

Thierry Groensteen

## Die Rhythmen der Comics<sup>1</sup>

Alles, was Dauer hat, enthält Musik – so, wie auch alles, was sichtbar ist, eine graphische Gestaltung hat und alles, was sich bewegt, Tanz beinhaltet.

Dauer, ob kurz (in einem Strip von drei oder vier Panels) oder lang (in einer dreihundertseitigen Graphic Novel), macht eine wesentliche Dimension von Comicerzählungen aus, wie von anderen Erzählungen auch.

Daher kommt Comics auch ‚Musik‘ zu. Und da sich Comics durch ihre Fähigkeit auszeichnen, Zeit in Raum umzusetzen<sup>2</sup>, bedeutet die rhythmische Skansion der Erzählung notwendigerweise bestimmte Aneignungen des Raums.

Wie wichtig der Rhythmus als Strukturelement für die diskursiven Möglichkeiten von Comics ist, habe ich schon in *Système 1* betont:

Der ‚Text‘ des Comics folgt einem Rhythmus, der ihm durch die Abfolge der Panels aufgeprägt wird; einem Grundschatz, der, wie in der Musik, durch komplexere rhythmische Effekte begleitender ‚Instrumente‘ (weiterer Parameter des Mediums) genauer entwickelt, nuanciert, oder überlagert werden kann [...].<sup>3</sup>

Ich beschrieb damals den Prozeß der Comiclektüre als einen „rhythmischen Vorgang der Panelüberschreitung“<sup>4</sup>. Somit war eine der sechs Funktionen, die das Panel erfüllen sollte, eben die rhythmische:

---

<sup>1</sup> Dieser Beitrag entspricht einem Auszug aus Thierry Groensteen. *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*. Paris: Presses Universitaires de France 2011. Die deutsche Übersetzung beruht auf dem französischen Original sowie der englischen Übersetzung von Ann Miller.

<sup>2</sup> Vgl. Scott McCloud. *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York: Harper Collins 1994, S. 99f.

<sup>3</sup> Thierry Groensteen. *Système de la bande dessinée*. Paris: Presses Universitaires de France 1999, S. 55.

<sup>4</sup> Ebd., S. 56.

Jedes neue Panel bringt die Erzählung voran und hält sie zugleich fest. Der Rahmen agiert in diesem doppelten Manöver als Progression/Retention.<sup>5</sup>

Aber wenn sich aus einer allgemeinen Theorie der Comicsprache die Möglichkeit einer Comicpoetik eröffnen soll, wird sie sich mit derart knappen Beobachtungen kaum zufriedengeben. Sie bedarf einer umfassenderen Theorie des Rhythmus.

Es fällt doch auf, daß dieses Thema von den Theoretikern nie angegangen wird<sup>6</sup>, während Künstler es immer wieder als einen der wichtigsten Aspekte ihrer Arbeit hervorheben. Indem ich dies schreibe, habe ich eben folgendes bei Christophe Blain gelesen:

Comics sind wie Gesang. Sie stellen uns vor Fragen des Rhythmus. [...] Wenn ich eine neue Geschichte schreibe, erzähle ich sie mir selbst, noch bevor ich zum Storyboard komme, in einem gewissen Rhythmus, in dem es bestimmte betonte Stellen gibt. Die Geschichte muß lebhaft weitergehen, aber ihr Rhythmus darf dabei nicht klappern. Sie muß subtil sein, zwischen mehreren Tempi wechseln, schneller und langsamer werden. Der Geschichte liegt eine Art Partitur zugrunde.<sup>7</sup>

Es ist nicht überraschend, daß Begriffe aus der Musik auftauchen, wenn man vom Rhythmus spricht.

Will Eisner hat schon früh ein Drittel seines Buchs *Comics and Sequential Art* der Frage des ‚Timings‘ gewidmet.<sup>8</sup> Der Schöpfer des *Spirit* beschreibt dort, wie die Anzahl, Größe und Form der Panels gemeinsam einen Rhythmus hervorbringen, und wie die Erzählung durch die Variation eines dieser Parameter auf der Seite schneller oder langsamer wird. Ohne allzu tief in die theoretische Erörterung einzusteigen, hat Eisner dies mit einem Kommentar zur Episode *Foul Play* vom 27. März 1949 illustriert.

---

<sup>5</sup> Ebd.

<sup>6</sup> Die bemerkenswerte Ausnahme stellen Jan Baetens/Pascal Lefèvre. *Pour une lecture moderne de la bande dessinée*. Brüssel: CBBB 1993), die der Frage einige Seiten Raum geben (S. 52-57).

<sup>7</sup> Blain spricht von dem Band *Quai d'Orsay*. Vgl. *Casemate 25* (2010), S. 15.

<sup>8</sup> Will Eisner. *Comics & Sequential Art*. Northampton: Poorhouse 1985.

In der Anthologie *Abstract Comics*<sup>9</sup> kommen Geschichten kaum, kommt Mimesis oder Repräsentation fast gar nicht vor. Dadurch tritt der Rhythmus als eigentliches Charakteristikum der für den Comic bestimmenden sequentiellen Aufteilung der Seite, der ‚Mehrfachkadrierung‘ (*multicadre*), noch mehr in den Vordergrund. Der Klappentext betont dies:

Panel rhythm, page layout, the sequential potential of color and the panel-to-panel play of abstract shapes have all been exploited to create potent formal dramas and narrative arcs, bringing the art of comics the closest that it, or any other visual art, has yet come to sharing the qualities of instrumental music.

Die meisten Rezensionen zu der Sammlung, die Molotiu zusammengestellt hat, thematisieren ebenfalls die musikalische Dimension der formalen Kräfte, die auf diesen Seiten am Werk sind, seien es Harmonien, Dissonanzen oder allmähliche Transformationen. Charles Hatfield ging so weit, das ganze Buch als ein langes Musikstück zu bezeichnen, in dem der Beitrag jedes einzelnen Künstlers je einen Satz ausmacht.<sup>10</sup>

Es ist also leicht einzusehen, daß abstrakte Comics jene rhythmische und musikalische Dimension in den Vordergrund rücken können, die den formalen Möglichkeiten des Mediums zu eigen ist. Die Beobachtung wird niemanden überraschen, der weiß, wie schon das ‚art cinema‘ der 1920er, das manchmal auch ‚abstraktes Kino‘ oder ‚Kino ohne Drehbuch‘ genannt wurde, das Potential seines eigenen Mediums für ‚rhythmische Handlungen‘ ausgelotet hat. Ich beziehe mich auf Filme von Künstlern wie Fernand Léger, Viking Eggeling, Hans Richter und Luigi Veronesi. Hießen Richters erste abstrakte Filme nicht *Rhythmus 21*, *Rhythmus 23* und *Rhythmus 25*?

*Rhythmus 21* spielt mit Formen (Quadraten, Rechtecken) und Farbkontrasten (grau, schwarz, weiß), die selbst als aktive Elemente verstanden werden, und vermittelt einen Taktschlag, der diese ‚Grundformen‘ gleichsam lebendig macht. Das

---

<sup>9</sup> Andrei Molotiu (Hg.). *Abstract Comics. The Anthology*. Seattle: Fantagraphics 2009.

<sup>10</sup> Vgl. Charles Hatfield. „Abstract Comics“. *Thought Balloons*. URL: <http://www.thoughtballoonists.com/2010/02/abstractcomics.html>, 8.2.2010 (zit. 17.3.2012).

Verfahren wird in *Rhythmus 23* noch deutlicher, wo Linien hinzukommen, deren Dicke, Aufteilung und Richtung (manchmal in der Diagonalen) neue rhythmische Variationen einführen.<sup>11</sup>

Überhaupt müssen wir uns eingestehen, daß Comics dem Kino in seiner Erforschung des rhythmischen und formalen Potentials der Abstraktion nur langsam und mit Verspätung nachkommen; sie scheinen eine Avantgarde nachzuspielen, die schon längst vorüber ist.<sup>12</sup> Auf diese ‚Verspätung‘ des Comics kommen wir in einem späteren Kapitel noch zurück.<sup>13</sup>

Der rhythmische Aspekt mag in ‚klassischen‘ (darstellenden und erzählenden) Comics nicht gleich so offensichtlich erscheinen wie in abstrakten Comics. Der erste Grund dafür ist, daß die Ordnung entlang eines melodischen Dialogs zwischen Formelementen dort nicht im Vordergrund steht; solche Comics haben nicht immer das Ziel, einen visuellen Rhythmus zu gestalten. Zweitens sind solche rhythmische Effekte, wenn sie doch absichtlich oder unabsichtlich entstehen, den Lesern vermutlich weniger wichtig, weil ihre Aufmerksamkeit sich vor allem auf den Plot richtet, und also am Inhalt jedes Panels haftet, das als Aussagemöglichkeit mit bestimmten Interpretationsmöglichkeiten ihre Kooperation erfordert.<sup>14</sup>

In narrativen Comics gehört der Rhythmus nicht zum Inhalt (wie es manchmal bei abstrakten Comics der Fall sein kann), sondern zum Modus der Erzählung. Zusammenfassend können wir mit Isabelle Guaitella sagen, daß wir es hier meist mit einem „verzahnten Spiel zwischen Ikonizität und Rhythmus“ zu tun haben.<sup>15</sup> Diese spielerische Verzahnung eröffnet zahlreiche Möglichkeiten. Klassische Comics verwenden vielleicht nur die Verteilung, indem sie demjenigen Rhythmus folgen, der einer bestimmten festgelegten Mehrfachkadrierung zu eigen

<sup>11</sup> François Genton. “L’image libérée ou le cinéma selon Hans Richter”. *Ligeia* 97-98-99-100, (Januar-Juni 2010), zitiert nach *Peintres cineastes 23* (2011), S. 49-61, hier S. 54.

<sup>12</sup> Auch wenn die Tradition des abstrakten Kinos im Animationsfilm immer noch lebendig ist, so etwa in den Werken von Lazlo Moholy-Nagy, Len Lye und Takashi Ishida, um nur einige zu nennen.

