

Inhalt

1. Einleitung	1
2. Zur Synthese von Comic und Film	2
2. 1 Comic - Eine Definition	2
2. 2 Bewegung: Ein zentrales Thema im Zuge der Technisierung	4
2. 3 Kurze Entstehungsgeschichte realer Comicverfilmungen	6
2. 4 Comic-Verfilmungen im digitalen Zeitalter	9
3. Robert Rodriguez und Frank Miller	12
3. 1 Frank Millers <i>Sin City</i>	13
3. 2 Der Hardboiled Kriminalroman und Film Noir	15
3. 3 Manga	18
4. Adaption des Films <i>Sin City</i> und seine Ästhetik im Kontext des medialen Transfers	19
4. 1 Die Medialität von Comic und Film im Vergleich	19
4. 2 Untersuchung zur Medialität von Comic und Film unter dem Aspekt der Darstellung von Bewegung am exemplarischen Motiv	25
4. 2. 1 Darstellung von Bewegung im Comic	25
4. 2. 2 Darstellung von Bewegung im Film	33
4. 2. 3 Bewegungsanalyse im Austausch von Comic und ihre Transkodierung in das Medium Film am Beispiel von <i>Sin City</i>	35
5. Infiltration des Comics in die digitalisierte Filmproduktion am Beispiel von <i>Dick Tracy</i>, <i>The Mask</i> und <i>Hulk</i>	39
6. Fazit	44
Anhang: Abbildungen als Beispiele zum Text	
Literaturverzeichnis	
Eidesstattliche Erklärung	

Analyse zur Medialität von Comic in Abgrenzung zu filmischen Medien am Beispiel von Frank Millers Artefakt „Sin City“

1. Einleitung

Diese Arbeit soll Aufschluss über die Medialität des Comics, also seiner medienspezifischen Wirkungsweisen auf den Leser, geben. Das funktioniert am besten im Vergleich zu einem anderen Medium. Das zweite Medium, mit dem ich den Comic vergleichen möchte, und das somit auch einer näheren Betrachtung unterzogen werden wird, ist der Film. Dabei werde ich mich im Besonderen der Darstellung von Bewegung innerhalb dieser beiden Medien widmen.

Die Verfilmung von Frank Millers Graphic Novel *Sin City* durch Robert Rodriguez ist u.a. deswegen als Beispiel gewählt worden, da sie aktuell eine der wenigen Verfilmungen ist, deren Ausgangslage sowohl die Ambitionen, als auch die technischen und finanziellen Mittel beinhaltete, der Comicvorlage stilistisch möglichst nah zu kommen. Obwohl Millers *Sin City* lange Zeit als unverfilmbar galt und ihr Schöpfer sich gegen jegliche Adaption aussprach, konnte Rodriguez Frank Miller schließlich nur deshalb zu dem Projekt der Comicverfilmung überreden, da er eine neue Art der Adaption vorschlug: Der Stil der Comicvorlage soll in Form einer authentischen Übersetzung der einzelnen Comic-Panels auf die Leinwand im Medium Film aufgegriffen werden.¹ Wie Meier schreibt, „[...] lehnt sich die Bildinszenierung des Films maximal an die Comic-Vorlage an.“² Rodriguez bemerkt: „I don‘t want to make Robert Rodriguez‘ *Sin City*. I want to make Frank Miller‘ s *Sin City*... because I love the material so much.“³ **Daher prädestiniert sich *Sin City*, die medienspezifischen Aspekte zu untersuchen, die trotz der möglichst hohen Annäherung des Films an den Comic, durch Transkodierung deutlich werden und die ich im Zuge dieser Arbeit anschaulich machen werde.** Dabei wird vor allem untersucht, wie Bewegung innerhalb des Comics dargestellt wird.

Die technischen Optionen, die eine hohe Adaption der Ästhetik eines Comics an einen Film überhaupt erst möglich machen, sind im Zuge der Digitalisierung anzusiedeln. Darum

¹ Russo, Chantal: *Paint it Noir - Vom Comic zum Film. Analyse eines Medienwechsels am Beispiel von Frank Millers „Sin City“*. Magisterarbeit (2007) im Besitz der Leuphana Universität, S. 2.

