

## Erzähltheorie und Comics

Ziel des Referates ist es darzustellen, wie die Handlung im Comic im Vergleich zu den Gattungen Erzähltext, Drama und Film vermittelt wird und mit welcher Gattung die Ähnlichkeit am größten ist. Inwieweit lassen sich dafür die Ergebnisse der Erzähltextforschung, der Dramenanalyse und der Filmtheorie einsetzen?

Als Untersuchungsgegenstand habe ich *Herald Tribune* Zeitungscomics gewählt, die in der Regel aus vier Panels bestehen. Trotz dieser Kürze erzählen sie eine Geschichte – wie ein Erzähltext, ein Drama, ein Film, ein Ballett, eine Pantomime oder eine Oper: Es gibt eine Ausgangssituation, Figuren agieren zu einem bestimmten Zeitpunkt an einem bestimmten Ort, es gibt eine Endsituation.

Da der spezifische Charakter von Comics aus der Integration von Bild, Schrift und anderen Codes resultiert, habe ich für den Vergleich zwischen Comics, Erzähltext, Drama und Film folgende Analysekatogorien zugrunde gelegt:

Informationsvergabe durch das Bild, den Text und andere Codes

Struktur der erzählerischen Vermittlung

Erzählsituation

Fokalisierung

Zeit- und Raumstruktur

Bild-Text-Relation

### Informationsvergabe durch das Bild

Der Comic ähnelt als rein visuelles Medium dem Erzähltext. Das Drama und der Film dagegen sind audiovisuelle Medien. Durch die szenische Darstellung im Bild ist der Comic aber den audiovisuellen Medien ähnlicher als dem Erzähltext, denn die Bilder übernehmen im Comic, Drama und Film eine beschreibende Funktion, indem sie Handlungsraum und Figuren zeigen.

Da im Drama die Szene immer in der statischen Totale zu sehen ist, zeigen sich bei der Bildkomposition große Parallelen zwischen Comic und Film:

Der Schwerpunkt des Bildes ist die Bildmitte, d.h. die Relation der betonten Figuren oder Gegenstände zum Panel- bzw. Bildrand. Die Bildaufteilung innerhalb eines Comicpanels in Linien, Flächen und Formen lässt sich mit der Schwarz-Weiß- oder Farbaufteilung im Film vergleichen. Die wichtigste Parallele zwischen Comic und Film entsteht jedoch durch die – im Comic freilich nur metaphorisch zu verstehende – Kameraeinstellung/Kameraperspektive. In beiden Medien sind alle Kameraaufnahmen im Spektrum zwischen ‚Totale‘ und ‚Detailaufnahmen‘ möglich. In der Regel werden in Comics die Figuren und die Handlung in Halbtotale, d.h. in der Größe der menschlichen Gestalt, oder in Naheinstellung, d.h. Figur bis zur Hüfte, dargestellt. Die Lagerung der Blickachse (z.B. Vogel- oder Froschperspektive) kann in beiden Medien variiert werden. Eine fantasievolle Gestaltung des Bildes ist im Comic durch die Zeichnung, im Film u.a. mit Hilfe von Computerticks und Spezialeffekten möglich.

Der Film bietet zusätzlich die Möglichkeit des Kameraschwenks innerhalb einer Einstellung. Dies ist im Comic innerhalb eines Panels nicht darstellbar. Auch für die Änderung der Filmbildlaufgeschwindigkeit (z.B. Zeitlupe) gibt es in den kurzen Dailies keine Entsprechung.

Bei der Bewegungsdarstellung zeigen sich wieder wichtige Parallelen zwischen den Medien Comic und Film:

Wenn die Kamera feststeht, sind im Comic die Figuren mit Geschwindigkeitslinien bzw. im Film ‚verwischt‘ dargestellt, der Hintergrund ist dagegen scharf zu sehen. Fährt aber die Kamera mit den Figuren mit, ist der Hintergrund ‚verwischt‘ gezeichnet bzw. gefilmt und die Figuren sind stattdessen klar zu sehen. Informationen über einen Bewegungsvorgang in Comics liefern dabei die konventionalisierten Comiczeichen, d.h. Bewegungslinien an den Beinen, kleine Linien neben dem Ellenbogen oder Kopf, aber auch z.B. Wolken unter den Füßen.

