

Johanna Bajog

Raum und Bewegung in *Prisma*

Dieses Essay widmet sich den Darstellungen von Raum und Bewegung in *Prisma*, einem Graphic Novel von Joe Kessler. *Prisma* wurde im Jahr 2020 auf dem internationalen Comicfestival Angoulême als bestes Début ausgezeichnet und fällt auf durch einen eigentümlichen Stil.

Auf gestalterischer Ebene wirkt die Darstellung zunächst geradezu kindlich, die Zeichnungen wirken hingehuscht, erinnern teilweise an Filzstifte als Malwerkzeug und wechseln in hoher Frequenz die Darstellungsweise. Das betrifft sowohl den allgemeinen Stil als auch den Abstraktionsgrad bezüglich Räumlichkeit und Farbgebung. Die Panelgrenzen werden häufig in einer Weise übermalt, als seien sie komplett missachtet oder nicht „sauber radiert“ worden (Vgl. S. 202). Ähnliches betrifft die Ebenen im Sinne der Layer: Oftmals bleibt der Hintergrund hinter einem Vordergrund durchgängig bestehen als sei der Vordergrund transparent. Das kommt zumeist bei den Sprechblasen, des Öfteren aber auch bei Gegenständen und Figuren der Erzählung vor (Vgl. 218f.). Durch diese Faktoren wirkt das Comic gewissermaßen wie eine schnelle Skizze, obwohl es viele detailreich ausgestaltete Panels gibt. Diese Skizzenhaftigkeit aber rückt die Dynamik des Comics in den Vordergrund. Dadurch, dass die Zeichnungen schnell gezeichnet wirken, bringen sie eine Geschwindigkeit in die dargestellte Situation. Das wird durch den meist entweder geschwungenen oder wortwörtlich zackigen Pinselduktus verstärkt. Auffällig ist zudem, dass die häufigste Form der Panelaufteilung nicht der üblichen von sechs bis acht quadratischen Panels pro Seite entspricht, sondern drei Panels in Form breiter, horizontaler Rechtecke pro Seite umfasst.

Auch auf der Handlungsebene ist das Werk schwer zu fassen, da die Leser:innen zwar eine rahmengebende Handlung erfahren, diese aber nicht stets expliziert wird und zudem viele unklare Kontexte bzw. Dimensionen ohne Kommentar oder gar Erläuterung auftreten. Die Leser:innen werden

also viel auf sich alleine gestellt und damit konfrontiert, einen Sinn finden oder selber schaffen zu müssen. Einige der Handlungselemente sind überraschend düster, eindeutig an Erwachsene gerichtet und bilden damit einen Kontrast zum Zeichenstil.

Im Folgenden werden drei Beispiele zur genaueren Betrachtung der gestalterischen Konzeption von Raum und Bewegung herangezogen, die diesem Essay beigelegt sind. Es handelt sich um S. 16f, 20f. und S. 28f.

Die Doppelseite S. 16 und 17 bietet sich als ein Beispiel für den wechselnden Abstraktionsgrad des Comics an. Zwei Kinder klettern (auf der Suche nach einem zu weit geworfenen Ball) über eine Mauer und erkunden die dahinterliegende Gegend. Die Überwindung der Mauer wird im ersten Panel ausgestaltet dargestellt. Die Steine der Mauer sind so gerade und durchgängig gemalt, dass sie sehr an die Machart des vermutlich verwendeten Computerprogramms erinnern und im Kontrast zu der organischer gemalten Umgebung in der erwähnten Filzstiftästhetik stehen. Im darunterliegenden Panel hingegen wird lediglich die gelbe Farbe der Mauer aufgegriffen und als breite, rot umrandete Linie dargestellt, die perspektivisch der vorherigen Maueransicht exakt entspricht. Die Kinder sind ebenso mit einer roten Linie gezeichnet, ansonsten jedoch weiß, so wie auch der gesamte Hintergrund. Hinzu kommen weiße Bewegungslinien, ansonsten bleibt das Panel sehr minimalistisch. Die Breite der roten Linie erinnert nun mehr an einen Fineliner, ihre Durchgezogenheit erneut an die Machart eines Computerprogramms. Auf dem darunterliegenden Panel sind vor einem weißen Hintergrund ein paar flächige Naturelemente dargestellt. Auf der folgenden Seite wiederholt sich die Komposition im Stil der Panels. Auf beiden Seiten ist das oberste Panel das ausgestaltetste und enthält zudem eine Sprechblase. Das mittlere Panel hat auf S. 17 jedoch an Raum gewonnen; es wird eine perspektivisch angelegte, neue Umgebung mit vielen Details gezeigt. Erneut ist nur ein Element mit Farbe ausgefüllt, an dieser Stelle ein Weg mit einer Treppe, auf die eines der Kinder deutet. Dadurch bleibt der Verweis der beiden Panels aufeinander bestehen. Da die Mauer den Hinweg

und die Treppe den folgenden Weg bedeutet, erhält die gemeinsame gelbe Färbung einen symbolischeren Charakter. Im unteren Panel der S. 17 erreichen die Pflanzen nun einen Boden, außerdem sind nun auch die Kinder abgebildet, die die Natur durchschreiten. Ansonsten gleichen sich auch die unteren Panels von beiden Seiten stark. Fernab der Seitenverweise ähneln sich farblich alle Panels der Szene, wodurch der Gesamtzusammenhang trotz verschiedener Abstraktionsgrade bewahrt bleibt. Da es sich um grelle und unnatürliche Farben handelt, wirkt die Welt etwas surrealer oder phantastisch. Damit unterstützt die Farbwahl die Wirkung der wechselnden Abstraktionsgrade.