² Meier, Stefan: ‚Wie Helden laufen lernen‘ - Stil und Transkription in aktuellen Comics und Comic-Verfilmungen. In: Stöckl, Hartmut (Hg.): *Mediale Transkodierungen - Metamorphosen zwischen Sprache, Bild und Ton*. Heidelberg: Winter 2010, S. 207.

³ *Sin City: Behind the scenes* (2:06).

wird in dieser Arbeit ebenfalls behandelt, welchen Einfluss jene auf die „Comic-Ästhetik“ innerhalb des Filmmediums hat.

Da diese Abhandlung sich auf eine Comicverfilmung bezieht, ist es naheliegend anhand dieser ausschließlich die Medien Comic und Film zu vergleichen. Aus diesem Grund werden andere erzählende Medien, wie Literatur und Theater, hier keinem medialen Vergleich unterzogen. Des Weiteren geht es um die Adaption von Comics in den Realfilm, weswegen sowohl der Animationsfilm als auch der Zeichentrickfilm in dieser Arbeit nicht behandelt werden.

2. Zur Synthese von Comic und Film

In diesem Kapitel soll - mit Hilfe einer Definitionsfindung - ein erstes Verständnis für das Medium Comic gewährleistet werden. Anschließend wird ein Bogen zum Medium Film geschlagen, indem dargelegt wird, inwiefern der Aspekt der Bewegung innerhalb der Medien Film und Comic im Laufe der Geschichte Relevanz hatte, und wie er im gleichen Zug eine Verbindung zwischen diesen Medien schaffte. Daran anlehnend wird gezeigt, wie Comic und Film sich in Form von realen Comicverfilmungen in eine Synthese begeben. Welchen Einfluss die digitale Arbeitsweise auf dieselben haben kann, wird am Ende dieses Kapitels gezeigt.

2. 1 Comic - Eine Definition

In seinem Comic über Comics kommt Scott McCloud zu folgender Definition: Comics sind demnach **„[z]u räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.“**⁴

Der Begriff „Sequenzielle Kunst“ stammt von Will Eisner (1917-2005), einem US-amerikanischen Zeichner⁵. Er bedeutet, dass ein Comic immer aus einer Reihe von Bildern, den so genannten Panels oder Frames, besteht. Ein einzelnes Bild, in comichaftem Stil gestaltet, wird als Cartoon bezeichnet. Ein Comic besteht also mindestens aus zwei Panels. Eisner führte übrigens auch den Begriff „Graphic Novel“ (illustrierter Roman) ein, zu

⁴ McCloud, Scott: *Comics richtig lesen*. Hamburg: Carlsen Verlag (2. Auflg.) 1995 [1993], S. 17.

⁵ Comics von Eisner sind beispielsweise *The Spirit* (1940-1952), *Ein Vertrag mit Gott* (1978), *The Dreamer* (1986), *Zum Herzen des Sturms* (1991) und *Dropsie Avenue* (1994).

dessen Genre auch Frank Millers *Sin City* zählt. Eisner wirkte stilbildend für viele Generationen von Comic-Künstlern und hatte maßgeblichen Einfluss auf die Entwicklung von Comics innerhalb des 20. Jahrhunderts. Mit seinem Buch *Mit Bildern erzählen - Comics und sequentielle Kunst*⁶ gehört er zu den ersten, die diesem Medium eine erhöhte Aufmerksamkeit schenken und ihm einer kritischen Betrachtung unterzogen.

Der Begriff „Kunst“ ist McCloud jedoch zu allgemein und nicht wertfrei genug. Er ist darüber hinaus bestrebt, seine Definition nicht zu eng zu fassen und berücksichtigt auf diese Weise die Freiheit im Einsatz künstlerischer Mittel. Er bezieht weiter ein, dass es sich um ein visuelles Medium handelt, da er den Comic aber von der Animation unterschieden wissen will, formuliert er nun: „Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, nichtbewegte Zeichen.“⁷ (An dieser Stelle lässt sich bemerken, dass die „nichtbewegten Zeichen“ den „bewegten Bildern“ des Films gegenüberstehen.) Aber auch diese Variante genügt ihm noch nicht, da hier genauso gut Buchstaben, die zu Wörtern zusammengesetzt sind, gemeint sein könnten. Daher präzisiert er die Formulierung wieder: „Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen.“⁸ und fügt noch ein paar Worte zur unterschiedlichen Funktion der Zeichen hinzu: „[...] die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.“⁹

