

6.2 COMIC UND FILM

6.2.1 VERGLEICHBAR?

Es ist naheliegend, daß immer wieder der direkte Vergleich zwischen Comic- und Filmtechnik bemüht wird. In *Handreichungen zur Arbeit mit Comics im Unterricht* heißt es 1973: „Man kann sie (die Comic-Strips; d. Verf.) als den Versuch bezeichnen, den Film in ein Druckmedium zu übertragen“.⁴⁰⁴ Im weiteren versuchen die Autoren darzustellen, welche Aspekte des Comic überprüft werden müßten: „[...] Grad und Intensität der Übertragung filmischer Elemente in der Bildwiedergabe (Wechsel der Perspektive, Anschnitt der Bildgegenstände, Wechsel der Einstellungen: von der Totalen über die Halbtotale zur Nah- und Großaufnahme, Hervorhebung durch Beleuchtungseffekte)“.⁴⁰⁵

DRECHSEL, FUNHOFF und HOFFMANN meinen 1975:

Was der Film z.B. mit einer Kamerabewegung (Schwenks, Aufnahmen mit der Handkamera) erreicht, geschieht analog im Comic auf einem panel mit der Augensuchbewegung des Lesenden. Die Bildrahmen der Comics sind die Analogie zu Kameraeinstellungen („Beobachterstandpunkt“) zwischen zwei Schnitten im Film. Lesen von panel zu panel ist also vergleichbar mit der Veränderung des Kamerastandpunkts von Einstellung zu Einstellung.⁴⁰⁶

In einem Prospekt der BASTEI COMIC EDITION liest man: „Zusammen mit einer geschriebenen Story gehen die Bilder eine Synthese ein, die man am treffendsten mit dem Begriff ‚Kino im Kopf‘ umschreiben kann“.⁴⁰⁷ Diese wenigen Beispiele mögen genügen, bis heute setzten sich ähnlich gelagerte Versuche fort.⁴⁰⁸

Zweifellos ist wichtig, daß Film und Comic beinahe zeitgleich (1895) entstanden sind. In diesem Jahr erschien nicht nur die erwähnte Serie *The Yellow Kid* von *Outcault*, die Gebrüder *Lumière* stellten auch ihren Film *La sortie des usines* vor. Film und Comic haben sich seitdem immer wieder gegenseitig beeinflusst.⁴⁰⁹ Als Beispiele seien hier nur *Batman* (1988),

⁴⁰⁴ AMTHOR [u.a.]. *Handreichungen...* a.a.O. 4.

⁴⁰⁵ Ebd.

⁴⁰⁶ DRECHSEL/FUNHOFF/HOFFMANN. *Massenzeichenware...* a.a.O. 147.

⁴⁰⁷ Bastei Comic Edition. Prospekt *Bastei schafft neue Welten.* o.J.

⁴⁰⁸ Vgl. z.B. MOSCATI. *Comics und Film.* a.a.O. 1988; FUCHS. „Comics und Filmsprache...“ a.a.O. 1990; BORCHERT. „Mit filmischen Mitteln...“ a.a.O. 1990; HARVEY. „Only in the Comics: Why Cartooning Is Not the Same as Filmmaking“. *The Art of the Comic Book.* a.a.O. 1996. 173-191; IHME. „Montage im Film und im Comic. (Teil 1 und 2)“. a.a.O. 1993; „Bewegung im Comic“. a.a.O. 1997;

⁴⁰⁹ Laut DAHRENDORF/KEMPKES wurden z.B. allein von 1897-1969 73 Comic-Serien in Filme umgewan-

Dick Tracy (1990) und *Kondom des Grauens* (1996) genannt.⁴¹⁰ Wer jedoch wie Frank WINTER 1995 in seiner Untersuchung der Asterix-Reihe quasi vom „Film in Druckmedien“ spricht, Kamerabewegungen mit Panel-Aneinanderreihungen und Kamerastandorte mit Ausschnitten im Comic gleichsetzt, übersieht erhebliche Unterschiede zwischen den Medien oder wiederholt unreflektiert scheinbar Einsichtiges.