Bei der Darstellung der Figuren im Bild zeigen sich große Unterschiede zwischen den Medien Comic und Film:

Die Figuren im Zeitungscomic sind stilisiert gezeichnet und müssen – wenn sie nur ausschnittsweise zu sehen sind – zur effizienten Informationsvergabe oft mit symbolischen Attributen oder signifikanten Merkmalen ausgestattet werden, die ein schnelles Wiedererkennen der Figur ermöglichen. In Comicserien tragen die Figuren deswegen häufig die gleiche Bekleidung und verändern nie ihre Frisur. Im Comic liegt der Schwerpunkt der Mimik durch die schematisch stilisierte Darstellung meist auf den Elementen Augen, Augenbrauen/Lider und Mund. Im Film ist die Darstellung der Mimik durch das Zusammenspiel vieler Elemente wesentlich nuancenreicher als im Comic. Während im Drama die räumliche Entfernung zwischen Figuren und Zuschauer ‚große Gesten‘ und eine übertriebene Mimik erfordert, sind im Comic und im Film detaillierte ‚Großaufnahmen‘ der Mimik möglich. Wegen der schematischen Darstellung der Augen, Augenbrauen und des Mundes wird die Mimik in Comics aber auch in der Regel übertrieben dargestellt, damit sie ‚lesbar‘ ist und verstanden wird, z.B. das plastische Hervortreten der Augen und Pupillen bei Entsetzen.

In der Darstellung des nonverbalen Verhaltens (Körperhaltung, Körperichtung, Blickrichtung, Gestik und Mimik) unterscheidet sich das Drama von Comics und Film, da auf der Bühne die Figuren in der Regel immer vollständig zu sehen sind. Im Comic und im Film dagegen ist – bedingt durch die Möglichkeit der ‚Kameraaufnahme‘ und der Filmeinstellung bzw. des Panellausschnittes – eine Auswahl der dargestellten Körperelemente möglich. Diese Betonung durch Selektion ist damit in beiden Medien ein erzählerisches Mittel. Insgesamt kommt in allen Gattungen (Comic, Erzähltext, Drama und Film) dem nonverbalen Verhalten eine zusätzliche Bedeutung zu, denn es kann die verbalen Aussagen ergänzen, verstärken oder ihnen widersprechen – dies ist z.B. wichtig zur Vermittlung von Ironie. Dadurch ist die Darstellung der Körpersprache (bzw. deren verbale Beschreibung in Erzähltexten) ein wichtiges Gestaltungsmittel.

### **Informationsvergabe durch den Text**

Die sprachliche Kommunikation zwischen den Figuren erfolgt in Comics über Sprechblasen. Durch den Sprechblasendocht – und evtl. die Typografie des Sprechblasentextes – erfolgt die Zuordnung des Textes bzw. der Aussage zum jeweiligen Sprecher. Diese Sprecheridentifikation geschieht im Drama und Film durch Gestik, Mimik und Stimmqualität, in Erzähltexten in der Regel durch inquit, d.h. Texthinweise wie ‚sagt er‘.

Comicsprechblasen legen durch ihre Anordnung im Bild und die konventionalisierte Schreib-/ Leserichtung (von links nach rechts, von oben nach unten) auch die Handlungsreihenfolge fest (wer spricht zuerst, wer spricht danach).

Comicfiguren sind sehr höflich, denn sie sprechen in der Regel nacheinander. Unterbricht ein Sprecher den anderen, endet der erste Sprechblasentext zumeist mit Punkten, der nächste Sprechblasentext kann mit Punkten beginnen. Während im Drama und im Film die Figuren gleichzeitig sprechen können, muss dies in Erzähltexten durch Erzählerhinweis (‚rufen beide gleichzeitig‘) hervorgehoben werden. In Comics ist diese Gleichzeitigkeit durch die bildliche Überlagerung zweier Sprechblasen vermittelbar.