Ofenloch schreibt in Anlehnung an Bernd Weidenmann: „Die Welt des Comics ist eine Welt geschlossener ikonischer Zeichensysteme¹⁰ mit der Tendenz zur Übertreibung und Idealisierung.“¹¹ Somit sieht er eine Exaltiertheit, also eine künstliche Übersteigerung/Intensivierung, als charakteristisch für das Medium Comic an. „Diese Intensivierung betrifft sämtliche Bereiche und sämtliche Bedeutungsebenen.“¹² So sei z.B. das Prinzip der übertriebenen Objektmerkmale („Kindchenschema“, Muskeln, Busen etc. bei Menschendarstellungen; Größe, High-Tech-Appeal bei technischen Objekten;

⁶ Eisner, Will: *Mit Bildern erzählen - Comics und sequentielle Kunst*. Wimmelbach: Comic Press Verlag 1994.

⁷ McCloud 1995, S. 16.

⁸ ebd.

⁹ ebd.

¹⁰ Die Bedeutung der Zeichensysteme ist kulturell bedingt: Nasenbluten ist im japanischen Manga z.B. ein Symbol für sexuelle Erregung.

¹¹ Ofenloch, Simon: *Mit der Kamera gezeichnet. Zur Ästhetik realer Comicverfilmungen*. Saarbrücken: Akademiker Verlag 2012, S. 89.

¹² ebd.

Wassermassen, Steilheit von Schluchten etc. bei Naturereignissen und Horrorattribute etc. bei Fantasy-Figuren) Teil der Darstellungs-codes im Comic.¹³

Nach Ofenloch ist für den Comic des Weiteren die Verwendung visueller Stereotypen charakteristisch, die die Einordnung einer in einer Handlung stehenden Figur erleichtern soll. Dazu gehören eindeutige Setzungen in ‚gut‘ oder ‚böse‘ der Helden und Gegenspieler.¹⁴ Stereotypisierung bezieht sich aber auch auf die Darstellung von Objekten, was ebenfalls eine schnelle Erkennung gewährleisten soll.

2. 2 Bewegung: Ein zentrales Thema im Zuge der Technisierung

Eine genauere Untersuchung zur Darstellung von Bewegung innerhalb eines Comics lohnt sich. So stellt auch Schüwer die interessante Frage: „Wie kommt es, dass das Superheldengenre, das wie kaum ein anderes auf Bewegtheit der Helden setzt, ausgerechnet in einem Medium gedeiht, das mit einer Aneinanderreihung starrer Bilder arbeitet?“¹⁵

Im Folgenden und besonders ab *Kapitel 4. 2* wird der Aspekt der Bewegung einer genaueren Betrachtung unterzogen.

Trotz der dreitausendjährigen Geschichte der sequenziellen Kunst wurde die Darstellung von Bewegung in Comics, wie wir sie heute kennen, nämlich im Übergang von Panel zu Panel, in der Mitte des neunzehnten Jahrhunderts durch Rudolphe Toepffers heitere, satirische Bildergeschichten eingeführt. Der Genfer Schriftsteller war der erste, der sich intensiv mit Gestaltung und Wirkung der Bildgeschichten auseinandersetzte. Er selbst nannte seine Zeichnungen „Literatur in Bildern“¹⁶, mit denen er um 1830 „einen beeindruckend modernen Stand in Form und Ästhetik“¹⁷ erreichte. Seine Leistung war es, die Möglichkeit der Kombinationen von Bild und Erzähltext zu erkennen und darüber hinaus „höchst geschickt“ Bewegung, parallele Handlungsabläufe und die Verbindung von Raum und Zeit zu vermitteln. Bereits siebzig Jahre vor der Erfindung der Kinematografie setzte er somit Techniken ein, die wir heute als „filmisch“ bezeichnen würden,

¹³ vgl. Ofenloch 2012, S. 40 f.

