zeppelin universität

zwischen Wirtschaft Kultur Politik

Herbers, Martin R.:

Zeit im Comic: eine medientheoretische Verortung.

In: Westerbarkey, Joachim (Hrsg.): End-Zeit-Kommunikation: Diskurse der

Temporalität. Münster: LIT, 2010,

S. 241-249

Zeit im Comic. Eine medientheoretische Verortung

Martin R. Herbers

1. Das Problem: Bildkommunikation und Zeitrepräsentation

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte: Diese alte Weisheit birgt – wie viele alte Weisheiten – zwar Erfahrungswissen, zeigt aber gleichzeitig ihre Beschränktheit auf. Zwar ermöglichen Bilder eine naturalistische Darstellung von Objekten und Personen und begünstigen durch ihre assoziative Semantik emotionale Wirkungen, die über das Potenzial verbaler Kommunikationen hinausgehen.

Andererseits findet visuelle Kommunikation vor allem ihre Grenzen in der Darstellung von zeitlichen Strukturen. Die Repräsentation von Vorgängen oder Handlungsabfolgen ist in Bildern nur sehr beschränkt möglich. Die "mehr als tausend Worte" erschöpfen sich hier schnell, während es nur weniger Vokabeln bedarf, um Zeitstrukturen aufzuzeigen: davor, danach, während dessen, gestern, heute und morgen sind Wörter, die sich in keinem Lexikon der Bildsprache finden lassen.

Dieses Defizit erkläret sich durch die mediale Charakteristik von Bildern, die als *räumliche* Anordnungen von Zeichen aufgefasst werden können. Die räumliche Ordnung wird durch die Bildgrenzen definiert: Nur innerhalb dieser stehen die Zeichen in einem sinnhaften Zusammenhang. Für die Abbildung temporaler Phänomene bedeutet dies, dass immer nur 'Gegenwart' herrschen kann. Zeit wird aber erst wahrnehmbar, wenn sich Veränderungen im Raum¹ beobachten lassen. Das Bild selbst kann sich jedoch nicht verändern, es zeigt nur einen Ausschnitt aus einer Abfolge von Veränderungen, deren vor- und nachgelagerte Iterationen vom Rezipienten erschlossen werden müssen.

Die visuelle Repräsentation von Zeit ist somit ein Problem des *Raumes*, das von verschiedenen Medienangeboten unterschiedlich bearbeitet wird. So können z.B. mehrere Handlungsphasen gleichzeitig im Bild dargestellt werden, wie es etwa in Werken des Futurismus geschieht. Oder es können mehrere Bilder mit

Als umfassende Darstellung sozialwissenschaftlicher und philosophischer Zeitbegriffe vgl. Armin Nassehi (²2008): Die Zeit der Gesellschaft. Auf dem Weg zu einer soziologischen Theorie der Zeit. Wiesbaden.

unterschiedlichen Handlungsphasen in eine räumliche Folge gebracht werden, die als zeitliche Abfolge interpretiert werden kann. Bildgattungen wie das Triptychon verwenden diese Strategie, und Bewegtbild-Formate erzeugen durch die rapide Abfolge zeitlich gegliederter Bilder sogar die Illusion von Bewegung, also von Temporalität. Eine weitere Lösungsoption für das Problem der Zeitdarstellung in der Bildkommunikation ist die Verknüpfung visueller Zeichen mit verbalen Zeichen im Bildraum. Diese können sich wechselseitig kontextualisieren und die bildliche Darstellung mit Indikatoren für das Verstreichen von Zeit anreichern.

