

Diese Gegeneinandersetzung von klar Erkennbarem und unscharf Verwischem spielt jedoch im Comic erst seit dem unmittelbaren Einsatz von Farben ohne Vorzeichnung (französisch *couleur directe*) eine größere Rolle. Die Dominanz von Zeichnungen mit linearen Abgrenzungen ist auf dem Massenmarkt noch klar gegeben.



Eine „Übergangslösung“: Die Frau im Vordergrund könnte durchaus noch vorgezeichnet sein, auf die klärende Umrißlinie wurde nicht völlig verzichtet. Dadurch hebt sie sich noch deutlicher vom weicheren, verschwommenen Hintergrund ab. Abb. aus ATZENHOFER/SCHNURRER. „Countdown...danach.“ *Schwermetall* 96 (9. Jhrg.): 12. Nürnberg: alpha-comic, 1988.

Abb. 521



Die Zeichnung verliert ihre Dominanz, sie wird zur gleichberechtigten Partnerin der Malerei. Je nach Bedarf wird die eine oder andere Technik eingesetzt. Damit wird ein Scharf-Unscharf-Kontrast möglich, der eine überzeugende Räumlichkeit schafft. Auch so langsame Bewegungen wie das Gehen gewinnen hier, in Verbindung mit dem beschriebenen Beobachterstandort-Wechsel, deutlich an Ausdruckskraft. Diese Verfolgungsszene stammt aus GIMMENEZ/DAL PRA. *Die Augen der Apokalypse*. Sonneberg: Alpha Comic, 1995. 26.

Handelt es sich um Bewegungsabläufe, die weniger linear und raumgreifend vor sich gehen, so benutzt man (vor allem im humoristisch orientierten Comic) eher eine der nachstehenden Methoden.

Bewegungsphasen von Figuren, die nur Sekundenbruchteile auseinanderliegen, werden durch zum Körperumriß relativ parallellaufende, den „Kurzzzeitumriß“ verdeutlichende Linien dargestellt. Je nach Heftigkeit oder Schnelligkeit der Bewegung werden solche Umrißlinien entsprechend oft wiederholt. Sie können sich entweder auf einzelne Körperteile beschränken oder die gesamte Figur umfassen und verdeutlichen meist Hin- und Herbewegungen.

**Abb. 522**



Eine der einfachsten Hin- und Herbewegungen: Zittern. Abb. aus *Walt Disneys Lustige Taschenbücher* 22 (o.J.): 54. Stuttgart: Ehapa.

**Abb. 523**



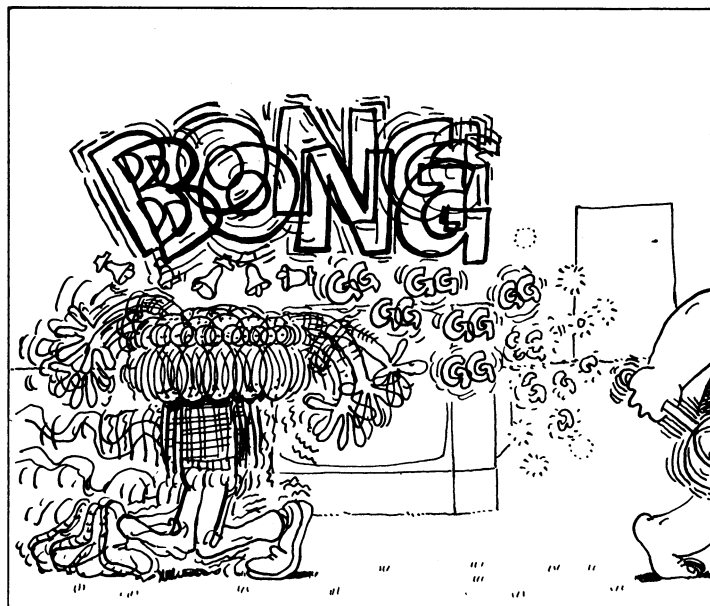
Kräftig durchgeschüttelt! Selbst die Hinweispeile der Sprechblase machen diese Tortour mit. Ausschnitt aus „*Umpah-Pah*“. *ZACK* 9 (1973): 15. Berlin-Hamburg: Koralle-Verlags-GmbH.

**Abb. 524**



Keine Hin- und Herbewegung, aber ein „Schnellstart“. Ausschnitt aus *Gr. Asterix-Band III*. a.a.O. 36.

**Abb. 526**



Auswirkungen eines heftigen Schlages: selbst das Geräuschwort wird „erschüttert“. Abb. aus *ÉDIKA. Schlimme Finger*. Sonneberg: Alpha Comic, 1996. 20.

**Abb. 525**



„Schattenboxen“ à la Donald. Abb. aus *Walt Disneys Lustige Taschenbücher* 10 (o.J.): 121.