Lesen Figuren im Drama Briefe, Telegramme, Türschilder etc., müssen diese von einer Figur laut vorgelesen werden - falls der Zuschauer den Inhalt wissen soll. Im Film und im Comic kann der Rezipient diese Texte durch die Möglichkeit des vergrößerten Bildausschnittes der ‚Kamera‘ direkt ‚mitlesen‘. Textelemente wie Briefe oder Hausaufgaben werden in Comics häufig in das Panel hineingeschrieben, in der Regel in einer besonderen Schrift.

### **Informationsvergabe durch andere Codes**

Der Ton der audiovisuellen Medien Drama und Film wird in den rein visuellen Medien Comic und Erzähltext auf verschiedene Arten vermittelt:

Im Comic geschieht dies über

- comicspezifische Codes oder besondere Schreibweise für Dialekt und Lispeln,
- durch grafische Konventionen wie Schriftbild für Lautstärke und Betonung,
- lautmalerische Wörter für Geräusche wie z.B. Türknall, Schnarchen oder

– durch spezielle Zeichen wie Noten für Musik etc.

Im Erzähltext werden die akustischen Signale verbal beschrieben, z.B. ‚sagt er leise‘, ‚knallt die Tür‘.

Da Comicfiguren alle im Bild vermittelten ‚Töne‘ ‚hören‘ können (außer den in Denkblasen dargestellten Musiknoten beispielsweise), gibt es für Film-Hintergrundmusik, die nur für den Zuschauer hörbar ist, im Comic (und im Erzähltext) keine Entsprechung.

### **Struktur der erzählerischen Vermittlung: Erzählsituation**

In allen beschriebenen Medien ist die Erzählung in kleinere Einheiten strukturiert. Der kleinsten Einheit Comicpanel entsprechen die – allerdings wesentlich komplexeren – Abschnitte/Kapitel im Erzähltext, Auftritte/Szenen im Drama und Einstellungen im Film. Durch diese Einheiten wird die Reihenfolge der dargestellten Ereignisse festgelegt. Um die Leerstellen zwischen den Einheiten zu ergänzen, muss sich der Rezipient fragen: Was ist gleich geblieben, was hat sich geändert und wie geht eine Einheit in die nächste über?

Im Comic und Film sind theoretisch sechs verschiedenen Arten von Übergängen möglich:

- von Augenblick zu Augenblick (ohne Figuren-, Raum- und Zeitwechsel),
- von Handlung zu Handlung, d.h. ein einzelnes Subjekt bei verschiedenen Handlungen
- von Gegenstand zu Gegenstand, aber innerhalb einer Szene, z.B. passiert ein Läufer die Zielgerade, ist im nächsten Panel die Stoppuhr zu sehen,
- von Szene zu Szene, mit erheblichen Raum- und Zeitdifferenzen sowie evtl. Figurenwechsel
- von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt, dabei wird größtenteils der Aspekt der Zeit vernachlässigt, z.B. lässt den Blick über verschiedene Aspekte eines Ortes, einer Idee oder einer Stimmung schweifen, und
- Paralogien, die keinerlei logischen Bezug zwischen den Panels herstellen.

Am weitest häufigsten werden aber im Comic und im Film die Übergänge von Handlung zu Handlung, von Gegenstand zu Gegenstand (bedingt durch die Möglichkeit der Kameragroßaufnahme) und von Szene zu Szene sein, dagegen im Erzähltext und Drama nur von Handlung zu Handlung (ohne Figurenwechsel) oder von Szene zu Szene (mit Zeit-, Raum- und/oder Figurenwechsel).

Täglich erscheinende Comicstrips sind in sich abgeschlossene Einheiten, können aber darüber hinaus Teil einer längeren Geschichte sein. Die Verknüpfung von einem Comicstrip zum nächsten erfolgt bei Zeitungscomics mit Gagstruktur ohne einen spannungsbildenden Cliffhanger. In der Regel knüpft die Handlung des ersten Bildes des folgenden Strips mit gleichen Figuren und gleichem Raum ohne größeren Zeitsprung an das letzte Bild des vorangegangenen Comics an.

Während im Drama die Handlung mit dem Schwerpunkt Dialog szenisch ‚präsentiert‘ wird, zeigen sich in der erzählerischen Vermittlung große Parallelen zwischen den Gattungen Comic, Erzähltext und Film.