¹⁴ vgl. Ofenloch 2012, S. 78 f.

¹⁵ Schüwer, Martin: *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag 2008, S. 75.

¹⁶ Toepffer, zit. nach Russo 2007, S. 14.

¹⁷ Russo 2007, S. 14.

vorausschauend, wie wechselnde Kameraeinstellungen.¹⁸ [Abb.1, S. I] Innerhalb weniger Jahre entwickelte sich „Bewegung“ zu einem Thema, das im Zuge der Technisierung, gerade im künstlerischen Bereich, ein hohes Maß an Wichtigkeit erhielt.¹⁹

Der Begründer der Serienfotografie, Eadweard Muybridge, gebrauchte 1872 komplexe Aufbauten mit 24 sukzessiv auslösenden Fotoapparaten, um im Auftrag eines kalifornischen Gouverneurs, den exakten Bewegungsablauf eines Pferdes zu bestimmen [Abb. 2, S. I]. Etwa zur gleichen Zeit erfand Étienne-Jules Marey, ein französischer Physiologe und Foto-Pionier, seine chronofotografische Flinte. Somit gelang es ihm Phasen von Bewegung in einem einzelnen Foto darzustellen²⁰ [Abb. 3, S. II]. 1879 erfand Muybridge dann das Zoopraxiskop, welches die in Einzelbilder zerlegten Bewegungsabläufe zu einer Art Kinofilm synthetisierte. Den gleichen Prozess „durchliefen“ auch noch etwa ein Elefant und ein Bison und seine berühmten Serienaufnahmen veröffentlichte er 1881 in Form von Albuminpapierabzügen unter dem Titel: „The attitudes of animals in motion“.²¹ Thomas Edison schließlich war der erste, der ein Patent über ein Verfahren erhielt, das Fotostreifen auf Zelluloid benutzte. Während der Film seinen spektakulären Aufstieg begann, formierten sich ein paar zeitgenössische Maler, um Bewegung auf einem einzigen Bild darzustellen. Dazu gehörten die Futuristen in Italien und Marcel Duchamp in Frankreich. Die künstlerische Strategie bestand in der Zerlegung von Bewegung in Phasen [Abb. 4/5, S. II und III]. Duchamp beschäftigte sich vermehrt mit der Idee von Bewegung, als mit der Wahrnehmung derselben und reduzierte das Phänomen beizeiten auf eine einzige Linie.²²

Nach McCloud habe ein anderes Medium während dieser Zeit „[...] ohne viel Aufsehen dasselbe Gebiet erkundet“²³ - er meint hiermit den Comic. Anfangs versuchte man es in Sequenzen mehrerer Bilder. Dann wurde entdeckt, dass Bewegung ebenso innerhalb eines Panels durch die „Bewegungslinie“ (auch „Speed Line“ oder im englischen Sprachraum

¹⁸ vgl. Russo 2007, S. 14.

¹⁹ vgl. McCloud 1995, S. 115 f.

²⁰ URL: www.kunstschule-digital.de [Die Darstellung von Bewegung.ppt; Stand: 16.08. 2012].

²¹ vgl. Schnelle-Schneyder, Marlene: *Photographie und Wahrnehmung: am Beispiel der Bewegungsdarstellung im 19. Jahrhundert*. Marburg: Jonas 1990, S. 79.

²² vgl. McCloud 1995, S. 118.

²³ McCloud 1995, S. 117.