<sup>13</sup> Und zwar in Thierry Groensteen. *Système 2* (wie Anm. 1), Kap. 8 [Anm. d. Übs.].

<sup>14</sup> Vgl. Groensteen. *Système* (wie Anm. 3), S. 125.

<sup>15</sup> Isabelle Guaitella. “Au rythme des images: multimodalité et multilinéarité de la bande dessinée” *Semiotica* 146.1/4 (2003), S. 519-526, hier S. 519.

ist (und mehr oder weniger stark betont wird, abhängig vom Layout der Seite, wie wir noch sehen werden). Sie können aber auch andere Parameter einsetzen, um ‚komplexere rhythmische Effekte‘ zu produzieren, ob auf der Ebene einer ganzen Seite, oder in kleineren Abschnitten. Im ersten Fall werden wir die Erzählung *glatt*, im zweiten *akzentuiert* nennen.

### Die Mehrfachkadrung als Grundschatlag

Das vorderste Aushängeschild der Comics, die Mehrfachkadrung, das heißt also die Aufteilung der Seite in eine bestimmte Anzahl gerahmter Subräume, ist ein sehr mächtiger *opérateur de solidarité*, oder Solidaritätsoperator.<sup>16</sup> Durch ihn ergeben die aufeinanderfolgenden Bilder nicht nur eine Folge, sondern von vornherein ein Ganzes. Die Leser begegnen der Seite zugleich als Abschnitt einer Erzählung und als gestaltete Einheit. Sie sehen von vornherein, daß die Seite, die sie lesen wollen, aus einer bestimmten Anzahl von Abteilungen besteht, aus statischen Elementen, Momentaufnahmen, die dem Fortgang der Erzählung eingeschrieben sind.

Die Anzahl der Kader, aus denen sich die Mehrfachkadrung einer Seite zusammensetzt, bestimmt deren Dichte. Erfahrene Leser begreifen dies auf den ersten Blick und unterscheiden auch sofort, ob die Bilder viel oder wenig Information enthalten. Diese sofortige Wahrnehmung erlaubt es ihnen, zwei Dinge im Voraus abzuschätzen: Die (ungefähre) Lesezeit (weil sie sehen, ob die Seite eine ausführliche Betrachtung fordert, oder überflogen werden kann); und den Rhythmus, in dem die diskontinuierliche, ruckartige Lektüre stattfinden wird.

Der erste Rhythmus, den wir wahrnehmen, der grundlegende Rhythmus oder *Grundschatlag*, der die Basis für alle anderen Rhythmen bietet, wird durch die Anzahl der Panel, und, in Beziehung dazu, durch ihre Größe genau bestimmt. Auf einer Seite, die aus zwei großen Panels übereinander besteht, ist der Grundschatlag ruhig und regelmäßig. (Die ersten beiden Bände von Anthony Pastor, *Ice Cream* und *Hotel Korol*,

---

<sup>16</sup> Es handelt sich um einen zentralen Begriff in Groensteens ‚System der Comics‘: Comics definieren sich über die *ikonische Solidarität* der einzelnen Bilder untereinander, aus der ihr Form- und Gestaltungsprinzip erwächst. [Anm. d. Übs.]

funktionieren mit einem solchen Zweischiß.) Auf einer Seite mit mehreren Zeilen und etlichen kleinen Panels ist er schneller.

Wenn die Lektüre begonnen hat, übt die Mehrfachkadrierung eine weitere Kraft aus: Die Attraktion, mit der sie die Leser vorwärtszieht. In einer gewissen Weise dekonstruiert die Lektüre die Seite, insofern sie die Folge der Panels in Bewegung setzt, sie ‚aufrollt‘, in einer Reihe aufstellt, in der jedes seinen Platz hat, jenem ‚imaginären Band‘, das ich im ersten *Système* beschrieben habe.<sup>17</sup> Die Mehrfachkadrierung lockt die Leser immer weiter, sie zeigt auf die Bilder voraus, die erst noch kommen, die noch auf sie warten. Die Leser spüren diesen Appell und eilen die Folge narrativer Segmente entlang, wie man eine Treppe hinunterläuft. Sie wollen ebensowohl die Überraschungen entdecken, die der Comic bereithält, wie sie das Dispositiv ausschöpfen, an sein Ende gelangen wollen, ohne etwas auszulassen.

Diese Anziehungskraft ist in der kreativen Phase sogar noch stärker. Eine Folge leerer Rahmen auf dem Papier ergibt eine Matrix, deren Inhalt gar nicht anders als sequentiell sein kann. Wie Henri Van Lier schrieb, sind die Kader nicht nur Bilder, sondern Bildner. Ich habe diese erste Aneignung des Raums, die nach der Entstehung einer Zeichnung ruft, *Rasterung (quadrillage)* genannt.<sup>18</sup> In den Entwürfen von Chris Ware finden sich solche Folgen kleiner Rahmen, die eine vorläufige Mehrfachkadrierung darstellen, und die der Künstler manchmal mit improvisierten Zeichnungen versieht, ohne noch das ganze Raster zu füllen.<sup>19</sup>

Die Geste, mit der erst ein kleines Quadrat gefüllt wird, dann das nächste und das nächste, erinnert offensichtlich an die Art, wie Kinder Geschichten erzählen, im Modus des „und dann – und dann – und dann“. Aber der Prozeß der Comiclektüre hat selbst mit einer solchen kumulativen Logik zu tun: Er reißt sich von einem Panel los, um ins nächste zu stürzen, dann ins übernächste, und so weiter. Diese Aufteilung und dieser Rhythmus schreiben der Lektüre ihren Grundschiß ein.

In den *Naissances de la bande dessinée* zitiert Thierry Smolderen einen Aufsatz des Filmmcutters Walter Murch, der unter anderem mit Coppola

---

<sup>17</sup> Groensteen. *Système* (wie Anm. 3), S. 70f.

<sup>18</sup> Ebd., S. 171f.

<sup>19</sup> Vgl. Chris Ware. *The Acme Novelty Date Book*. London u.a.: Drawn and Quarterly 2003, Bd. 1, S. 155 u. 189; Bd. 2, S. 131, 143, 152 u. 188.

zusammengearbeitet hat. Laut Murch<sup>20</sup> „schneiden wir ständig den Film unseres Lebens, und der Augenschlag, der unsere Rede und unsere Gedanken so oft punktiert, stellt eines der offensichtlichsten Symptome dieser Montagearbeit dar.“ Smolderen fährt dann fort: „Wenn Murch recht hat, wenn diese kleinsten Schnitte wirklich erklären, warum wir die Schnitte in einer Filmmontage so schnell akzeptieren, dann heißt das auch, daß die Comiclektüre der Kinoerfahrung näher steht, als man meint, denn dann geht unser Gehirn sicher in derselben Weise – durch kurze Schnitte – von einem Panel zum nächsten über.“<sup>21</sup>

Ich weiß nicht, wie man diese mutige Hypothese im Experiment nachweisen könnte, wonach der Übergang zwischen Panels mit einem kurzen kognitiven Aussetzen wie mit einem Lidschlag einhergeht. Aber wenn sie irgendwie bewiesen würde, so würde sie jedenfalls bestätigen, daß der Lesevorgang diskontinuierlich und ruckartig verläuft.

Aber wie dem auch sei, man muß sich nicht auf den Lidschlag stützen, um daran zu erinnern, daß der Mensch ganz seinen Rhythmen hingegeben ist: Den biologischen Rhythmen des Atems und des Herzschlags, dem motorischen Rhythmus beim Gehen, dem stoßenden Rhythmus im Geschlechtsverkehr, und so fort.<sup>22</sup>

Der Fachmann Paul Fraisse<sup>23</sup> hat gezeigt, daß Zuhörer aus Ausschnitten aus Musikstücken die temporalen Regelmäßigkeiten, also den gleichmäßigen Grundschlag bestimmen können, der der Musik zugrundeliegt. Ebenso sind sich Comicleser des fundamentalen Grundschlags bewußt, den die Mehrfachkadrierung erzeugt, und der die Erzählung, die da beginnt, mit einem rhythmischen Muster versieht, selbst wenn eine unregelmäßige Zusammenstellung von Panels und ein überbordender Inhalt dieses Muster zu verstellen oder zu stören scheinen.

Unter den vielen verschiedenen menschlichen Rhythmen ähnelt keine dem Comic so sehr wie das Gehen. Eine Figur, die in der Darstellung

---

<sup>20</sup> Vgl. Walter Murch. *In the Blink of an Eye*. 2. Aufl. Los Angeles: Silman-James 2001.

<sup>21</sup> Thierry Smolderen. *Naissances de la bande dessinée*. Brüssel: les Impressions Nouvelles 2009, S. 132f.

<sup>22</sup> Gaston Bachelard hat einmal gefordert, das Bewußtsein des Menschen mit den natürlichen Rhythmen seines Körpers zu versöhnen. Er bezog sich auf das Konzept der „Rhythmanalyse“, die der Brasilianer Pinheiro Dos Santos 1931 vorgeschlagen hatte. Vgl. *La Dialectique de la durée*. Paris: PUF 1950.

<sup>23</sup> Paul Fraisse. *Psychologie du rythme*. Paris: PUF 1974.

von links nach rechts geht, reist im Raum der Comicseite auf derselben Spur, der auch das Auge der Leser folgt. Die Bewegung der Figur verläuft ebenso segmentiert wie unsere Lektüre. Es ist keineswegs so, als entspräche jedes Panel genau einem Schritt, aber es besteht doch eine Korrespondenz zwischen dem Rhythmus des Gehens und der Bewegung unseres Blickfelds, während wir uns die Seite erschließen. Darum bindet eine Figur, die einfach nur dahingeht, die Aufmerksamkeit von Comiclesern so gut: wir gehen von vornherein im Gleichschritt mit ihr.<sup>24</sup>

Die Mehrfachkadrierung ist also ein Mittel, das Raum in Zeit, in Dauer umsetzt. Der Begriff des Rhythmus ist ihr vollkommen angemessen. „Benveniste hat gezeigt, daß ‚rhythmos‘ im Griechischen die Grundbedeutung ‚charakteristische Anordnung von Teilen in einem Ganzen‘ hat. Der Bezug auf den Raum richtet sich bei Platon auf die Zeit, weil er die Vorstellung vom Rhythmus auf die Bewegungen des Körpers in Gymnastik und Tanz ausweitet.“<sup>25</sup> Pierre Sauvanet nimmt das auf, wenn er sagt, daß der Rhythmus im Griechischen in gewisser Weise eine „temporalisierte Form des Raums ist“.<sup>26</sup> Genau am Schnittpunkt dieser beiden Dimensionen, Raum und Zeit, haben Comics den ihnen eigenen Umgang mit Rhythmus entwickelt.

