.

Eine abgerundete Form des Bildrandes bedeutet im Comic oft die Kennzeichnung verschiedener Zeitebenen.



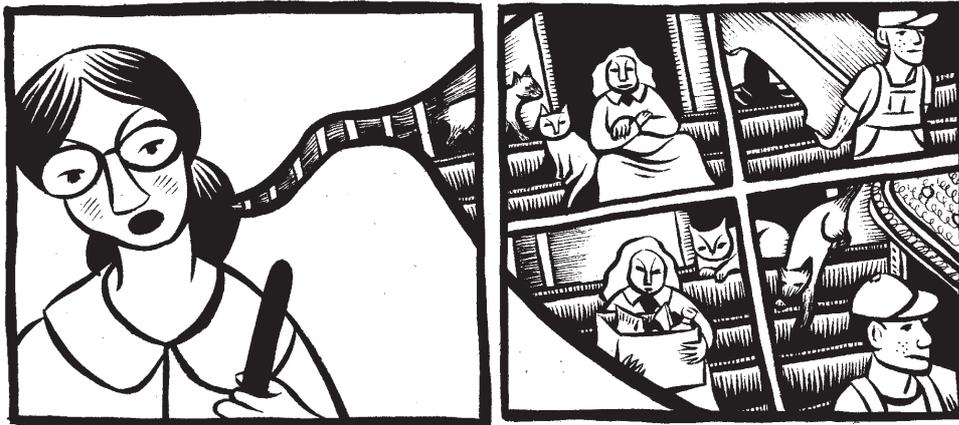
Der sequenzielle Zusammenhang macht deutlich, dass es sich hier um einen TRAUM handelt. Eine ähnliche Formensprache könnte aber auch für die Darstellung einer Rückblende verwendet werden.

Die Möglichkeiten zur Veranschaulichung verschiedener Zeitebenen sind vielfältig. Hier wird eine erzählende Rückblende durch ein dokument-ähnlich aufgerolltes Papier versinnbildlicht.



Der Zeichner nimmt sich zusätzlich die Freiheit, die erzählende Figur IN die Rückblende zu integrieren.

Eine andere Darstellung einer erzählenden Rückblende: Die Erzählung in der Sprechblase wird in verschiedene Bilder zerteilt und erhält so einen kompakt narrativen Charakter.



Durch eine zusätzliche Kadrierung trennt die Zeichnerin die Erzählung von der erzählenden Figur.

Die Erzählung verselbständigt sich und wird für einen Moment Hauptmotiv des Comics.

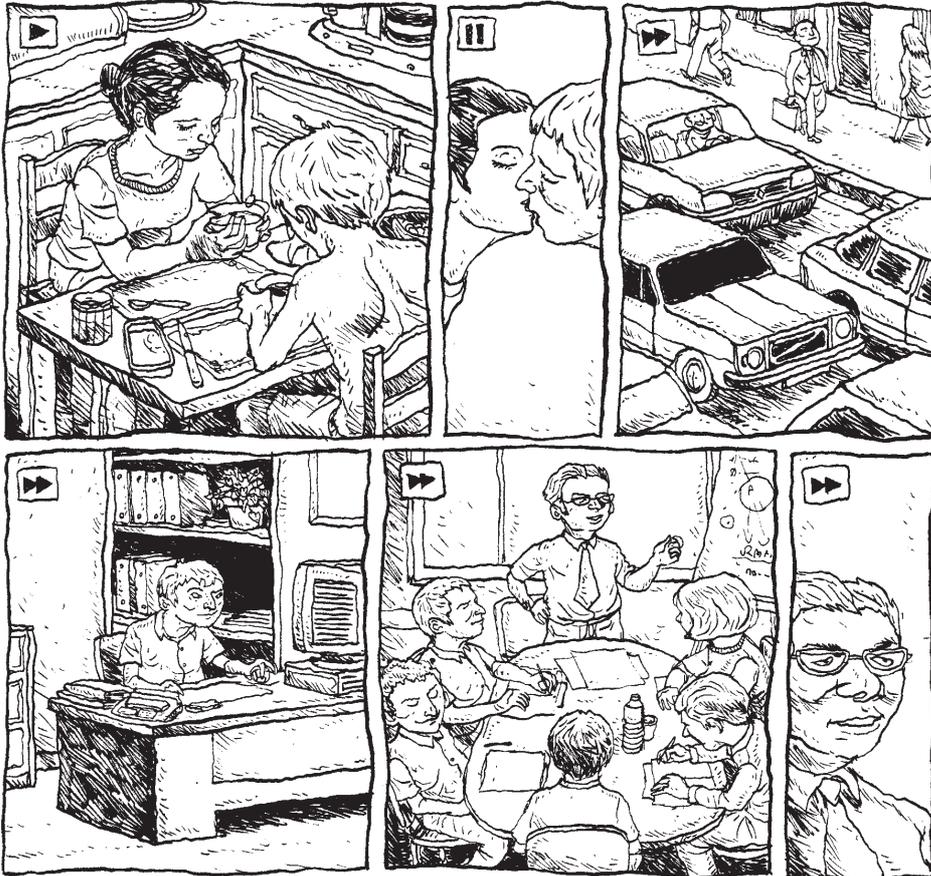
Ein Beispiel für filmisches Erzählen im Comic:



