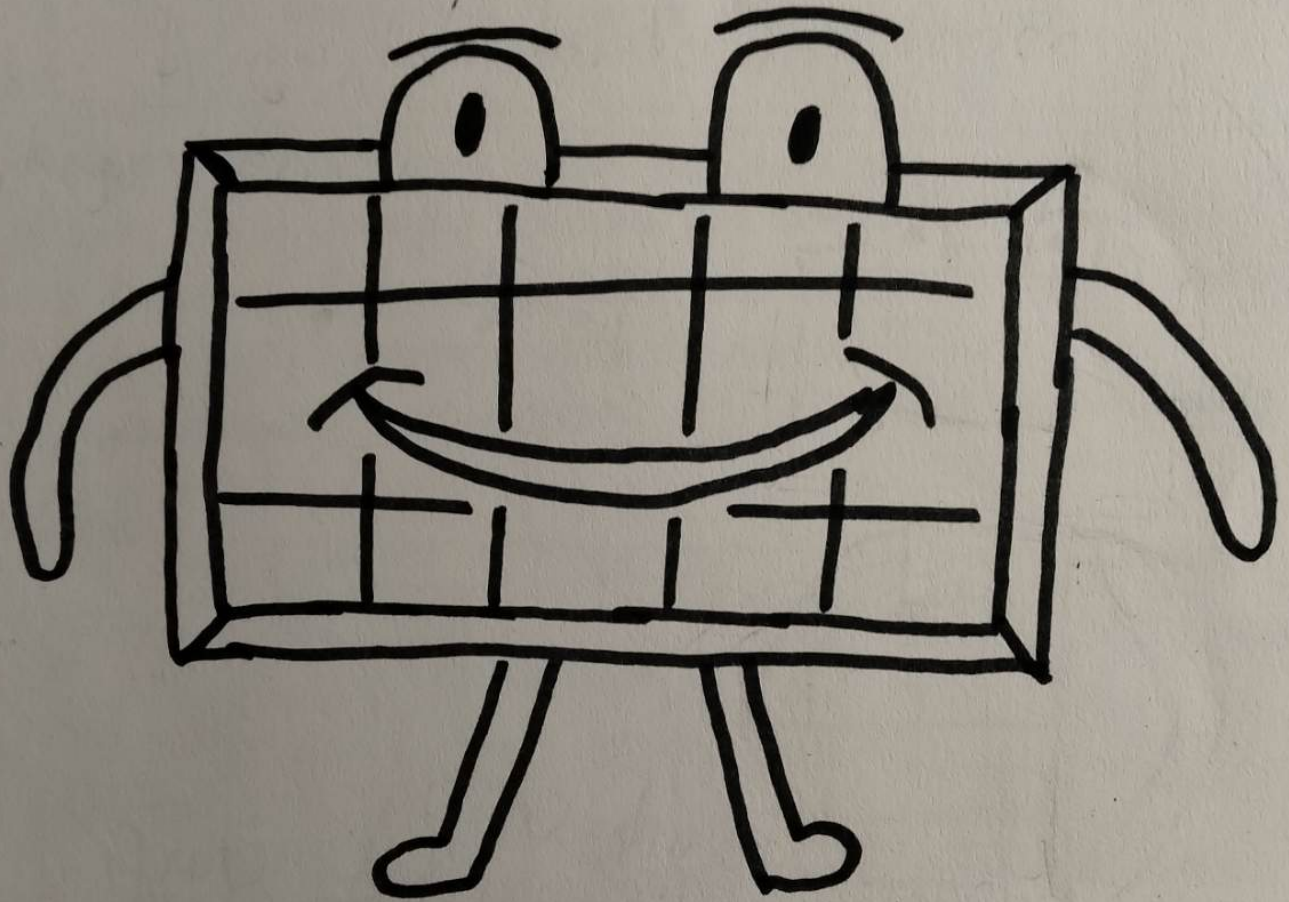


DER RAHMEN IM COMIC

Eine kritische Auseinandersetzung mit
Thierry Groensteen



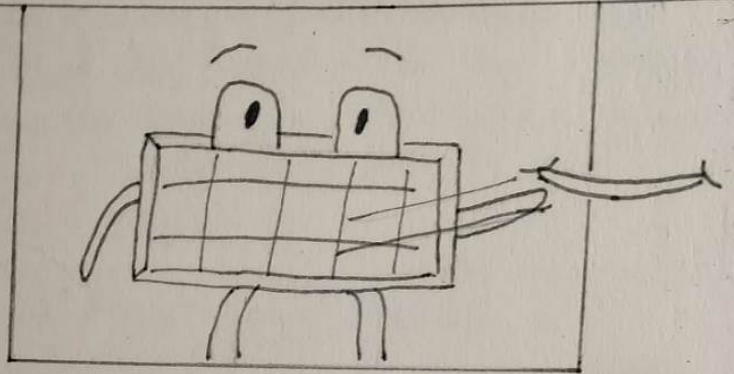
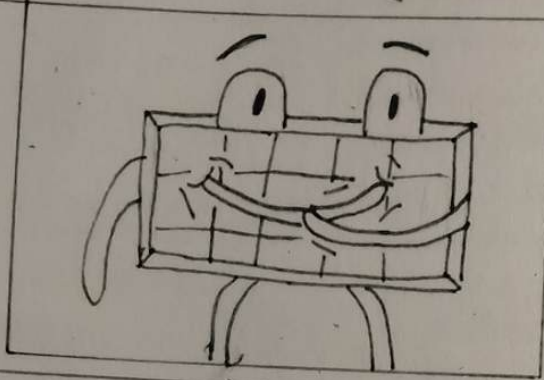
mit Ramón dem Rahmen