„Action Line“), die nach McCloud „irgendwo zwischen dem Dynamismus der Futuristen und dem schematischem Konzept Duchamps liegt [...]“²⁴, dargestellt werden kann [Abb. 6, S. IV]. Wie die Bewegungslinien im Laufe der Zeit stilisiert und schematisiert wurden und irgendwann „[...] fast ein Eigenleben und eine körperliche Präsenz bekamen.“²⁵, ist ebenfalls anhand McClouds Darstellungen in *Comics richtig lesen* nachzuvollziehen [Abb. 7, S. V]. Die, im wahrsten Sinne des Wortes, Eigendynamik der Speed Lines ist seit Jahren eine Besonderheit des amerikanischen Comics. Sie können eine Dramatisierung von Vorgängen bewirken.²⁶ McCloud beobachtet verschiedene Ausformungen der Speed Lines. So versuchten manche Zeichner (z.B. Krigstein und Infantino) es mit Hinzunahme von Bewegungsphasen oder wieder andere, wie der Marvel-Zeichner Gene Colan mit fotografischen Schlieren [Abb. 8, S. VI]. Während sich in Amerika und besonders in Europa jedoch das Experimentieren mit Bewegungslinien in Grenzen hielt, haben sich die Japaner das Konzept der Bewegungsdarstellung zu eigen gemacht. Jene setzten auch erstmals das Konzept der „subjektiven Bewegung“ um, in dem sie den Leser „hinters Steuer“ setzten [Abb. 9, S. VII]. Mitte der achtziger Jahre verbreitete sich dieses Stilmittel auch unter den amerikanischen Zeichnern und seit Anfang der Neunziger ist es zu einem alltäglichen und allgemein gebräuchlichen Stilmittel geworden.²⁷

2. 3 Kurze Entstehungsgeschichte realer Comicverfilmungen

„Am 5. Mai 1895 erschien in der von Joseph Pulitzer herausgegebenen New Yorker Zeitung Sunday World ein Bildstreifen um einen rotzfrechen Straßenjungen, den der Zeichner Richard Felton Outcault nur mit einem Nachthemd bekleidet in der Stadt herumstreunen ließ.“²⁸ Nachdem Pulitzer das neue Farbverfahren ausprobierte, welches die Zeichnungen in hellem Gelb erstrahlen ließ, gewann die Reihe den Namen: *The Yellow*

²⁴ McCloud 1995, S. 118.

²⁵ McCloud 1995, S. 119.

²⁶ vgl. McCloud 1995, S. 120.

²⁷ vgl. McCloud 1995, S. 122.

²⁸ Seesslen, Georg: *Bilder für die Massen. Die prekäre Beziehung von Comic und Film und die dunkle Romantik des Neoliberalismus im neueren Comic-Kino*. In: Eder, Barbara/Klar, Elisabeth/Reichert, Ramón (Hg.): *Theorien des Comics. Ein Reader*. Bielefeld: transcript 2011, S. 255.

Kid. Es war die erste Kultfigur des Mediums Comic.²⁹ Seit 1907 hatten die meisten amerikanischen Zeitungen tägliche Comics.

Am 10. Juni 1895 führten die Brüder Auguste und Louis Lumière im Börsensaal zu Lyon eine Vorrichtung vor: den Cinématographe. Mit ihm wurde es möglich, fotografische Bilder in Bewegung aufzunehmen und zu projizieren. In den folgenden Monaten wurden Filme wie *Arbeiter verlassen die Fabrik Lumières* oder *Der begossene Rasensprenger* vor zahlendem Publikum gezeigt.³⁰

Fortan müssen sich sowohl der Comic als auch der Film bis heute darum bemühen, sich dem Ruf eines Mediums für das einfache Volk zu entledigen. Auch der häufig von „[...]anarchischer Infantilität, sozialem Realismus und militaristisch-politischer Propaganda“³¹ motivierte Gebrauch, haftet beiden Medien lange Zeit an.

Im Folgenden werde ich mich ausschließlich auf die US-amerikanische Comic- und Filmgeschichte beziehen, da diese den größten Einfluss auf die Entwicklung von Filmadaptionen des Comics in den Realfilm hatte.

„Die gegenseitige intermediale Vernetzung von Comic und Film besteht bereits seit der Frühzeit der beiden Medien. Sie impliziert nicht nur den Austausch von Charakteren, sondern auch die Übernahme von Ausdrucks- und Gestaltungsmitteln.“³² Auch die filmische Adaption von Comic-Geschichten hat eine lange Tradition. „Einflussreiche Verleger ließen ihre Zeitungs-Strips durch ihre Verfilmung in Real- oder Zeichentrickfilm von oft eigenen Filmfirmen weiter popularisieren, und Produktionsfirmen übernahmen gerne den Plot oder die Charaktere erfolgreicher Comics.“³³ Teilweise galten Comic-Filme nicht ganz zu Unrecht als „kid stuff“, da ein oftmals geringes Filmbudget und der Mangel an technischen Möglichkeiten eine qualitativ wertvolle Adaption nicht gerade begünstigten.³⁴

²⁹ vgl. ebd.