Auf der Doppelseite S. 20f. sind zwei Kinder zu sehen, die Getränke von einem gedeckten Tisch eines fremden Gartens klauen. In dem zweiten Panel von S. 20 zeigt sich im Besonderen die Dynamik des einfachen Darstellungsstils. Dies wird auf dem anliegenden Panel, dem zweiten Panel von S. 21. erneut angewandt, jedoch in einem noch stärkeren Maße: Die Kinder scheinen sich in einer eigenen, raumlosen Sphäre zu befinden, welche die Handlung des Trinkens in den Vordergrund rückt. Dieser Effekt wird durch die raumlose gelbe Füllung des Panels, die vor allem einen Boden vermissen lässt, erzeugt. Darüber hinaus wird er verstärkt durch die Einfachheit der Zeichnung, durch die Frosch-Perspektive auf die Trinkenden und die Bewegungslinien. Das letzte Panel der Seite rahmt die Handlung, indem es eine Nahaufnahme eines hingeworfenen Glases zeigt, das in dynamischer Filzstiftästhetik gemalt ist.

Auf S. 28 und 29 beobachten die Kinder eine Menschenmenge durch die Fenster des fremden Hauses. Im zweiten Panel steht – auch für die Leser:in unvermittelt – ein Gärtner neben ihnen. Die Kinder nehmen ihn in diesem Panel noch nicht wahr. Im dritten Panel spricht der Gärtner sie an, wodurch sie ihn bemerken. Ihr Schreck darüber wird nicht nur in ihrer Körperhaltung, sondern vor allem durch das Erzittern des gesamten Raumes dargestellt. Auf den ersten beiden Panels von S. 29. rennen die Kinder durch einen nur

teilbestimmten Raum. In dem letzten Panel der Seite steht der Gärtner an gleicher Stelle, alleine vor dem Haus, als habe er sich nicht bewegt. Die unteren Panels der beiden Seiten ähneln sich damit stark; sie zeigen den gleichen Bildausschnitt, bloß ist dieser auf S. 29 nicht mehr schreckensverzerrt, die Kinder sind fort, der Gärtner hält keine grüßende Hand hoch und tätigt keine Aussage. Dadurch, dass die Panels einander so gegenübergestellt werden, entbehrt die Szene nicht einer gewissen Komik. Die gewissermaßen statische Darstellung eines Vorhers und eines Nachhers, die trotz ihrer Minimalität eine Handlung erzählt, hat etwas Pointiertes. Die Statik dieser beiden Panels umrandet zudem die sehr dynamischen Fluchtdarstellungen auf S. 29. Die scheinbar gleichgültige Haltung des Gärtners wird so betont und bildet ein Gegenbild zur Aufregung und eiligen Flucht der Kinder.

Das Fortrennen der Kinder wird mit verschiedenen Mitteln erzählt, die der Bewegung eine hohe Geschwindigkeit zuschreiben. Zunächst wird der grob umrissene Raum vornehmlich durch eine Fluchtpunktperspektive strukturiert. Deren spitz zulaufende Linien entsprechen der Laufstrecke, geben ihr Tiefe und wirken beschleunigend. Die angedeuteten Bäume oder Büsche sind besonders im mittleren Panel so schwungvoll und minimal skizziert, dass sie eine vorbeiziehende Landschaft suggerieren. Die Körperhaltung der Kinder ist zudem stark nach vorne gelehnt und auf dem Boden verraten dunkle Schatten, dass sie sich in halbem Sprung befinden. In Kombination mit der laufenden Pose, den wehenden Haaren des einen Kindes, und der insgesamt eher „krickeligen“ Darstellungsweise, wird so eine starke Dynamik erzeugt. Die „krickelige“ Darstellungsweise wirkt einerseits dynamisch, da sie an Schwung und Bewegungslinien erinnern. Andererseits aber auch dadurch, dass sie, wie einleitend erwähnt, einen schnellen Zeichenstil vermuten lassen und damit scheinbar eine schnelle, geradezu eilige Erzählung vorangetrieben wird. Passend dazu ist das darauf folgende statische Bild mit ruhigeren, „ordentlicheren“ Linien gemalt.

Fazit

In der Verwendung der besprochenen Gestaltungsmittel zeigen sich Raum und Bewegung in *Prisma* als gemeinsames Element. Die Bewegung tritt meist nicht in einem ruhigen Raum auf. Stattdessen trägt die gesamte Raumdarstellung die Dynamik der Handlung. Die Raumdarstellung bringt so eine besondere Form der Zeitdarstellung mit sich, die über die bloße Abfolge der Panels hinausgeht und sich in den Bewegungen innerhalb der einzelnen Panels manifestiert. Die dafür sonst üblichen Bewegungslinien spielen hier eher eine untergeordnete Rolle; stattdessen wird die Bewegung durch den Raum besonders durch den jeweiligen Zeichenstil vermittelt. Das betrifft nicht nur äußere, sondern auch innere Bewegungen, wie die Stimmungsdarstellung im Schreck der Kinder, die anhand des gesamten Raumes erfahrbar gemacht wird. Die Überschreitung des Raumes der Panelgrenzen sowie die Abkehr von gestalterischen Konventionen spielt in vielfacher Weise mit dem Medium. Die Gedächtnisleistung der Leser:in wird durch die Abstraktionsgrade eingefordert und zugleich durch stilistische Verweise auf andere Panels unterstützt. Hierbei wird implizit das Verfahren der Raumwahrnehmung und somit auch die Wahrnehmung der Rezipient:in thematisiert.