6.2.2 STEHENDES UND BEWEGTES BILD

Im Gegensatz zum kontinuierlich mit 24 Bildern pro Sekunde ablaufenden, vom Betrachter nicht zu beeinflussenden Filmgeschehen bietet der Comic eine Aneinanderreihung ausschnitt-hafter, stellvertretender Standbilder, deren Wirkung sehr wohl vom Zugriff des Lesers abhängt. Federico Fellini meint dazu: „Die Welt der Comics kann großzügig dem Kino ihre Bilder, ihre Figuren, ihre Geschichten ausleihen, jedoch nie jenes Geheimnis, das in der Starrheit des Augenblicks liegt, vergleichbar mit der Unbeweglichkeit eines von der Nadel durchstochenen Schmetterlings.“⁴¹¹ EISNER betont, worin nach seinen Erfahrungen die Charakteristik dieses „Augenblicks“ besteht: „In gedruckten Medien muß der Ausführende, anders als bei Film oder Theater, hunderte dazwischenliegende Bewegungen, aus denen sich eine Geste zusammensetzt, in eine einzige Darstellung verdichten. Diese ausgewählte Darstellung muß die Nuancen des Ausdrucks enthalten, den Dialog unterstützen, die Geschichte weitererzählen und die gewünschte ‚Message‘ übermitteln“.⁴¹² Die angesprochene Verdichtung erfolgt nicht nur im Darstellerischen, sondern auch im Wirkungsbereich. Und gerade darin besteht ein erheblicher Unterschied zum Film.

Wenn sich der Leser von der ersten Seite ab durch kontinuierliches (erstmaliges) Weiterlesen der Geschichte von Panel zu Panel und von Seite zu Seite führen läßt, werden zwar vom Zeichner eingeplante Überraschungsmomente und verzögerte oder schneller ablaufende Sequenzen u.U. weit intensiver wirken als bei der eher üblichen Vorabinformation mit Durchblättern des Heftes, kurzfristigem Verweilen an optisch interessanten Stellen oder gar Einlesen in bestimmte, zusammenhanglose Textpassagen. Letzteres macht aber auch deutlich, daß

delt (ebd. „Comics heute“ a.a.O. 13.). Laut WINTER mögen es 1995 „weit über 100“ sein (ebd. „Der kinematographische... a.a.O. 168). Vgl. auch *Das gr. illustr. Ehapa Comic Lexikon.* a.a.O. 99.

⁴¹⁰ Vgl. „Der kinematographische Charakter der Asterix-Alben“ a.a.O. 168.

⁴¹¹ *100 Jahre Comic-Strips.* Bd. 2. Carlsen. Rückseite des Einbands.

⁴¹² EISNER. *Mit Bildern erzählen.* a.a.O. 105.

es keinerlei Zwang im Comic geben kann, eine dargebotene Episode innerhalb einer festgelegten Zeitspanne zu lesen. Dieser Vorgang kann vielmehr an frei bestimmbarer Stelle und zu jeder Zeit vom Lesenden unterbrochen oder wieder fortgesetzt werden.

Im Film gibt es diese persönliche Freiheit nicht, selbst manipulierbare Videoaufnahmen erzeugen eine andere Wirkung. Im alltäglichen Kino kann der Betrachter sich lediglich aus dem Wahrnehmungsprozeß ausklinken, indem er nicht hinsieht oderinhört, einschläft oder gar die Vorführung verläßt. Die zeitliche Abfolge des Dargestellten unterliegt ausschließlich den Machern des Films, die darüber entscheiden, wann, wie lange, wie langsam oder schnell das Ganze gesehen werden soll. Die Kombinationsmöglichkeiten mit dem wirklich Hörbaren, der Sprache, den Geräuschen, der Musik in zeitgleich wahrnehmbarer Form machen eine audiovisuelle Gesamtwirkung möglich, die im Comic *so* nicht erreicht werden kann. Das Fehlen der hörbaren Sprache und Geräusche wird dort, wie bereits behandelt, durch comictypische Darstellungselemente ersetzt, die durchaus ihre spezifische Wirkung zeigen. McCLOUD spricht von einem „monosensorischen Medium“, das „die ganze Welt der Eindrücke allein über das Visuelle“⁴¹³ vermitteln müsse.

6.2.3 KAMERASCHNITT = PANEL-ZWISCHENRAUM?

Auch die häufig zitierte Gleichsetzung von Keraschnitten mit dem Abstand oder der Trennlinie zwischen zwei Panels ist so nicht richtig. Der Schnitt im Film erhält seine Wirkung in der unerwarteten, nicht vorhersehbaren (!) Unterbrechung des bisher Dargestellten und dessen Weiterführung in eine wiederum nicht überschaubare, anderer Richtung oder Form. Stationärer oder beweglicher Einsatz der Kamera, Wechsel des Kamerastandortes oder der Perspektive, Schnitt und Gegenschnitt, all diese dramaturgischen Möglichkeiten erzielen ihre Wirkung innerhalb des laufenden Films mit einer Suggestionskraft, die im statischen Bereich von Standbildern *so* nicht zu erzielen ist. Der Eindeutigkeitswert der Zeit- und Bewegungsphasen im Film ist größer. Ein Rhythmuswechsel wirkt dort gerade wegen der Konzentration des Betrachters auf die gleichbleibende Projektionsfläche, die Leinwand.