³⁰ vgl. ebd.

³¹ Seesslen 2011, S. 256. Der Amerikaner James Stuart Blackton entwickelte z.B. einen Film namens *Tearing Down the Spanish Flag* (1889), in dem der Regisseur selbst einen heldenhaften Infanteristen darstellt, der die Fahne des Feindes herunterreißt, um stattdessen die Stars and Stripes zu hissen.

³² Russo 2007, S. 32.

³³ Russo 2007, S. 37.

³⁴ vgl. Seesslen 2011, S. 256.

Bereits in den 1930er Jahren flimmerten die ersten Comic-Verfilmungen als sog. „Serials“³⁵ über die Leinwand. Dafür wurden zunächst die populären Comic Strips des *Morning Journal* oder dessen Konkurrenzblattes *World* als Vorlagen für Kino-Szenarien verwendet. Serien wie *Flash Gordon* oder *Buck Rogers* beeindruckten das Publikum - trotz ihrer Beschränkung hinsichtlich der technischen Umsetzbarkeit - besonders durch die spektakulären Stunt-Szenen der Superhelden. *Superman* und *Batman* dominierten sowohl in Heftform, als auch auf dem Bildschirm bis in die 1960er Jahre hinein. Dann, vor dem Hintergrund des Vietnamkriegs, eroberten glaubwürdigere Antihelden, allen voran Peter Parker alias *Spider-Man*, gerade die Herzen des meist jungen Publikums.³⁶ Jedoch lag das Hauptproblem dieser Adaptionen in der Tatsache, dass ein Comiczeichner seiner Fantasie freien Lauf lassen kann, während die Möglichkeiten der filmischen Realisierung der Adaptionen technisch noch sehr begrenzt waren.³⁷ Wie noch gezeigt werden wird, war die technische Innovation der Digitalisierung für Filmemacher diesbezüglich ein Befreiungsschlag. Damals überzeugten Comic-Adaptionen im Realfilm-Format jedoch nur selten bezüglich ihrer gestalterischen Umsetzung. Denn wie schon Kracauer bemerkte, sei es „ästhetisch fragwürdig“, „das Fantastische mit realistischen Mitteln zu vergegenwärtigen“.³⁸ *Superman*, der 1978 in die Kinos kam, überzeugte schon eher durch seine hochmoderne - allerdings noch analoge - Tricktechnik. Aber auch hier kommt die spezifische visuelle Ästhetik des Vorlagemediums, die mit analogen Mitteln nur schwer zu erreichen ist, noch kaum zum Tragen.

„Eine Ausnahme bildete Tim Burtons ‚Batman‘-Adaption von 1989, die besonders in der stilisierten Inszenierung, in Kostüm- und Kulissengestaltung die Comic-Welt von ‚Gotham City‘ aufgriff und damit der düsteren ‚Batman‘-Version von Frank Miller entsprach.“³⁹

³⁵ Serials sind billige Serienproduktionen, die als 20-minütiges Vorprogramm in den Kinos gezeigt wurden.

³⁶ vgl. Knigge, Andreas C.: *50 Klassiker: Comics. Von Lyonel Feininger bis Art Spiegelmann*. Hildesheim: Gerstenberg 2004, S. 168 f.

³⁷ vgl. Knigge, Andreas C.: *Alles über Comics. Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern bis zum Manga*. Hamburg: Europa Verlag 2004, S. 377.

³⁸ Kracauer, Siegfried: *Theorie des Films: Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. In: Witte, Karsten (Hg.): *Schriften*. Bd. 3. Frankfurt a. M.: 1973, S. 131.

³⁹ Russo 2007, S. 38 f.

Ebenfalls bilde Warren Beattys *Dick Tracy* von 1990 eine Ausnahme, da der Regisseur sich nicht darum bemüht habe, die Illusion von Realität hervorzurufen, sondern den Film auch stilistisch sehr plakativ wirken lassen.⁴⁰ Auf die *Dick Tracy*-Verfilmung werde ich im letzten Kapitel noch näher eingehen.

