

Mara Goga

Raumgestaltung und kulturelle Implikationen in David Hopkin`s *Antigone* (2006)

Der Comic *Antigone* wurde 2006 bei Silent Devil veröffentlicht und stellt eine Adaption der antiken Tragödie *Antigone* des Dichters Sophokles dar. Gezeichnet von Tim Kurzanski und verfasst und konzipiert von David Hopkins wirft der Comic einen modernen Blick auf den antiken Mythos und reichert diesen mit zahlreichen kulturellen Querverweisen und Zitaten an. Beispielsweise werden bekannte Hollywood-Filme zitiert, aber auch reale historische Ereignisse. Insbesondere fällt ins Auge, wie moderne Elemente in die Handlung verwoben und zeichnerisch eingebettet werden, der Comic der Handlung des Dramas aber genau folgt und zeichnerisch antike Elemente und Zeichenstile mit moderner Darstellungsweise und Objekten verbindet. Die Erfahrbarmachung der Räume in Verbindung mit den zahlreichen kulturellen Querverweisen bietet vor diesem Hintergrund Potenzial für weiterführende Analysen. Im Folgenden soll die kurze, aus vier Panels bestehende Anfangssequenz des Comics untersucht werden, der These folgend, dass die kulturellen Implikationen der vier einzelnen abgebildeten historisch-politischen Szenen so stark sind, dass sie den Raum erfahrbar und greifbar machen, obwohl dieser zeichnerisch nur angedeutet wird.

Bevor die eigentliche Handlung des Comics ansetzt, welche mit dem Prolog (wie bei Sophokles) beginnt, ist eine kurze Sequenz aus vier Panels auf einer Seite vorangestellt. Jedes dieser Panels stellt die Zeichnung eines Bildes da, welches ein zeitgeschichtliches Ereignis abbildet. Die Fotografien, auf denen diese Zeichnungen basieren, waren alle in den Medien sehr präsent und sind ausführlich diskutiert worden. Sie alle haben große symbolische Wirkung. Das erste Panel zeigt eine Zeichnung der Fotografie eines Mannes, welcher alleine vor einer Reihe von Panzern steht. Dieses Bild ist im Jahre 1989 im Zuge des Tian`anmen Massakers entstanden. Das nächste Panel zeigt die Zeichnung des Fotos von der Ermordung Jack Ruby's (des Mörders von John F. Kennedy) durch Lee Harvey Oswald, ein Foto von ebenfalls enormer medialer Wirkung und kultureller Markiertheit. Das nächste Panel ist eine Zeichnung eines Fotos von den Terroranschlägen vom 11. September 2001. Das letzte Panel in dieser kurzen Sequenz zeigt das Kent-State-Massaker.

Im Hinblick auf das Thema des Raumes ist bei dieser Sequenz von vier verschiedenen Zeichnungen (bzw. Bildzitat) interessant, wie die Zeichnungen den Eindruck erwecken, hintereinander geschaltet zu sein, ähnlich einer Filmsequenz. Jedes der Bilder ist mit einem Zitat aus Sophokles' *Antigone* versehen. Die unmittelbare Abfolge von vier grundverschiedenen Szenen, die an unterschiedlichen Orten zu unterschiedlichen Zeiten stattgefunden haben, aber kulturell so stark markiert sind, dass sie sofort eingeordnet werden können, erinnert an eine Szenenmontage wie aus einem Film. Phänomenologisch betrachtet hat diese Montage der vier Bilder eine starke Wirkung auf den Leser oder die Leserin: er oder sie wird in das Geschehen „hereingezogen“, gleichzeitig entfalten die kulturellen Implikationen der einzelnen Bilder durch ihre symbolische Aufladung eine mächtige Wirkung.

Es ist bemerkenswert, wie die Perspektive in jedem der vier Panels eine andere ist. Die Reihenfolge der Panels ist so gewählt, dass zwischen den Perspektiven hin- und hergesprungen wird, der Leser oder die Leserin also zunächst aus kleiner Entfernung auf das Geschehen (den Mann vor dem Panzer) blickt, im nächsten Moment nahezu in das nächste Panel hineingezogen wird und direkt in das Gesicht von Jack Ruby blickt, nur um im nächsten Moment aus weiter räumlicher Entfernung auf das Geschehen zu blicken (9/11). Im letzten Panel ist der Leser oder die Leserin wieder nah sehr nah am Geschehen und blickt von vorne direkt in das weinende Gesicht der Frau. Dies hat einen starken Effekt auf den Leser oder die Leserin. Die Raumerfahrung wird in dieser kurzen Sequenz also durch den Sprung von Bild zu Bild und durch den schnellen Perspektivwechsel erwirkt. Der Leser oder die Leserin wird in die verschiedenen „Räume“ hineingeworfen und wieder hinausgeworfen, ist nah am Geschehen und im nächsten Moment fern. Dies ist vor allem auch dadurch so wirkungsvoll, dass jedes der Bilder bereits mit sehr spezifischen Vorerwartungen verbunden ist, also bereits feste Vorstellungen über den Raum bestehen, da die einzelnen Szenen so bekannt sind. Sie sind fest im kulturellen Gedächtnis verankert und wurden und werden häufig reproduziert und diskutiert. Die Zeichnung muss den Raum nur andeuten, und er wird für den Leser oder die Leserin unter Rückbezug auf Vorerwartungen sofort greif- und erfahrbar. Diese kurze Sequenz bildet inhaltlich wie ästhetisch eine Art „Prolog vor dem Prolog“, da der eigentliche Prolog (wie bei Sophokles) erst nach dieser Sequenz einsetzt. Damit wird die Stimmung des Comics, sowie seine inhaltliche Ausrichtung und seine zentralen Themen fest etabliert.

Literatur

Hopkins, David: *Antigone*. Fairfax, California 2006.