

Medienspezifische Schock-Effekte im Comic THE WALKING DEAD

(ÄSTHETIK UND BLICKLENKUNG IM COMIC I)

Von Peter Scheinpflug

(Version: 25.12.2010, aktualisiert am 20.02.2012)

Bereits Bazin wies darauf hin, dass eine ‚gelungene‘ intermediale Adaption gerade nicht das Medium des adaptierten Stoffes mimetisch getreu imitieren darf, sondern dessen Strukturen und Effekte im adaptierenden Medium durch seine eigenen medialen Möglichkeiten produziert werden müssten.¹ Nicht in der Vergleichbarkeit ihrer medialen Strategien, sondern ihrer Effekte liegt somit der Reiz der intermedialen Analyse, da sich gerade in diesen die verschiedenen medialen Spezifika konkretisieren. Horror stellt hierbei ein Problem und zugleich ein außerordentliches analytisches Potenzial dar, da sich das Genre im besonderen Maße durch seine Effekte definiert, die jedoch in intermedialen Adaptionprozessen besonders leicht ihre Wirkung verfehlen.²

Comics, die in den letzten Jahren populäre *Sujets* des Horrorfilms adaptierten, waren mit dem speziellen Problem konfrontiert, dass der postklassische Horrorfilm primär mit Schock-Effekten arbeitet, die aus der Blicklenkung des Rezipienten und den Raumkonstruktionen – insbesondere der Konstruktion eines filmischen *Offs* – erzielt werden. Im Comic verfehlten dieselben Strategien diesen Schock-Effekt jedoch zumeist.³ Eine medienspezifische Adaption des Schocks gelang dem Comic THE WALKING DEAD (Robert Kirkman/Tony Moore),⁴ anhand

¹ Vgl. André Bazin: Für ein unreines Kino. *Plädoyer für die Literaturverfilmung*. In: ders.: Was ist Film?. (Herausgegeben von Robert Fischer. Mit einem Vorwort von Tom Tykwer und einer Einleitung von Francois Truffaut.) Alexander. Berlin 2004. S. 110–138.

² Hier wird eine ‚Wirkung‘ statt eines ‚Effekts‘ postuliert, da die eindeutige intermediale Nachahmung von Inszenierungsstrategien die Intention der Evokation eines (medien)spezifischen Effekts in einem anderen Medium kommuniziert.

³ Beispielsweise in folgendem Comic, das zwar intelligent mit Genrekonventionen des *Slashers* spielt, in dem aber die womöglich intendierten Schock-Effekte durch den irritationsfreien, konsequenten Lesefluss trotz der Seitenumbrüche kläglich scheitern: HACK/SLASH: EUNTHANIZED (Tim Seeley/Stefano Caselli).

⁴ Die ersten sechs Seiten, die hier analysiert werden, können im Internet unter folgender Adresse eingesehen werden: http://www.amazon.com/Walking-Dead-Compendium-One/dp/1607060760/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1293224112&sr=1-1#reader_1607060760, [zuletzt eingesehen am 24.12.2010].

dessen gezeigt werden kann, dass die zwei bisher in wissenschaftlichen Studien privilegierten medialen Eigenschaften des Comics um eine weitere erweitert werden müssen: Die Lenkung des Leseflusses durch verschiedene Perspektiven⁵ und die Variation der Panelgröße und dadurch der Zeitlichkeit der Panels⁶ reichen für ein intensives Schockerlebnis im Lesen nicht aus, da der Blick des Lesers – etwa zur Orientierung, aus Neugier, aus Ungeduld etc. – stets auf einer Doppel-Seite eines Comics das Ereignis zu früh erspähen kann, das erst im Lesefluss einen Schock evozieren soll.

Das Horror-Comic THE WALKING DEAD erzielt einen dem postklassischen Horrorfilm äquivalenten Schockeffekt, indem es mit diesen medialen Eigenschaften spielt und sie durch den Seitenumbruch, die Notwendigkeit des Umblätterns der Seite erweitert und dadurch ein medialspezifisches *Off* konstruiert. Das Gelingen des medienspezifischen Schock-Effekts bedingt jedoch, dass der Leser zuallererst auf den dafür notwendigen Lesemodus eingestimmt werden muss. Dazu wird der Effekt gleich auf den ersten beiden Seiten zwar vorgeführt, aber in seiner Intensität gezähmt: Bereits auf der ersten Seite wird der Wechsel von rechteckigen zu quadratischen Panels von verschiedener Größe und der Wechsel zwischen Totalen und Großaufnahmen⁷ praktiziert, um den Leser auf die Variation des Leseflusses einzustimmen. Die Seite endet auf ein rechteckiges Panel, das räumlich etwa ein Viertel der Seite einnimmt. Die vier Panels davor waren je ca. halb so groß. Der Blick des Lesers wurde also bereits geweitet. Dies ist lediglich eine der Strategien, durch die der Leser beim Umblättern zwar überrascht wird, aber sein Lesefluss nicht gebrochen wird, als der gerade vermeintlich fatal angeschossene Protagonist auf der nächsten Seite in einem ganzseitigen Panel in einem Krankenhaus erschrocken erwacht. In dem letzten Panel der ersten Seite direkt davor verläuft die panel-interne Zeit von links nach rechts – parallel zur Leserichtung –, da die Sprechblase und das Ereignis des fatalen Schusses jeweils nach rechts verlaufen. Auf der nächsten Seite, die als ganzseitiges Panel die Lesegewohnheiten

⁵ Vgl. Umberto Eco: Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur. Frankfurt/M 1984. S. 117 – 159.