Stephan Stroblmayr

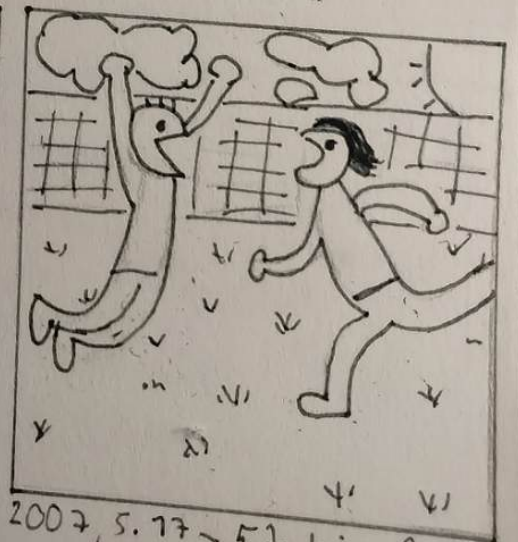
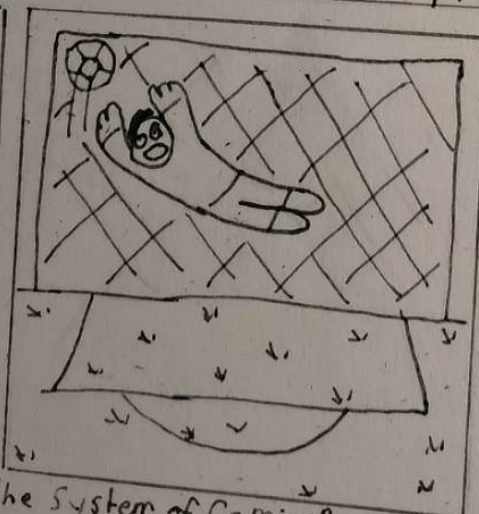
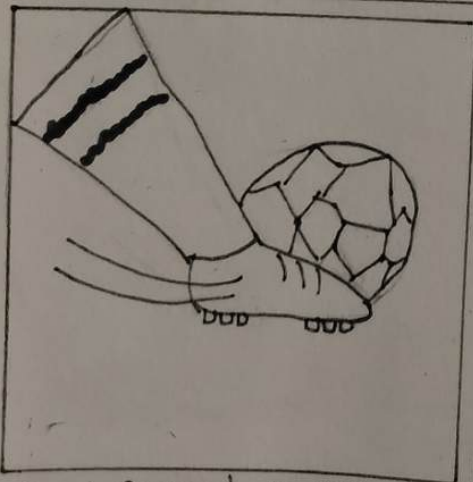
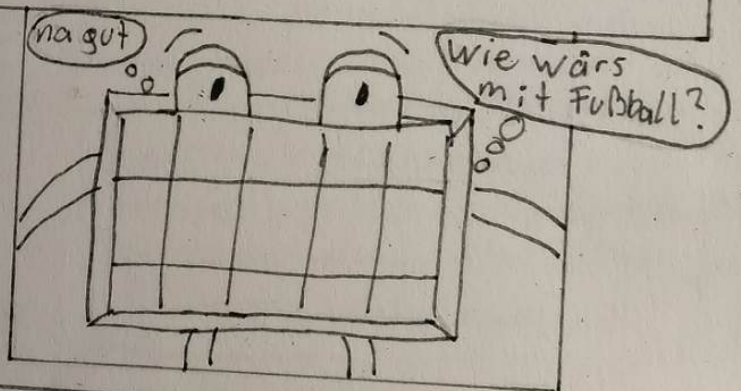
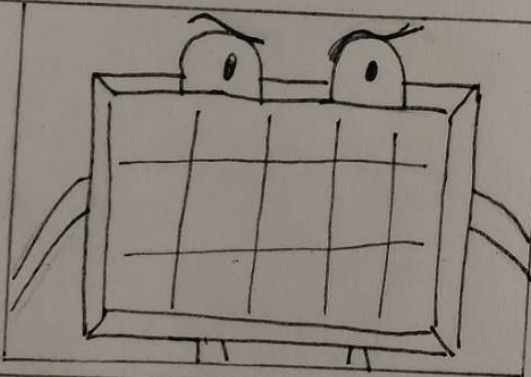
Masterstudium

Theater-, Film- & Medienwissenschaft

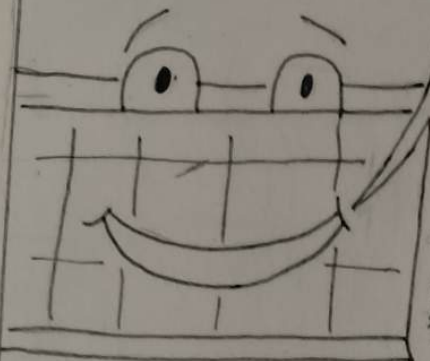
Thierry Groensteens Zugang beginnt beim Begriff des spatio-topical System. Er reduziert das Panel auf seinen Rahmen bzw. auf jenes konkrete Feature, welches es ein-/abgrenzt. Das Bild wird von ikonischen und verbalen Inhalten bereinigt.¹



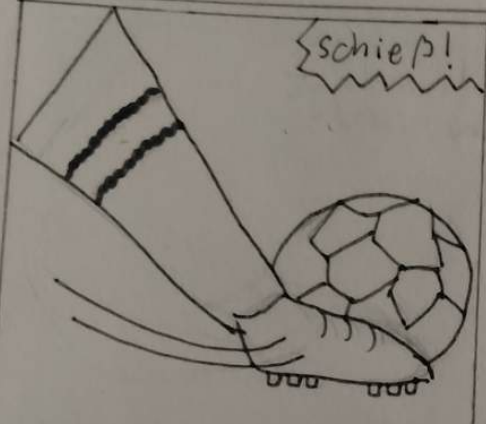
Alle Funktionen des Rahmens haben Auswirkungen auf die Wahrnehmung durch den*die Leser*in und damit auch auf dessen kognitive Prozesse. Auch auf den Inhalt des Panels (d.h. die Gesamtheit aller figurativer Elemente) wirken sie sich aus.² Also, Ramon, zeig' uns doch einen schönen Comic-Strip; mach ihn interessanter als dein Grinsen!



¹ vgl. Groensteen, Thierry: "The System of Comics", Jackson 2007, S. 77-57, hier S. 24.
² vgl. ebd., S. 39.

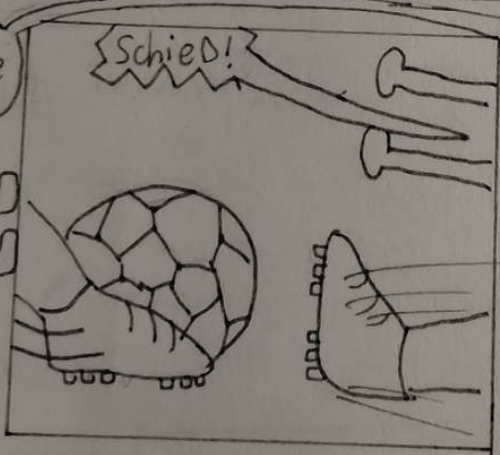


Die erste von Groons teen beschriebene Funktion ist jener Closure. Der Frame schließt das Panel ab, verleiht ihm seine Form. Klingt soweit recht banal, allerdings zeigt sich im Vergleich zum Framing im Film die ontologische Besonderheit des Rahmens im Comic. Denn während das filmische Bild eine Extraktion der Welt vornimmt, schafft der Rahmen im Comic eine Fläche, die in weiterer Folge mit Bildern / Worten gefüllt wird.³