Unter der Vielzahl visueller Medien ist der Comic besonders hervorzuheben, da er ganz eigenständige Strategien entwickelt hat, Zeit im Raum zu repräsentieren. Das Defizit der Bildkommunikation, an einen spezifischen Bildraum gebunden zu sein, kann vom Comic zwar nicht beseitigt, aber verringert werden. Im Mittelpunkt meines Interesses steht daher, wie und mit welchen Mitteln dieses geschieht. Dazu ist es notwendig, sich in einem ersten Schritt dem Medienangebot Comic theoretisch zu nähern, um die Strukturen dieses Medienangebots zu begreifen. Im Anschluss daran erfolgt eine Analyse der Repräsentation von Zeit mit den Mitteln des Comics.

2. Comics - ein theoretischer Entwurf

Das Medienangebot Comic wird zwar seit Langem von verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen untersucht, doch fehlt immer noch eine einhellige Definition dessen, was als Comic bezeichnet werden kann. Im Kontext dieses Beitrags ² werden Comics definiert als

- narrative Medienangebote,
- die zu Panels organisierte Text- und/oder Bildzeichen verwenden,
- welche in räumlichen Sequenzen angeordnet sind;
- die verwendeten Zeichen weisen eine interne Stabilität auf,
- und das Medienangebot unterliegt der externen Serialität.

Narrativität des Medienangebots

Comics stellen narrative Medienangebote dar: Sie vermitteln dem Rezipienten mit den ihnen eigenen Mitteln eine Geschichte. ³

Jeder Forschungsprozess lässt sich zeitlich, sozial und sachlich untergliedern, wobei die soziale Ebene besonders hervorzuheben ist: Der Autor dankt Joachim Westerbarkey für die Möglichkeit, seinen Beitrag zur Vorlesung "End-Zeit-Kommunikation" (Münster, Wintersemester 2008/09) hier vorzustellen. Dank geht auch an André Donk und Claudia R. Herbers für Vorschläge, Anmerkungen und Gespräche.

Vgl. Ulrich Krafft (1978): Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics. Stuttgart: 13.

"[Dies] bedeutet, einen eigenen, gestalteten (d.h. ästhetisch strukturierten) Kosmos zu schaffen, etwas durch Anfang und Ende als in sich Geschlossenes zu begrenzen und zu strukturieren. Das innerhalb der Fiktion beispielsweise alle Teile, alle Geschehnisse, alle Formen sich aufeinander beziehen, sich aus diesem Zusammenhang die Funktionalität des jeweils einzelnen Elements erklärt und damit auch einen Sinn erhält, ist eine der Grundvoraussetzungen jeden Erzählens."

Alle Comics weisen ihre eigenen gestalteten Kosmen auf: Uderzo und Goscinny beschreiben beispielsweise in der Welt von *Asterix* eine fiktionale Variante des Jahres 50 vor Christus, der Comic *Batman* erschafft eine fiktive amerikanische Großstadt, nämlich *Gotham City*. Außerdem sind die einzelnen Episoden zumeist in sich abgeschlossen, besitzen also (zumindest für die jeweilige Geschichte) einen Anfang und ein Ende wie z.B. die *Lucky Luke* - oder *Tim und Struppi* – Episoden. Der Sinn der Erzählung ergibt sich aus dem Bezug der in der Narration vorkommenden Elemente und Geschehnisse, also aus der Story der jeweiligen Episode.

Verwendung von Text und/oder Bildzeichen

Die auffälligste Eigenschaft von Comics in Abgrenzung zu anderen gedruckten Medienangeboten ist die gleichzeitige Verwendung zweier Kommunikationsmittel, nämlich von Text- und Bildzeichen. Semiotisch betrachtet sind Comics deshalb *Hybridmedien*, ⁵ die alle von Peirce ⁶ postulierten Zeichentypen verwenden, nämlich Symbole, die sich als Schrift manifestieren, ikonische Zeichen, also Bilder, und Index-Zeichen. Die Index-Zeichen werden als graphische Hilfsmittel eingesetzt, wie z.B. Pfeile, die die Leserichtung vorgeben. Unter die Index-Zeichen fallen außerdem comic-spezifische Zeichen der Sprachvisualisierung, auf die noch speziell eingegangen werden soll.

