

„POCKET MOVIES“ – CINEGRAM-FILMPROGRAMMHEFTE ALS GRAPHIC NOVELS

Verfasserin:
Avelina Götz

Wien, 20.01.2020

Angestrebter akademischer Grad:
Bachelor of Education (BEd)

Studienkennzahl lt. Studienblatt:
A 193 045 067 S

Studienrichtung lt. Studienblatt:
Kunst und kommunikative Praxis

Betreuung:
Univ.-Prof. Dr. Gabriele Jutz

INHALTSVERZEICHNIS

1 EINLEITUNG	5
2 CINEGRAM-FILMPROGRAMMHEFTE	9
3 GRAPHIC NOVELS	17
4 LAYOUT	23
5 NARRATIVE BILDER	45
6 CONCLUSIO	53
LITERATURVERZEICHNIS	57
ABBILDUNGSVERZEICHNIS	61
ABSTRACT	65
EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG	



1 EINLEITUNG

1

FROM SCRIPT TO ROADSHOW

THE HATEFUL 8

made its auspicious debut on April 11, 2014, as a staged reading of downtown Los Angeles's Ace Hotel Theatre, the former 1,600-seat movie palace. Quentin Tarantino performed his screenplay's action and description lines alongside an ensemble of award-winning "Tarantino regulars." Although he intended for the reading to be a standalone event, the overwhelming response inspired Tarantino to immortalize *The Hateful Eight* on "Dolby Max" for both the shoot and eventual theatrical release.

Tarantino chose to re-team with frequent collaborators from his past films, including producers Richard N. Gladstein, Stacy Shar and Shannon McIntosh, as well as three-time Academy Award-winning cinematographer Robert Richardson and Bill Ball production designer John Tardo.

After scouting several states, the team chose the Wilson Mesa, Telluride's stretch of the Colorado Rockies, for the film's primary shooting location. The unspoiled stunning vistas made the ideal home to *The Hateful Eight*'s carriage, the mountainside stopover where "the Hateful Eight" converge. The cast and crew would eventually break the shoot on a Los Angeles soundstage, which was chilled to below freezing temperatures to mimic the Telluride climate.

As pre-production commenced in late summer and early fall of 2014, Tarantino and cinematographer Richardson decided that *The Hateful Eight* would be filmed in a stunning, long-dormant format called Ultra Panavision 70. Backing their new and old ground was no small feat. Panavision refurbished equipment that is a part of film history, including lenses used on the classic sequence in *Ben-Hur*, and re-constructed them for use with contemporary cameras. Knowing the old lenses would meet with extreme conditions of freezing temperatures and high altitude, the filmmakers conducted a series of tests to make certain that the lenses could perform and endure. The unique lenses exceeded expectations and reminded

the cast and crew of the richness that the process brought to the epic widescreen masterpieces of the 1950s.

Principal photography began on January 7, 2015, with a stellar ensemble, composed of Tarantino alumni: Samuel L. Jackson, Kurt Russell, Walton Goggins, Tim Roth, Michael Madson, James Parks and Bruce Dern, as well as newcomers Jennifer Jason Leigh, Demian Bichir and Channing Tatum.

Upon completion of shooting, Tarantino turned to the legendary maestro Academy Award-winning composer Ennio Morricone, who has written music for several of the film Westerns ever made: *The Good, the Bad and the Ugly*, *Once Upon a Time in the West*, as well as *The Untouchables*, *Days of Heaven*, *Cinema Paradiso* and *The Mission*. *The Hateful Eight* becomes the first Western Morricone has composed music for in forty years.



Ultra Panavision 70 refers to the very rare and exceptional format that Quentin Tarantino and his team used to shoot *The Hateful Eight*. Panavision's unique anamorphic camera lenses capture images on 70mm film in an incredible aspect ratio of 2.76:1. Almost all films you see today are shot in ratios of either 1.85:1 or 2.39:1. So, to put it simply, Ultra Panavision 70 provides an amazingly wider and more detailed image. Only a handful of films have ever been made in this format, including *Ben-Hur*, *Battle of the Bulge*, and in 1965, *Khartoum*, the last time a motion picture was made in this format.



2



Abb. 1: 2015 *The Hateful Eight*: Filmprogrammheft

77 Jahre vorher:

Abb. 2: 1938 Cinegram, No. 10, 1938, Titel: *It's Love I'm After*

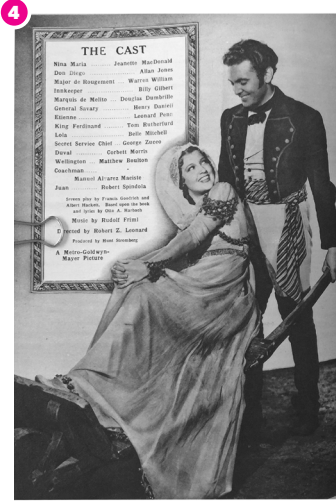
Die *pocket movies* waren ein populäres Merchandiseprodukt der frühen Filmindustrie. Sie zählen zu den ephemeren Objekten des Kinos und changieren zwischen den Disziplinen Kunst und Literatur.

Ich studiere die Fächer Kunstpädagogik und Germanistik und empfand die Kombination dieser beiden Bereiche immer als produktiven Austausch. Die Filmprogrammhefte der Serie *Cinegram* wurden mir vom Archiv des österreichischen Filmmuseums zur Verfügung gestellt. Der Leiter des Archivs des Filmmuseums Wien, Paolo Caneppele, lud mich für die Recherche in das Archiv ein. Innerhalb von drei Stunden zeigte er mir viele unterschiedliche Objekte, Programmhefte, Plakate, Maschinen, Material. Ein Archiv voller Schätze, teilweise noch unkatalogisiert, unerforscht. Die Filmprogrammhefte der britischen Serie *Cinegram* von 1938 sahen anders aus als alle anderen Filmprogrammhefte. Ein Jahreszyklus der Serie *Cinegram* beinhaltet 58 Werke und gibt einen guten Überblick über die Gestaltung der *pocket movies*.

Sobald ich Fotografien der Programmhefte in meinem Bekanntenkreis herzeigte, folgte mit besonderer Häufigkeit die Aussage „Das sieht ja aus wie eine Graphic Novel!“. Diesen Ausspruch wählte ich als Leitfrage. In der vorliegenden Arbeit untersuche ich, auf welchen Ebenen die Filmprogrammhefte der Serie *Cinegram* aus dem Jahr 1938 Parallelen zur Graphic Novel aufweisen. Außerdem betrachte ich, ob diese wie Graphic Novels gelesen werden können



2 CINEGRAM-PROGRAMMHEFTE



Die Filmprogrammhefte der Serie *Cinegram* von 1938 faszinieren durch ihre detaillierte und aufwändige Gestaltung. In diesem Kapitel erörtere ich die Funktion dieser Filmprogrammhefte, ihren Aufbau und ihre Rezeption (anhand des ausgewählten Materials).

Filmprogrammhefte der Serie *Cinegram* – „*Cinegrams*“ (Heuser o. J.) – gab es von 1937 bis 1940 in Großbritannien an jeder Kinokasse zu erwerben. Die aus 16 Seiten bestehenden *pocket movies*, wie sie auch genannt wurden (vgl. Sandberg 2001, S. 6), wurden von H. L. Bohm herausgegeben. Ab 1939 entwickelte sich das wöchentliche Magazin *Cinegram Preview* als Fortsetzung der Reihe *Cinegram* (die 1940 eingestellt wurde).

Die in etwa DIN A5 großen Hefte bestehen aus 16 Seiten.

Aufbau eines Filmprogrammheftes der Serie *Cinegram* von 1938:

1. **Abb. 3:** Titelseite.
2. **Abb. 4:** Auf der zweiten Seite sind die Cast-Liste sowie die ersten Bilder.
3. **Abb. 5:** Die Handlung des Films wird auf zwischen vier und sechs Doppelseiten (im Durchschnitt auf zehn Einzelseiten) in Bild und Text wiedergegeben.
4. **Abb. 6:** Starseiten: Die Stars werden jeweils auf einer ganzen Seite abgebildet, mit gedruckter Signatur.
5. **Abb. 7:** Danach folgen in einigen Fällen auf knapp bemessenen zwei Seiten: Angaben zu den Spielenden, zu Regie, Kamera oder anderen Produktionsprozessen (beispielsweise zu den Kostümfarben bei schwarzweißen Drucken).
6. **Abb. 8:** Rückseite: Ein weiteres Sujet aus dem Film. Auf der letzten Seite befindet außerdem folgende eine Werbeanzeige:

EVERY FAN SHOULD OBTAIN
"MY FILM MEMORIES"
A Self-Binding Case
FOR THESE MAGAZINES WITH YOUR
OWN NAME IN GILT-LETTERING
Price 3/- post free
SEND FOR PARTICULARS

„MY FILM MEMORIES“
A Self-binding Case
FOR THESE MAGAZINES WITH YOUR OWN NAME IN GILT - LETTERING
Price 3/- post free
SEND FOR PARTICULARS
(Abb. 9: Cinegram, No. 10, 1938, *It's Love I'm After*)

beziehungsweise:

START YOUR OWN REFERENCE LIBRARY OF THE WORLD'S
GREATEST FILMS BY COLLECTING OUR CINEGRAMS.
SEND FOR A SELF-BINDING CASE „MY FILM MEMORIES“
(Cinegram, No. 13, 1938, *Alibaba Goes to Town*)

„Each sixteen-page booklet contains black-and-white images of scenes from a particular film, a summary of its plot, a cast list, portraits of the leading players as well as tidbits about them“ (Heuser o. J.).