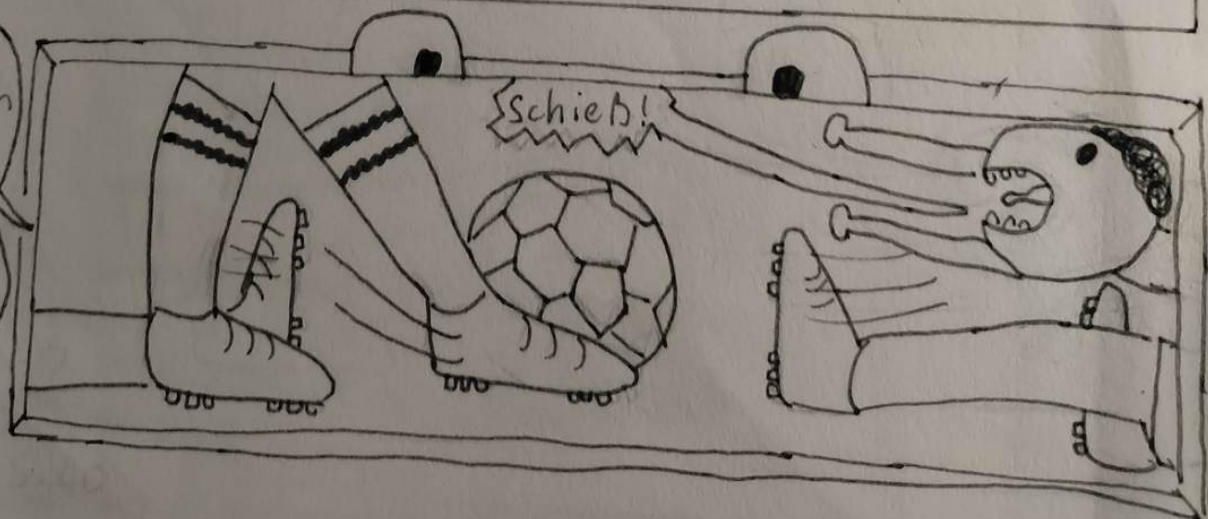
Nehmen wir dieses Panel als Beispiel. Im Film wäre für diese Einstellung der restliche Körper des Spielers off-screen, also weg-reduziert geworden. Hier, auf dieser Comi cseite, hat er nie existiert, es wurde ausschließlich dieses Bein gezeichnet, sodass das quadratische Panel aus gefüllt werden kann. Aber was hat das für praktische Auswirkungen auf den Comic?

Stellen wir uns vor, das hier wäre eine Kamera-aufnahme...



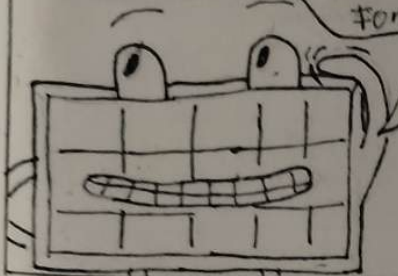
Dann würde eine Verschiebung bedeuten, dass man sich von gewissen Elementen verabschieden muss, womit es zu einer Privilegierung der Elemente kommt. Ich muss mich entscheiden, ob ich die Streifen am Socken der linken Person sehen will, oder die versuchte Blutgrätsche der rechten.

Im Comic hingegen kann ich sehen was ich will. Der off-screen ist nur virtuell. Das Bild wird geschaffen nicht extrahiert.

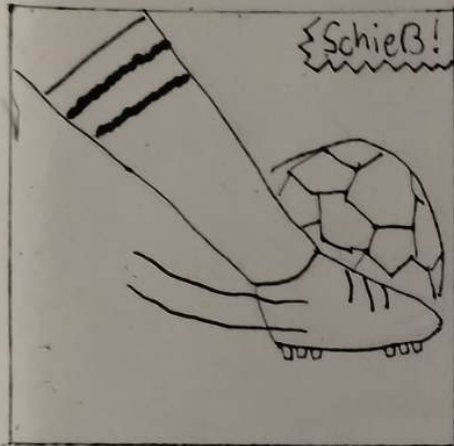
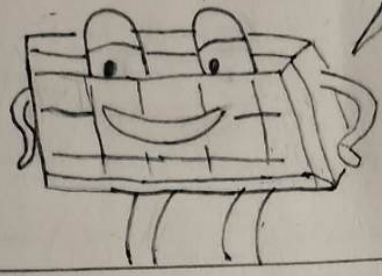


³ vgl. ebd., S. 40.

An dieser Stelle kann man die Separative Funktion miteinbeziehen. Groensteen sagt, dass diese Funktion eigentlich das gleiche tut, wie die Closeur-Funktion.⁴

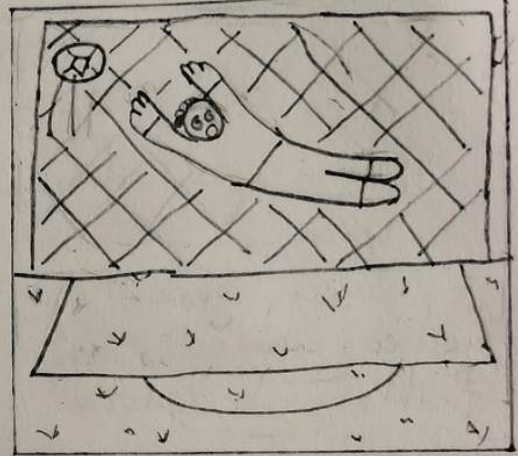


Hiermit wird allerdings, mehr der physische off-screen betont, sowie die 3 Elemente, die ein Panel vom nächsten abtrennen...

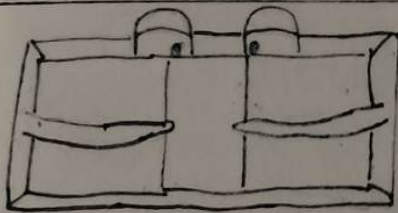
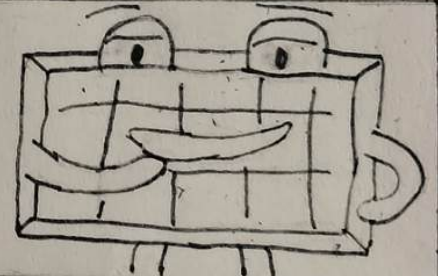


{Schieß!}

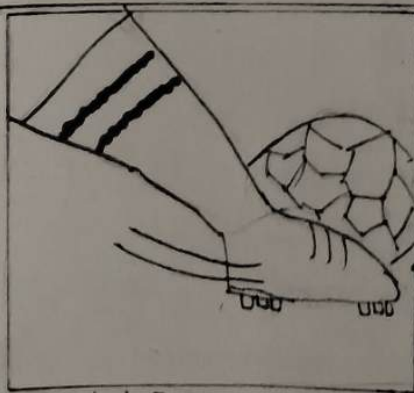
...die Frames der jeweiligen Panels (1. und 2. Element) & der Leere Raum dazwischen⁵ (3. Element)



Groensteen sagt nicht so viel aus, was in diesem Zwischenraum passiert, außerdem, was eh schon bei der vorangegangenen Funktion genannt wurde. Hier kann Scott McCloud weiter helfen, der den Zwischenraum, bei ihm Gutter genannt, besser beschreibt.

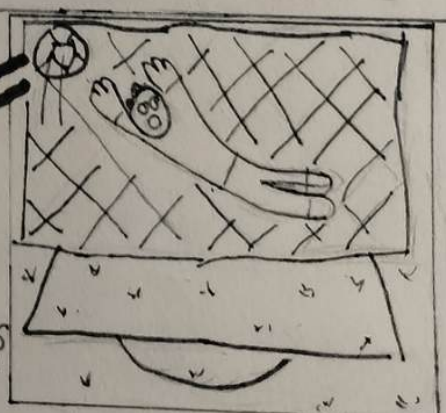


Diese eindeutig erkennbare Leerstelle erlaubt uns das zu imaginieren, was zwischen den Aktionen der benachbarten Panels passiert.