Neben der verknappten, elliptischen Erzählweise ist hier die Panel-grösse von Bild 6+7 bemerkenswert. Durch die Verkleinerung dieser Bilder steigert der Zeichner die Lesegeschwindigkeit und schafft den Eindruck einer schnellen Schnittfolge. Im letzten, grösseren Bild verlangsamt sich die Erzählung wieder.

Bildgrösse und Seitenaufbau beeinflussen den Rhythmus des Gesehenen.

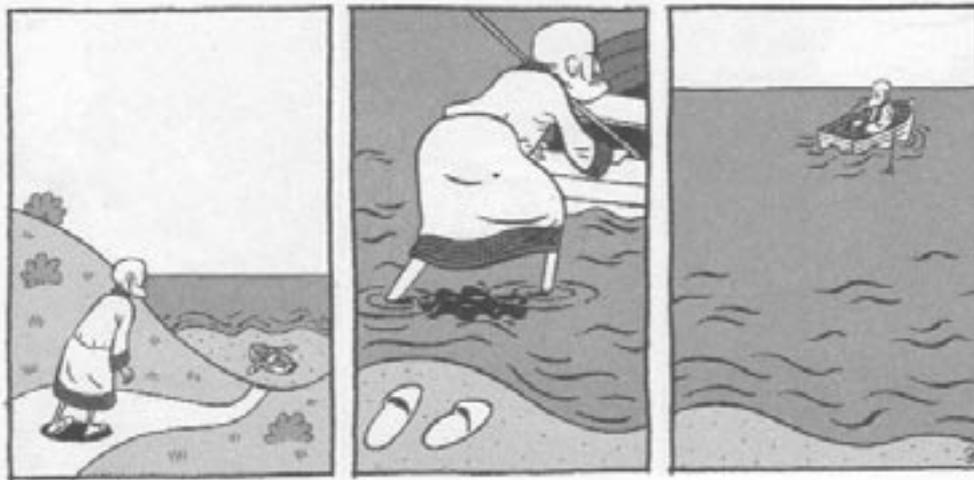
Einen direkteren Weg der Leserbeeinflussung
findet man hier:



Die Erzählung wird durch kleine, von Video-
rekordern bekannte Symbole rhythmisiert. Der
Leser erhält dadurch Information über die
Wichtigkeit der einzelnen Sequenzen.

Im Comic passiert viel auch ZWISCHEN den Bildern.

Jedes Bild ist immer nur Ausschnitt einer kontinuierlichen Aktion. Der Platz zwischen den Bildern ist eine Leerstelle, die der Leser auszufüllen hat. Erst dadurch entsteht der Eindruck eines durchgehenden Bewegungsablaufs.



In diesem Ausschnitt erzeugt die durchgehende Linienform am unteren Bildrand den Eindruck eines einzigen, SEGMENTIERTEN Bildes. Die einzelnen Abschnitte zeigen Momentaufnahmen eines Bewegungsablaufs. Der Platz zwischen den Bildern steht hier für AUSGESPARTE ZEIT.

Diese AUSSPARUNG ist ein grundlegendes Element jedes Comic.

Ein dem vorherigen Beispiel durchaus ähnlicher
Inhalt in einer komplett unterschiedlichen
grafischen Auflösung:



Der Zeichner verzichtet auf Bildränder und
Horizontlinie und schafft allein durch die
Größenveränderung des Protagonisten
einen räumlichen Eindruck.

Der Verzicht auf Bildrahmungen ist auch typisch für das Werk der Zeichnerin Anna SOMMER. Die einzelnen Bilder gehen nahtlos ineinander über, Innen- und Aussenansicht verschmelzen zu einer einzigen Zeichnung.