Sequentialität

Die zu Panels organisierten Text- und Bildzeichen sind ihrerseits in syntagmatische Ordnungsstrukturen eingebunden, welche sich als sequentielle Anordnungen von Panels darstellen. Ein Comic besteht somit aus einer sequentiellen Verknüpfung mindestens zweier Panels.⁷ Durch die Abfolge der Panels entstehen Sinnstrukturen, die sich bei einer Betrachtung eines singulären Panels nicht ergeben

Knut Hickethier (³2001): Film- und Fernsehanalyse. Stuttgart / Weimar: 111 (Hervorhebungen im Original).

Vgl. Siegfried J. Schmidt / Guido Zurstiege (2000): Orientierung Kommunikationswissenschaft. Reinbek: 210.

Vgl. Charles S. Peirce (2000): Semiotische Schriften. Bd. 1: 1865-1903. Frankfurt am Main.

Vgl. Krafft 1978: 13.

würden. 8 Diese Sinnkonstitution über Sequenzen erfordert eine aktive Beteiligung des Rezipienten, 9 die hinsichtlich sequenzieller Bildzeichen nicht unproblematisch ist, weil sie leicht zu Fehlinterpretationen führen kann.

Der Rezipient ist gefordert, die einzelnen Panels schlüssig miteinander zu verbinden und auch die Leerstellen zwischen den Panels sinnstiftend zu füllen. Mc-Cloud bezeichnet dies als einen Induktionsschluss, der sich auf die Erfahrung und das Wissens des Rezipienten stützt 10. Das Element im Comic, welches den Rezipienten besonders zum Induktionsschluss auffordert, ist der Raum zwischen den Panels, der auch "Rinnstein" 11 genannt wird. Er verbindet zwei Panels miteinander, in dem er die Handlungsschritte, die zwischen ihnen liegen, auslässt und es dem Rezipienten überlässt, die fehlenden Handlungsschritte kognitiv zu ergänzen. 12

Um Rezipienten angemessene Induktionsschlüsse zu ermöglichen, müssen sich die Panels wechselseitig ergänzen. Dies geschieht über so genannte Indizien, nämlich über Elemente, die über das jeweilige Panel hinausweisen und damit den Rezipienten beim Induktionsschluss unterstützen. Beim Vergleich zweier Panels lassen sich z.B. Elemente finden, die in beiden Panels auftauchen und signalisieren, dass eine bestimmte Handlung stattgefunden haben muss. Grundsätzlich eignet sich jeder Bestandteil eines Panels dafür, also Figuren, Farben, Darstellungen von Geräuschen etc. 13 Sie können als Handlungsteile oder Zustandsänderungen wahrgenommen werden, an Hand derer sich die Narration entwickelt. 14

Interne Stabilität der Zeichen

Die interne Stabilität der verwendeten Zeichen kann als weiteres distinktes Merkmal von Comics gewertet werden. Einige Zeichen, besonders die im Comic dargestellten Protagonisten, bilden einen "feststehenden Set von in bestimmter Art angeordneten Elementen (...)". 15 Diese Zeichen werden unabhängig vom jeweiligen Kontext verwendet und können daher beliebig mit anderen Elementen

Vgl. Giulio C. Cuccolini, (2002): Ein Bastard auf Papier. In: Michael Hein / Michael Hüners / Torsten Michaelsen (Hg.): Ästhetik des Comic. Berlin: 67.

Vgl. Marshall McLuhan (1968): Die magischen Kanäle. Düsseldorf/Wien: 179 f.; vgl. auch grundlegend Wolfgang Schweiger (2007): Theorien der Mediennutzung. Wiesbaden.

Vgl. Scott McCloud (2001): Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Hamburg: 71 ff.

¹¹ Ebd.: 74.

Vgl. Oliver Näpel (1998): Auschwitz im Comic – Die Abbildung unvorstellbarer Zeitgeschichte. Münster: 13.

