

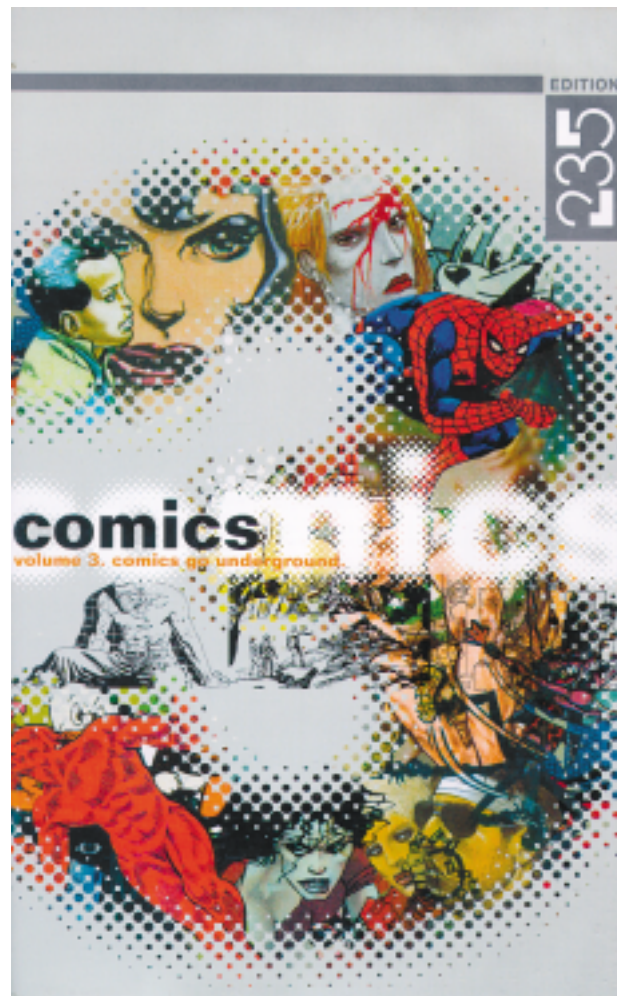
12.4 FILME UND VIDEOS

Abb. 785

Film- und Videoproduktionen, die das Medium Comic erläutern⁵⁹⁷ oder unmittelbar einsetzen, können in steigender Zahl käuflich erworben werden. Die Herstellung eigener Videos als Aufnahmen praktischer Arbeitsabläufe oder ausgewählter Gestaltungsschritte ist auf Grund der Makrofunktionen moderner Videokameras und deren unglaublicher Lichtstärke möglich geworden.

Zeichentrickfilme werden in unüberschaubarer Breite im Fernsehen angeboten. Ein gezielter Video-Mitschnitt aussagekräftiger Sequenzen oder ganzer Filme sollte heute kein technisches Problem mehr bereiten. Zeitlupen-, Zeitraffer- und Standbild-Funktionen der Videorecorder eignen sich hervorragend, um Vergleiche mit den Darstellungsweisen im Comic anzustellen. Auch die Kamera- und Bildschnitt-Techniken des „normalen“ Films bieten sich hier für bestimmte Schwerpunktsetzungen zu Analysezwecken an.

Die Parallelität der Entwicklung und Anwendung von Darstellungsprinzipien vergleichbarer Medien (Comic/Zeichentrickfilm, Comic/Film/Video) und ihre Weiterführung und Variation im Digitalbereich (Comic/DVD-Video, Comic/Computer-Animation) eröffnen Möglichkeiten, die über bisherige Unterrichtskonzepte deutlich hinausgehen können. Dies scheint mir ein lohnendes Forschungsfeld für weitere Untersuchungen zu sein, die den Rahmen dieser Arbeit aber deutlich überschreiten würden.



Band 3 der vierbändigen Video-Reihe *Comics: Von den Anfängen bis zur Gegenwart*. Köln: Edition 235, o.J.

⁵⁹⁷ Vgl. z.B. *Comics - Von den Anfängen bis zur Gegenwart*. Volume I-IV. Deutsche Fassung. Köln: EPISA, 1995.