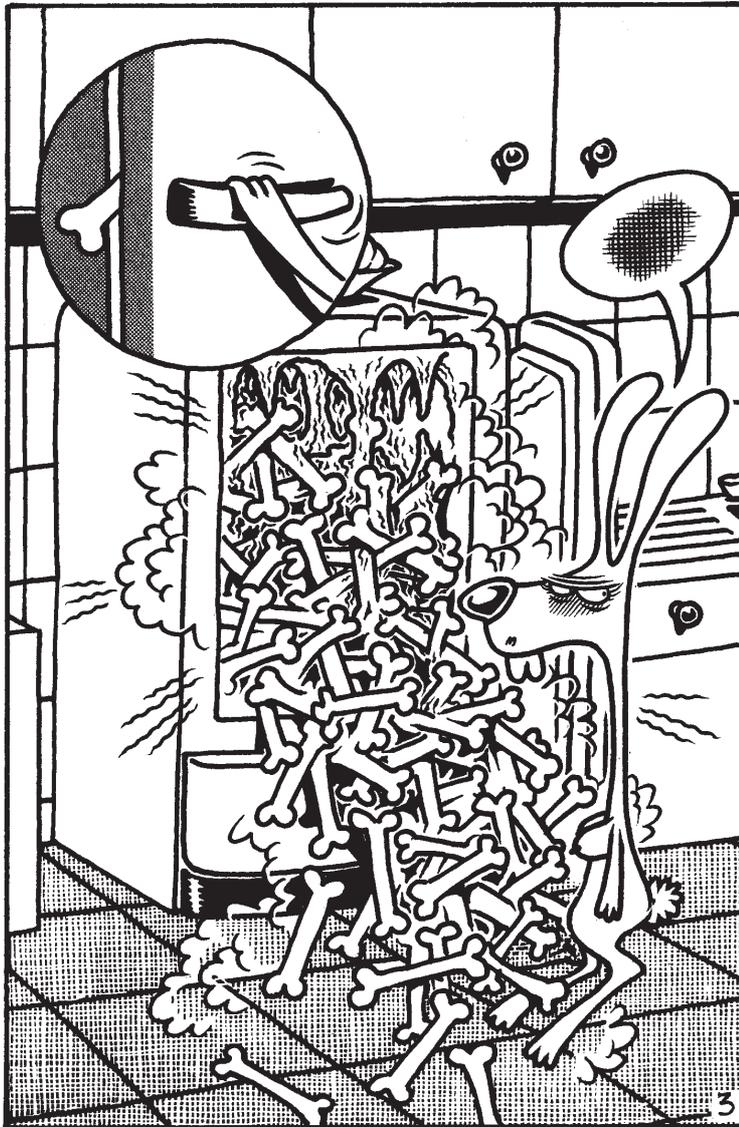
Auch die Erzählung in den Sprechblasen sprengt den ihr normalerweise zugeschriebenen Rahmen und wird so Teil des genau komponierten grafischen Gesamtbildes.

Eine dem Trickfilm ähnliche Form wird hier
gefunden :



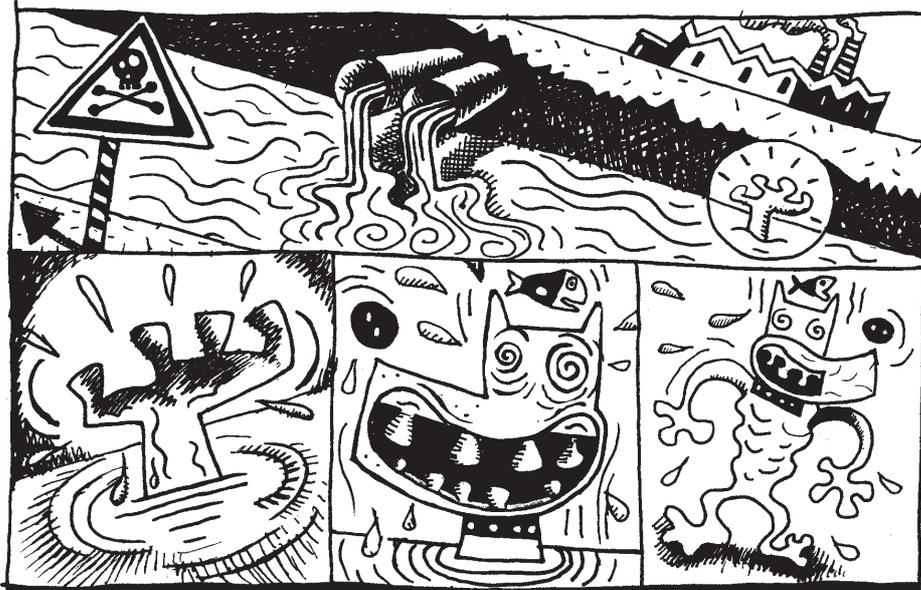
Der Hintergrund wird nur einmal wiedergegeben,
die handelnde Figur, der herkömmlichen
Animationsfilmtechnik ähnlich, an
verschiedenen Stellen positioniert. Man
könnte von diesen Ausschnitten als
ZEITFENSTER sprechen.