Im Comic sind wie im Erzähltext und im Film theoretisch alle Erzählinstanzen möglich, d.h. Ich-Erzähler oder personale/neutrale bzw. auktoriale ‚allwissende‘ Erzähler. Da die Handlung im Comic mit Sprechblasen als Dialog und Denkblasen als Bewusstseinsdarstellung aber gezeigt wird, ist hier – wie im Medium Film – die personale/neutrale Erzählsituation am häufigsten: Erzählerberichte, -beschreibungen und -kommentare eines auktorialen, expliziten Erzählers sind zwar über Blocktext im Comic oder als *voice-over narrator* im Film möglich, bilden aber eher die Ausnahme. In kurzen Zeitungs-Comicstrips kommen sie nie vor.

Ich-Erzählsituationen sind weder im Comic noch im Film nur über das Bild darstellbar: Comics benötigen eingeschobene Erzählertexte, der Film setzt den akustischen Hinweis auf eine Erzählerfigur voraus.

Die Sprecheridentifizierung erfolgt im Comic durch den Sprechblasendocht, evtl. ergänzt durch die Mimik (aufgerissener Mund), in Erzähltexten u.a. durch Inquits. Im Drama und im Film ist der Sprecher meist durch die Mimik wie Lippenbewegung oder die Stimme zu erkennen.

## **Fokalisierung**

In der Erzähltheorie wird unterschieden zwischen der Erzählinstanz ‚who tells‘, d.h. dem Erzähler, der die Handlung vermittelt und der Fokalisierungsinstanz ‚who sees‘:

Als Fokalisierer kann eine Figur hervortreten, durch deren Augen die Geschichte gesehen wird und deren Perspektive in den Vordergrund gerückt wird. Dies bedeutet, dass der Rezipient der Handlung durch die Wahrnehmungen und Gedanken einer handelnden Figur folgt. Fehlen Hinweise auf eine fokalisierende, handelnde Figur, spricht man von Erzählerfokalisierung.

Ähnlich dem Film kann dabei im Comic die ‚Kameraperspektive‘ Hinweise auf die Fokalisierungsinstanz geben:

Während ein ‚entfernter‘ Standpunkt der Kamera (z.B. bei Totale) den Abstand betont und damit auf Erzählerfokalisierung verweist, können der Blickwinkel der handelnden Figur und eine ‚kürzere‘ Distanz der Kamera zum Geschehen zeigen, durch wessen Augen die Handlung wahrgenommen wird. Ähnlich der ‚subjektiven Kamera‘ des Films kann dabei der Kamerablickwinkel bzw. Bildausschnitt zeigen, was die Figur gerade wahrnimmt. Dabei ist häufig die ‚sehende‘ Figur konsequenterweise nicht im Bild dargestellt. Auch die in beiden Medien in Großaufnahme gezeigte Mimik und Gestik vermitteln visuell die Gefühle einer Figur. Allerdings werden Gedanken, Träume etc. im Film wie im Drama in der Regel durch Bild und Ton dargestellt, nämlich entweder durch eine Stimme aus dem *off* oder durch einen Monolog.

Die Comicdenkblasen als Möglichkeit, das Bewusstsein darzustellen, rücken damit den Comic in die Nähe von Erzähltexten: Gedanken, Gefühle und Träume sind – als innerer Monolog – in den Denkblasen und verbalisiert im Erzähltext visuell vermittelbar.

Darüber hinaus bietet aber der Comic noch zusätzliche Möglichkeiten gegenüber dem Erzähltext:

Comicspezifische Codes wie Ausrufungszeichen für Erstaunen, Fragezeichen für Verständnislosigkeit, Herzen für Zuneigung, schwarze Wolken über dem Kopf für Wut, Tropfen um den Körper für Angst etc. können als ‚visuelle Metaphern‘ gelten, die Informationen über das Innere einer Figur vermitteln. Diese können innerhalb einer Denkblase oder direkt im Bild zu sehen sein. Auch die bildliche Darstellung ‚erträumter‘ Gegenstände in Denkblasen zeigt eine medien spezifische Besonderheit von Comics. Zusammengefasste Gedankenberichte, die auf Erzählerfokalisierung verweisen, sind dagegen nur in Erzähltexten zu finden und nicht in Zeitungcomics.