Vgl. Fritz Breithaupt (2002): Das Indiz. Lessings und Goethes Laokoon-Texte und die Narrativität der Bilder. In: Michael Hein / Michael Hüners / Torsten Michaelsen (Hg.): Ästhetik des Comic. Berlin: 37 f.

Vgl. Hans Holländer (2002): Zeit-Zeichen der Malerei. In: Michael Hein / Michael Hüners / Torsten Michaelsen (Hg.): Ästhetik des Comic. Berlin: 104.

¹⁵ Krafft 1978: 30.

kombiniert werden. ¹⁶ Sie vermitteln in der Regel die Narration, dienen also auch der Induktionsleistung des Rezipienten: Es sind "die handelnden Personen und die Requisiten (...), die Elemente also, die das Geschehen tragen". ¹⁷ Ein festes Inventar dieser kontextunabhängigen Zeichen setzt auch Becker in seiner Comic-Definition voraus, wenn er von "one cast", also von einer gleichbleibenden Besetzung unabhängig von der jeweiligen Narration spricht. ¹⁸

Externe Serialität des Mediums

Neben der internen Stabilität der verwendeten Zeichen und narrativen Elemente zählt die externe Serialität von Comics, also ihre serielle oder sogar periodische Erscheinungsweise, ¹⁹ zu ihren charakteristischen Merkmalen. Comics können als selbständige Publikationen (Hefte und Alben) verbreitet werden, als Veröffentlichungen in anderen Periodika (z.B. in Tageszeitungen) oder im Internet. ²⁰ Sie sind eine Form der Massenkommunikation, da durch sie "Aussagen öffentlich, durch technische Verbreitungsmittel, indirekt und einseitig an ein disperses Publikum vermittelt werden". ²¹

3. Die Repräsentation von Zeit im Comic

Comics repräsentieren Zeit somit über ihr spezifisches Zeicheninventar auf unterschiedlichen Ebenen. Die im Comic vermittelte Narration ist ihrerseits in zeitliche Strukturen eingebunden, nämlich die Erzählzeit. Deren Anfang und Ende wird durch die *Cover* gesetzt – zwischen den Covern wird eine Narration vermittelt, die sich räumlich als Abfolge von Panels fassen lässt. Die Leserichtung bestimmt den zeitlichen Fluss der Erzählung. Dabei repräsentiert jedes Panel einen eigenen Zeitabschnitt, stellt aber für den Leser stets die Gegenwart der Erzählung dar. Durch seine Platzierung in der Narration und die damit intendierten Lesereihenfolge vermittelt es aber auch andere *Zeitinformationen*, weil es für den Leser sowohl zur Vergangenheit als auch zur Zukunft werden kann. Jedes Panel enthält für ihn somit verschiedene Zeitinformationen, die im Leseprozess aktualisiert werden können.

¹⁶ Vgl. Krafft 1978: 35.

¹⁷ Ebd.: 33.

Stephen Becker (1959): Comic Art in America. New York; zit. n.: Wolfgang K. Hünig (1973): Strukturen des comic strip. Trier: 3.

Vgl. Michael Hein (2002): Zwischen Panel und Strip. Auf der Suche nach der ausgelassenen Zeit. In: Michael Hein / Michael Hüners / Torsten Michaelsen (Hg.): Ästhetik des Comic. Berlin: 52.

Vgl. David Kunzle, (1973): The Early Comic Strip. Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet From c. 1450 to 1825. Berkeley / Los Angeles / London: 2.

²¹ Gerhard Maletzke (1963): Psychologie der Massenkommunikation. Hamburg: 32.

Die räumliche Anordnung der Panels auf einer Comicseite präsentiert dem Rezipienten sogar *gleichzeitig* eine potentielle Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.