Wir können erahnen, dass der Ball aufs Tor zufliegt

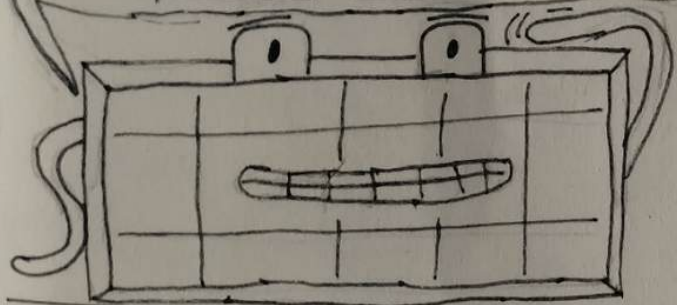
aber wie dieser Weg genau aussieht, muss/darf selbst imaginiert werden im Gutter.⁶



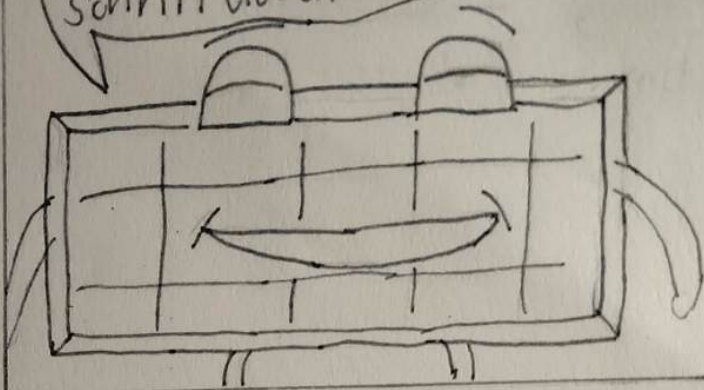
⁴ vgl. ebd., S. 45.
⁵ vgl. ebd., S. 44.

⁶ vgl. McCloud, Scott, "Understanding Comics", New York: Kitchen Sink Press 1993 S. 66f.

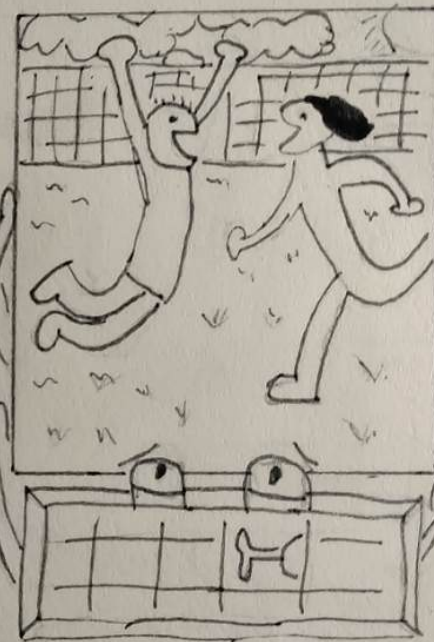
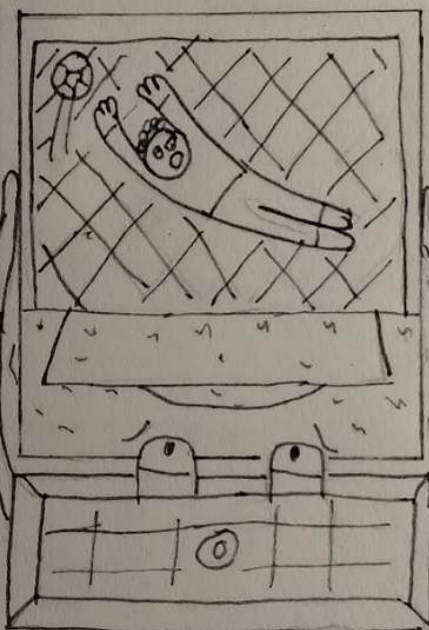
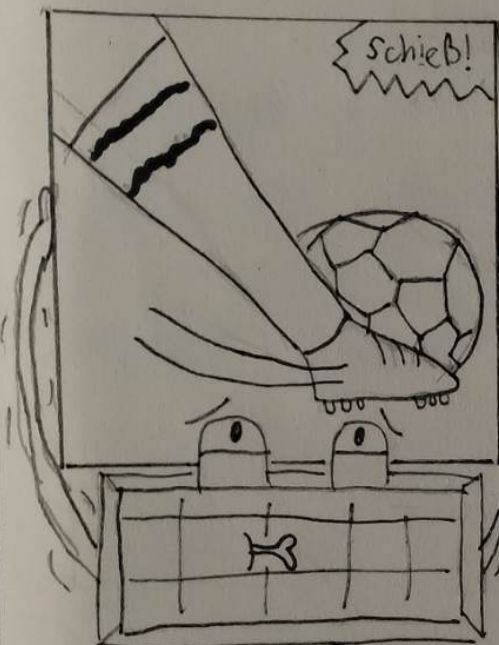
Bei Groensteen kommt dieser Aspekt erst hervor, wenn man die Funktion der Closure, die separative UND die rhythmische Funktion kombiniert.



Gehen wir es Schritt für Schritt durch



Schieb!

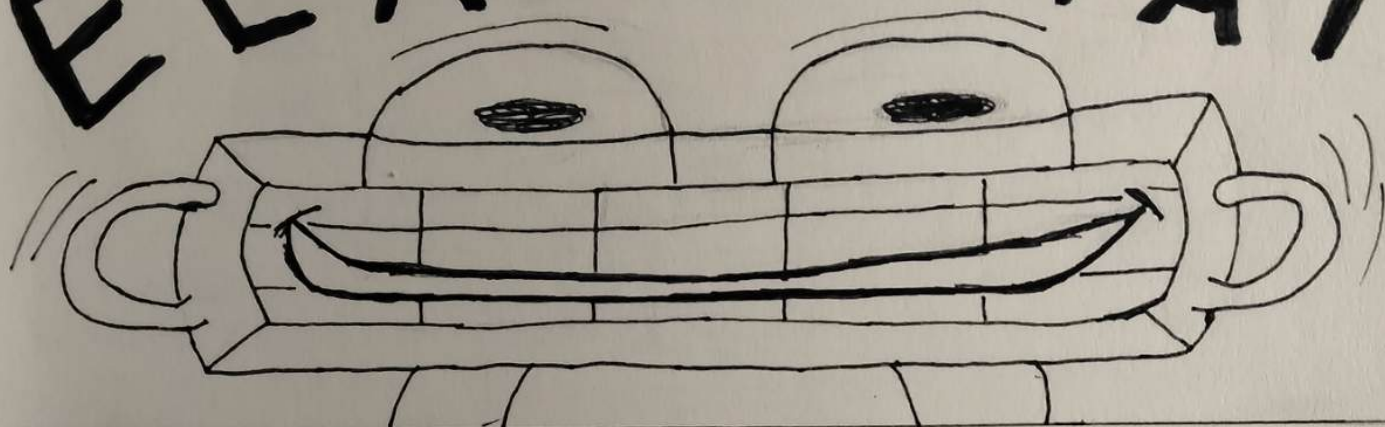


Ein Panel zu schließen bedeutet ein Fragment von Raumzeit einzuzäunen. Dadurch wird eine Kohärenz in der Diegese signalisiert.⁷ Das was im jeweiligen Panel geschieht, wird durch den Rahmen zu einem genau definierbaren Abschnitt der Erzählung. Die Rahmung der Panels zeigt einen Zusammenhang, eine Aneinanderreihung spezifischer Momente der Diegese. Die Funktion der Closure ist einigermassen die Grundvoraussetzung um das, was zwischen den Panels passiert, zu erklären.