## **Zeitstruktur**

Die Erzähltheorie unterscheidet zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit. Erzählzeit ist die Zeit, die der Rezipient benötigt, einen Text aufzunehmen. Die erzählte Zeit ist die Zeit, die in der Handlung einer Passage vergeht.

Die Lesegeschwindigkeit des Rezipienten bestimmt im Comic und im Erzähltext die Erzählzeit. Da der Comicleser aber Bild und Text erfassen und in Verbindung bringen muss, ist die Erzählzeit stärker vom individuellen Leseverhalten abhängig als bei Erzähltexten, in denen die Lesegeschwindigkeit durch die Zahl der Zeilen und Seiten ungefähr zu messen ist. Im Drama entspricht die Erzählzeit der Dauer der Aufführung, im Film der Filmlänge. Bei Dialogen korreliert die erzählte Zeit mit der Erzählzeit bzw. Lesezeit.

Zeitsprünge zwischen den kleinsten Einheiten der Erzählung (Rückblende, Vorausschau) sind in allen Medien möglich. Der Handlungsablauf in Zeitungcomics ist aber, wie meistens auch im Drama, chronologisch.

Fehlen genaue Zeitangaben, muss der Rezipient die Zeitspanne zwischen den einzelnen Comicpanels, den Abschnitten im Erzähltext, den Szenen im Drama und den Filmeinstellungen erraten.

Die Analyse der erzählten Zeit innerhalb eines Panels zeigt wieder eine comicspezifische Besonderheit, denn sie hängt davon ab, ob es sich um eine Momentaufnahme im Sinne einer Fotografie oder um eine Sequenz handelt:

Eine Sequenz innerhalb eines Panels erkennt man daran, dass eine Sprechblase und/oder Bewegungslinien vorhanden sind. Zeigt das Panel eine Sequenz mit Bewegungslinien, sind ‚gerichtete‘ Bewegungslinien, z.B. Sprünge von A nach B, zeitlich leichter einzuschätzen als ‚runde‘ Bewegungslinien wie z.B. bei einem Kampf: Der Kampf scheint nämlich so lange zu dauern, wie der Leser das Bild betrachtet, also entspricht in diesem Fall die erzählte Zeit der Erzählzeit. Diese Abhängigkeit der erzählten Zeit von der Rezeptionsdauer findet in anderen Gattungen keine Entsprechung, d.h. Erzähltext, Drama und Film erscheinen im Vergleich zum Comic stärker linear.

Anders als im Erzähltext und im Film sind Pausen in der Handlung im Comic als ‚retardierende‘ Panels (ohne Dialog und Bewegungslinien) verbreitet, um den Gag des kurzen Comicstrips hinauszuzögern. Pausen in Erzähltexten dagegen werden häufig für Erzählerkommentare oder im Film für Kameraschwenks über den Handlungsraum genutzt. Bedingt durch die ‚zurückhaltende‘ personale/neutrale Erzählsituation findet dies in den kurzen Zeitungscomics keine Entsprechung.

Eine weitere Besonderheit in der Zeitanalyse von Comics ist die Tatsache, dass Comicfiguren nie altern, obwohl die Geschehnisse der Comicserien in den zeitlichen Ablauf der Jahreszeiten eingebettet sind.