Panels und ihre Funktion für die Zeitvermittlung

Panels strukturieren die Zeit der Narration sowohl im Panel selber als auch im Verhältnis von Panels zueinander. Die Abfolge der Zeit ist also abhängig von der jeweiligen Panelgestaltung: So etwa kann das *Zeitgewicht* durch die Größe eines Panels in Relation zu seinen Vorgängern und Nachfolgern ausgedrückt werden. ²² Ein langes Panel zwischen zwei kleineren Panels kann das Vergehen eines größeren Zeitraumes verdeutlichen. ²³ Einem Panel wird also durch seine relative Größe ein semiotisches Gewicht in Bezug auf Zeitstrukturen zugeschrieben, das die Geschwindigkeit der Narration beeinflussen soll.

Ebenso kann durch die Gestaltung des Panelrandes eine Strukturierung der Zeit vorgenommen werden: ²⁴ Randlose Panels können z.B. 'Zeitlosigkeit' signalisieren, ²⁵ da wichtige Orientierungspunkte für die Zeitangabe fehlen, nämlich Größe und Form. Außerdem verdeutlichen sie unbegrenzten Raum, da die Zeichen hier nicht mehr räumlich 'gebunden' zu sein scheinen. Und schließlich können durch die Panelgestaltung atmosphärische oder emotionale Informationen übermittelt werden, welche die Interpretation der dargestellten Inhalte beeinflussen können. ²⁶

Das comic-spezifische Zeicheninventar und seine Funktion für die Zeitvermittlung

Die hier verwendete Definition des Comics enthält nur diejenigen Merkmale, mit denen der Comic von anderen Medienangeboten abgegrenzt werden kann. Comics enthalten jedoch weitere Zeichen, die in anderen Medien nur selten vorkommen und die deshalb ebenfalls als comicspezifische Zeichen anzusehen sind.

Zu den auffälligsten Merkmalen des Medienangebots Comic zählt die Verwendung *sprachvisualisierender Zeichen* (z.B. Sprechblasen). Sie repräsentieren Sprache als kognitves oder akustisches Phänomen auf graphisch-räumlicher Ebene. Die Integration verbaler Sprache in Comics kann außerdem durch die Kom-

Vgl. Günter Dammann (2002): Temporale Strukturen des Erzählens im Comic. In: Michael Hein / Michael Hüners / Torsten Michaelsen (Hg.): Ästhetik des Comic. Berlin: 98.

²³ Vgl. McCloud 2001: 109.

Vgl. Daniel Barbieri (2002): Zeit und Rhythmus in der Bilderzählung. In: Michael Hein / Michael Hüners / Torsten Michaelsen (Hg.): Ästhetik des Comic. Berlin: 130 f.

²⁵ McCloud 2001: 109.

²⁶ Vgl. Eisner 2004: 45 ff.

mentierung des Geschehens durch einen Erzähler erreicht werden. ²⁷ Die sprachvisualisierenden Zeichen können also in auktoriale und figurengebundene Zeichen unterteilt werden.

Zu den *auktorialen sprachvisualisierenden Zeichen* zählen vor allem Blocktexte, die Eingriffe eines Erzählers in die im Panel vorkommenden Handlungen darstellen. Der Blocktext befindet sich zwar auf der visuellen Ebene im Panel, wird aber "durch ein eigenes Zeichen aus dem Panel ausgegliedert, und auch hier bedeutet die Abgrenzung gleichzeitig eine funktionale Einordnung". ²⁸ Durch die räumliche Abgrenzung des auktorialen Schrift-Textes in ein eigenständiges graphisches Zeichen, nämlich einem Textblock, hebt sich der Textblock und dessen Inhalt von den im Panel dargestellten Text-Bild-Komplexen ab, ist aber gleichzeitig Teil der im Panel vermittelten Handlung, da er diese kommentiert.