Die vorliegende Arbeit legt ihren Fokus auf die ersten 10 Seiten der *Cinegram*-Filmprogrammhefte: Zusammenfassung der Handlung mit Bildern aus dem Film. Mark Sandberg vermutet, dass Filmprogrammhefte im frühen Kino bzw. im frühen narrativen Kino als Verständnisstütze gedient haben könnten (vgl. Sandberg 2001, S. 7). Das würde auch erklären, weshalb die Nacherzählung der Geschichte den Großteil im Heft ausmacht. Das Kinopublikum wurde also zu einem lesenden und sehenden Rezipieren angehalten. Florian Krautkrämer unterscheidet die Rezeption des Filmprogrammheftes anhand der Intention des/der Zusehers*in: Für potentielle Zuseher*innen wirkt das Programmheft als Referenzmedium. Das Filmprogrammheft dient in diesem Fall dazu, eine Auswahl zu treffen – den Film anzusehen oder nicht anzusehen. „Für den tatsächlichen Zuschauer“/die tatsächliche Zuschauerin erfüllt die Broschüre einen anderen Zweck (Krautkrämer 2008, S. 238). „Da beim Übergang vom frühen Kino zum klassischen Kino noch nicht gewährleistet werden konnte, dass das Publikum die *story* immer verstehen“ würde, diente das Filmprogrammheft als Vervollständigung der filmischen Narration (Krautkrämer 2008, S. 239). Auch Ben Singer kommt zu diesem Ergebnis. Er untersuchte sogenannte *fiction tie-ins*. Dabei handelt es sich um Verbundwerbung, also all jene Produkte, die den Konsumentenkreis noch vergrößern. Das Filmprogrammheft zählt daher ebenfalls zu den *fiction tie-ins*. Ein Zitat des Vizepräsidenten von Pathé untermauert Singers These, dass Filmprogrammhefte im frühen Kino eine Vervollständigungsfunktion der filmischen Handlung innegehabt hätten:

START YOUR OWN REFERENCE LIBRARY OF THE
WORLD'S GREATEST FILMS BY COLLECTING

CINEGRAM

SOUVENIR PROGRAMMES

GET YOUR CURRENT COPY WHEN YOU VISIT YOUR
LOCAL CINEMA, AT ONE PENNY EACH

SEND FOR PARTICULARS ABOUT OUR SELF-BINDING CASES
AT 3/- POST FREE

„We can now, throughh the medium of all these newspapers, which cover so large a portion of the more thickly settled sections of the country, tell the story of the picture in a satisfactorily compete form. We can do fully what the subtitles try to do: we can make intelligible all the happenings of the play; we can analyse character, explain motives – we can, if you will, amplify the action and set forth those things which cannot be shown on the screen

(L. P. Bonvillain: „Boosting Pathé Pictures“ in *The Moving Picture World* (March 14, 1914): 1392)“

(zit. nach Singer 1993, S. 496)

Singers Forschungen ergaben, dass es von Anfang der 1910er Jahre bis in die 1920er Jahre hinein ein hohes Interesse an Filmprogrammheften gab (vgl. Krautkrämer 2008, S. 238). Mit Anfang der 1920er Jahre stagniert die Produktion der Filmprogrammhefte allmählich; ein Zeitpunkt also, zu dem die Entwicklung vom frühen Kino hin zum klassischen Kino als abgeschlossen gilt (vgl. Krautkrämer 2008, S. 238). Demzufolge fallen die Filmprogrammhefte der Serie *Cinegram* von 1938 nicht in die Anfangszeit der Filmprogrammhefte und in weiterer Folge dienten sie nicht vordergründig der Erläuterung der Handlung.

Es gilt, eine weitere Facette in der Rezeptionsgeschichte von Filmprogrammheften zu beleuchten.

Neben der Verständnis fördernden Funktion gab es den wichtigen Aspekt des Sammelns.

START YOUR OWN REFERENCE LIBRARY OF THE WORLD'S
GREATEST FILMS BY
COLLECTING OUR CINEGRAMS.

SEND FOR A SELF-BINDING CASE „MY FILM MEMORIES“

(Abb. 10: Cinegram, No. 32, 1938, *Boy of the Streets*)

Dieser Satz steht auf jeder der Rückseiten der untersuchten Hefte. Der Sammelcharakter der Filmprogrammhefte hängt eng mit der damaligen Rezeptionsgeschichte von Filmen zusammen. In einer Zeit, in der Filme an einen Ort und eine Zeit gebunden waren – im Gegensatz zur ständig permanenten Verfügbarkeit von heute – wurde das Filmprogrammheft zu einer Art „Kino für daheim“. Die Wiederholbarkeit des Ereignisses war nur unter den selben Rahmenbedingungen möglich. Um einen Film nochmals zu sehen, musste man erneut ins Kino gehen. Doch nach Ende der Spielzeit des Kinoprogramms gab es keine, beziehungsweise nur wenige Möglichkeiten, einen Film als Wiederholung zu sehen. Das Filmprogrammheft, so Krautkrämer, wirke als Surrogat, um „die Präsenz des Filmes noch ein wenig zu verlängern“ (Krautkrämer 2008, S. 238). Das Filmprogrammheft wird zum *pocket movie*.



3 GRAPHIC NOVELS

11



Abb. 11: Kilic 2014, S. 260

Eine generelle Definition für Graphic Novels aufzustellen, erweist sich als problematisch. Es gibt sehr viele verschiedene Abgrenzungsversuche zu weiteren visuellen Narrationsmedien, die jedoch je nach Zeit und Analyseform variieren. Somit bleibt bis heute die Frage nach der Notwendigkeit bei derart fluidem Interpretationsspielraum.

Aktuell wird Comic als Überbegriff für Graphic Novels, Photomane und Bildgeschichten verwendet. Dies hat sich erst in den letzten Jahren entwickelt. So schreibt Andrew S. Arnolds beispielsweise, dass in den 1960er Jahren „das Wort [Graphic Novel] weitgehend synonym mit ‚Comicbook‘ gebraucht und in der Absicht verwendet wird, seriöse, anspruchsvolle Werke von der populären Massenware zu unterscheiden“ (Binder 2014, S. 115). Doch die synonyme Verwendung schuf eine Hierarchie zwischen Comic und Graphic Novel. Der Begriff Comic wurde zunehmend pejorativ behandelt. In den 1970er Jahren stellte Hans Dieter Zimmermann eine Merkmalliste zusammen, die für alle gelten sollte:

- „Integration von Wort und Bild, wobei das Bild dominiert
 - Erzählen einer Story in mehreren Bildern
 - Periodisches Erscheinen
 - Feststehende Figuren“
- (Zimmermann 1973, S. 13)

Doch diese Klassifikation deckt nicht alle Bereiche ab. Jeder der vier Punkte ist durch mindestens ein als „Comic“ bezeichnetes Beispiel hinterfragbar und widerlegbar (vgl. Grünewald 2014, S. 32):

Integration von Wort und Bild, wobei das Bild dominiert

Der Text kann zwischen bzw. unter die Bilder gesetzt werden und manche Comics verzichten ganz auf ihn.

Erzählen einer Story in mehreren Bildern

Die Narration ist auch in einem Bild möglich; zählt dieses Beispiel dann nicht als Comic?

Periodisches Erscheinen und feststehende Figuren

Manche Comics entwickeln sich nicht zur Serie und benötigen keinen fixen Figurenstamm.



SICHER, ICH HABE IN DIESEM BEISPIEL EINE **ERHOBENE AXT** GEZEICHNET, ABER ICH HABE DEN HIEB **NICHT** AUSGEFÜHRT ODER ENTSCHIEDEN, WIE **HART** ER WAR ODER **WER** GESCHRIEN HAT UND **WARUM**.



DAS, LIEBE LESER, WAR **GANZ ALLEIN EUER** VERBRECHEN, UND JEDER VON EUCH HAT ES AUF **SEINE ART** BEGANGEN.



Zurück zur Ausgangslage: Die Definitionsmerkmale von Zimmermann beschäftigen sich mit den Formalia, den Bausteinen eines Comics (Bildteil, Textteil, auftretende Figuren, Serialität), doch der Begriff des „Comics“ bezieht sich auf den Inhalt der Narration, das Genre.

Bis ins frühe 20. Jahrhundert war die Bezeichnung *new humour* in den USA geläufig, danach etablierte sich der Begriff des *comic strips* (der komische/witzige Streifen). Hier sind sowohl Genre (witzig) als auch Format (Streifen) im Titel enthalten. Vergleicht man die Terminologie in verschiedenen Sprachen, lassen sich Gemeinsamkeiten erkennen:

Frankreich: *bande dessinée* gezeichnetes Band
China: *Lien-Hua Hua* Kettenbilder
Italien: *Fumetti* Rauchwölkchen/Sprechblasen
Deutsch: Bildgeschichte

Der kleinste gemeinsame Nenner zwischen Comic und Graphic Novel ist in diesen Terminologien überall enthalten: Es handelt sich um ein Erzählen in Bildern, eine Geschichte in Bildern. Der Begriff der *Geschichte* trifft hier in mehrerlei Hinsicht zu: Dietrich Grünewald gab in einem Vortrag 2014 an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig drei Bedeutungsebenen des Wortes *Geschichte* an. Einerseits geht es etymologisch auf das *schichten als Tätigkeit* zurück (Definition laut dem Grimmschen Wörterbuch). Grünewald assoziiert hier sofort das Schichten und Aneinanderreihen von Bildern. Im Alt- und Mittelhochdeutschen hieß es noch *Schickung, Begebenheit, Ereignis und Zufall*. Dadurch kann *Geschichte* einerseits in Bezug zur Historie als auch zu fiktiven und realen Begebenheiten gebraucht werden. Für die Geschichte in Kombination mit der Graphic Novel schlägt Grünewald die Definition Karlheinz Stierles vor: „Geschichte als Bewegung zwischen zwei Zeitpunkten, die bestimmt sind durch eine konzeptionelle Differenz [...]. Die Geschichte erzählt, was die Differenz vom Ausgangspunkt bis zum Endpunkt bewirkt hat, und erklärt damit ihr Zustandekommen“ (Stierle 1977, S. 216).