### **Raumstruktur**

Auch in der Darstellung des Handlungsraumes gibt es durch das Bild Parallelen zwischen Comic und Film. Obwohl in Comics der Raum in den Dailies meist nur stilisiert angedeutet ist, im Film dagegen Originalschauplätze oder aufwändige Studiokulissen möglich sind, sind in beiden Medien fantasievolle, unrealistische und unmögliche Handlungsräume darstellbar. Im Comic und im Film kann der gleiche Handlungsraum aus unterschiedlichen Perspektiven gezeigt werden. Schnelle Orts- oder Perspektivenwechsel sind im Comic dabei von Panel zu Panel, im Film von Einstellung zu Einstellung möglich. Ist der Raum im Comic im ersten Panel bzw. im Film durch den *establishing shot* zu Beginn einer Einstellung zu sehen, gilt er weiter bis zur Darstellung eines neuen Handlungsortes, da in beiden Medien die handelnden Figuren durch die Großaufnahme den Hintergrund ‚verdrängen‘ können. Auch im Erzähltext sind fantasievolle Handlungsräume und schnelle Ortswechsel möglich, müssen aber verbal beschrieben sein. Fehlen Angaben zum Handlungsraum – oder sind die Handlungsräume nur angedeutet –, muss der Leser sie ergänzen, da er den Handlungsort zwar nicht sieht, die Erzählung aber irgendwo stattfindet. Die Erzählinstanz kann die Darstellung des Handlungsortes aber auch nur zu Beginn der Geschehnisse bewusst weglassen und ihn erst später zeigen. Dies kann im Comicstrip bzw. einer Filmszene zur Pointe führen. Damit stellt der Handlungsraum nicht nur einen Schauplatz dar, sondern hat auch eine Erzählfunktion.

Zeitlich parallele Handlungen an verschiedenen Orten sind im Comic über Panelteilung, im Film über Bildteilung direkt vermittelbar. Dadurch ist kein zusätzlicher Erzählerhinweis (wie in Erzähltexten z.B. ‚Zur gleichen Zeit...‘) notwendig. Die Flexibilität der Raumdarstellung in Comic und Film unterscheidet sich damit wesentlich von dem statischen Bühnenbild im Drama, das in der Regel immer zu sehen ist und schnelle Ortswechsel ausschließt. Die akustische Erweiterung des Handlungsraums – ‚mimetic space‘ – ist in Comics durch einen geraden oder gezackten Sprechblasendocht zum rechten oder linken Panelrand darstellbar. Dies entspricht dem Ton aus dem *off* im Film und im Drama, bzw. dem Erzählerhinweis im Erzähltext. Eine comicspezifische Besonderheit bei der Erweiterung des ‚sichtbaren‘ Raums zu einem größeren ‚narrativen‘ Raum liegt in der Möglichkeit, den Panelrahmen wegzulassen. Damit kann in Comics eine ‚unbegrenzte, endlose‘ Weite suggeriert werden.

In Comicserien (ähnlich Fernsehserien) hat der Handlungsraum häufig noch eine weitere Funktion: Der Handlungsort kann auf eine feststehende Figurenkonstellation mit konstantem Handlungsschema verweisen. (Bei der von mir untersuchten Comicserie *Calvin and Hobbes* deutet der Handlungsraum Küche in der Regel den Dialog zwischen Calvin und Mom an, Wohnzimmer Calvin und Dad, Wiese/Baum, Schlitten-/Wagenfahrt immer nur Calvin und Hobbes ...)

### **Bild-Text-Relation**

Die Anforderungen an den Rezipienten sind in den Medien Comic, Erzähltext, Drama und Film unterschiedlich. Während der Leser von Erzähltexten den Text in der von ihm individuell bestimmten Zeit aktiv ‚visualisiert‘, sehen und hören die Zuschauer eines Dramas oder Films die Handlung simultan, aber eher passiv in einer vorgegebenen Zeit. Der Rezeptionsspielraum ist im Drama und Film kleiner als im Comic.

Durch die individuelle Lektüre ähneln Comics dem Erzähltext. Statt den Text zu ‚visualisieren‘ muss der Comicleser allerdings die speziellen Comiccodes umsetzen.

Die Präsentation der Handlung über das Bild rückt den Comic aber in die Nähe von Film und Drama. Bild und Text ergänzen sich, wobei ‚stumme‘ Handlungsabschnitte, d.h. Comicpanels ohne Sprechblase, Dramenszenen ohne Dialog oder Filmeinstellungen ohne Ton, möglich sind. In diesen Abschnitten ohne Text übernehmen allein die Bilder die Beschreibung der Handlung und Emotionen.

In allen drei Medien gibt es damit eine Wort-Bild-Ergänzung und keine Verdoppelung der Information, denn Teile der Handlung sind über Bild oder Text dargestellt.