Im Comic dagegen erweitert eine offene Seitengestaltung mit unterschiedlichsten Panelbegrenzungen das Schema der rechteckigen Betrachtungsfläche zur kompositionellen Vielfalt.

⁴¹³ McCLOUD. *Comics richtig...* a.a.O. 97.

6.2.4 KAMERA-EINSTELLUNG = BILDFLÄCHE IM COMIC?

Der Vergleich der Kameraeinstellungen mit einzelnen Panels mag vordergründig überzeugen, führt jedoch auch zu Trugschlüssen. Ob Totale oder Detailaufnahme, die Filmtechnik ist normalerweise auf ihr Präsentationsformat (das Rechteck des Films, des Bildschirms, der Vorführbühne) eingeeignet, der Comic nicht. Zeichner wie z.B. Will EISNER oder Dave McCLEAN zeigen, welche Variationsbreite Bild-Begrenzungen haben können und daß auf sie völlig verzichtet werden kann, daß Bildinhalte ohne Rahmen nicht nur neben-, vor- oder hintereinander, sondern auch über- und ineinander völlig neue Wirkungen erzielen. Dabei verändert sich die Bildgröße, nimmt Einfluß auf die Seitengestaltung und ergibt ein geschlossenes Ganzes, das mit der narrativen Aneinanderreihung von Filmbildern innerhalb ihrer Präsentationsfläche nur noch wenig zu tun hat. Die Komposition von Einzel- und Doppelseiten, der lesefördernde Spannungsaufbau am Ende einer Seite und die Wechselbeziehungen innerhalb der gesamten Geschichte erzeugen eine eigene Wirkungsweise.

Ich meine, für die Betrachtung eines Films sind im allgemeinen weniger Augenbewegungen nötig als für das Lesen eines Comic. Die Distanz zur Filmbühne ermöglicht ein ruhigeres, gleichsam konzentriertes Betrachten des laufenden Bildes, ohne große Suchbewegungen über die Projektionsfläche vollführen zu müssen. Dagegen fordern die Augenbewegungen zur Durchsicht und zum Lesen eines Comic zum Teil weit mehr Einsatzbereitschaft und Konzentration.

Comic-Zeichner, die z.B. mit großer Freude am Detail in Doppelseitenpanels eine Fülle von bildlichen Informationen bieten (vgl. die Seite aus *Hard Boiled*, Abb. 463, nächste Seite), erwarten auch deren Aufschlüsselung bzw. den entsprechenden Wahrnehmungsprozess des Lesers und Betrachters. Jene, die sich nicht auf diese differenzierenden Beobachtungen einlassen, unterliegen unter Umständen erheblichen Verständnisproblemen.⁴¹⁴ Wesentliche Erzählinhalte können damit völlig verlorengehen, beabsichtigte Wirkungen nicht einmal im Ansatz erreicht werden.

⁴¹⁴ Die Beurteilung des erwähnten Comic (im Rahmen einer Anklageschrift der Staatsanwaltschaft Thüringen vom 30.01.97) muß als geradezu groteskes Beispiel unzutreffender Bewertung bezeichnet werden.



Ein nach traditionellem Verständnis von „leicht lesbaren Bildern“ mit Informationen völlig „überladenes“ Panel: Eine Vielzahl an Details fordert zur genauen, lange dauernden Betrachtung auf. In hartem Gegensatz dazu steht der durch die Luft fliegende Wagen, der zwar in den nächsten Sekundenbruchteilen eine Katastrophe hervorrufen wird, aber offensichtlich nur von wenigen bemerkt wurde. Der Gegensatz zwischen individuellem Schicksal und parallel dazu existierender, anonymer Masse wird deutlich. Ein „Sekundenbruchteil“, wie er im Film nicht verwirklicht werden könnte. Abb. aus MILLER/DARROW. *Hard Boiled. Band 1.* Nürnberg: alpha-comic, 1991. 13.