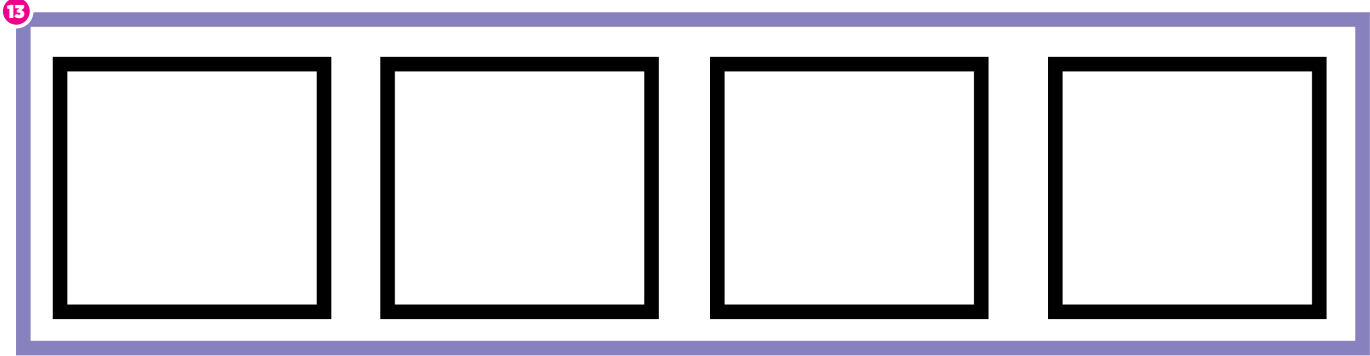
Jede Geschichte ist anhand der drei W-Fragen analysierbar:

1. Wer erzählt?
2. Was wird erzählt?
3. Wie wird die Geschichte erzählt?

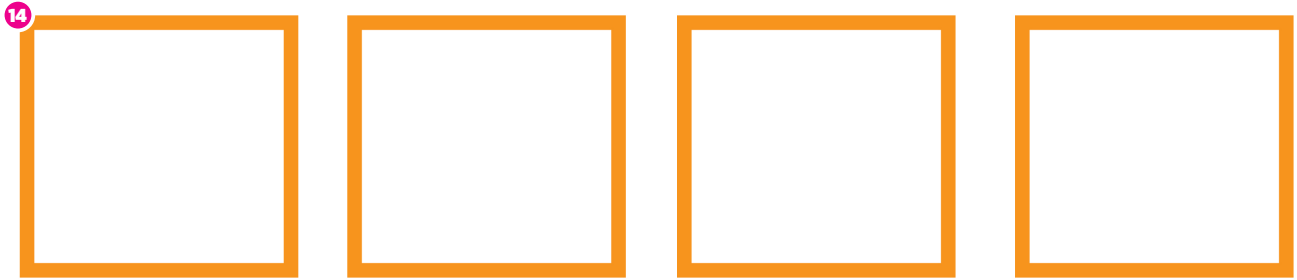
Wobei die Fragen *Wer* und *Was* werkspezifisch sind. Die Graphic Novel ist eine literarische Geschichte, bei der das *Wie* durch künstlerische Analyseformen angereichert wird. Durch die Kombination aus Bild und Text können Graphic Novels sowohl aus literaturwissenschaftlicher als auch kunsthistorischer Perspektive analysiert und interpretiert werden. Im Folgenden wird ausschließlich der bildgestalterische Part analysiert, da dieser die Graphic Novel von einer Novel unterscheidet. Das *Wie* der Geschichte beeinflusst sowohl den Inhalt als auch die Rezeption. Die Bildreihenfolge und das Layout haben wesentlichen Einfluss darauf, wie die Geschichte gelesen wird. Wie liest man Bilder und welche Aufgabe kommt hier dem/der Leser*in zu? **Abb. 12:** Scott McCloud deutet darauf hin, dass der/die Leser*in die Geschichte (einer Graphic Novel) selbst miterzählt (McCloud 2001, S. 74).



4 LAYOUT



tier



panel



gutter

„As we all know, every picture tells a story, and there does exist something as simple as a single-frame narrative“
(Baetens und Frey 2015, S. 104).

Wodurch werden Bilder lesbar? Formalästhetisch durch das Layout, genauer definiert durch

1. die Organisation der Bilder.
2. die Kombination aus Wort und Bild.
3. den Stil.

(vgl. Baetens und Frey 2015, S. 103)

In diesem Kapitel wird auf den ersten Punkt näher eingegangen: Wie werden die Bilder in einer Graphic Novel arrangiert und ist dieser Prozess dem der Bildreihung in Filmprogrammheften ähnlich?

Die Organisation der Bilder kann auf drei Ebenen passieren:

1. Einerseits können die Bilder innerhalb eines Strips (bei Comics) beziehungsweise innerhalb einer Spalte arrangiert sein. Diese kann horizontal oder vertikal lesbar sein.
2. Andererseits kann auch die gesamte Seite einer Graphic Novel als Gesamtkomposition für eine zusammenhängende Analyse herangezogen werden.
3. Drittens kann das gesamte Buch/Werk als Layout definiert werden. Format und Form, Dicke des Papiers etc. tragen zum Leseindruck bei.

(vgl. Baetens und Frey 2015, S. 105).

Das Layout einer Seite in einer Graphic Novel besteht (in den meisten Fällen) aus mehreren *tiers* (Spalten, **Abb. 13**), die sich wiederum aus mehreren *panels* (Bildraum, **Abb. 14**) zusammensetzen. Die Panels sind durch *gutter* (Spalt, **Abb. 15**) – mittlerweile auch *intericonic space* genannt – getrennt.

Bei der Analyse der Bildreihenfolge – egal ob innerhalb eines Strips, einer Seite oder des gesamten Werkes – kann immer auf zwei Arten vorgegangen werden: Die Bilder können sequentiell oder als Einzelbild gelesen werden (vgl. Baetens und Frey 2015, S. 105).

Sequentielles Lesen bedeutet, die Panels innerhalb einer *tier* sind in ihrer Aneinanderreihung nacheinander zu lesen. Diese Art der Bildfolge ist rudimentär und ermöglicht ein leichtes Lesen der Bilder. Außerdem ist sie der Verständlichkeit der Geschichte zuträglich. Nun gibt es aber auch Layouts, die nicht auf sequentielle Kompositionen zurückgreifen, sondern auf translineare Formen, wie sie Pierre Fresnault-Deruelle bezeichnet. Diese nonsequentiellen Layouts lassen die Grenzen zwischen Panels und Seiten verschwimmen und machen es dem/der Leser*in

	Narrative/	Narrative/
	Composition:	Composition:
	Autonomy	Interdependence
Narrative: dominant	Conventional use	Rhetorical use
Composition: dominant	Decorative use	Productive use

Abb. 16: Modell für den möglichen Einsatz von Panels nach Baetens und Frey

unmöglich, eine klare Trennung beziehungsweise Lesereihenfolge festzustellen (vgl. Baetens und Frey 2015, S. 106)

Die Analysesystematik einer Graphic Novel Seite wurde durch Benoît Peeters stark geprägt. Seine Analyse stützt sich immer auf zwei Grundelemente der Graphic Novel: die Geschichte (die Graphic Novel als Medium des Storytellings) und die Komposition (die Graphic Novel als Teil der Bildproduktion, Erzeuger von visuellen und räumlichen Mustern/Systemen) (vgl. Baetens und Frey 2015, S. 108). Für Peeters gilt es, das Verhältnis der beiden Komponenten zu erforschen. Beide Bereiche können den jeweils anderen dominieren und beeinflussen. Peeters entwickelt auf der Grundlage dieser basalen Erkenntnisse vier mögliche Einsatzmöglichkeiten von Panels:

Der conventional mode

Auch als regulärer Gebrauch verstanden, meint eine immer gleichbleibende Wiederholung von Struktur, Form, Spalten- und Panelanzahl und dies unabhängig vom Inhalt/von der Geschichte (vgl. Baetens und Frey 2015, S. 109). Das Erzählen der Geschichte ohne ästhetische Bemühungen steht hier im Vordergrund und daraus folgt die Unabhängigkeit von Wort und Bild. Doch Peeters rät davon ab, den regulären Modus als primitiv einzustufen. Denn weder sei der Gebrauch des Regulären nur in den Anfängen des Comics und der Graphic Novel zu verzeichnen, noch führe er zu einer Minderung der Qualität.

Der decorative mode

Hier agiert die Gestaltung der Reihe, der Seite oder des Buches unabhängig vom Inhalt. Das Layout steht schon vor der Geschichte fest und wird im Nachhinein mit Inhalt aufgefüllt. Beim dekorativen Modus gleicht (in den meisten Fällen) keine Seite der anderen, da jede neue Seite die Möglichkeit einer leeren Leinwand mit sich bringt. Es sollte ergänzt werden, dass der dekorative Zugang eine der seltensten eingesetzten Gestaltungsmittel ist.

Der rhetorical mode

In diesem meistverwendeten Modus sind die Struktur der Panels und der Seite(n) der Geschichte untergeordnet. Panels und Seiten werden zur Unterstützung der Geschichte verwendet. Erst durch die Geschichte entstehen Struktur und Komposition der Panels und Seite(n).

Der productive mode

Die Möglichkeit zur Organisation von Panel und Seite durch das Layout wird der *productive mode* genannt. Die Geschichte entsteht hier durch die Struktur und Organisation der Panels und Seite(n).

Peeters hat sein Modell über die Jahre hinweg oft verändert und davor gewarnt, es dogmatisch zu verstehen. Beispielsweise räumt er ein, dass Graphic Novels (und Comics) in den meisten Fällen aus einer Kombination der vorgestellten Modi bestehen. Auch weist er darauf hin, dass bestimmte Layoutstrukturen weder mediums- noch zeitgebunden sind.