## Fazit

Der Einsatz des Analyseinstrumentariums hat gezeigt, dass sich viele Kategorien aus den verschiedenen Gattungen auf Comics übertragen lassen. Eine Besonderheit des Comics bildet die korrelative Verbindung von Wort und Text, die bildliche Darstellung von spezifischen Codes zur Informationsvergabe über akustische Signale, Bewegungen und Gefühlen. Die Untersuchung hat aber auch ergeben, dass es in Comics einige Besonderheiten in der erzählerischen Vermittlung gibt, die sich mit dem herkömmlichen Konzept der Erzählsituation nicht erfassen lassen:

Bei der Frage, wie die Erzählinstanz die Handlung vermittelt und die Geschehnisse strukturiert, ist das Comiclayout, d.h. die bildliche Darstellung ein wichtiges Moment, durch das der Comic sich von den anderen Gattungen wesentlich unterscheidet. Die fest vorgegebene Größe des Comicstrips in einer Tageszeitung legt den Umfang des Comics fest. Aber selbst ein ‚starres‘ Layout von vier gleichgroßen Panels lässt bei der formellen Gestaltung der bildlichen Darstellung viele Variationen zu. Jede Abweichung vom ‚üblichen‘ Bildaufbau bewirkt eine Akzentuierung der Handlung, z.B. die Form oder das Weglassen des Panelrahmens oder eine eckige statt der normalen runden Sprechblasenform. Ändert sich bzw. fehlt in nur einem Bild eines dieser Elemente, ist das Bild dadurch betont. Abweichungen in mehreren Bildern dagegen zeigen häufig an, dass die vom üblichen Layout abweichenden Bilder zusammengefasst sind und auch inhaltlich eine Einheit bilden. Auf diese Art wird oftmals das erste und dritte Panel gegenüber dem zweiten und vierten abgesetzt, oder das erste und letzte Panel bilden durch das gleiche Layout eine Art Rahmen. Diese Strukturierungsmöglichkeit ist nur in Comics in dieser Form möglich.

Dagegen ist das Zeigen bzw. Nichtzeigen von Raumzeichen und der Wechsel des Bildausschnittes durch die ‚Kameraperspektive‘ eine Betonung, die auch im Film zu finden ist. Ist das Layout eines Comicstrips in der Gestaltung – aber nicht in der Gesamtgröße – variabel, wie z.B. in der Serie *Calvin and Hobbes*, bieten sich eine Reihe zusätzlicher erzählerischer Möglichkeiten. Da die Größe und das Arrangement der einzelnen Panels die Wahrnehmung der erzählten Ereignisse steuern, bedeutet jede Abweichung von der üblichen Panelanzahl eine Betonung. Größere Einzelpanels bedeuten eine Reduzierung der Panelanzahl im Comicstrip, kleinere bzw. schmalere Einzelpanels bieten dagegen mehr Platz für eine größere Anzahl von Bildern. Die Betonung einzelner Szenen ist in Comics auch durch die Größe eines Panels zu erreichen, im Film und im Drama dagegen durch die Länge und Dauer einer Szene. Dadurch sind Film und Drama Zeit-kontrolliert, während der Comic Raum-kontrolliert ist. Die Steuerung der erzählten Zeit kann damit durch die Veränderung der Panelgröße erreicht werden. Dies zeigt, dass nur im Comic die Erzählinstanz die Handlung durch rein formale Änderungen des Comicstrips segmentieren, zusammenfassen oder betonen kann.

Eine weitere Besonderheit bilden die Ein-Bild-Comics, die – ohne Sprechblasen oder Bewegungslinien – einen prägnant-signifikanten Moment zeigen. Die medienspezifische Besonderheit liegt darin, das Davor und Danach nicht zu zeigen, so dass der Leser die Handlung davor und danach ergänzen muss.

Schon die Analyse der ‚kurzen‘ Comicstrips hat gezeigt, dass sich viele Aspekte der Erzähltheorie auf die Gattung Comic anwenden lassen, aber dass es darüber hinaus einige medienspezifische Besonderheiten gibt, die sich nicht mit den herkömmlichen Kategorien beschreiben lassen.

Marianne Krichel: m Erzählerische Vermittlung im Comic am Beispiel des amerikanischen Zeitungscomics *Calvin and Hobbes*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag 2006, ISBN 3-88476-824-7