

## „The Frame is not the Limit“ – *panels, frames* und Selbstbezüglichkeit im Comic

Astrid Acker (Köln)

Da es sich beim Medium ‚Comic‘ um eine multimodale Darstellungsform handelt, die mehrere semiotische Zeichensysteme verwendet (vgl. Hallet, S.2 ff.), bieten seine Darstellungsmittel ein breites Spektrum an Möglichkeiten zur Variation und zum selbstreflexiven Verweis auf seine Konstruiertheit. Auf welche Weise jene Selbstbezüglichkeit durch ein Spiel zwischen einzelnen *panels* und *frames* im Comic entstehen kann, sollen die folgenden Beispiele aufzeigen.

In Winsor McCays Comic-Strip *Little Sammy Sneeze* (1905) konstituiert sich Selbstreflexivität durch die direkte Interaktion der fiktiven Hauptfigur mit den *frames*, wodurch deren Dekonstruktion seine Pointe darstellt und Parallelen zum ‚Brechen der vierten Wand‘ aus dem Theater aufweist. Interaktion zwischen einer Comicfigur und den *frames* findet auch in zeitgenössischen Comics statt, so wie im Beispiel der *Captain Orion Adventures* von Daniel Lieske, wo ein dynamisches Layout der *panels* verwendet wird, in dem das Monster über die Grenzen seines *frames* hinausragt.

Ein spezielles gestalterisches Mittel von *panel*-Sequenzen und *frames*, welches nicht nur selbstreflexiv auf deren Gestaltungsprozess, sondern auch auf das komplexe Verhältnis von *time* und *space* im Comic hinweist, wird *polyptych* genannt, das ursprünglich eine Bezeichnung von mehrteiligen Gemälden oder Altarbildern ist. McCloud definiert dieses Gestaltungsmittel als *continuous background*, auf dem Figuren oder Elemente über die *gutter* hinweg eingesetzt werden und über die Grenzen der *frames* hinaus interagieren können (vgl. McCloud, S. 115). Da *zeitliche* Sequenzierung im Comic nur durch ‚räumliche‘ Anordnung, i.e. gemäß der kulturspezifischen Leserichtung, ausgedrückt werden kann, bricht der Einsatz des *polyptychs* jene gattungsspezifische Tradition, da seine *panels* nicht in zeitlicher Folge, sondern gleichzeitig stattfinden müssen (ebd.).

Der Impulsvortrag will u.a. diese Beispiele vorführen und demonstrieren, wie durch den Bruch von genrespezifischen Diskurs-Konventionen auf das Medium als solches verwiesen werden kann und wie comicspezifische Konzepte wie Zeit-/Raumdarstellung, *closure* und *panel transitions* (u.a. nach McCloud, Cohn und Postema) das Prinzip der ästhetischen Selbstreflexivität beeinflussen können.

### Bibliografie

Cohn, Neil. *The visual language of comics: Introduction to the structure and cognition of sequential images*. London, New York: Bloomsbury Academic, An imprint of Bloomsbury Pub. Plc, 2013. Print. Bloomsbury advances in semiotics.

Hallet, Wolfgang. „Graphic Novels: Literarisches und multiliterales Lernen mit Comic-Romanen.“ *Der fremdsprachliche Unterricht Englisch* 117 (2012): 2–8. Print.

- Kirkman, Robert, et al. *The walking dead compendium three*. Berkeley, California: Image Comics, 2015. Print.
- McCloud, Scott. *Understanding comics: [the invisible art]*. 1. HarperPerennial ed. New York, NY: William Morrow an Imprint of HarperCollins Publ, 1994. Print.
- Postema, Barbara. *Narrative structure in comics: Making sense of fragments*. Rochester: RIT Press, 2013. Print.

### **Kurzbiografie**

Astrid Acker ist Dozentin für besondere Aufgaben am Englischen Seminar 1 der Universität zu Köln und promoviert seit 2015 zu „Comics und Graphic Novels als Intermediale Genres im Englischunterricht“. Ihre Forschungsgebiete umfassen neben grafischer Literatur auch die Literatur- und (digitale) Mediendidaktik. Sie gibt Lehrveranstaltungen für Lehramtsstudierende (Gymnasium, Gesamtschule und Berufskolleg).