### Die Kadenz im Waffelraster

Der Grundsatz, den die Mehrfachkadrierung hält, hängt stark vom Layout der Seite, also von der Anordnung der Panelrahmen ab. Gegen jene Theoretiker, die sein ‚maschinelles Aussehen‘ bedauern oder die Einschränkung, die er der Kreativität der Comickünstler auferlege, habe ich in *Système 1* drei Seiten für die „Verteidigung und Darstellung der regulären Seitengestaltung“ aufgewendet<sup>27</sup>, also jene Aufteilung, die man manchmal das ‚Waffeleisen‘ nennt, in der nämlich alle Panels dieselbe

---

<sup>24</sup> Es ist schon oft beschrieben worden, daß viele Bände von Hergé damit anfangen, wie Tim einfach spazierengeht.

<sup>25</sup> Claude Lévi-Strauss. *Regarder écouter lire*. Paris: Plon 1993, S. 157. Lévi-Strauss bezieht sich auf Émile Benveniste. „Le rythme dans son acception linguistique“. *Problèmes de linguistique générale*. Bd. 1. Paris: Gallimard 1966, S. 327-335.

<sup>26</sup> Pierre Sauvanet. *Le Rythme grec, d'Héraclite à Aristote*. Paris: PUF 1999.

<sup>27</sup> Groensteen. *Système* (wie Anm. 3), S. 112-114.

Form und Größe haben. Ich sah darin mehrere Vorteile (die kleinsten Variationen im Bild werden umso signifikanter, eventuelle Muster, Effekte der *Tressage*, lassen sich leichter auf der Seite unterbringen, usw.), und darunter besonders „die Möglichkeit, plötzlich und spektakulär mit der zuvor etablierten Norm zu brechen“.<sup>28</sup> Diese Eigenschaft ist für den Rhythmus von besonderer Wichtigkeit.

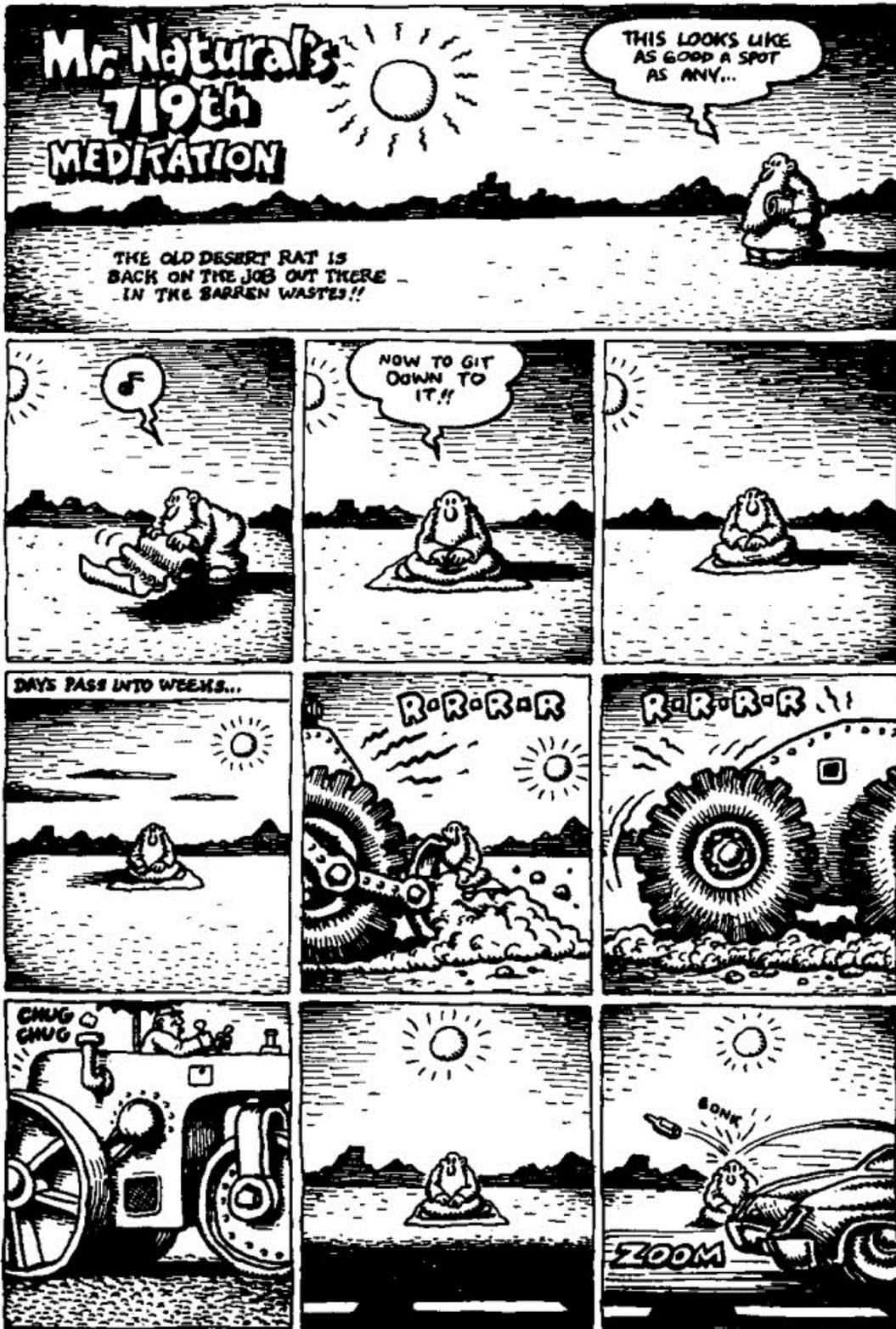
Wenn das Layout regelmäßig ist, ist es auch der Rhythmus. Die Panel rollen glatt von ihrem imaginären Band, einer unveränderlichen Kadenz unterworfen. Das ‚Waffelraster‘ paßt auffällig gut zu all jenen Erzählungen (oder Abschnitten in Erzählungen), die ihrerseits von der Stabilität eines irgendeines Elements abhängen, oder einen schrittweisen Vorgang wiedergeben. Es ist auch besser als jedes andere Muster geeignet, den unaufhaltsamen Gang der Zeit darzustellen. Allgemeiner und unter Bezug auf Fraisse’ Studien hat Isabelle Guaitella dafür argumentiert, daß ein regelmäßiges Seitenlayout „den Leser empfänglich macht“ und damit „eine unmittelbarere Aneignung des jeweiligen Sinns“ bewirkt.

Wir wollen alle diese Eigenschaften an einer dreiseitigen Geschichte von Crumb zeigen, *Mr Natural’s 719th meditation* (1970).<sup>29</sup> Mr. Natural, der berühmte Guru, legt seinen Teppich mitten in der Wüste aus und setzt sich darauf, um zu meditieren. Nur das erste Panel auf der ersten Seite hat die volle Breite, und ruft so den Eindruck der ‚verlassenen Einöde‘ hervor. Die restliche Geschichte besteht aus 33 rechteckigen Panels gleichen Formats. Mr. Natural bleibt über die gesamte Geschichte hinweg fast völlig unbeweglich, nur auf den letzten drei Bildern sieht man ihn sich erheben, stricken, den Teppich aufrollen und weggehen: „Wow... that wuz a pretty good session, boy...“ Freilich, während er sich seiner Meditation hingab, ist unter ihm eine Straße gebaut worden, eine ganze Siedlung ist um ihn herum entstanden, und nachdem ihn ein Verkehrspolizist endlich zum Weggehen aufgefordert hatte, sandte Mr. Natural so starke Gedankenwellen aus, daß die Stadt um ihn zusammenstürzte und wieder die ursprüngliche Wüste übrigließ. Er ‚wacht auf‘, als wäre nichts geschehen, sein Bewußtsein hat nichts registriert.