⁶ Vgl. Günter Dammann: Temporale Strukturen des Erzählens im Comic. In: Michael Hein/ Michael Hüners/ Torsten Michaelsen [Hg.]: Ästhetik des Comic. Berlin 2002. S. 91 – 101.

⁷ Aufgrund des fehlenden analytischen Vokabulars wird hier (leider) auf Beschreibungskategorien der Filmanalyse zurückgegriffen. Dies ist insofern gerechtfertigt, als das hier behandelte Comic deutliche Referenzen zu populären Zombiefilmen aufweist. Bereits auf Seite zwei wird so zum Beispiel der Film 28 DAYS LATER zitiert, der den Zombieboom der letzten Jahre initiierte.

überfordern könnte, kann der Leser sich schnell anhand einer ähnlich gestalteten Sprechblase orientieren, die ebenfalls nach rechts verläuft. Zudem ist das gesamte Panel aus einer *high-angle*-Perspektive gezeichnet, die *slightly-off-center* nach rechts gekippt erscheint. Hinzu kommt die Ellipse im Plot zwischen fatalem Schuss und plötzlichem Erwachen, deren Füllung durch genre-konformes Wissen den Leser beschäftigt, während er das an narrativen Informationen recht arme, ganzseitige Bild scannt.

So erfuhrt der Leser durch die Variation der Panelgröße und der panel-internen Zeitlichkeit in Kombination mit dem Umblättern eine medienspezifische Überraschung, die jedoch noch nicht als Schock zu bezeichnen ist. Auf den nächsten drei Seiten irrt der Protagonist durch ein leeres Krankenhaus. Das Comic operiert hierbei hauptsächlich mit schmalen, hochkant angelegten, rechteckigen Panels, die aufgrund der wenigen Sprechblasen und des geringen Detailreichtums schnell inhaltlich zu ergreifen sind und den Leser in einer schnellen Bewegung in streng angeordneten Reihen von je drei schmalen Panels pro Reihe sanft gleiten lässt. Dazwischen sind zwar drei größere Panels positioniert, in denen eine Leiche aus einer sich öffnenden Fahrstuhltür kippt. Dieses Ereignis, das in einem Film unfraglich als Schock wirken würde, verfehlt im Comic jedoch diesen Effekt, da der Leser das spektakuläre Panel erspähen kann, bevor es im Lesefluss überhaupt eintritt, und das Ereignis aufgrund der konformen Größe des Panels im Lesefluss ohne Konnotation der Besonderheit verloren geht. Indem hier der Schock extra vermieden wird, wird dem Leser suggeriert, dass diese filmtypischen Schockmomente stets im Lesefluss des Comics verloren gehen. Auf der fünften Seite irrt der Protagonist dann zwar weiterhin durch das leere Krankenhaus, was in denselben schmalen Panels wie zuvor erzählt wird, jedoch erwartet der Leser aufgrund der Enttäuschung keinen weiteren (funktionierenden) Schock. Die letzten drei Panels dieser fünften Seite laufen auf einen eindeutigen Fluchtpunkt hinaus: eine verbarrikadierte Tür. Durch die Annäherung an diese in schmalen Panels wird der Blick des Lesers stark verengt. Als er umblättert, lenkt der bisherige Lesefluss ihn auf ein zu erwartendes schmales Panel oben links. Doch dieses ist nicht zu finden. Schweift er mit seinem Blick nach rechts in der Erwartung, dass es sich wie auf der ersten Seite oder der Seite davor um ein längliches rechteckiges Panel handeln könnte, so findet er auch dort lediglich beunruhigende Leere. Erst

wenn er den Blick hinab senkt, sieht er in einem ganzseitigen Panel eine Horde entstellter Zombies.

Dieses Panel modifiziert die bereits eingeführten Strategien der Überraschung: Der bisherige Lesefluss verläuft ins Leere. Das Panel ist durch einen starken Kontrast zwischen einem Zombie im Vordergrund, der beinahe ein Drittel der Seite einnimmt, und einer Vielzahl anderer Zombies räumlich strukturiert, die in einer Tiefe des Raumes verteilt sind, die die Tiefe aller bisherigen Panels weit übersteigt. Auch der Detailreichtum dieses ganzseitigen Panels übertrifft die bisherigen Panels um ein Vielfaches. Als Effekt versagen an diesem Panel die Lesestrategien, auf die das Comic den Leser bisher eingestimmt hatte, da es sowohl mit dem Lesefluss als auch mit der Lesegeschwindigkeit deutlich bricht. Dieses Moment des Erhabenen, da der Leser kurzzeitig im Lesen zumindest irritiert oder aber gar überfordert ist, realisiert einen medienpezifischen Schock-Effekt, der dem des Films vergleichbar ist, da er gerade mit den medienpezifischen Gestaltungsmöglichkeiten des Comics spielt, statt die medienpezifischen Inszenierungsstrategien des Films zu imitieren.