1.
MOMENT-
TO-
MOMENT



2.
ACTION-
TO-
ACTION



3.
SUBJECT-
TO-
SUBJECT



4.
SCENE~
TO-
SCENE



5.
ASPECT-
TO-
ASPECT



6.
NON-
SEQUITUR

Peeters verzichtet in seiner Analyse der Layoutstrukturen auf eine Komponente, die sich in anderen Theorien zur Layout-Gestaltung als wichtiges Gestaltungsmittel erweist. Es handelt sich um die Rolle der *gutter* beziehungsweise *intericonic spaces* (die Abstände zwischen den Panels). Diesen wird eine große Wichtigkeit zugeschrieben, da sie verschiedene Funktionen erfüllen. *Gutters* können sowohl eine nicht wahrnehmbare Rolle als auch eine äußerst sichtbare Rolle einnehmen. Im folgenden werden die sechs häufigsten Funktionen des *gutter* aufgezählt:

1. ***Moment-to-moment Gutter***

Anstatt Ereignis an Ereignis zu reihen wird hier ein Moment gedehnt. Nach dem *gutter* geht dieselbe Szene weiter.

2. ***Action-to-action Gutter***

„Between these panels, readers see a single subject going through specific transitions“ (Monnin 2010, S. 6).

3. ***Subject-to-subject Gutter***

Durch diese Gutterstruktur wird die Geschichte vorangetrieben. Die durch *gutter* verbundenen Panels bilden neue Themen ab.

4. ***Scene-to-scene Gutter***

Mit diesem *gutter* beginnen und enden Szenen.

5. ***Aspect-to-aspect Gutter***

Durch diese Strukturierung der Panels werden Emotionen betont. Die Aufmerksamkeit der Leserin/des Lesers wird auf die Gesichtszüge gelenkt. Auch ermöglicht diese Komposition den Wechsel von Figurenperspektiven.

6. ***Non-sequitur Gutter***

Bei diesem Layout scheint es, als gäbe es keinen logischen Zusammenhang zwischen den einzelnen Panels. Er kann als Vorwegnahme, als Symbolbild oder als unruhestiftendes Element dienen (Monnin 2010, S. 6-8).

Abb. 17: McCloud 2001, S. 82

Der *gutter* fungiert als Bindeglied zwischen Panels und verbindet in weiterer Folge die Geschichte zu ihrer Ganzheitlichkeit.

Panels werden in zwei Großgruppen unterteilt:

Es gibt *Content Panels* und *Story Panels*. Diese sind wiederum zu jeweils drei und elf Gruppen gegliedert.

Drei Formen von Content Panels

1. ***Word Panel***

Diese Panels erzählen die Geschichte nur in Worten.

2. ***Image Panel***

Es sind nur Bilder die hier die Geschichte erzählen.

3. ***Word and Image Panels***

Bei diesen Panels werden Bilder und Wörter für das Storytelling kombiniert

(Monnin 2010, S. 4).

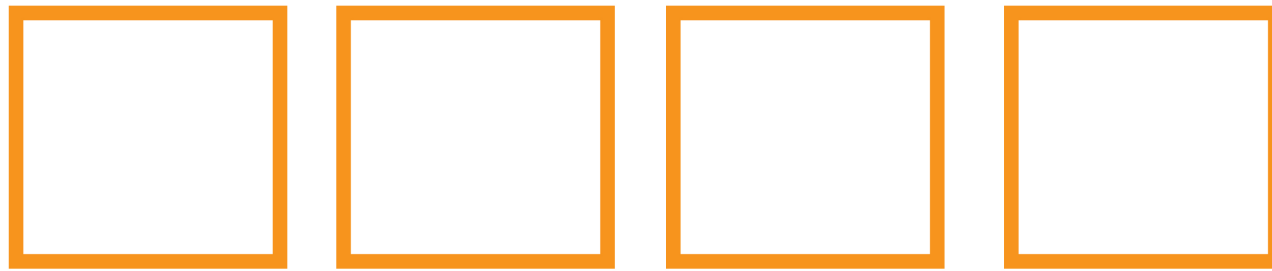


Abb. 18: Panels

Die formalästhetischen Punkte der *Content Panels* dienen als Grundlage für die *Story Panels*.

Elf Formen von *Story Panels*

1. ***Plot Panel***
Die Handlung wird in diesen Panels erzählt, vorangetrieben und entwickelt sich darin weiter.
2. ***Character Panels***
In diesen Panels findet die *characterisation* statt. Figur(en) werden eingeführt.
3. ***Setting Panel***
Hierbei geht es um den Ort, das Milieu und den Zeitpunkt der Handlung.
4. ***Conflict Panel***
Der Konflikt für die folgende Handlung wird in diesen Panels vorgestellt.
5. ***Rising action Panel***
Diese Panels stehen als Interlude zwischen dem Konflikt und dem Klimax der Handlung.
6. ***Climax Panel***
Der Klimax, der Höhepunkt, der Moment der größten Intensität findet hier seinen Ausdruck.
7. ***Resolution Panel***
In diesen Panels findet die Auflösung des Konfliktes statt.
8. ***Symbols Panel***
Metaphorische Panels die etwas anderes meinen als sie abbilden.
9. ***Theme Panel***
Hierin werden die Motive der Handlung entwickelt.
10. ***Foreshadowing Panel***
Diese Panels agieren deiktisch.
11. ***Combination story Panels***
Hier werden zwei oder mehrere Formen der *Story Panels* miteinander kombiniert.

(Monnin 2010, S. 5)

19



20



21



Nach dieser Einführung in die verschiedenen Unterkategorien der Layoutstrukturierung stellt sich zusammenfassend wieder die Frage: Welche Funktionen hat das Layout in einer Graphic Novel? Die Gestaltung der Reihe, der Seite(n) und des gesamten Werkes ist für Lesbarkeit und Vermittlung der Handlung essentiell.

Wo liegen die Parallelen zum Filmprogrammheft? Und wo die Unterschiede?

1. *Conventional mode*

Der *conventional mode* ist bei den untersuchten Filmprogrammheften nicht in dem Sinne vorhanden, dass jede Seite nach dem selben Strukturprinzip aufgebaut wäre. Es gibt allerdings eine abgeleitete Form des *conventional modes*. Doppelseiten sind häufig parallel zueinander organisiert und spiegeln einander gewissermaßen.

Beispiele: **Abb. 19:** Cinegram, No. 26, 1938, *Rosalie*, S.5

Abb. 20: Cinegram, No. 29, 1938, *The Buccaneer*, S. 5, 6

Abb. 21: Cinegram, No. 24, 1938, *True Confession*, S. 5

2. *Decorative mode*

Wenn der *decorative mode* so ausgelegt wird, dass ein bestimmtes Formenvokabular vorhanden ist, so können Filmprogrammhefte hier eingeordnet werden. Wird der *decorative mode* allerdings als fester Raster durch ein gesamtes Heftangewendet und ist das Layout jeder Seite identisch, so zählen die untersuchten Filmprogrammhefte definitiv nicht dazu, da sich die Seiten innerhalb eines Heftes nicht gleichen.

3. *Rhetorical mode*

Dieser in der Graphic Novel weitverbreitete Typus ist auch in den Filmprogrammheften der am häufigsten anzutreffende. Wobei an dieser Stelle eine Anmerkung zur Rezeption hinzugefügt werden sollte: Filmprogrammhefte basieren auf fertig geschnittenen Filmen; das Material für die Fotostory schöpft sich aus Stills der Filme sowie einer Zusammenfassung der Handlung/des Drehbuchs. Das Filmprogrammheft dient als Erinnerungsgegenstand an den Film und ist immer mit diesem in Verbindung zu sehen. Dadurch ergibt sich ein doppelter rhetorischer Modus: Das Layout der Filmprogrammhefte unterstützt die Handlung und das Filmprogrammheft unterstützt den Film.

4. *Productive mode*

Der *productive mode* und Filmprogrammhefte schließen sich von vorneherein aus. Denn wie angemerkt existiert ein Filmprogrammheft allein durch den bestehenden Film. Es kann keine Handlung allein durch das Layout entstehen, da die Handlung bereits aus dem dazugehörigen Film hervorgeht.

from an awkward "quack," and they arrive just at the height of a swell garden party, much to the disgust and horror of the guests and the impeccable Oliver, English butler, confident, and meticulous mentor of the home behind scenes.

Quick on the uptake, the tough guys straight away bend the picture's social lion in his den—in his bed, in fact.

Randolph at once snubs them, and refuses to have anything to do with them, even though Dr. Trenkle assures him they will do him "a world of good."

Immediately the toughs get busy, and arouse



as everyone else, and scares Mrs. Berry that his treatment is working out just as planned.

Meanwhile, the boys leap over chairs and tables, and, continuing their pranks, push Master Randolph off a diving board into a swimming pool. Randolph is no swimmer, but strikes out, and, to his surprise, manages to struggle out of the water—a demonstration that almost dumbfounds his girl friend, Penny, who witnesses the scene from a sailing boat.

Furious because of his ducking, Randolph stages a fake heart attack on the lawn which so frightens his mother that she orders Oliver to send the boys away.

Oliver plots to get rid of Dr. Trenkle, too, and, persuading Mrs. Berry this is the best course to adopt, bids the psychiatrist his services are no longer required.



Penny: "Maybe I'm a little unstable!"



Here, Oliver, you may say what!

Randolph's ire by reading a love poem he has written to his best girl friend, Penny.

Thereupon Randolph proves that the spirit of the Berry, has faded little, if at all, in the succeeding generation. He angrily leaps out of bed for the first time for weeks!—and gives chase after the toughs. Out of the house and into the garden they bound. There Mrs. Berry's guests receive another shock, for Randolph is clad only in his pajamas!

The butler is furious. The sight of a Berry appearing in public in his nightgown is unthinkable. But Mrs. Berry feels that a miracle has happened. Dr. Trenkle is just as surprised.



The toughs arrive, and trouble begins!



"And what did they put you in this can for?"