Die Blocktexte tragen erheblich zur zeitlichen Textstrukturierung bei, z.B. durch explizite temporale Hinweise wie *plötzlich*, *währenddessen* oder *inzwischen*. Ebenso können durch den Blocktext bildlich nicht dargestellte Handlungsabläufe vermittelt und Zusatzinformationen zu den im Panel dargestellten Handlungen geliefert werden. Neben den oben genannten Funktionen kann Blocktexten noch eine originär narrative Funktion zugeordnet werden, wenn sie auf längere, nicht dargestellte Handlungsverläufe referieren. ²⁹ Zudem weisen Blocktexte, die nicht bloße Beschreibungen des Panelinhalts bieten, also über eine "adverbiale" Rolle ³⁰ hinausgehen, eine weitere Eigenschaft auf: Sie können als zusätzliche Mittel der *Zeitgliederung* angesehen werden, also neben Panels (als primären Zeitgliederungseinheiten) als sekundäre, *hypothetische* Panels angesehen werden, die in die temporale Struktur der Narration eingreifen.

Die figurengebundenen sprachvisualisierenden Zeichen dienen der Darstellung der Figurenrede bzw. der Gedanken der Figuren auf der visuellen Ebene. 31 Die Sprech- und Denkblasen sind dabei Erscheinungsformen, die in den meisten Comics verwendet werden, um zeitlich-sprachlichen Text auf räumlich-visueller Ebene in das Panel zu integrieren. Sie sind primäres Mittel der Repräsentation von Figurenrede. Ähnlich wie der Blocktext ist die Sprech- bzw. Denkblase Teil des Panels, gleichzeitig sondert sie einen Teil des Panels ab und ordnet diesen einem Bildelement zu, in der Regel einer Figur: 32 Der im sprachvisualisierenden Zeichen dargestellte Text wird von den übrigen Panelelementen durch den Bla-

Vgl. Wolfgang K. Hünig (1973): Strukturen des comic strip. Ansätze zu einer textlinguistischsemiotischen Analyse narrativer comics. Trier: 221.

²⁸ Krafft 1978: 111.

²⁹ Vgl. ebd.: 116 f.

³⁰ Dammann 2002: 98.

³¹ Vgl. ebd.: 97 f.

³² Vgl. Krafft 1978: 82.

senkörper abgegrenzt und einem bestimmten Element des Panels über einen Dorn zugewiesen, der auf das Element zeigt. Die Sprech- und Denkblasen können somit als visuelle Darstellungen der Zeitwörter *sprechen* und *denken* gewertet werden. ³³ Sprech- und Denkblasen sind außerdem *gebundene* Zeichen, da sie immer einem 'Sprecher' zugeordnet werden müssen, also nicht frei vorkommen können.

Neben der Gruppe der sprachvisualisierenden Zeichen sind die *tonvisualisierenden Zeichen* eine Möglichkeit, Schallphänomene auf visueller Ebene darzustellen. Dies geschieht durch die Verwendung von onomatopoetischen Zeichen, die im Comic als "ins Bild geschriebene Worte definiert [werden], die die im Comic fehlende Geräuschebene ersetzen sollen". ³⁴ Sie befinden sich daher im Panel außerhalb von Sprechblasen und Blocktexten. ³⁵