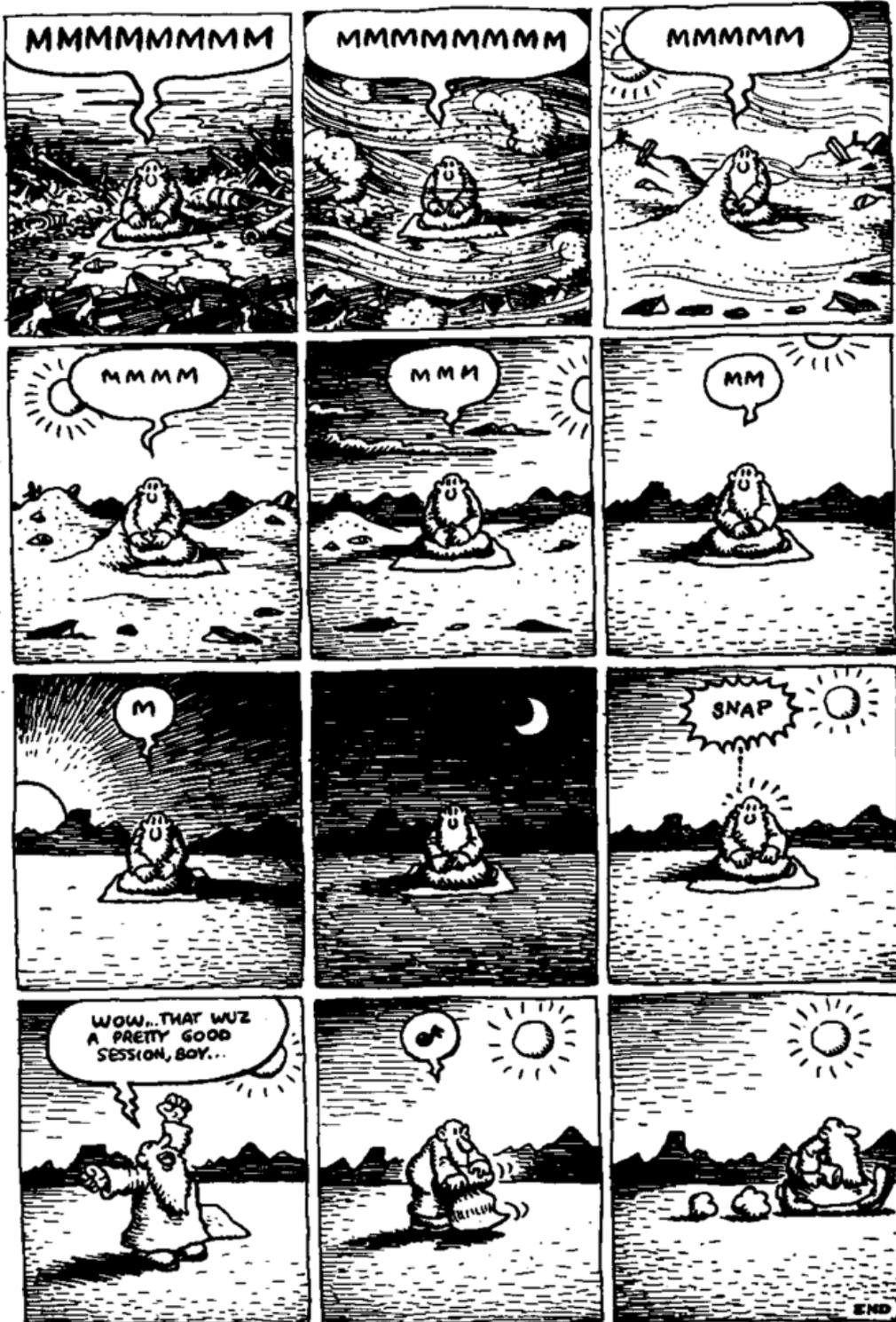
---

<sup>28</sup> Ebd.

<sup>29</sup> Robert Crumb. „Mr Natural’s 719<sup>th</sup> Meditation“ (1970). *The Book of Mr Natural*. Seattle: Fantagraphics 1995.







Die gleichmäßige Seitengestaltung wird hier in der regelmäßigen Komposition wiederholt: Alle Bilder haben denselben Fluchtpunkt, der von Mr. Natural im Zentrum besetzt wird. Er sitzt den Lesern gegenüber, stets in der gleichen Haltung (nur die Hände werden verschieden gefaltet). Noch stärker wird die Kadenz markiert, indem die Wiederholung der Kadrierung der Wiederholung des gleichen ‚Motivs‘ entspricht (ein Punkt, auf den ich noch zurückkommen werde). Gemeinsam geben diese beiden Faktoren dem Rhythmus der Lektüre ein besonders prägnantes *ostinato*.

In dieser kurzen Geschichte wird auch klar, daß der Rhythmus, der der Erzählung aufgeprägt wird, insofern autonom ist, als er in keiner Beziehung zu der Zeit steht, die in der Diegese vergangen ist. Es ist unmöglich, die ‚wirkliche‘ Dauer der dargestellten Ereignisse genau abzuschätzen. Die Angabe, die der Autor oder vielmehr Erzähler macht, bleibt gezielt vage: „Days pass into weeks.“ Das legt nur ganz allgemein nahe, daß jedenfalls viel Zeit vergeht. Wir sind also gewarnt und halten nicht etwa zwei aufeinanderfolgende Panels mit mehr oder weniger identischem Inhalt für eine Darstellung unmittelbar aufeinanderfolgender Augenblicke, sondern für zeitlich weit auseinanderliegende Momente.

Wie weit? Der Wechsel von Tag und Nacht hätte einen Hinweis liefern können, aber die Sonne scheint während der ganzen Erzählung (jedenfalls soweit man den Himmel überhaupt sieht) – bis zum Ende, als ein Bild der untergehenden Sonne und ein einziges Nachtbild dem ‚Erwachen‘ des Mr. Natural unmittelbar vorausgehen. Wenn wir uns allein darauf verlassen, müßten wir annehmen, daß alles vorausgegangene nur einen Tag gedauert hat, und dieser Schlußfolgerung steht der Erzählertext ebenso entgegen wie die anderen Bilder, die wir gesehen haben. Demnach muß die Sonne hier vielmehr ein Signifikant von Hitze sein (Mr. Natural hat sich nicht gescheut, sich unter die brennende Wüstensonne zu setzen), nicht von Tageslicht.

Wir finden hier also eine ausgedehnte diegetische Zeit, die durch ein *Tempo* der Erzählung vermittelt wurde, das einen schnellen Rhythmus nahelegt. Crumb hat sich für markiert regelmäßige Panelrahmen und Motive entschieden und damit den Lesevorgang beschleunigt.

Obwohl wir die Geschwindigkeit, mit der sich die Erzählung entwickelt, nicht genau abmessen können, lassen sich doch die Variationen beobachten, denen sie unterworfen ist. So wenden die zweite und dritte Zeile auf der zweiten Seite sechs Panels auf, um einen sehr kurzen

Moment zu zergliedern: die Konfrontation zwischen Mr. Natural und dem Verkehrspolizisten, bis der Polizist sich abwendet und flieht. Der ausformulierte Dialog und die Aufteilung der Bilder lassen keinen Zweifel daran, daß sich die Szene in wenigen Sekunden abspielt. Sechs Bilder für wenige Sekunden, wenn anderswo Tage und Wochen zwischen Bildern vergehen! Diese erhebliche Veränderung in der Erzählgeschwindigkeit übersetzt sich visuell in einen Bruch im Maßstab der Bilder, in einen Zoom auf Mr. Natural, der für diese sechs Panels dreimal so groß erscheint wie vorher und nachher. In der zeitlichen Entfaltung der Geschichte ist ein kurzer Bruchteil ausgedehnt und detaillierter betrachtet worden, wie unter einer Lupe. Und deren Vergrößerungseffekt betont das zentrale Motiv, gerade indem er die Handlung verlangsamt.

Auch wenn es schnell Konkurrenz von anderen Gestaltungstypen bekam<sup>30</sup>, wurde das regelmäßige Seitenlayout in klassischen Épinal-Drucken ebenso wie in den frühen Funnies vielfach als Standard verwendet. Später tendierten Comics weg von dieser Lösung, um andere Möglichkeiten zu erproben und sich so vom Kino abzusetzen, das auf die fixen Dimensionen der Leinwand festgelegt war. Das führte schließlich zur Dominanz des *rhetorischen* Modells.<sup>31</sup> Aber in den letzten Jahren ist der Wert der Regelmäßigkeit – nicht nur für den Rhythmus – wiederentdeckt und immer wieder bewiesen worden, besonders von nordamerikanischen Künstlern. Das regelmäßige Layout wird nicht nur von Künstlern vorgezogen, die sich auf intime Themen spezialisieren (wie etwa Julie Doucet, Joe Matt, Jeffrey Brown und Ivan Brunetti), und von so unterschiedlichen Persönlichkeiten wie Ron Regé Jr und Sammy Harkham, sondern erscheint auch in großen Graphic Novels, in Chester Browns *Louis Riel: A Comic-Strip Biography* und in den beiden erfolgreichsten Werken des Szenaristen Alan Moore, *Watchmen* und *From Hell*.

Je nach Wesen und Thema einer Geschichte nimmt das reguläre Seitenlayout verschiedene Färbungen an. In biographischen Comics bedeutet es eine Verankerung im Alltäglichen (den regelmäßigen Ablauf von Stunden und Tagen), und die relative Bedeutungslosigkeit der

---

<sup>30</sup> Vgl. Thierry Smolderen. "Trois formes de pages". *Neuvième Art* 13 (Januar 2007), S. 20-31.

<sup>31</sup> Vgl. Groensteen. *Système* (wie Anm. 3), S. 110f.

erzählten Ereignisse. Eine Folge kleiner Panels scheint da die bescheidenste und neutralste Lösung; der produzierte Rhythmus gehört zur bloßen Existenz, er entspricht der Uhr des Lebens, das vergeht. In den drei erwähnten Graphic Novels dagegen nimmt die Regelmäßigkeit eine andere Bedeutung an: sie zeigt auf den unaufhaltsamen Gang des Schicksals. Louis Riels Widerstand führt zu seiner Exekution, der Countdown der maskierten Vigilanten endet in einem Massaker, und Jack the Ripper tötet der Reihe nach alle Frauen, die in die Verschwörung gegen das Königshaus verstrickt sind. Alle drei Geschichten gehen unaufhaltsam auf ihr tragisches Ende zu, und die regelmäßige Kadenz im Waffelraster läßt die Leser spüren, wie jeder Schritt (jedes Panel) sie dem unausweichlichen Ende näherbringt. Die Anziehungskraft dieses Dispositivs (der Folge von Mehrfachkardierungen) treibt die Handlung wie ein Metronom voran.

### Drei Emphasen

Jede Seite von *Louis Riel* besteht aus sechs quadratischen Panels, die von einer dicken Linie umgeben sind.<sup>32</sup> Beim Lesen scheint klar, daß die Kadenz in verschiedenen Sequenzen mehr oder weniger spürbar wird. Die Leser begegnen zwei Arten von Effekten, die diese Wahrnehmung verstärken: einmal durch *Repetition*, und einmal durch *Alternation*.

