

Johan Hopp

Der Zusammenhang von Raumerfahrung, Perspektive und Teilhabe in Flix' Comic *Faust. Der Tragödie erster Teil*

Die Bildgeschichte ist [...] eine Flächenkunst; dem Bühnenkasten [des Theaterspiels] entspricht das zweidimensionale Einzelbild, das Panel. Der Handlungsraum des Panels wird erst im Bewusstsein des Betrachters konstruiert. Der dargestellten Figur schreiben wir aus Lebens- und Seherfahrung Raum und Ort für ihr Dasein, für ihr Agieren zu, auch wenn die Figur selbst flächig gestaltet ist, auch wenn ihr Umfeld nur der weiße Papiergrund oder eine eingefärbte oder schraffierte Fläche ist. (Grünewald 2000: 19)

Grünewalds Vergleich von Bildgeschichten mit dem Theater macht die durch die Produktion und Rezeption entstehende Raumerfahrung, hier im engeren Sinne insbesondere von Comics, und ihre Bedeutung für den Umgang mit ihnen äußerst deutlich. So wie die Bühne eines Theaters einen Raum darzustellen versucht, den die Zuschauerinnen und Zuschauer auch als einen solchen erkennen sollen und müssen, um der Handlung zu folgen, so produziert der Autor oder die Autorin eines Comics mit seiner oder ihrer Zeichnung ebenso einen Raum, in dem die Handlung der Erzählung stattfindet.

Hieran wird zur selben Zeit die Notwendigkeit eines unumgänglichen Rezipienten bemerkbar, durch dessen Wahrnehmung, Verarbeitung und Verständnis (vgl. Grünewald 2000: 37) das Artefakt, hier der Comic, erst zu einem wird. Wie in Eckhoff-Heindls Vortrag (2022) zur Raumerfahrung durch Comics angesprochen, bedeutet das Machen von Erfahrungen, dass die Dinge, die bisher nicht richtig gesehen worden sind, nun besser erkannt werden. Im Hinblick auf Comics bedeutet der Begriff der Raumerfahrung also, dass die Rezipienten erst durch die Rezeption auf etwas stoßen, das für sie neu ist. Aus dieser Theorie Gadamers heraus resultiert das der vorliegenden Comic-Analyse zugrundeliegende Verständnis, nach dem Comics mit der aus der Rezeption resultierenden Erfahrung Räumliches erfahrbar machen können. Im Verlauf der vorliegenden Arbeit soll der Comic *Faust. Der Tragödie erste Teil* vom Autor Flix, unter Bezugnahme der von Eckhoff-Heindl (2022) angesprochenen Artefaktebenen, mit Hilfe derer Räume in und Raumerfahrungen durch Comics analysiert werden können, genauer beleuchtet werden. Hier soll der Blick darauf gelenkt werden, inwiefern der Comic-Autor erschafft, mit Hilfe der den Rezipienten angebotenen Raumerfahrung dem Inhalt der Erzählung zu dienen oder diesen sogar zu konstruieren und die Rezipienten an der Erzählung teilhaben zu lassen – dabei ganz in Grünewalds Verständnis, nach dem das Bild im Comic als ein Angebot für die Rezipienten angesehen wird, „dessen Anschaulichkeit als Impuls für die Konstruktion von Vorstellungsbildern dient“ (Grünewald 2000: 38). Ein Panel eines Comics gebe also Anlass zur Weiterführung der Erzählung im Kopf, die von Assoziationen und Emotionen des Rezipienten geprägt ist.

Eckhoff-Heindl (2022) nennt als hilfreiches Instrumentarium zur Analyse von Comics drei Artefaktebenen: die Ebene des Dargestellten, die der Darstellung sowie die der topologischen Zusammenhänge. Die erste Ebene, die des Dargestellten, betrachtet die gegenständlichen Inhalte eines zu analysierenden Panels, beispielsweise die auf ihm zu erkennenden Personen oder Gegenstände auf einer eher faktischen, basalen Ebene. Die Ebene der Darstellung wiederum verknüpft Formen und Farben der Panels und setzt diese in einen Zusammenhang. Sie konzentriert sich zum Beispiel auf stilistische Merkmale oder die Thematisierung von Produktionsprozessen. Hier kann der Blick auf die Gruppierung und Anordnung von Panels auf der Seite gelenkt werden: Wie viel Raum nehmen die Panels ein? Wie viele Flächen sind zu sehen und wie hängen diese zusammen? Wie werden die Gegenstände oder Personen dargestellt? Die Ebene der topologischen Zusammenhänge beschäftigt sich mit dem Artefaktraum, also den räumlichen Verbindungen innerhalb einer Comic-Erzählung, beispielsweise mit der Lagebeziehung zwischen Einzel- und Doppelseiten und der materiellen Form des Mediums. Auch die beim Rezipieren eingenommene Perspektive wird hier analysiert.

Diese drei Ebenen machen – zusammenhängend betrachtet – die Raumerfahrung durch einen Comic aus und sollen deswegen zugleich die Grundlage für die folgende Comic-Analyse sein, die hier nur grob und in Ansätzen vorgenommen werden kann, gleichzeitig aber die Bedeutung des Zusammenhangs von Raumerfahrung, Perspektive und Inhalt einer Comic-Erzählung in den Mittelpunkt rücken soll.