Ein ZEITFENSTER der besonderen Art
finden wir im nächsten Beispiel.



Durch das runde Bild-im-Bild wird hier
eine in der Wahrnehmung fast
gleichzeitig ablaufende Rückblende
eingeschoben,

Noch ein Beispiel einer ähnlichen formalen Lösung mit unterschiedlicher kontextueller Bedeutung.



Der Kreis im ersten Bild bedeutet hier keinen zeitlichen Einschub, sondern ist vielmehr als 'Aufmerksamkeitsfenster' zu lesen, das den Blick auf ein für die Erzählung wichtiges Bildelement lenkt. Das zweite Panel dieses Ausschnitts greift dieses Bildelement in vergrößerter Form auf, wodurch die grafische Entsprechung eines Kamera-Zooms erzielt wird.

Im nächsten Beispiel leistet das eingeschobene runde Bild statt einer zeitlichen eine rein geographische Zuordnung.



Ähnlich wie in dem Beispiel von Anna Sommer wird auch hier Innen- und Außenraum in einer einzigen Zeichnung dargestellt, allerdings findet der Künstler hier eine vollkommen andere, vielleicht auch leichter zugängliche Umsetzung.

Zum Abschluss noch ein Ausschnitt aus der wohl komplexesten Erzählung in COMIX 2000.



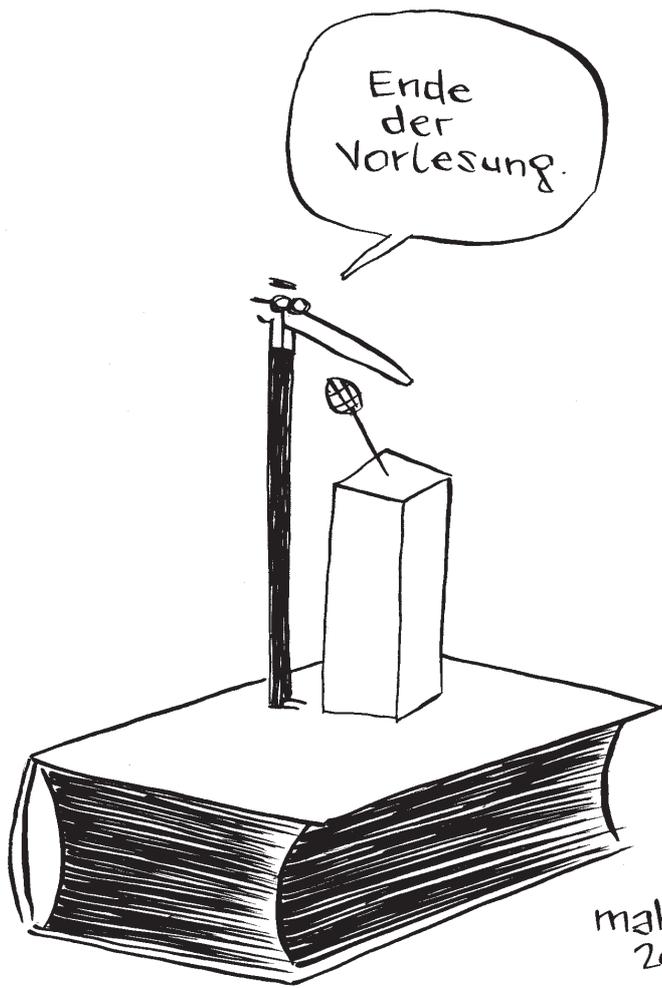
Hier sind Rückblenden und Erzählung-in-der-Erzählung dermassen verschachtelt, dass man als Leser versucht ist, ab Bild 6 die Leserichtung zu ändern

Der Comicleser hat im Unterschied zum Betrachter eines Films die Möglichkeit, die zeitlichen Abläufe selbst zu steuern.

Wie man sieht, kann das DECHIFFRIEREN von wortlosen Bildgeschichten also auch in HANDFESTE ARBEIT ausarten.

Im Zweifelsfall empfiehlt es sich dem angehenden Zeichner also vielleicht doch, auf das ERKLÄRENDE WORT zurückzugreifen.





mahler
2005