*Repetition*: Hier geht es um die Wirkung der ‚fixen Einstellung‘ auf eine Person, eine Gruppe oder ein Stück Hintergrund (die Anleihe aus dem Vokabular des Films legt nahe, daß die ganze Szene von einem unveränderlichen Punkt im Raum aus beobachtet wird). Ich nenne das auch den *Serialitätseffekt*. Durch die n-fache Wiederholung der gleichen Kadrierung insistiert der Zeichner auf einen Moment der Handlung, verlängert seine Dauer nicht im Modus des „und dann“, sondern als ein „und immer noch... und immer noch...“. Auf Seite 30 zeigen fünf Panels eine Palisade von oben. Ein Mann nagelt eine Kundgebung an den Zaun, und Menschen bleiben stehen, um sie zu lesen: ein Passant, dann zwei andere, schließlich noch mehr. Auf den Seiten 78 bis 80 werden die letzten Sekunden vor der Hinrichtung von Thomas Scott, der des Hochverrats für schuldig befunden wurde, grausam in die Länge

---

<sup>32</sup> Ich beziehe mich im weiteren auf die französische Ausgabe in der Reihe ‚Écritures‘ bei Casterman 2004.

gezogen, indem die Frage, ob er vor dem Erschießungskommando stehen oder knien soll, dreimal gestellt wird. Die gleiche Kadrierung wird elfmal wiederholt, dann folgt ein weißes Panel, mit dem Chester Brown den Moment wiedergibt, in dem das Urteils vollzogen wird. Während dieser Sequenz scheint die Zeit unendlich lang, mit jeder Wiederholung wird Scotts Anblick unerträglicher. Die Repetition erzeugt eine besondere dramatische Spannung: Die Leser meinen die Trommeln zu hören, die diese schrecklichen und feierlichen Momente unbeirrt skandieren.<sup>33</sup>

*Alternation:* Brown verwendet seine drei Farbtöne, schwarz, weiß und grau, sehr geschickt. Ihre Dominanz kann sich jederzeit völlig umkehren. So kann das Schwarz, das eine Szene prägt, in der nächsten völlig verschwinden. Diese Kontraste vermögen den allgemeinen Aufbau der Erzählung zu unterstreichen, die Aufteilung in Szenen, deren relative Länge selbst ein rhythmisches Element ausmacht; ebenso vermögen sie konsekutive Panels auf derselben Seite voneinander abzusetzen und lassen Schachbrett- oder Stroboskop-Muster entstehen.

Ebenso kann der ikonische Inhalt selbst, oder der Blickwinkel alternieren. In *Louis Riel* nimmt die lange Abschlußszene am Ende des Prozesses, der im Juli 1885 mit Riels Verurteilung endete, 30 Seiten ein (211-240). Die Zeugen, der Richter, der Angeklagte, die Anwälte werden der Reihe nach gezeigt, fast immer allein in einem Panel, jeder im Profil und immer von derselben Seite. So lassen sich die 178 Panels dieser Sequenz auf etwa 10 Typen zurückführen, die jeweils mit leichten Variationen und miteinander verzahnt wiederholt werden.<sup>34</sup> Der rhythmische Effekt ist ausgesprochen stark, besonders in den Passagen, in denen die Zeugen in schnellen Rede- und Bildduellen befragt werden.

---

<sup>33</sup> Ähnlich ist es in *From Hell* mit der unerträglichen Szene in Kapitel 10, die jedes Detail des Mords wiedergibt, den William Gull am 9. November 1888 begeht, und besonders mit den Seiten 4 bis 9, auf denen das Opfer brutal verstümmelt und geschlachtet wird. Auch diese Stellen ziehen ihre Kraft aus dem regelmäßigen Layout und dem durchgehaltenen Blickwinkel. Es ist auffällig, daß *From Hell* häufig eine fixe Perspektive einsetzt, während sie in *Watchmen* kaum vorkommt.

<sup>34</sup> In dieser Hinsicht ähnelt die Übung, die Chester Browns Erzählung anstellt, dem Oubapo-Album Jean-Christophe Menu/Lewis Trondheim. *Moins d'un quart de seconde pour vivre*. Paris: L'Association 1991. Hier entstehen hundert Strips aus Kombinationen von nur acht verschiedenen Panels.

(Es gibt ein berühmtes Beispiel für einen Comic, der sein Erzählprojekt darauf abstellt, eine kleine Zahl Panels immer wieder zu wiederholen: Alberto Breccias Adaption von Edgar Allen Poes *Das verräterische Herz*. Ich habe anderswo beschrieben, wie die Breccias „Stroboskopie“ eine „bemerkenswerte Umsetzung des Herzschlags des Opfers“ leistet, den der Mörder zu hören meint.<sup>35</sup> Bekanntlich bringt ihn diese auditive Halluzination dazu, sein Verbrechen zu gestehen und die Polizei zu der Leiche zu führen, die er unter den Dielen versteckt hat.)

Die periodische Alternation ist eine der acht Eigenschaften von Rhythmen, die der belgische Philosoph und Semiotiker Henri Van Lier auf der Grundlage einer Untersuchung des menschlichen Ganges herausgearbeitet hat. Er stellt dem auch den ‚Strophismus‘ gegenüber, die Kombination mehrerer Grundeinheiten (hier sind das Schritte) zu größeren Einheiten.<sup>36</sup> Das Konzept der Strophe, die in der Poesie ein Ensemble aus mehreren Versen bezeichnet, läßt sich leicht auf Comics übertragen, um eine Gruppe aus Panels zu beschreiben, die sich vor der Seite, der Sequenz oder dem ganzen Comic durch einen besonderen Serialitätseffekt und daher durch besondere Bedeutung abheben, weil sie Inhalt oder formale Parameter Repetitionen oder Alternationen unterwerfen. Panels innerhalb einer Strophe bilden zueinander ein Echo und zeigen die eine oder andere Art ikonischer Solidarität in besonders bemerkenswerter Weise. Die Strophe ist demnach ein wichtiger Bestandteil des Rhythmus, nicht nur im Waffelraster, sondern ebenso sehr, wenn nicht noch mehr, in unregelmäßigen Seitenlayouts.

Es gibt noch einen dritten Effekt, der die Wahrnehmung rhythmischer Muster in einer konsekutiven Gruppe regelmäßiger Panels verstärkt; davon gibt es aber nur wenige signifikante Beispiele in *Louis Riel*. Es ist dies die *Progressivität*. Es gilt hier zwei Arten zu unterscheiden: erstens die Aufteilung einer Handlung, wie im Kino, und zweitens die Entsprechung eines Zooms, der uns unserem Gegenstand annähert oder davon entfernt. Ich werde hier von *kinematischer* beziehungsweise *optischer Progressivität* sprechen.

---

<sup>35</sup> Vgl. Thierry Groensteen. „Le cadavre tombé de rien ou la troisième qualité du scénariste”. *Revue de l'Université de Bruxelles*, 1986/1-2: *Autour du scénario*, S. 111-118.

<sup>36</sup> Vgl. Henri Van Lier. *Anthropogénie*. Brüssel: Les Impressions nouvelles 2010, S. 18-21.

Die kinematische Progressivität geht meist mit einer Insistenz auf gleichbleibenden Kadrierungen einher. Sie entstand historisch aus Muybridges chronophotographischen Experimenten mit der Wahrnehmung von Bewegungen, wie Thierry Smolderen gezeigt hat.<sup>37</sup> Der Künstler Arthur B. Frost, ein brennender Verehrer Muybridges, übertrug dieses Interesse an Bewegung auf Comics als spezifischer Kunst des Intervalls. Smolderen zeigt, wie Frosts „chronophotographisches Waffelraster“ sich schnell in den Sunday Pages der Tageszeitungen etablierte.

Zu den Cartoonisten, die es am spektakulärsten einsetzten, gehört sicher Cliff Sterrett. Im Sonntagsstrip *Polly and her Pals* gibt es bemerkenswerte Beispiele mit ‚fixer Kamera‘ (so etwa die Seiten vom 8. August 1926 sowie vom 30. Juli 1930, die unter Wasser spielen und nur die Beine der handelnden Figuren zeigen); und andere, ebenso beeindruckende Fälle, in denen Handlungen wie im Kino zergliedert werden (dazu gehört etwa die Gelegenheit, bei der Samuel Perkins am 25. August 1926 und am 24. August 1927 ins Wasser fällt; wie er am 3. März 1929 im Sturm mit einer Frau zusammenstößt, oder wie er sich am 21. Juli 1929 bemüht, eine Truhe zuzumachen und zu verschließen). Manchmal werden beide Effekte kombiniert, so etwa auf jener Seite, auf der Sam eine Pille schlucken will und dazu Wasser aus einem Brunnen trinkt (16. Januar 1927).

Im letzten Fall sind die zwanzig Bilder, auf die sich Sams gescheiterte Versuche verteilen, noch dazu stumm: Slapstick und Pantomime, die Sterrett meisterhaft beherrscht. Ich komme auf die Bedeutung des Rhythmus für wortlose Comics noch zurück.

So können die drei großen Emphasen (oder Verstärker) des Rhythmus, die Repetition, die Alternation und die Progressivität, ganze Seiten betreffen. Grundlage ist die Vorstellung von der Seite, und besonders vom Waffelraster, als panoptisches Feld, indem alle Bilder miteinander *in praesentia* in Dialog treten. Die derart betonte Kadenz formt nicht nur die Lektüre der Seite, sondern dominiert auf den ersten Blick als strukturierendes Gestaltungsprinzip.

Der Schöpfer der *Polly*-Strips hatte freilich kein Monopol auf dieses Verfahren. Wie Smolderen bemerkt, „wurde dieses bewußte visuelle

---

<sup>37</sup> Smolderen. *Naissances de la bande dessinée* (wie Anm. 20), S. 104-117.