"I'm going to inspect my property—straightened the car back."

her away. At the same moment Julia, a wealthy Society girl and owner of the tenement houses, arrives to inspect her property. She becomes involved in a street battle between Chuck's gang and their rivals, which results from Chuck's open sympathy with Nora. Julia receives a black eye, and is taken to Dr. Allen by Chuck and Nora. Julia falls in love with Allen and together they agree to watch over the interests of the tenement dwellers. The local authorities having decided to send Nora to an Orphanage, Chuck

"Only says work—you talk me that yourself, Pop!"



"See-hay!"



finds her a job as singer in a cafe; the Juvenile Authorities trace her there, however, but are failed in their attempt to remove her by Rourke. Julia hears of the affair and, having taken a great fancy to Nora, arranges her and sends her away to a good school. Chuck is disconsolate at her absence, and is persuaded by his mother to go out and look for a job. He goes to his father's office and is horrified to find out that far from being a political giant, his father is no more than a "stooge." Following on this disappointment, Chuck's little Negro friend, Spike, is

THE CAST

Jennie Carr... ANNA LEE
 Inspector Jim Grant... JOHN LODER
 Sam Pryor... Frank Cellier
 Arnold James... Desmond Tester

Morнинг... William Dewhurst
 Billy Cowper... James Pirrie
 Hugo Brandt... Francis L. Sullivan

Ассист... Athene Seyler
 Steward... RAY VERNON
 Abel... Arthur Goullert
 Spurgeon... Peter Bull

Directed by ROBERT STEVENSON
 A Gaumont-British Picture
 GENERAL FILM DISTRIBUTORS

to them, Abel, a down and out, has bargained the flat to find food and is now hiding in a garret, where the Juvenile Authorities have to give him away. They blame the girl, whom he has seduced, and his own and come straight to the apartment. They leave, but he gets away down a

"I'm waiting for good. I've kept you and your mob out of jail dozens of times, and I've fed 'em and I'm through!"

THE STORY

JENNIE CARR, an English chore-girl, is holding a stage engagement in New York, and she does hope that the dramatic critic will have to return home. The night before she sails, Jennie meets Billy Cowper, a lawyer in the pay of gangsters, but now determined to go straight. He takes her back to his flat to suggest... (illegible)

"You're not in the show business? What a pity—I thought you might have given me a job."



"All I know is that I love you and that I'll never let you out of my life!"



5. Spalten

Reguläre, tabellarische *tiers* in Filmprogrammheften sind eher die Ausnahme. Dennoch gibt es Vertreter der regulären Spaltenanordnung. In den meisten Fällen sind die Panels in Filmprogrammheften vertikal angeordnet, damit das Bild in dem kleinen Format der Hefte erkennbar bleibt. Hier kommt es auf die Einstellungsgrößen aus dem Film an. Handelt es sich um eine Weite Einstellung oder eine Totale, so füllt dieses Bild eine ganze Reihe aus. Sind die Einstellungen Nahe oder Detailaufnahmen, so treten sie auch nebeneinander auf. Der Text ist selten auf derselben Ebene wie die dazugehörigen Bildpanels.

Beispiele:

Reguläre Spalten:

Abb. 22: Cinegram, No. 49, 1938, *Little Tough Guys in Society*, S. 7, 8

Ein Bild eine Reihe:

Abb. 23: Cinegram, No. 32, 1938, *Boy of the Streets*, S. 2, 3

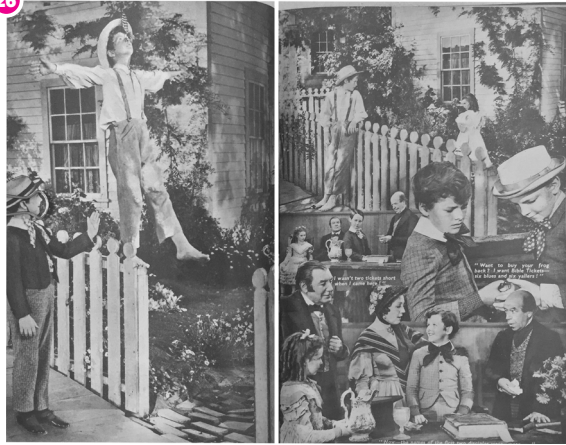
Zwei Panels eine Reihe:

Abb. 24: Cinegram, No. 14, 1938, *Non Stop New York*, S. 2

Doppelseite ein Panel:

Abb. 25: Cinegram, No. 19, 1938, *Angel*/S. 5

26



27



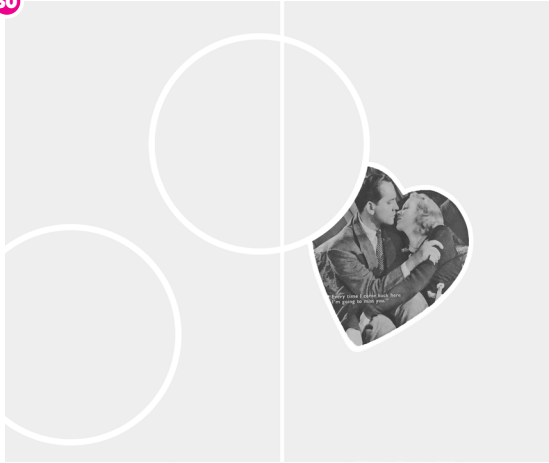
28



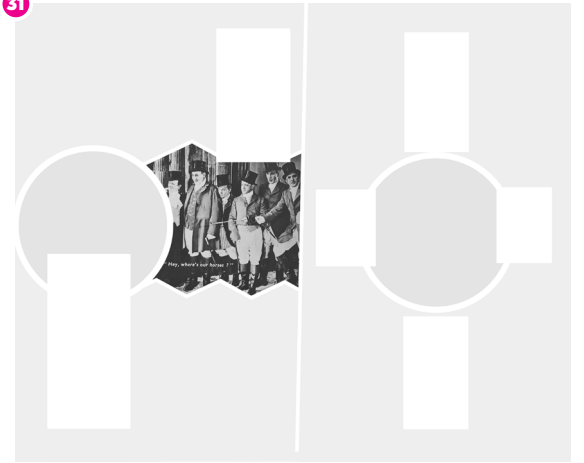
29



30



31



6. Panels

PANELSHAPES

Filmprogrammhefte gehen weit über die konventionellen rechteckigen Panels der Graphic Novel hinaus. In den untersuchten Filmprogrammheften gibt es folgende Panelshapes:

1. Retuschierte Panelgrenzen: Bei dieser Form sind die Outlines von einem zum nächsten Panel verschwunden, die Bilder scheinen ohne Border ineinander überzugehen. Die retuschierte Panelform ist am häufigsten. Beispiel:

Abb. 26: Cinegram, No. 27, 1938, *The Adventures of Tom Sawyer*, S. 6

2. Weiße/schwarze/retuschierte Kreisform: Die Kreisform wird vor allem eingesetzt, um Halbtotale, Nahe und Detailaufnahme hervorzuheben. In wenigen Fällen beinhaltet die Kreisform auch eine Ganzkörperabbildung. Die Kreisform funktioniert hier wie die Form einer Lupe, die Bilder werden gewissermaßen herangezoomt. Der Kreisbogen kann in seiner Größe sehr stark variieren. Beispiel: Alle drei Kreisformen auf einer Doppelseite:

Abb. 27: Cinegram No. 43, 1938, *Men with Wings*, S. 3, 4

3. Weiße/schwarze/retuschierte Rechtecke: diese Form kommt äußerst selten bei der Abtrennung von Bild Panels vor. Panels, die nur schriftliche Zeichen beinhalten, sind hingegen meist rechteckig. Beispiel:

Abb. 28: Cinegram, No. 51, 1938, *Alf's Button Afloat. The Crazy Gang*, S. 4

4. Weiße/schwarze/retuschierte Wellenlinien: Die Wellenform kann Panels sowohl horizontal als auch schräg diagonal voneinander trennen. Beispiel:

Abb. 29: Cinegram, No. 33, 1938, *Merrily We Live*, S. 4

5. Besonderheit Herzform: Der herzförmige Panel wird insgesamt nur drei Mal in den untersuchten Filmprogrammheften, eingesetzt. Es handelt sich hier um ein Panel, dessen Layout zur Narration beiträgt, beziehungsweise das durch seine Form Bedeutung erzeugt. Beispiel:

Abb. 30: Cinegram, No. 38, 1938, *There Goes My Heart*, S. 5

6. Weiße Zickzacklinie: Die weiße Zickzacklinie fungiert wie die Wellenlinie, wird aber deutlich seltener eingesetzt. Beispiel:

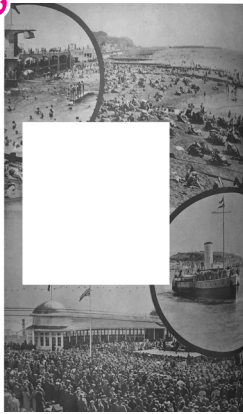
Abb. 31: Cinegram, No. 51, 1938, *Alf's Button Afloat. The Crazy Gang*, S. 10

32

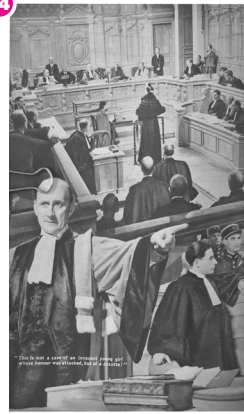
"But they find the belt is missing—Old Will claiming that it was William's!—the Duke and Michael give it up."
 "After they've passed him to the police to hold the police waiting? That night Robert comes to tell her that he is going to get himself arrested on charges that the police have found it clear in the pocket of the coat he decides to follow it up."
 "The day looks like to be the Grand Hunt. Erica takes Old Will into the dining hall, hoping that he will be able to identify the man who gave him the coat. The drummer of the band collapses and Erica goes to his aid. As she seizes the makeup from his face Old Will recognizes him as 'the' "

"What if it isn't Christian? What if the Duke looks like Michael, and the drummer who is doing business to the Duke. Erica's belief in Robert's innocence is profaned."
 THE END.
 — From *Broken Ground*, by John G. Bennett and Howard M. Miller. *The New York Times*.