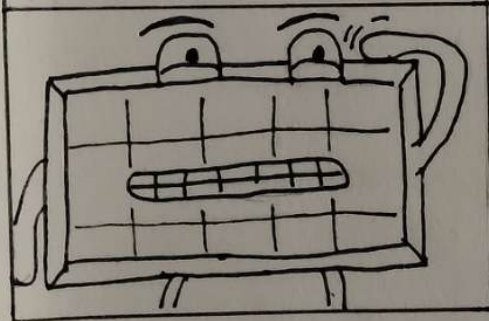
⁷ vgl. Groensteen, „The System of Comics“, S. 40.

Kommen wir nun zur strukturierenden Funktion. Dafür müssen wir nochmal kurz zur Funktion der Closure kommen. Groensteen sagt ja, dass im Comic das Bild nicht durch eine Deduktion entsteht, sondern primär ein Rahmen existiert, welcher gefüllt wird. Deshalb sieht er im Comic (im Vergleich zum starren Medium Kino):

ELASTIZITÄT



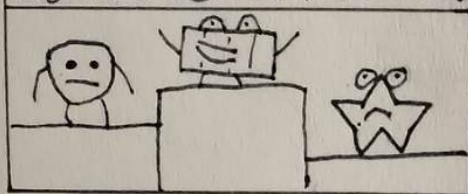
Nunja, hier wird diese Freiheit des Mediums etwas relativiert.



Denn die meisten Panels sehen ähnlich aus wie ich, rechteckig und fesch!



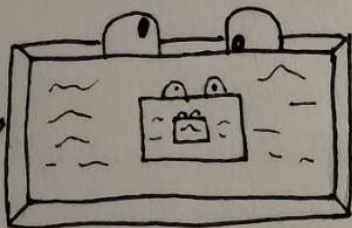
Das ist aber kein Zufall, sondern eine Folge der Eigenschaften des Mediums. Groensteen nennt 2 Gründe für die Dominanz der Rechtecke im Comic:



Grund 1

Schau' dich um!

Bücher, Magazine, Bildschirme etc. sind alle rechteckig.



Alle Medien, in denen Comics zu finden sind, schlagen einen Hang zum Rechteck im Hyperframe vor. Die Panels gliedern sich ein.¹²

überall rechte Winkel!

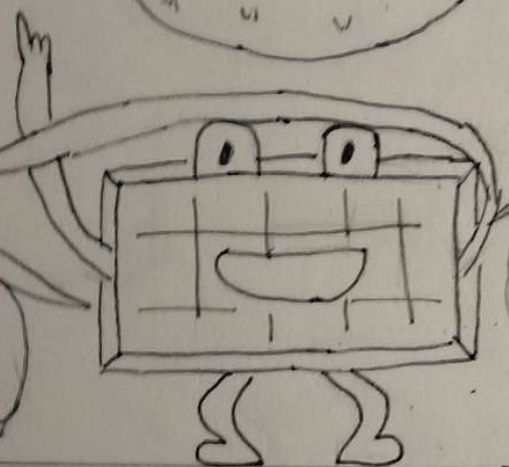
¹¹ vgl. ebd., S. 40.

¹² vgl. ebd., S. 46.



Rechteckige Panels sind leichter in eine Sequenz zu bringen. Andersförmige Panels führen zwangsläufig zu verschwendetem Platz.

Groensteen spricht von einer Kooperation des Panels mit der vorgeschlagenen Form des Hyperframes.⁷³

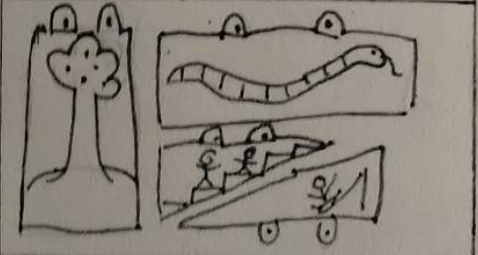
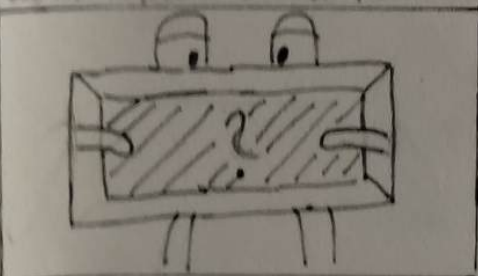
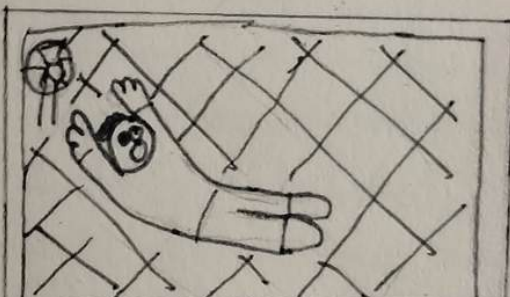


Natürlich können auch andere Formen eingebaut werden, allerdings ist schlicht einfacher ein Rechteck mit anderen Rechtecken zu füllen.

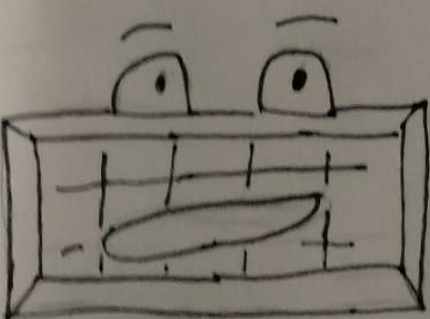
Grund 2

Die strukturierende Funktion hat aber nicht nur Wirkungen auf den Hyperframe, sondern auch auf den Inhalt des Panels.

ALLES, was mit der Gestaltung des Panels zu tun hat, hängt von den Dimensionen des Rahmens ab.⁷⁴



Eine frontale Ansicht des Tors macht schon deshalb Sinn, da das Tor aus dieser Perspektive das Panel perfekt füllt.