Spiel mit der Wiederholung zu einer der herausragenden Züge des Comics im 20. Jahrhundert.<sup>38</sup>

Von den Comics, die ein regelmäßiges Seitenlayout einsetzen, halten manche ihre Regel strikt ein (so in *Louis Riel*, das sich durch absichtliche Beschränkung auszeichnet), während andere flexibler damit umgehen. In *Watchmen* und *From Hell* verhalten sich die neun Panels bekanntlich modular, so daß einzelne Panels die doppelte oder dreifache Fläche einnehmen.<sup>39</sup> Obwohl jede Abweichung vom regelmäßigen Muster signifikant ist, fallen größere Devianzen offensichtlich stärker auf. Das macht die ersten sechs Seiten im zwölften und letzten Kapitel von *Watchmen*, die einzigen Splashpages (ganzseitigen Panels) im ganzen Werk, so eindrücklich. Der Erzählrhythmus hält inne, und über den Bildern der Verwüstung steht die Zeit still. Der Effekt wird durch den Titel des Films betont, der im Utopia Cinema gezeigt wird: *The Day the Earth Stood Still*.<sup>40</sup> Douglas Wolk hat zu Recht bemerkt, daß Leser dieser sechs übergroßen Panels wie „sechs Glockenschläge“ wahrnehmen.<sup>41</sup>

Ein letzter Parameter, der mit der Kadenz zu tun hat, ist die feste metrische Form. Manche Künstler haben sich auf kurze Strips spezialisiert, die stets in dieselbe Zahl gleichmäßig geformter Panels zerfallen. Jahrzehntlang war jeder *Peanuts*-Strip, Tag für Tag, vier Panels lang. In Frankreich entschieden sich Ferri und Larcenet in *Retour à la terre* ebenso wie Diego Aranega in *Victor Laloux* für ein bestimmtes Format: Die halbe Seite à sechs Panels. Diese gleichbleibende Vorlage läßt sich flexibel einsetzen, aber für Aranega kommt sie einer idealen Form gleich:

---

<sup>38</sup> Ebd.

<sup>39</sup> Dieser flexible Umgang mit dem Waffelraster ist nicht neu. Burne Hogarth hat sie in seinen *Tarzan*-Sonntagsstrips eingesetzt. Bei Milton Caniff zeigen die ersten Wochen von *Terry and the Pirates* ein rhetorisches Layout. Die Umstellung auf ein regelmäßiges Layout geschah ganz plötzlich mit der 21. Sunday Page. Von da ab und durch seine ganze restliche Karriere blieb Caniff ihm treu. Allerdings gewöhnte er sich in seinem Meisterwerk aus der Zeit nach dem Krieg, *Steve Canyon*, Eröffnungspanel von voller Seitenbreite an (was drei gewöhnlichen Panels entsprach und den Titel mit einschloß); und endete meist mit einem Doppelpanel, was für den Rhythmus noch interessanter ist.

<sup>40</sup> Ein berühmter Film von Robert Wise (1951).

<sup>41</sup> Vgl. Douglas Wolk. *Reading Comics*. Cambridge, Ma: Da Capo Press 2007, S. 239. Andere Kommentatoren haben gezeigt, daß diese Kombination auch im restlichen Werk Moores gilt: Ganzseitige Bilder gehören fast immer zu irgendeiner Apokalypse.

„Ich finde den Rhythmus von sechs Bildern ideal für einen Gag. Über eine ganze Seite gestreckt, würde der Gag zu dünn, es blieben ungebrauchte Panels übrig. Ich glaube, daß ich in sechs Panels eine gute humoristische Geschichte erzählen kann.“ Und er fügt hinzu: „Aus sechs Panels besteht meine Maschinerie.“<sup>42</sup>

Es handelt sich also um metrische Strukturen (in dem Sinn, in dem man vom Metrum in der Lyrik spricht, um die Anzahl der Silben zu bezeichnen, aus denen ein Vers besteht), mit deren Hilfe Künstler eine geeignete Erzählmaschinerie entwickeln. Was *Peanuts* im besonderen angeht, erlaube ich mir, eine ältere Analyse zu zitieren:

Schulz geht souverän mit den Beschränkungen des Daily Strips um. Diese ‚Distanz‘ und seine Erzähltechnik passen gleichsam spontan zusammen. Indem er die Bedingungen des vierpaneligen Formats berücksichtigt, gerät ihm der Dialog nie länger als nötig. Das Viererschema [heute würde ich lieber schreiben: der Viererrhythmus] zeigt sich am besten geeignet, den natürlichen Verlauf der Anekdote darzustellen – ganz ähnlich wie für die meisten Autoren im 17. Jahrhundert der Alexandriner zum natürlichen Ausdruck ihrer Gedanken geworden war.

Weit von jeder Gefahr der Monotonie entfernt, sucht Schulz diese Beständigkeit gezielt auf, und wiederholt häufig von einem Panel zum nächsten ein nahezu identisches Bild. [...] So akzentuiert gerade die formale und kompositorische Stabilität im Strip die kleinsten Variationen in Gestik und Mimik, macht sie zu graphischen Ereignissen von informativem und oft emotionalem Gehalt. Schulz weiß, daß der Gagstrip seinem Wesen nach formal statisch und repetitiv ist, und daß er dem nicht auskommt.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> „Je trouve que le rythme de six images pour un gag, c’est l’idéal. En une page, le gag serait dilué, il y aurait des cases inutiles. Je considère qu’en six cases, je peux raconter une bonne histoire humoristique. [...] Ma mécanique, c’est six cases.” – Interview mit Actuabd.com, 1. 3. 2008.

<sup>43</sup> Thierry Groensteen. „Le système Schulz”. *Les Cahiers de la bande dessinée* 81 (Juni 1988), S. 88-113, hier S. 91.

## Bewußt wahrgenommene Rhythmen

Aber wie wir wissen<sup>44</sup>, ist das regelmäßige Seitenlayout in Comics seltener als das rhetorische, indem die Größe (und manchmal auch die Form) jedes Panels seinem Inhalt folgt, dem Gegenstand seines Bilds. Im unregelmäßigen Typ gibt es kein gleichmäßig aufgeteiltes rhythmisches Raster, keine Grundstruktur, auf der mehr oder weniger elaborierte Rhythmen aufsetzen können. In diesem Fall ist der für die Mehrfachkadrung wesentliche Grundsatz in irgendeiner Konfiguration immer noch am Werk, aber nicht mehr in der markierten Form der Kadenz.

Wenn die Unregelmäßigkeit zur Regel wird, sind es die lokalen Regularitäten, die sich abheben und Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Leser bemerken Folgen von drei oder vier Panels mit gleich geformten Rahmen, besonders wenn diese Form ungewöhnlich ist, länger oder breiter als die Norm der anderen Bilder. Diese Panels bilden einen Block, eine Strophe.

Ein ebenso einfaches wie eindrückliches Beispiel findet sich bei Jason auf Seite 18 seines Albums *Je vais te montrer quelque chose*.<sup>45</sup> Gegen seine Gewohnheit setzt der norwegische Künstler in diesem Buch ein rhetorisches Layout ein. Aber für ein Rededuell zwischen dem Flüchtling Alex und der kleinen Sandra kehrt er zu seinem gewohnten Layout zurück. Wenn diese acht Panels in zwei Zeilen präsentiert worden wären, erschienen sie noch mehr als homogene Gruppe, die eine halbe Seite füllte. Stattdessen sind die Panels auf drei Zeilen verteilt, in einem 2-4-2-Schema. Nichtsdestoweniger stechen sie von der restlichen Sequenz ab, und werden auf den ersten Blick als Strophe erkannt. Acht Panels reichen völlig aus, um eine Kadenz zu entwickeln, und hier wird sie noch von zwei der Serialitätseffekte gestützt, die wir schon kennen: Einer Repetition (jedes der acht Panels zeigt ein Gesicht in Großaufnahme, während sie sonst in Halbtotalen oder Totalen erscheinen) und einer Alternation (Sandra und Alex sprechen abwechselnd; darüber hinaus werden sie im Dreiviertelprofil gezeigt, entlang einer Symmetrieachse).

---

<sup>44</sup> Vgl. Groensteen. *Système* (wie Anm. 3), S. 110f.

<sup>45</sup> Paris: Carabas 2004.



Mag man den vier wortlosen Panels, die die Seite außerdem enthält, nur schwer eine genaue Zeitdauer anmessen (wir wissen ja nicht, wie lang die Zubereitung der Mahlzeit dauert, noch wie lange sich Alex und Sandra anstarren, bevor sie ihr Schweigen brechen, noch wieviel Zeit beim Essen vergeht), so gilt das nicht für den Dialog, der aus kurzen Wortwechseln besteht und dieser Strophe ein schnelles *Tempo* gibt. Wir können vernünftigerweise annehmen, daß die Zeit, die wir für die Lektüre dieser acht Panels brauchen, grob der wirklichen Dauer der Unterhaltung entspricht.

Man muß natürlich zwischen Handlungs- und Lesezeit unterscheiden, die sich hier umgekehrt zueinander verhalten. Unsere acht Panels Dialog erzählen eine sehr kurze Szene, aber da sie Text beinhalten, dauert es vielleicht etwas länger, sie zu lesen, als die wortlosen Panels davor und danach, auch wenn letztere längere Zeitabschnitte zusammenfassen.

Rhythmus in Comics dreht sich nie um meßbare, sondern um *gefühlte* Zeit. Dieses Gefühl besteht aus mehreren Schichten. Es beginnt mit dem sofortigen visuellen Eindruck der Konfiguration der Mehrfachkadrierung: regelmäßig oder irregulär, aus vielen oder wenigen Panels zusammengesetzt, mit oder ohne Serialitätseffekten (und alle diese Faktoren werden sofort eingeschätzt, auf den ersten Blick); und es wird dann im Lektüreprozeß aktiviert, dessen Geschwindigkeit variiert und mal schneller, mal langsamer wird.<sup>46</sup> Wir müssen uns hier wieder einmal in acht nehmen, daß unsere Beschreibung nicht zu mechanisch und vereinfacht gerät; denn das Rhythmusbewußtsein der Leser hängt nicht nur von ihrer jeweiligen Aufmerksamkeit und Sensibilität ab, es ist auch mehr als nur eine einfache Korrelation zwischen Handlungs- und Lesezeit. Es wird vielmehr gerade in dem Zwischenraum, in der Spannung zwischen diesen beiden Dimensionen geschmiedet: In der Beschäftigung der Leser mit dem Erzählten und der daraus folgenden

---

<sup>46</sup> Wenn Baetens und Lefèvre schreiben: „Der Erzählrhythmus im Comic läßt sich durch den Vergleich der wahrscheinlichen Dauer der Handlung und der Anzahl der betreffenden Panels im Album abmessen“ (Baetens/Lefèvre. *Pour une lecture moderne* (wie Anm. 6), S. 53.), so verwechseln sie Rhythmus und Geschwindigkeit. Obwohl die Geschwindigkeit einer Erzählung sich tatsächlich durch dieses Verhältnis ausdrücken läßt, dürfte jetzt klar geworden sein, daß der Rhythmus eine viel komplexere Angelegenheit ist.