33



34



Word Panel

Auf einer Seite können sich in den analysierten Filmprogrammheften bis zu maximal drei *word panels* befinden. Die *word panels* nur die Inhaltsangaben. Es sind bis auf eine herzförmige Ausnahme allesamt rechteckig.

Beispiel: **Abb. 32**: Cinegram, No. 20, 1938, *Young and Innocent*, S. 5, 6

Image Panel

Die Bilder in den *Image panels* sind Stills aus dem jeweiligen Film. Sie sind in jeder soeben erwähnten Form vorhanden.

Beispiel: **Abb. 33**: Cinegram, No. 21, 1938, *Bank Holiday*, S. 1, 2

Word and image Panels

Die Kombination von Wort und Bild innerhalb eines Panels stellt eine Besonderheit dar. Bei den Textpassagen in den *word and image panels* handelt es sich nämlich um den Sprechtext der Schauspieler*innen. Somit wird das *word and image panel* zu einem *spoken word and image panel* beziehungsweise zu einem *sound and image panel*. Der Medienwechsel ist dadurch gekennzeichnet, dass die Dialoge als einzige durch Anführungszeichen markiert sind und nicht mehr als ein bis zwei Sätze umfassen. *Word and image panels* treten ebenfalls in allen Formen auf. Beispiel: **Abb. 34**: Cinegram, No. 15, 1938, *The Rat*, S. 8, 9

Story panels

Die Handlung ergibt sich bei den Filmprogrammheften aus dem Film, genauso die Einstellungsgrößen. Daher stellt sich die Aufgabe, eine Form der Aneinanderreihung für sie zu finden. Die Reihenfolge der Bilder ergibt sich aus dem Film. Hier unterscheiden sich die Graphic Novel und das Filmprogrammheft in ihrer Erzeugung. Während die Graphic Novel in der engen Bildfolge auf den Film referiert, um einen möglichst lückenlosen Handlungsbogen zu erzeugen, müssen beim Filmprogrammheft erst künstlich Lücken geschaffen werden. Aus Filmen, die aus 24 Bildern pro Sekunde bestehen, müssen die repräsentativsten Stills ausgewählt werden, um die Handlung kompakt in zehn Seiten plastisch darzustellen.

Die elf Arten von *story panels* werden hier anhand des Filmprogrammheftes *Heidi* vorgezeigt:

- **Plot panel**
Abb. 36: S. 3: Bilder und *word panel*.
- **Character panel**
Abb. 36: S. 3: Panel 2: Großvater und Heidi, S. 5: „I'm Peter, the goat general“.
- **Setting panel**
Abb. 35: S. 1: Panel 1 Bergdorf, 3 Hütte.
- **Conflict panel**
Abb. 36: S. 3: Word panel: „kidnapped“, S. 4: Dazugehöriges Bild.
- **Rising action panel**
Abb. 36: S. 4: Heidi ist in Frankfurt, *word panel*.
- **Climax panel**
Abb. 37: S. 4: Klara lernt gehen, *word panel*, **Abb. 39:** S. 10: Dazugehöriges *image panel*.
- **Resolution panel**
Abb. 40: S. 11: Heidi und Großvater fahren heim Bild panel, **Abb. 39:** S. 10: Dazugehöriges *Word panel*.
- **Symbols panel**
Abb. 38: S. 7 und 8: Doppelseite Heidi und Großvater (Kinderliebe, Vertrauen, Geborgenheit).
- **Theme panel**
Abb. 37: S. 5: Kreispanel Heidi und Großvater Hand in Hand.
- **Foreshadowing panel**
Abb. 38: S. 6: Im *word panel* hieß es noch sie seien von einander getrennt – hier sieht man sie wieder vereint.
- **Combination story panels**
Abb. 35: S. 2: Großvater und Heidi sowie der Ort werden eingeführt (*character panel* und *setting panel*).

(Cinegram, No. 18, 1938, *Heidi*)

7. *Gutter*

Gutter der Graphic Novel können nicht eins zu eins auf die Filmprogrammhefte übertragen/angewandt werden. Dennoch gibt es viele Parallelen. Die *gutters* entstehen in den Filmprogrammheften meistens aus den Rahmen der Panels. So entsteht ein methodologischer Graubereich: Gehört der Rahmen zum Panel oder ist der Rahmen bereits ein *gutter*? Durch die vielen retuschierten Bildübergänge werden mögliche *gutter* gelöscht.

Moment-to-moment Gutter

Beispiel: **Abb. 41**: Cinegram, No. 15, 1938, *The Rat*, S. 3

Action-to-action Gutter

Beispiel: **Abb. 42**: Cinegram, No. 15, 1938, *The Rat*, S. 5

Subjekt-to-subject Gutter

Beispiel: **Abb. 43**: Cinegram, No. 20, 1938, *Young and Innocent*, S. 3

Scene-to-scene Gutter

Beispiel: **Abb. 44**: Cinegram, No. 11, 1938, *The Firefly*, S. 3

Aspect-to-aspect Gutter

Beispiel: **Abb. 45**: Cinegram, No. 32, 1938, *Boy of the Streets*, S. 4

Non-sequitur Gutter

Beispiel: **Abb. 46**: Cinegram, No. 36, 1938, *Bringing up Baby*, S. 5



5 NARRATIVE BILDER



Abb. 47: Panzani Reklame

„Man kann Geschichten schreiben in Kapiteln, Zeilen, Wörtern: das ist Literatur im eigentlichen Sinn. Man kann Geschichten schreiben in Folgen graphisch dargestellter Szenen: das ist Literatur in Bildern“ (Toepffer 1845, zit. nach Grünewald 2014, S. 17).

Mit diesem bekannten Zitat aus Rodolphe Toepffers *Aufsatz Essay zur Physiognomie* beginnt Grünewald sein Kapitel über die „Kraft der narrativen Bilder“ (Grünewald 2014, S. 17) und erläutert weiter:
„Es geht um Literatur (im Sinne von medial fixiert erzählten Geschichten), die nicht allein auf Sprache (Text), sondern auf Bildern, konkret: auf narrativen Bildfolgen, basiert“ (Grünewald 2014, S. 17).

Doch wie werden Graphic Novels gelesen? Und können Bilder wie Texte gelesen werden? Welche Leserichtung haben Bilder? Wie narrativ sind Bilder? Diesen Fragen wird in dem vorliegenden Kapitel nachgegangen.

Die Besonderheit der Graphic Novel im Gegensatz zur bilderlosen Literatur ist die Kombination der Bereiche Bild und Text. Bei der Graphic Novel unterstützen sich Bild und Text gegenseitig. Die Bilder haben keinen illustrativen Charakter, sind nicht „fakultativer schmückender Zusatz“ (vgl. Grünewald 2014, S. 22), sondern befördern die Handlung und gestalten diese mit. „Das heißt, Text- und Bildinformationen wiederholen einander nicht einfach in sprachlicher bzw. visueller Weise, sondern sie setzen je eigene Akzente, bilden eine synthetische Einheit“ (Grünewald 2014, S. 18).

Grünewald weist auch darauf hin, dass spätestens seit dem *iconic turn*, „die Kraft der Bilder als universelle Sprache – im Unterschied zu den nationalen Wortsprachen“ besonders betont wird (Grünewald, 2014, S. 42). Dennoch besteht ein wesentlicher Unterschied zwischen Bilder sehen und Bilder lesen. In der heutigen bildbasierten Gesellschaft gelten die Fertigkeiten, Bilder zu lesen und zu reflektieren immer noch weitgehend als intuitiv und angeboren. Grünewald bestätigt, Bilder betrachten und verstehen gelingt nicht automatisch und nicht von selbst (vgl. Grünewald 2014, S. 42). Bildsprache ist immer kontextbezogen (synchron und diachron), an gesellschaftliche Vereinbarungen im Zeichensystem geknüpft und an ein Bildergedächtnis der Betrachter*innen gebunden (vgl. Grünewald 2014, S. 42). Was wird demnach von der/dem Leser*in einer Graphic Novel verlangt? Welche Grundprinzipien des Bilderlesens gibt es und wie verhält es sich, wenn Bild und Text im Falle der Graphic Novel „gleichzeitig“ erzählen?

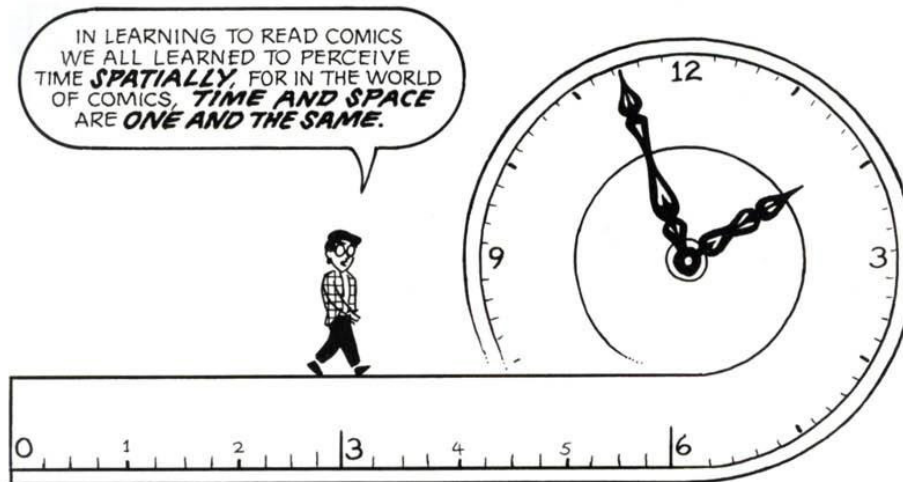


Abb. 48: McCloud 2001, S. 108

In Rudolf Arnheims *Kunst und Sehen. Eine Psychologie des schöpferischen Auges* gibt es folgendes Beispiel:

„Ich kann mich an die Diskussion zweier Studenten, eines Malers und eines Musikers erinnern. Der Maler sagte: ‚Ich kann nie verstehen, wie ihr die Teile eines Musikstückes zusammenhalten könnt, da sie euch doch nie gleichzeitig gegeben werden!‘ Dem Musiker versicherte ich, das sei gar nicht so schwer; aber, so sagte er, ‚was ich nicht verstehe, ist, wie ihr euch in einem Gemälde zurechtfindet, wo ihr doch nie wißt, wo ihr anfangen und aufhören müßt, oder auch nur, wie es von einem bestimmten Punkt aus weitergeht!‘ ”

(Rudolf Arnheim 2000, S. 375)

Diese Anekdote stellt zwei Ausdrucksweisen gegenüber: Einerseits verweist sie auf Kompositionen, die in einer bestimmten Reihenfolge angeordnet sind und andererseits auf jene, in denen die Anordnung der einzelnen Teile keiner vorgegebenen Richtung folgt (vgl. Arnheim 2000, S. 375). Als Beispiel für ein Werk mit vorgegebener Leserichtung gibt Arnheim den Comic Strip an: „Es gibt Bilder, die in einer vorgeschriebenen Reihenfolge gelesen werden müssen, zum Beispiel von links nach rechts wie eine Schrift. Comic strips gehören dazu“ (Arnheim 2000, 375).