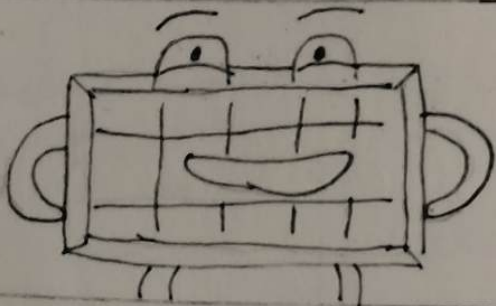


Man könnte an dieser Stelle noch genauer die Panels untersuchen, um Einflüsse vom Rahmen auf das Bild zu finden, aber darum geht es hier nicht. Ich möchte hier nur anmerken, dass die angebliche Flexibilität des Comics weiter eingeschränkt wird. Wenn das Bild von den Parametern des Rahmens abhängig ist, welcher wiederum mit der Form des Hyperframes kooperiert, wirkt die Abgrenzung von der fixierten Form des Kinos etwas unglaubwürdig.

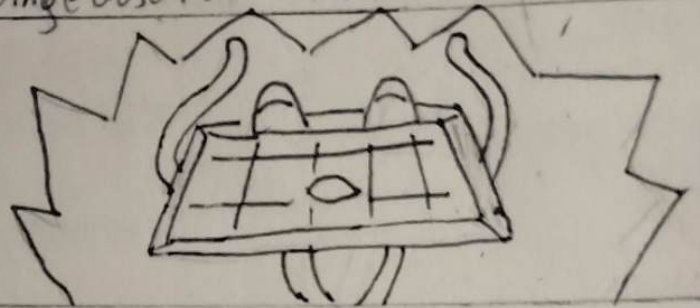
⁷³ vgl. ebd., S. 46

⁷⁴ vgl. ebd., S. 47

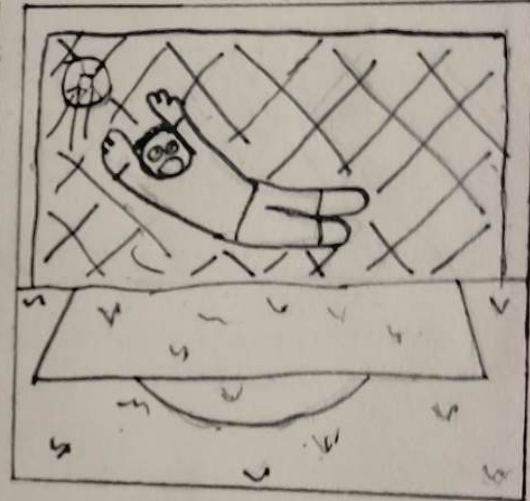
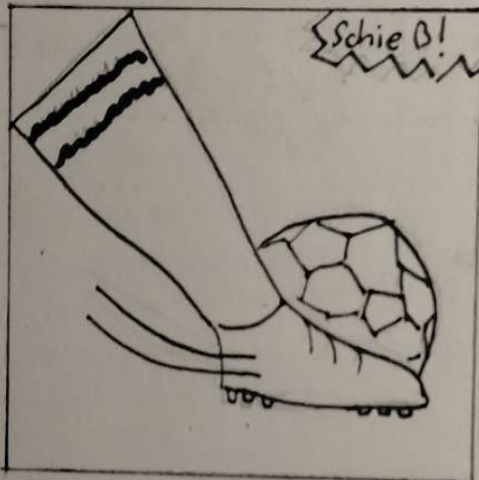
Die expressive Funktion kann als Konsequenz der strukturrerenden Funktion gesehen werden.



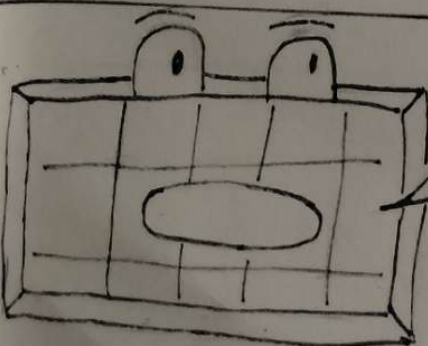
Wenn der Frame wesentlich an der Produktion des Bildes beteiligt ist ist die logische Folge, dass er im Zusammenspiel damit auch selbst Dinge ausdrücken kann.¹⁵



Das expressive Potential des Frames wird vor allem sichtbar, wenn es eine Diskrepanz gibt. Bei unserem Beispiel ist, wie Groensteen sagt, eine Redundanz zwischen Rahmen und Bild.¹⁶



Eine einfache Grundformel für den Erfolg beim Fußball lautet: das Runde muss ins Eckige! Wenn ich das Parade mit dem Ball rechteckig lasse und jenes mit dem Tor rund mache, kann der Rahmen kommunizieren, dass dieser Spieler diese Formel selten erfolgreich umgesetzt hat.



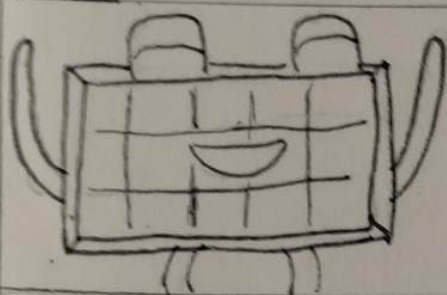
Ein wichtiger Punkt, den Groensteen hier noch einwirft ist, dass selbst beim Fokus auf die organisatorischen Einheiten (Frames und Layouts) nicht dogmatische Aussagen zum Rahmen an sich zu treffen. Die organisatorischen Entscheidungen müssen in Verbindung mit den gestalterischen Elementen gesehen werden.¹⁷

¹⁵ vgl. ebd., S. 49f.

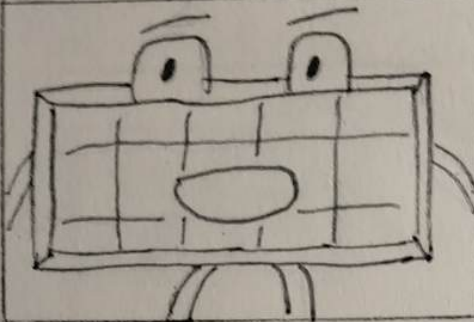
¹⁶ vgl. ebd., S. 50.

¹⁷ vgl. ebd., S. 50.

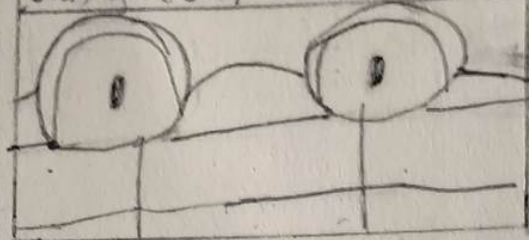
Damit kommen wir zur letzten Funktion: die Readerly Funktion



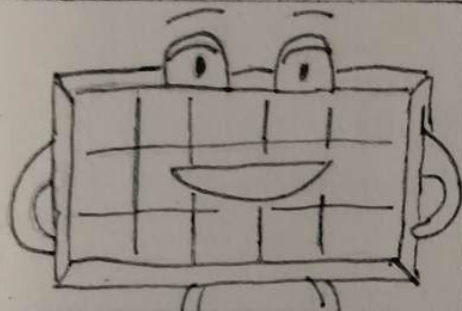
Diese wirkt banal, hat aber doch eine wichtige Bedeutung für das Medium.