Dekodierung größerer oder kleinerer (ikonischer wie verbaler) Informationsmengen.

Die Konfiguration der Mehrfachkadrierung und die Informationsdichte sind objektive Kriterien. Im Gegensatz dazu ist nichts subjektiver als unsere Partizipation an der *fabula*, die uns erzählt / gezeigt wird, und an dem Diskurs, der sich an uns richtet. Dies umso mehr, als die Partizipation aus zwei Quellen gespeist wird, einer emotionalen und einer ästhetischen. Nehmen wir zum Beispiel ein stummes Panel mit einer (schweigenden) Person in Großaufnahme. Leser A überfliegt das Bild nur: er hat verstanden, daß die Handlung hier an Schwung verliert und das Panel (seiner Ansicht nach) es nicht lohnt, sich damit länger aufzuhalten. Leser B (vielleicht eine Leserin?) ist von der stummen Mine berührt und hält inne, um eine Gefühl zu dekodieren, für das sie Empathie empfindet (so die bekannte Bedeutung von Großaufnahmen in *shōjo manga*). Leser (oder natürlich auch Leserin) C interessiert sich für die Art, wie die Großaufnahme gezeichnet ist; vielleicht wegen ihrer Intensität, wegen des treffsicheren – und manchmal wegen des komischen – Ausdrucks der Physiognomie (wie im Theater kann man hier von der Stärke einer *Präsenz* sprechen); vielleicht auch einfach aus Bewunderung für die graphische Virtuosität in einem besonders gelungenen Portrait, einem geformten, herausgearbeiteten Gesicht, einem bemerkenswerten ‚trogne‘ oder Antlitz (wir denken etwa an bestimmte Großaufnahmen bei Giraud oder de Gooseens).

Kurz, der Autor setzt den Lesern einen Entwurf vor, aber sie setzen ihn erst um. Sie animieren, bewohnen, punktieren und beleben die Erzählung, derer sie sich bemächtigen, auf ihre eigene Art. So arbeiten sie auch beim Erzählrhythmus zusammen, der letzten Endes mit dem Atem der Lektüre übereinkommt.

Betrachten wir jetzt Seite 16 in dem Album *La Marque du condor* (Glénat 1991), dem siebten und letzten Band der Serie *Les 7 Vies de l'Épervier*, von dem Zeichner André Juillardsur und dem Szenaristen Patrick Cothias. Auch wenn sie schwächer markiert sind als bei Jason, charakterisieren Serialitätseffekte sehr wohl auch diese Seite. Das Angebot der Mehrfachkadrierung, wie die Leser es sofort erkennt, ist wie folgt: In der Vertikalen ist die Seite halbiert. Auch in der Horizontalen ist sie in zwei, allerdings ungleiche, Abschnitte geteilt. Diese Struktur (ein asymmetrisches Kreuz, nach links verschoben) diktiert den Rhythmus der Seite: einem großen Bild folgt eine Strophe aus drei horizontalen

Bildern „am Stück“, dann zwei Panels mit eher klassischer Form übereinander, und dann nochmals drei Panels, diesmal hochkant. Die Lektüre dieses Teils der Erzählung hat keine Regularität oder Kadenz; sie wird eher wie eine Art Synkope ablaufen, in großen aufeinanderfolgenden Blöcken. Dabei ist das prägnanteste Phänomen natürlich das Übereinander der beiden Terzette (Strophen aus drei Panels) entlang entgegengesetzter Achsen.



Jenseits der Zusammenstellung der Panels tragen noch andere Parameter zum Rhythmus bei; in unserem Beispiel sind die beiden wichtigsten die Farbverteilung und die Streuung der Sprechblasen. Bei den Farben sticht das Rot besonders hervor, das im ersten Bild besonders präsent ist, und dann das untere Ende von beiden Seitenhälften punktiert. Aber der blaßblaue Himmel gibt den letzten drei Bildern einen Zusammenhalt, der ihre gruppierte Wahrnehmung unterstützt. Beim Text fällt auf, daß jedes Panel über eine Sprechblase verfügt, mit Ausnahme der drei horizontalen Panels in der oberen Strophe, die jeweils zwei enthalten. Wieder ein Faktor, der eine Variation im *Tempo* der Lektüre einführt und so die Strophe isoliert und durch ihre gemeinsame Differenz homogenisiert.

### Akzente und Polyrhythmie

Solche lokalen Phänomene sind spezifische Beispiele für eine rhythmische Akzentuierung (in diesem Zusammenhang sind *Differenzierung* und *Akzentuierung* Synonyme). Jetzt können wir folgende allgemeine Regel buchstabieren: Je glatter der Grundschatz eines Comics (je regelmäßiger das Seitenlayout, je öfter ein recht ähnlicher Inhalt wiederholt wird, je stärker die Streuung der Sprechblasen auf der Seite eine Norm annähert), umso mehr Mittel stehen für die Akzentuierung einer Strophe oder auch eines Bildes zur Verfügung. Viele dieser Mittel gehören zum Raum-Zeit-System und wurden deshalb schon in *Système 1* angesprochen: So kann ein Bild durch seine Plazierung akzentuiert werden (vor allem in der Mitte und am Ende), durch seine Form oder seine Größe. Andere Mittel betreffen den dargestellten Inhalt: ein Bruch im Maßstab der Darstellung, im Zusammenhalt der Phasen eines Vorgangs (kinematische vs. optische Progressivität) oder im chromatischen Register (durch Farbkontraste). Als letzter Parameter kommt hier noch die Informationsmenge in Betracht, die den Lesern geboten wird, insbesondere die Textmenge. Diese verschiedenen Akzentuierungen lassen sich gleichzeitig einsetzen. Je mehr ein Autor einsetzt, um ein Bild oder eine Strophe auszuzeichnen, umso stärker wird der kumulative Effekt der Skansion ausfallen.

In meinem Beitrag über *La Cage* habe ich 2002 die Überblendung etlicher rhythmischer Strukturierungsverfahren in Martin Vaughn James' berühmter experimentellem ‚roman visuel‘ beschrieben:

Wie jede wesentlich visuelle Druckpublikation besteht *La Cage* aus einer Sequenz von Doppelseiten, die sich sofort als Folge von Diptychen anbieten. Zu diesem grundlegend binären Takt kommen in diesem Fall alle möglichen rhythmischen und sogar melodischen Effekte hinzu. Man muß nur in dem Buch blättern, damit sie sichtbar werden: manche Sequenzen werden wie musikalische Phrasen über mehrere Diptychen durchgehalten und brechen dann plötzlich ab, um durch etwas anderes ersetzt zu werden; Reimeffekte, Wiederholungen zeigen stets [...] Variationen; große halbierte Motive wechseln sich mit Diptychen aus unverbundenen, selbständigen Bildern ab; und schließlich verändern Variationen der Rahmung zwei Parameter: die Größe und die Position auf der Seite. Alle diese Verfahren zusammen prägen Vaughn James' Roman mit einem besonderen Rhythmus, der aus beschleunigten Passagen und Pausen, intensiven und glatten Momenten besteht. Der Text spielt auf zwei Ebenen hinein. In Betracht seiner bloßen physischen Materialität fehlt er mal vollständig, ist auf eine einzige Zeile zurückgefahren oder zu einem Blocktext aufgeblasen, mal über, mal unter dem Bild. In Betracht der Lektüre bindet er die Aufmerksamkeit kürzer oder länger.<sup>47</sup>

Ein Geflecht aus verschiedenen Rhythmen zeigt sich auch auf einigen bemerkenswerten Seiten in *Watchmen*, auf denen eine Alternation zweier Erzählsequenzen sich im Waffelraster so schneiden, daß sie ein X über die Seite legen, das von ihrer Farbdifferenz noch unterstrichen wird.<sup>48</sup> Moores Geschick zeigt sich darin, daß er die Kontinuität des Texts nicht anrührt: Derselbe Dialog wird über die ganze Seite hinweg fortgesetzt, manchmal im ‚On‘ (mit sichtbaren Sprechern: Szene A), und dann wieder im ‚Off‘ (die Bildsequenz trennt sich ab, und wir sehen die eine Szene, während wir die andere lesen: Szene B). So sind über der Kadenz des Waffelrasters in der A-B-A/B-A-B/A-B-A-Struktur tatsächlich mehrere verschiedene Rhythmen miteinander verflochten: Der Dreierhythmus des Strips, der Zweierhythmus der A-B-Alternation, und der Rhythmus des Texts, der zugleich regelmäßig ist, insofern er

---

<sup>47</sup> Thierry Groensteen. „La Construction de *La Cage*“. Nachwort zu Martin Vaughn-James. *La Cage*. Neuauflage Brüssel: Les Impressions nouvelles 2010, S. xlvi.

<sup>48</sup> Vgl. z.B. Seite 2, 3 und 4 in Kapitel 1, die ersten Seiten in Kapitel 2, sowie Seite 9 und 10 in Kapitel 3.

ununterbrochen auf beiden Bildfolgen weitergeht, und unregelmäßig, was die verschiedene Länge der Wortwechsel angeht.