Der vorliegende, zu analysierende Ausschnitt aus Flix' *Faust* umfasst eine Seite des Comic-Buchs und besteht aus insgesamt acht Panels, die die sich in vier größere und vier kleinere unterteilen lassen. Es handelt sich bei diesem Ausschnitt um eine von den Rezipienten umzu-blätternde Seite einer Printausgabe, die durch einen Schwarz-Weiß-Druck mit Grautönen gekennzeichnet ist. Auf der Ebene der topologischen Zusammenhänge fällt außerdem auf, dass die ersten sechs Panels die Handlung an einem gleichen Schauplatz, dem Büro der Figur Gottes, darstellen sollen. Auffällig ist hier schon auf den ersten Blick eine große Menge schwarzer Farbe, insbesondere hervorgerufen durch die zahlreichen tiefschwarzen Hintergründe derjenigen Szenen, in denen sowohl der Gott als auch der Teufel Mephisto zu sehen sind. Ob sich der Comic-Autor hier nicht in der Lage gefühlt hat, den transzendentalen Raum Gottes ästhetisch angemessen zu kreieren, oder ob er mithilfe dieses dunklen Hintergrundes die eigentliche Szene – und damit die beiden Figuren – mehr in den Vordergrund rücken wollte, ist hier eine Überlegung wert.

Im Laufe des Ausschnittes wird immer wieder offensichtlich, dass die Rezipienten des Comics zum Teil der Comic-Erzählung oder gar zu einer eigenen Figur innerhalb der Erzählung werden: Ganz gleichgültig, ob die Leserinnen und Leser den beiden Figuren, Gott und Mephisto, gegenüber sitzen (Panel 3), ob sie selbst über Gottes Schulter schauen und damit eine Perspektive einnehmen, als stünden sie neben der Figur Gottes (Panel 1), oder ob sie nur eine Fokussierung auf den Handschlag der Figuren oder auf die Personalakte sehen (Panel 5) – die Rezipienten nehmen die Perspektive einer in der Comic-Erzählung implizit involvierten Figur ein. Durch eine schiefe Darstellung und Raumkonstruktion der (Personal-) Akte Fausts (Panel 5) fokussiert der Comic-Zeichner den Blick auf ganz bestimmte Merkmale der Akte,

die hier – auch in Anlehnung an das Original – für die Comic-Erzählung relevant sind und sein werden.

Gebrochen wird diese Kontinuität der echten Teilhabe der Rezipienten durch den Ausschnitt einer Halbtotale, die die Rezipienten im siebten Panel auf die Büroräume der Figur Gottes haben. Die Halbtotale gibt den Rezipienten bewusst einen Überblick auf die Gesamtszene, fokussiert den Blick aber gleichzeitig auf humorvolle Elemente des Panels – beispielsweise durch die Darstellung einer fliegenden engelsähnlichen Figur im äußeren Bereich. Allein der auf der Artefaktebene des Dargestellten als Büroraum konstruierte Raum, in dem sich Gott befindet, dient nicht nur der Charakterbildung der Figur Gottes als wohl eher wirtschaftlich arbeitender und menschlich denkender Person, die ganz im Gegensatz zu seiner Figur im Original Goethes agiert, sondern auch der Konstitution der folgenden Erzählung, die auf der hier geschilderten Wette zwischen Faust und Mephisto, im Comic nur symbolisch als Handschlag markiert, basiert.

Im sechsten Panel werden die Rezipienten mit einer Vielzahl von teilweise auch überdimensionierten Sprechblasen der beiden Figuren konfrontiert, die in diesem Fall durch den großen Anteil im Raum des Panels die Relevanz des Gesagten und auch seine vermeintliche Lautstärke lautmalerisch illustrieren sollen.

Im letzten Panel der Seite werden die Rezipienten durch das entstehende Gefühl, hinter den beiden Figuren zu stehen und sie auf Schritt und Tritt zu verfolgen, wiederum zum Teil des Geschehens, werden gar aufgefordert, ihnen in den Aufzug hinein und auf den Panoramabalkon zu folgen. Die Perspektive zeigt einen Aufzug, der ungefähr die Hälfte des Panels ausmacht und lässt Spielraum für die Interpretation der Rezipienten, die sich nun gemäß Grünewalds Annahmen vorstellen müssen, wie weit es mit dem Aufzug in die Höhe geht und wohin die Reise sie wohl bringen wird.

Die vorliegende Analyse kann hier nur exemplarisch zeigen, wie konstitutiv die Darstellung des Raums sowie die Raumerfahrung durch die Rezipienten für den Ablauf der Erzählung, für die Konstruktion ihres Inhalts und somit auch für die Interpretation der Leserinnen und Leser sind. In seinem Comic *Faust* bedient sich der Autor Flix einiger Elemente im Bereich seiner Darstellungsmöglichkeiten, die insbesondere den Blick der Rezipienten auf Gegenstände, Handlungen und Figuren ganz genau lenken sollen – nicht nur um den Lesefluss, sondern auch die Erzählung und ihr Verständnis auf implizite Weise zu regulieren.

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

Flix: *Faust*. Der Tragödie erster Teil. Hamburg 2010.

Sekundärliteratur

Eckhoff-Heindl, Nina: Raumerfahrung durch Comics. Eine phänomenologisch-hermeneutische Perspektive. Vortrag vom 25.04.2022 (Netzwerk Comicforschung am Rhein). Köln 2022.

Grünewald, Dietrich: *Comics*. Berlin/Boston 2000.