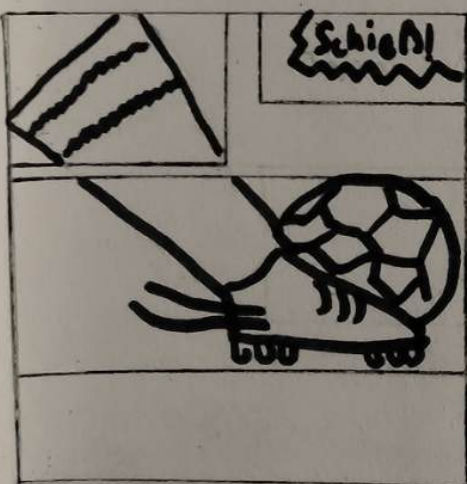
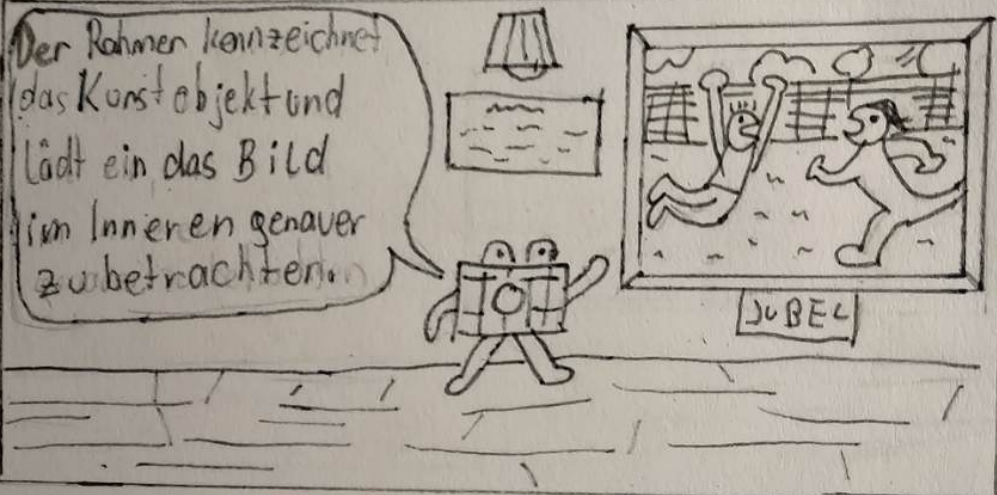
Die Readerly Funktion besagt, dass die Existenz eines Rahmens darauf verweist, dass darin etwas ist, das gelesen werden soll.¹⁸



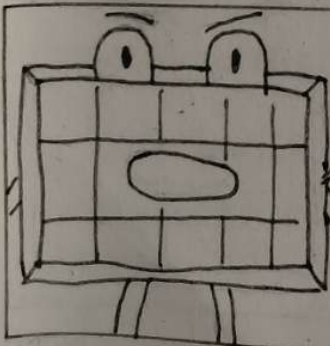
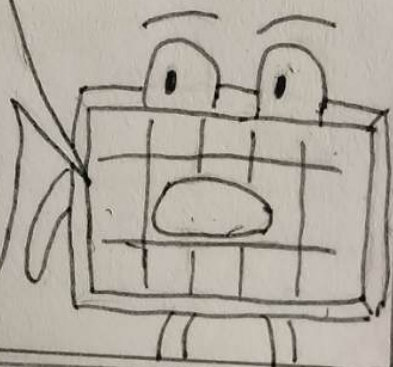
Ich denke, das leuchtet ein, denken wir etwa an ein Kunst-Museum.



Der Rahmen kennzeichnet das Kunstobjekt und lädt ein das Bild im Inneren genauer zu betrachten.

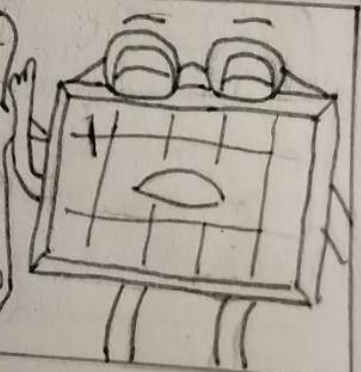


Groensteen nutzt ein spezifisches Beispiel, um die Funktion zu demonstrieren. Ein Bild, das in einem Panel dargestellt werden könnte, wird in mehrere unterteilt. Die weitere Teilung führt dazu, dass den Bildern in den einzelnen Panels nun mehr Aufmerksamkeit geschenkt wird, als wenn es nun ein Panel gebe.¹⁹



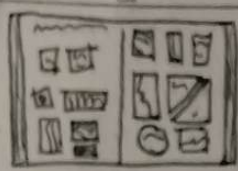
Ich stimme der Grundannahme zu, allerdings bin ich nicht ganz damit einverstanden wie die Funktion dargestellt wird.

Das gewählte Beispiel von Groensteen schafft es nicht die grundlegende Wichtigkeit dieser Funktion darzustellen

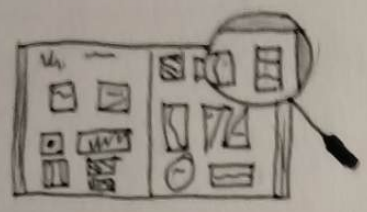


¹⁸ vgl. ebd., S. 54.
¹⁹ vgl. ebd., S. 56.

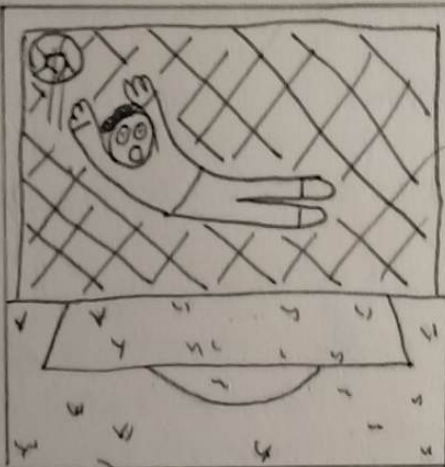
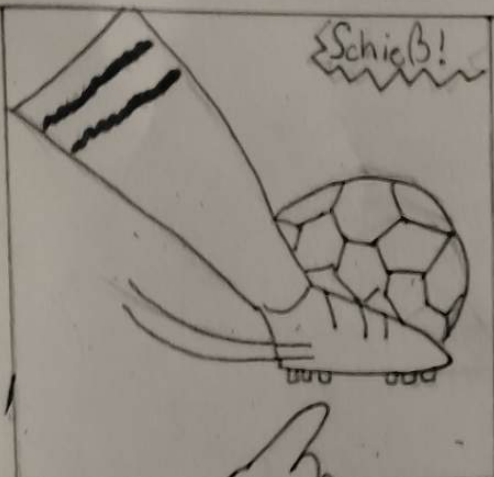
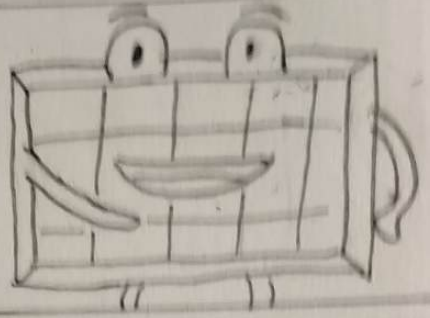
Zunächst beginnt die Readerly Function ja schon beim Buch/Magazin/Bildschirm, in dem der Comic abgebildet ist.