Das Prinzip der Diskontinuität in der Sprache des Comics weist dem Rhythmus eine zentrale Rolle in seinem Diskurs zu. Die allgemeine Theorie des Rhythmus, an der ich mich hier versucht habe, erlaubt uns unter anderem folgende wichtige Punkte festzuhalten: daß sich der jedem Werk eigene Rhythmus aus vielfältigen Effekte und Strategien speist; daß dieser Rhythmus im Laufe des Werks unablässig durch vielfältige Parameter moduliert wird; daß fast alle großen Autoren Rhythmen mehr als meisterhaft miteinander verflechten (dominant und moll); und schließlich, daß die Leser ihrerseits ihren Teil an der Verwirklichung dieses konzertierten Vorgangs haben: sie müssen die Partitur umsetzen.

Letzterer Ausdruck stammt von Chris Ware (“Reading a comic is like reading a musical score. It is up to us, the readers, to make the music leap out from the score”); und wenn es einen Zeichner gibt, der seiner Poetik jederzeit wenn nicht einen Rhythmus, so jedenfalls doch eine Dauer, als wesentliche Dimension eingeschrieben hat, so ist es zweifellos der Autor des *Jimmy Corrigan*, dem wir hier abermals begegnen. Als seine Arbeit erstmals Aufmerksamkeit fand, waren seine Leser schnell von seinem Umgang mit Zeit beeindruckt, durch den er bestimmte Sequenzen oft bis an die Grenze des Erträglichen in die Länge zieht. Der Effekt wird durch die Art dieser Sequenzen noch verschärft, die eine Unbeweglichkeit, die Unentschiedenheit der Protagonisten, deren mangelnde Kommunikation, ja deren Aphasie kennzeichnet. Wie Jacques Samson schreibt: in Wares Werk „schreitet die Zeit träge voran, und stellt ihre Trägheit aus“.<sup>49</sup>

Die visuelle Übersetzung dieser stagnierenden Handlung – die man geradezu einen Antirhythmus nennen könnte – greift beständig auf Serialitätseffekte zurück: Ware vermeidet Schuß-Gegenschußsequenzen und alle unnötigen Wechsel der Kadrierung und kultiviert so vielmehr eine Systematik, indem er dieselben Blickwinkel zur Fülle wiederholt. Dazu kommt ein sehr persönliches Seitenlayout, deren „Kombination quadratischer Blöcke“ ich schon früher analysiert habe. Tatsächlich

---

<sup>49</sup> Jacques Samson/Benoît Peeters. *Chris Ware, la bande dessinée réinventée*. Brüssel : Les Impressions nouvelles 2010, S. 150. Siehe auch Georgiana Banita. “Chris Ware and the Pursuit of Slowness”. *The Comics of Chris Ware*. Hg. David M. Ball and Martha B. Kuhlman. Jackson: UP of Mississippi 2010, S. 177-190.

bemerkt das Auge sofort, daß diese Blöcke nicht gleichwertig sind: ein großes Bild meint eine Pause, eine Folge kleiner Bilder repräsentiert die Entwicklung eines Prozesses, oder stellt eine emphatische Figur dar. Den verschiedenen Formaten, die der Autor verwendet, entsprechen verschiedene Rhythmen der Aufnahme des Materials, die der Leser abgleichen muß. Ware zitiert gerne Goethes Diktum von der Architektur als ‚gefrorener Musik‘. Die Metapher trifft auf die Architektur seiner Comicseiten exakt zu.

Diese Seiten sind deswegen nicht weniger mit der Frage des Rhythmus beschäftigt. Er entsteht hier wie gesagt aus der emphatischen Wiederholung bestimmter ikonischer Inhalte, aber auch aus den mathematischen Prinzipien, auf denen die Abteilung des Raums auf der Seite gründet. Den beschriebenen „verschachtelten Regelmäßigkeiten“ (wonach die Panels drei oder vier Standardformen entsprechen, die einander perfekt gleichen) entsprechen verschiedene Grundschläge, so daß die Seite (und die Erzählung im Ganzen) ein Geflecht von Rhythmen wird – auch wenn der Autor inmitten dieses rhythmischen Dispositivs die Zeit stillstehen läßt.

### Rhythmen in der Stille

Es versteht sich von selbst, daß sich die Bedeutung des Rhythmus von einem Comic zum anderen stark unterscheidet. Ohne in irgendeiner Weise auf die einzigartige Art jedes Autors einzugehen, mit der er sich des Mediums bemächtigt und manche Parameter stärker nutzt als andere, kann man allgemein behaupten, daß im amerikanischen Bereich vor allem einerseits die Zeitungsstrips und andererseits die Graphic Novels den Rhythmus zu einem beherrschenden Faktor gemacht haben, während seine Effekte in den Heften des Mainstreams weit schwächer ausfallen.

Der Rhythmus ist noch in einer anderen Form von Comics entscheidend: In Comics ohne Worte, die auf allen Kontinenten im letzten Vierteljahrhundert neue Aufmerksamkeit gewonnen haben (auch wenn sie sich auf eine Tradition berufen können, die bis ins 19. Jahrhundert zurückreicht<sup>50</sup>). Oder vielmehr bestimmte Varianten davon,

---

<sup>50</sup> Vgl. Thierry Groensteen. „Histoire de la bande dessinée muette“. *Neuvième Art* 2 (Januar 1998), S. 98-105.

die man von Fall zu Fall satirisch, choreographisch oder minimalistisch nennen kann.

Die Geschichten, an die ich hier denke – insbesondere von Sempé, François Ayroles, Guy Delisle, Lewis Trondheim und Marion Fayolle (um mich auf französischsprachige Autoren zu beschränken; aber über Sterretts *Sunday Strips* haben wir schon gesprochen) – zeichnen sich durch eine besonders detaillierte Sequenzialität, eine besonders analytische Aufteilung aus. Sie haben außerdem gemeinsam, daß sie den Hintergrund eliminieren oder jedenfalls auf seinen einfachsten Ausdruck reduzieren, um sich auf die Taten und Gesten einer oder mehrerer Figuren zu konzentrieren. Dieser Fokus auf die Aktanten der Geschichte, denen Schritt für Schritt gefolgt wird, impliziert noch eine dritte Eigenschaft dieser Geschichten, nämlich ihre besondere Redundanz. Wenn man die Person als graphisches Motiv betrachtet, kann man sagen, daß die Erzählung in diesen Werken sich tatsächlich auf die Wiederholung dieses einen Motivs gründet. Angesichts der Beständigkeit des Inhalts entscheiden sich die Autoren logischerweise für ein regelmäßiges Seitenlayout. Wir finden hier wieder die Repetition, wie in der Analyse zu *Louis Riel*, nur mit dem Unterschied, daß in den stummen Geschichten der Text definitionsgemäß nicht intervenieren, das *Tempo* nicht modulieren kann, indem er ein Bild mehr als andere betont.

Dieses wiederholte Motiv (das selbstverständlich bestimmten Veränderungen oder Transformationen unterworfen ist, ohne die es nichts zu erzählen gäbe), entspricht daher genau dem, was auf Englisch ‚pattern‘ heißt. Der Begriff hat den Vorteil, daß er ebensogut im visuellen Bereich eine bestimmbar wiederholte Form bezeichnet, als auch ein grundlegendes rhythmisches Motiv in der Musik. Die Amerikaner haben übrigens den Begriff der *pantomime strips* für jene Bildgeschichten geprägt, bei denen die Personen stumm bleiben.

Je stärker die Redundanz, umso mehr wirkt der Comic wie das Storyboard zu einem Animationsfilm, oder er ähnelt einem Daumenkino, wenn die Bilder nicht übereinander, sondern nebeneinander präsentiert werden.

Gerade so eine stumme Seite von François Ayroles bildete das Titelbild von *Système 1*.<sup>51</sup> Aber hier paßt das Wort ‚stumm‘ nicht recht, denn die

---

<sup>51</sup> Inzwischen auch als „Mimolette“ in seinem Album *Les Parleurs*. Paris: L'Association 2003.

Personen sprechen sehr wohl, nur materialisieren sich ihre Reden in unleserlichen Markierungen. Was diese Seite ebenso wie die anderen in derselben Sammlung so interessant macht, ist daß sie die Bedeutung der Sprechblase selbst in den Vordergrund stellt, das heißt: die Bedeutung der Tatsache, daß geredet wird, für das rhythmische Dispositiv. Selbst wenn nichts daran entziffert werden kann und man also nicht darüber verweilen wird, versehen die Sprechblasen die Seite doch mit einer metrischen Struktur; und wenn ‚stumme‘ Bilder hinzukommen, in denen niemand ‚spricht‘, punktieren sie den Redefluß äußerst eindringlich. Der Rhythmus der Seite beruht auf der Verteilung der Bilder mit und der Bilder ohne Sprechblasen. So überlagert ein binärer Rhythmus den Grundschlag des Waffelrasters: ein Mund, der immer entweder offen oder geschlossen sein muß.

In einem anderen Band aus derselben Sammlung (*Les Penseurs*, 2006) übersetzt Ayroles die Rede seiner Figuren in Piktogramme. Eine ähnliche Ikonisierung der Rede erscheint auch in *Aline et les autres* und in *Albert et les autres* (L'Association, 1999 bzw. 2001). In diesen Arbeiten beschreibt die Sprechblase innerhalb einer Zeichnung den Raum einer anderen Zeichnung, die einen ganz anderen Status hat: während die erste eine Szene darstellt, besteht die zweite aus in ein anderes Zeichensystem übersetzter Rede. Die Alternation zwischen Panels mit und ohne Sprechblase ist auch hier am Werk, aber diesmal ist der Inhalt der Sprechblasen zu dechiffrieren, wobei der Sinn jedes Piktogramms in den einzelnen Instanzen fluktuiert und je nach Kontext erschlossen werden muß.<sup>52</sup> Der Leserhythmus wird aleatorischer, ja fällt ins Stakkato, während der Leser verschieden lange Pausen einlegen muß, um die richtigen Schlußfolgerungen zu ziehen.

(Übersetzung: Stephan Packard)

---

<sup>52</sup> Für einen ausführlicheren Kommentar zu diesem Aspekt vgl. Mai-li Bernard. *Problématique du texte et de l'image dans la bande dessinée muette: Le motif dans le processus de lecture*. Unveröff. MA-Abschlußarbeit. Angoulême: École européenne supérieure de l'image, Juni 2010.