Weiterhin wurden spezifische bewegungsvisualisierende Zeichen entwickelt, sogenannte Geschwindigkeitslinien oder auch Speed Lines. "Diese Linien treten (...) hinter den bewegten Objekten auf und können durch ihre Form und Häufigkeit auch die Art und Geschwindigkeit der Bewegung darstellen." 36 Die Linien, die die Geschwindigkeit verdeutlichen sollen, werden mit dem sich bewegenden Objekt verknüpft und graphisch über andere Elemente im Panel gelegt. Neben der Simulation von Bewegung, also der Andeutung von Zustandsänderung im Raum, kommt den Speed Lines eine weitere Funktion zu, nämlich wiederum die der Strukturierung von Zeit im Panel, denn durch die Symbolisierung einer Bewegung können Zeitabläufe suggeriert werden. 37 Sie vermitteln dem Leser implizit Prozesse, die sich von der zeitlichen Strukturierung durch Panelsequenzen abhebt. Dadurch, dass besondere Indikatoren für Bewegung angegeben werden, werden die Vorgänge im Panel außerdem anders gewichtet. Sie laufen innerhalb der im Panel angegebenen Handlungszeit schneller ab, was im Vergleich mit Panelelementen, die keine Speed Lines aufweisen, besonders deutlich wird. Neben ihrer Funktion als Raumzeichen können Speed Lines somit auch als Zeitzeichen verwendet werden, da sich Zeit- und Raumstrukturen im Comic gegenseitig durch ihre Darstellungsformen bedingen. 38

³³ Vgl. ebd.: 102.

Harald Havas (1994): Die Kunst des Comic-Lesens. In: Informationen zur Deutschdidaktik, Jg. 18, H.3: 24.

Vgl. Christine Ohno (2003): Die semiotische Theorie der Pariser Schule. Bd. 2: Synkretistische Semiotik. Interpretationen zur Karikatur, Bildergeschichte und Comic nach der Zeichentheorie der Pariser Schule. Würzburg: 281.

³⁶ Havas 1994: 21 f.

³⁷ Vgl. Holländer 2002: 110.

³⁸ Vgl. McCloud 2001: 111 ff.

4. Zusammenfassung und Ausblick

Als Grundprinzip der Zeitvermittlung in Comics kann die Repräsentation des als dynamisch gedachten Zeitflusses auf der räumlichen und somit statischen Ebene angesehen werden. Durch die Verwendung von Panels unterschiedlicher Größe wird die komplette erzählte Zeit des Comics in potentielle Zeitabschnitte zerlegt, welche im Rezeptionsprozess jeweils aktualisiert werden.

Im Panel selber werden weiterhin unterschiedliche Zeitebenen dargestellt, welche ebenfalls räumlich repräsentiert werden müssen. Hier sind insbesondere die unterschiedlichen Handlungsgeschwindigkeiten zu nennen, welche im Panel über verschiedene semiotische Elemente organisiert und signalisiert werden.

Damit wird das Problem der notwendigen Gleichzeitigkeit der Darstellung verschiedener Ereignisse, welche in der medienexternen Realität beobachtbar unterschiedliche Dauer aufweisen, durch die Verwendung spezieller semiotischer Elemente wie Sprechblasen, Onomatopoetika und Speed Lines gelöst. Das Vergehen von Zeit zwischen den Panels im Lesefluss muss dagegen durch die kognitive Mitarbeit des Rezipienten gelöst, der über den Vergleich zweier Panels und eine Induktionsleistung die Handlungsabfolge als räumliche Veränderung erkennen und diese als das Vergehen von Zeit interpretieren muss.

Die bisherige Comicforschung ist kommunikationswissenschaftlich defizitär: Zwar zeichnet sie sich durch eine multidisziplinäre Betrachtung des Gegenstandes aus, kommt aber über deskriptive Befunde, die oft nur auf kleinen Fallzahlen beruhen, kaum hinaus. ³⁹ Will sie der Relevanz und Aktualität ihres hochkomplexen Gegenstandes gerecht werden, muss sie künftig auf einer theoretisch fundierten Basis erfolgen, die die kommunikativen Spezifika dieses Medienangebots berücksichtigt und anspruchvollere empirische Untersuchungen ermöglicht.

Mehr dazu Martin R. Herbers (2008): Bilder, Worte und Sequenzen: Im Comic vereint, bei der Analyse getrennt? Ein Methodenvorschlag zur Inhaltsanalyse von Comics. Vortrag auf der Jahrestagung der DGPuK-Fachgruppe "Visuelle Kommunikation", Braunschweig, 16.-18.10.2008.