Hier werde ich einhaken und Arnheims Aussage teilweise widersprechen beziehungsweise um einen Aspekt erweitern. Im folgenden Absatz führt er aus, dass Werke der Bildenden Kunst, vor allem der Malerei zur Kategorie der Werke mit freier Leserichtung zählen. Die Ordnung eines Bildes bestehe „nur im Raum, in der Gleichzeitigkeit“ (Arnheim 2000, S. 376). Der/Die Betrachter*in ist beim Lesen des Bildes auf sein/ihr eigenes Bildgedächtnis sowie auf erlernte bildanalytische Fähigkeiten angewiesen. Ein Bild wirkt also in seiner Gesamtheit, Text in seiner chronologischen Anordnung. Mit Blick auf die Graphic Novel ergänze ich hier nun:

Die Leserichtung der Graphic Novel ist grundsätzlich durch die Konvention der Schrift-Leserichtung (in unserem Kulturkreis von links nach rechts) beeinflusst, sowie schon durch den Vorgang des Seitenumblätterns. Der Bildanteil hingegen kann nach wie vor als Bild in seiner Gesamtheit wahrgenommen werden und verlangt nach keiner vorgegebenen Leserichtung. Im Fall der Graphic Novel, kann zusätzlich eine weitere Seite beziehungsweise eine Doppelseite als Bild inszeniert sein. Jedes einzelne Panel kann als Bild wahrgenommen werden, innerhalb dessen es keine vorgeschriebene Richtung gibt. Demnach beinhaltet die Graphic Novel sowohl richtungsgebende als auch richtungsungebundene Anteile. Der/Die Leser*in benötigt daher eine komplexe Lesestrategie, um den größtmöglichen Erkenntnisgewinn aus jeder einzelnen Seite zu gewinnen.

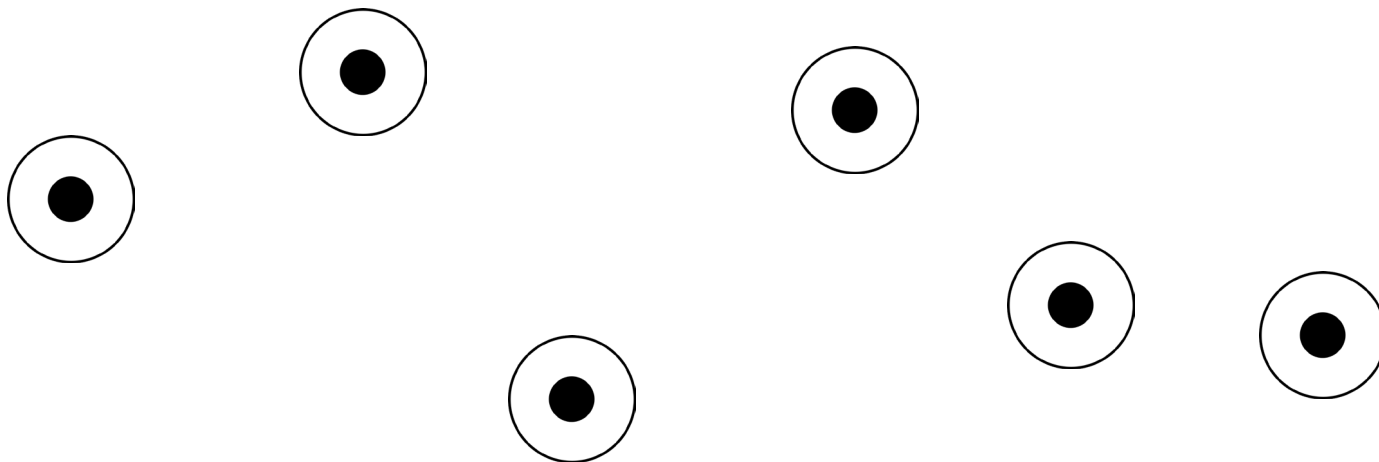
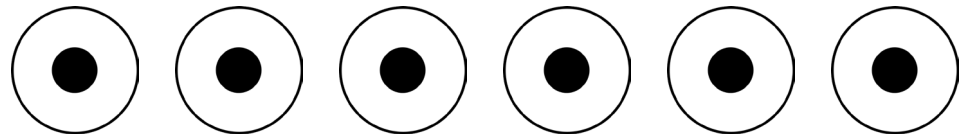


Abb. 49: Zeitlich sequentiell – räumlich sequentiell

Ein besonders interessanter Aspekt in Bezug auf die Filmprogrammhefte ist die Tatsache, dass sowohl die Graphic Novels als auch der Film zur *sequential art* zählen, jedoch diametral entgegengesetzt:

Während die Graphic Novel zur räumlichen, zählt der Film zur zeitlichen Sequentialität. Um nochmals auf die Parabel von Arnheim zurückzukommen, die Graphic Novel wäre so gesehen gleichzusetzen mit der malerischen und der Film mit der musikalischen Komposition: Bei der Graphic Novel besteht innerhalb einer Doppelseite die permanente Simultaneität. Der/Die Leser*in hat immer schon mehrere Teile der Geschichte, des Bildes im Blick. Die Bilder folgen räumlich aufeinander. Im Film wiederum ist die Bildfolge zeitlich markiert, der/die Zuseher*in sieht immer nur ein Bild nach dem anderen. Der Blick ist hier schon vorgegeben. „Ändert man die Reihenfolge der einzelnen Vorgänge, so verändert man das ganze Werk und zerstört es wahrscheinlich“ (Arnheim 2000, S. 376).

Daher geht mit dem Medienwechsel vom Filmmaterial zum Filmprogrammheft eine drastische Rezeptionsänderung einher. Wie schon an früherer Stelle erwähnt, handelte es sich bei der Rezeption der Filmprogrammhefte um einen Zeitpunkt nach dem Film. Das Filmprogrammheft galt als Erinnerungstück.

Das damalige Kinopublikum verfügte daher über die Fähigkeit, mühelos zwischen zeitlicher und räumlicher Sequentialität zu wechseln. Die Transition macht es möglich, in beiden Sequenzformen präsent zu sein und zu wirken. Dadurch ergibt sich eine größtmögliche Rezeptions- und Wirkungsbreite. Man kann sogar sagen, es findet sowohl eine Ausweitung vom Zeitlichen ins Räumliche statt wie auch die Verteilung von einem singulären Momentum zu einem in seiner Permanenz bestehenden und noch dazu frei lesbaren Medium.

Kurz gesagt:

Die primäre Präsentationsform war in der zeitlichen Sequentialität verortet, die sekundäre in der räumlichen.



6 CONCLUSIO

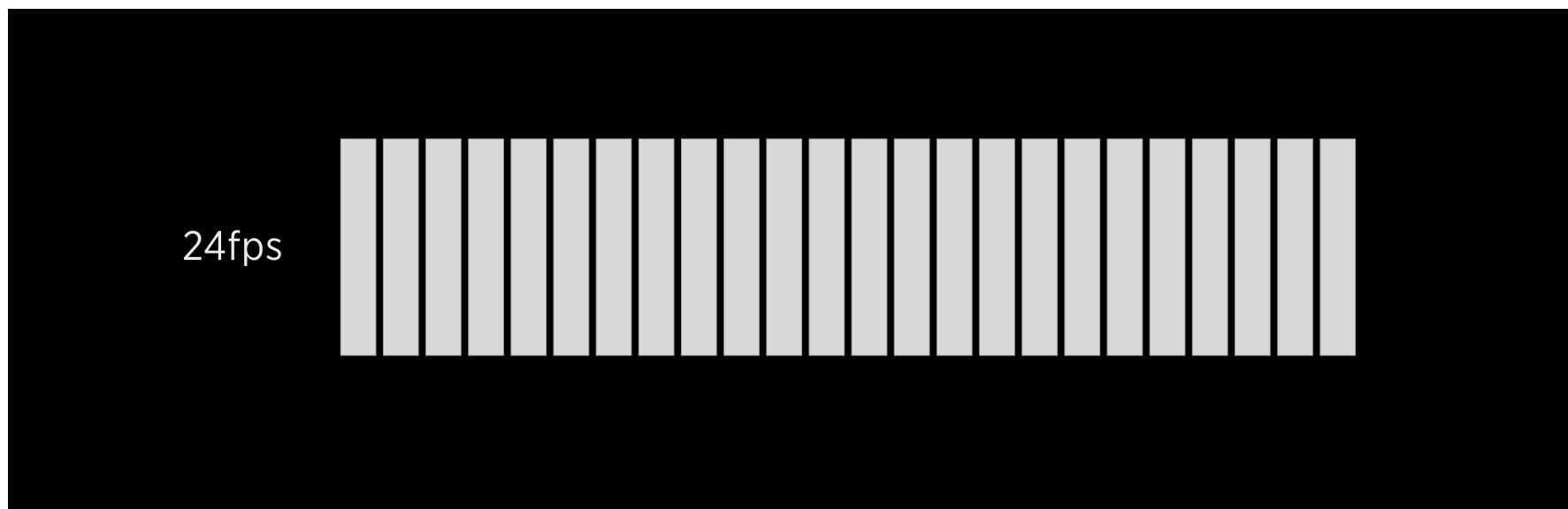


Abb. 50: 24 frames per second

Im Laufe dieser Arbeit sollte anschaulich geworden sein, dass der handlungszusammenfassende Teil in *Cinegram*-Filmprogrammheften auf mehreren Ebenen wie Graphic Novels rezipiert werden kann.