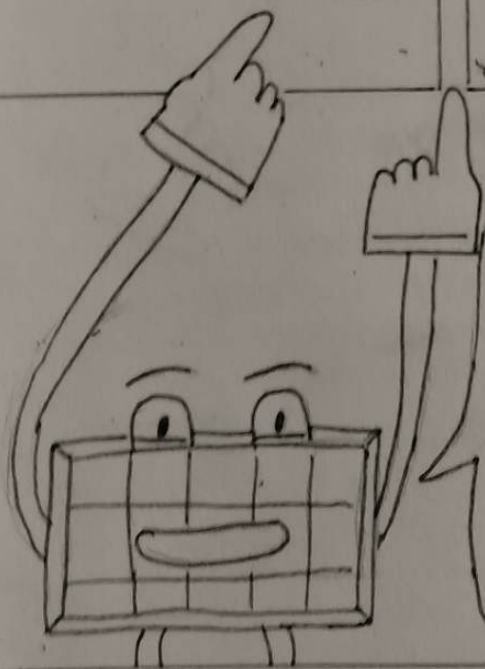
Wieder Bilderrahmen im Museum, zeigt der Rahmen des gesamten Comics, dass es etwas zu entziffern gibt.



Aber gehen wir wieder zurück zur Dimension der Panels.

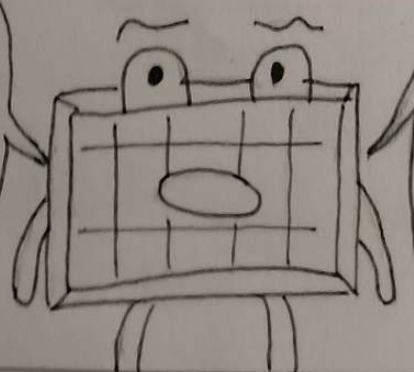


Die Readerly Function zeigt uns auch hier, was der Ort ist, wo es etwas zu Lesen gibt: Innerhalb der Frames. Im Umkehrschluss sagen die Rahmen aber auch, wo es nichts zu entziffern gibt.



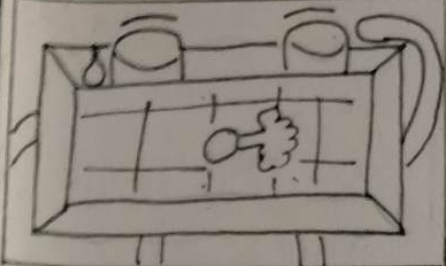
Damit gelangen wir alleine mithilfe der Readerly Function dahin, was, wie bereits angeschnitten, für Scott McCloud die Grammatik des Comics darstellt. Der Staccato-Rhythmus, welcher durch die Handlungen innerhalb der Frames, sowie die Imaginierung dessen, was dazwischen passiert, wo für außerhalb der Rahmen Platz gelassen wird, entsteht.

Mein Standpunkt ist daher jener, dass die Readerly Function die grundlegendste Funktion des Rahmens ist. Das nicht nur, weil sie sich auf sämtliche andere visuellen Kunstformen übertragen lässt.

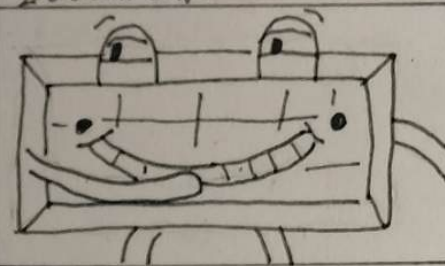


Alle anderen, von Groensteen zuerst genannte Funktionen des Rahmens basieren auf der Grundlage die durch die Readerly Function geschaffen wird.

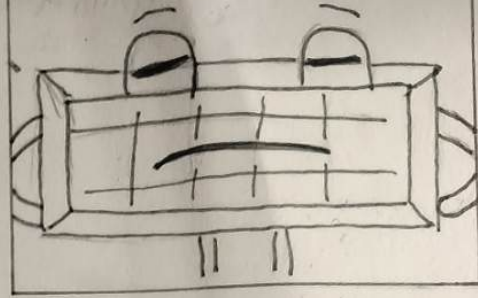
Das waren die von Groensteen beschriebenen Funktionen sehr hilfreich für die Comic-Analyse.



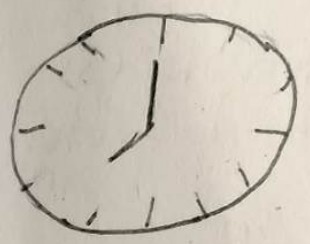
Unbiased opinion: ich bin froh, dass er meinen Artgenoss*innen so eine wichtige Rolle zuschreibt.



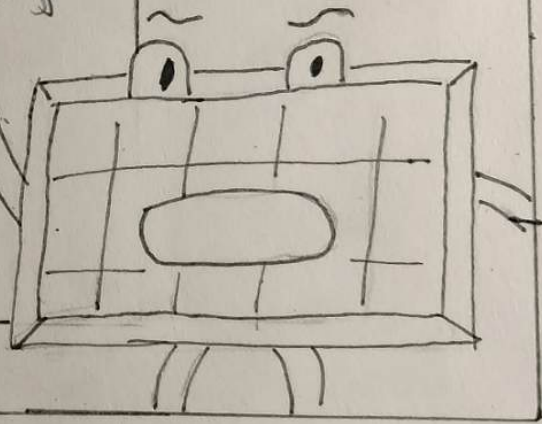
Allerdings habe ich doch einige kritische Anmerkungen.



1. Groensteens Aussagen wirken (im Vergleich zu etwa McCloud) nicht so prägnant. Er teilt die Funktionen des Frames auf, wobei es manchmal keine Aufteilung bräuchte, was zu einer Verkomplizierung führt.
2. Es kommt immer wieder vor, dass sich Aussagen der verschiedenen Funktionen wiederholen. Es stellt sich die Frage, ob die unterschiedlichen Funktionen überhaupt lassen können, da es simultane Abläufe / Wirkungen auf die Leser*innen gibt.
3. An einigen Stellen geht Groensteens Argumentation nicht ganz auf, obwohl der Grundgedanke plausibel erscheint wie etwa bei seinem Vergleich zwischen dem starren Medium Kino und dem flexiblen Comic.



die trennungen



Trotz der Kritik an Groensteens Text, finde ich die grundlegende Theorie äußerst produktiv für die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Comics

Der Rahmen, als elementarer Bestandteil des Hyperframes hat einen erheblichen Einfluss auf das gesamte Medium. Es ist schön, wenn die eigene Leistung Anerkennung findet.