Ich möchte an dieser Stelle noch einmal auf die Ausgangslage hinweisen, dass Cinegramhefte als *pocket movies* ein die Filmpräsenz verlängerndes Mittel waren. Dem Publikum kam eine Doppelrezipient*innenrolle zu. Es wurde sowohl gesehen als auch gelesen. Dieser Rezeptionsdualismus zieht sich weiter, wenn der handlungsnacherzählende Teil der Filmprogrammhefte näher untersucht wird. Die Bilder werden angesehen, der Text gelesen und hier setzte der Vergleich mit dem formalen Aufbau einer Graphic Novel ein. Sehen und Lesen setzen sich fort, bis man bei der Definition von sequentieller Kunst und ihrer Aufteilung angelangt ist. Film stellt die zeitliche Sequentialität dar, Graphic Novels die räumliche Sequentialität. Auf dieser Trennung liegt der Fokus, denn sobald der Film als Filmprogrammheft in zusammengefasster Form mit Bildern aus dem Film abgedruckt wird, erfordert es von den Rezipient*innen eine Transferleistung (wieder vom Sehen zum Lesen).

Mit dem Medientransfer vom projizierten Film zum gedruckten Filmprogrammheft wechselt der Film von seiner strikt vorgegebenen, zeitlichen Anordnung in eine von dem/der Leser*in autonom anordenbare, räumliche Komposition.

Sehen und Lesen, Zeitlichkeit und Räumlichkeit – das sind die großen Dichotomien, zwischen denen Filmprogrammheft und Graphic Novels sich bewegen und den Kontrast ständig ausbalancieren. Das macht sie zu komplexen Werken, bei denen die Leser*innenschaft zum Miterzählen angehalten wird. Dieses mitgestalterische Potential der/des Lesers*in lässt die multimedial erzählten Geschichten immer noch so lebendig wirken.

LITERATURVERZEICHNIS

ARNHEIM, Rudolf (2000): Kunst und Sehen. Eine Psychologie des schöpferischen Auges. Berlin: De Gruyter

BAETENS, Jan / FREY, Hugo (2015): The Graphic Novel. An Introduction. New York: Cambridge Univ. Press

BINDER, Hannes: Über das Wort-Bild-Verhältnis. In: *Was ist eigentlich eine Graphic Novel? Zur Kultur des Erzählens mit Bildern.* (Hrsg.) HEMBOLD, Ute (2014). Krumbach: Frick Kreativbüro & Onlinedruckerei e.K.. S. 104-119

GRÜNEWALD, Dietrich: Das Prinzip Bildgeschichte und seine ästhetischen Möglichkeiten. In: *Was ist eigentlich eine Graphic Novel? Zur Kultur des Erzählens mit Bildern.* (Hrsg.) HEMBOLD, Ute (2014). Krumbach: Frick Kreativbüro & Onlinedruckerei e. K. S. 32-56

GRÜNEWALD, Dietrich: Die Kraft der narrativen Bilder. In: *Bild ist Wort ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel.* (Hrsg.) HOCHREITER, Susanne / KLINGENBÖCK, Ursula (2014). O. O.: transcript Verlag lettre. S. 17-52

KILIC, Ilse: Bin ich Wort? Bin ich Bild? In: *Bild ist Wort ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel.* (Hrsg.) HOCHREITER, Susanne / KLINGENBÖCK, Ursula (2014). O. O.: transcript Verlag lettre. S. 259-263

KRAUTKRÄMER, Florian: Zu Risiken und Nebenwirkungen lesen Sie die Packungsbeilage. Der Waschzettel beim Filmprogramm. In: *The Art of Programming. Film, Programm und Kontext.* (Hrsg.) KLIPPEL, Heike (2008). Münster: Lit Verlag Münster. S. 230-260

McCLOUD, Scott (2001): Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Hamburg: Carlsen Verlag GmbH

MONNIN, Katie (2010): Teaching Early Reader Comics and Graphic Novels. Gainesville: Maupin House Publishing Inc.

SANDBERG, Mark B.: Pocket Movies: Souvenir Cinema Programmes and the Danish Silent Cinema. In: *Film History.* (Hrsg.) LIBBEY, John (2001). Volume 13, S. 6-22

STIERLE, Karlheinz: Die Struktur narrativer Texte. In: *Funk-Kolleg Literatur 1*. (Hrsg.) BRACKERT, Helmut / LÄMMERT, Eberhard (1977). Frankfurt a. M.: Fischer, S. 210-233

TOEPFFER, Rodolphe (1845): Essay zur Physiognomie. Siegen: Machwerk Verlag 1982

ZIMMERMANN, Hans Dieter (1973): Vom Geist der Superhelden. Comic Strips. Zur Theorie der Bildergeschichte. München: Deutscher Taschenbuchverlag dtv

QUELLENVERZEICHNIS

HEUSER, Harry: (Im)memorabilia. URL: [http://www.harryheuser.com/\(Im\)memorabilia/Pages/Cinegram_collection.html](http://www.harryheuser.com/(Im)memorabilia/Pages/Cinegram_collection.html) [Stand 14.01.2020]

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

- Abb. 1:** © 2015 *The Hateful Eight*: Filmprogrammheft
Abb. 2: 1938 Cinegram, No. 10, 1938, Titel: *It's Love I'm After*
Abb. 3-8: Cinegram, No. 11, 1938, *The Firefly*, S. 1-16
Abb. 9: Cinegram, No. 10, 1938, *It's Love I'm After*
Abb. 10: Cinegram, No. 32, 1938, *Boy of the Streets*
Abb. 11: Kilic 2014, S. 260
Abb. 12: McCloud 2001, S. 76
Abb. 13-15: © Avelina Götz 2020
Abb. 16: Baetens und Frey 2015
Abb. 17: McCloud 2001, S. 82
Abb. 18: © Avelina Götz 2020
Abb. 19: Cinegram, No. 26, 1938, *Rosalie*, S.5
Abb. 20: Cinegram, No. 29, 1938, *The Buccaneer*, S. 5, 6
Abb. 21: Cinegram, No. 24, 1938, *True Confession*, S. 5
Abb. 22: Cinegram, No. 49, 1938, *Little Tough Guys in Society*, S. 7, 8
Abb. 23: Cinegram, No. 32, 1938, *Boy of the Streets*, S. 2, 3
Abb. 24: Cinegram, No. 14, 1938, *Non Stop New York*, S. 2
Abb. 25: Cinegram, No. 19, 1938, *Angel* S. 5
Abb. 26: Cinegram, No. 27, 1938, *The Adventures of Tom Sawyer*, S. 6
Abb. 27: Cinegram No. 43, 1938, *Men with Wings*, S. 3, 4
Abb. 28: Cinegram, No. 51, 1938, *Alf's Button Afloat. The Crazy Gang*, S. 4
Abb. 29: Cinegram, No. 33, 1938, *Merrily We Live*, S. 4
Abb. 30: Cinegram, No. 38, 1938, *There Goes My Heart*, S. 5
Abb. 31: Cinegram, No. 51, 1938, *Alf's Button Afloat. The Crazy Gang*, S. 10
Abb. 32: Cinegram, No. 20, 1938, *Young and Innocent*, S. 5, 6

- Abb. 33:** Cinegram, No.21, 1938, *Bank Holiday*, S. 1, 2
Abb. 34: Cinegram, No. 15, 1938, *The Rat*, S. 8, 9
Abb. 35-40: Cinegram, No. 18, 1938, *Heidi*, S. 1-12
Abb. 41: Cinegram, No. 15, 1938, *The Rat*, S. 3
Abb. 42: Cinegram, No. 15, 1938, *The Rat*, S. 5
Abb. 43: Cinegram, No. 20, 1938, *Young and Innocent*, S. 3
Abb. 44: Cinegram, No. 11, 1938, *The Firefly*, S. 3
Abb. 45: Cinegram, No. 32, 1938, *Boy of the Streets*, S. 4
Abb. 46: Cinegram, No. 36, 1938, *Bringing up Baby*, S. 5
Abb. 47: © Panzani Reklame, URL: <http://www.nexttext.de/soemz03/werbung.html> [Stand: 14.01.2020]
Abb. 48: McCloud 2001, S. 108
Abb. 49: © Avelina Götz 2020
Abb. 50: © Avelina Götz 2020

Die vorliegende Arbeit untersucht gemeinsame Merkmale von Filmprogrammheften der Serie *Cinegram* von 1938 und Graphic Novels. Ein interdisziplinärer Vergleich im ersten Teil gibt einen Einblick in die Funktionsweisen von Filmprogrammheften sowie einen Überblick über die Genese der Graphic Novel. In weiterer Folge wird das Untersuchungsmaterial hinsichtlich der Gestaltung mit aktuellen Layoutstrukturen von Graphic Novels verglichen. Im letzten Teil der Analyse öffnet sich der methodische Ansatz in Richtung *sequential art*, wobei durchaus überraschende Koinzidenzen festzustellen sind.