Im Jahr 2005 basiert jeder dritte Hollywood-Film auf einem Comic und von den 200 erfolgreichsten Filmen basieren 13 auf einer Comic-Geschichte.⁴¹

2.4 Comic-Verfilmungen im digitalen Zeitalter

„Mit der Digitalisierung der Filmproduktion kam es gegen Ende des 20. Jahrhunderts zu einem grundlegenden Einschnitt in die formalen und ästhetischen Ausdrucksformen des Mediums Film. Während die Basistechnologie des Films bis dato auf dem analogen, reproduzierenden Aufzeichnungsverfahren der Fotografie beruhte, hielt nun eine Technik Einzug, die selbst realitätsfremde Comic-Welten in Form von Daten im Computer kreieren konnte.“⁴²

Georges Lucas war an der Entwicklung des digitalen Films maßgeblich beteiligt. Nach dem großen Erfolg von *Star Wars: The Empire strikes back*⁴³(1977) gründete Lucas eine eigene Visual-Effects- und Computer-Animations-Abteilung, „[...] die zum Sammelbecken kreativer Tricktechniker wurde und sich seither für die Mehrzahl der Spezial-Effekte in den populären Hollywood-Großproduktionen verantwortlich zeichnet.“⁴⁴ In enger Zusammenarbeit mit Lucas habe Steven Spielberg mit seiner Firma *Amblien Entertainment* eine weitere Stufe der Computeranimation erreicht: „In *Jurassic Park* (1993) wurden lebensechte Saurier-Wesen computergeneriert und in die Filmbilder einkopiert.“⁴⁵ In *Space Jam* (1996) wurden dann virtuelle und reale Räume und Darsteller, wie acht Jahre zuvor bei *Roger Rabbit* (1988), miteinander vermischt. Dazu habe man eine *Motion-Tracking-Software* weiterentwickelt, die den Kamerabewegungen größere Freiheiten beim Filmen

⁴⁰ vgl. Russo 2007, S. 39.

⁴¹ ebd.

⁴² Russo 2007, S. 40.

⁴³ In diesem Film setzte Lucas sog. *Motion Control Cameras*, also Computer zur Steuerung der Kameras, ein, um Flugbewegungen der statischen Raumschiffsmodelle zu simulieren.

⁴⁴ ebd.

⁴⁵ Russo 2007, S. 40 f. (vgl. Mikos, Lothar: *Computeranimation im populären Film: „Jurassic Park“ (1993)*. In: Faulstich, Werner/Korte Helmut (Hg.): *Fischer Filmgeschichte* Bd. 5. 1995, S. 311).

der einzelnen realen Aktionen vor einem sog. „Greenscreen“ durch flüssigere Bewegungen und unbeschränkte Blickwinkel auch in die Raumentiefe ermöglicht habe.⁴⁶ Die Technik des Greenscreens, die, wie sich im Folgenden zeigen wird, auch für die *Sin City*-Verfilmung von hoher Relevanz ist, ermöglicht es darüber hinaus, computergenerierte Hintergründe und Objekte unmerklich in eine reale Spielfilmhandlung zu integrieren. In *Space Jam* dienen die virtuellen Hintergründe zur Darstellung extremer Kameraperspektiven. Außerdem sollen sie das Geschehen im Stadion dynamisieren und dem Look von Cartoons annähern.⁴⁷

„An den neuesten Verfilmungen zeigt sich, dass heute nahezu jedes gezeichnete Comic-Universum mittels digitaler Effekte in den Film transportiert werden kann.“⁴⁸ Daraus resultiert, dass die beiden Techniken der realen und der simulativen Darstellung durch die Optionen der virtuellen Animation oft nahtlos ineinander übergehen und sich nicht mehr wie früher klar voneinander unterscheiden lassen.⁴⁹ Dieser Umstand ist aus folgendem Grund brisant: „Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben, wissen, wissen wir durch die Massenmedien“⁵⁰, wie Luhmann schon formulierte. „Folglich lässt sich die Erfahrungsrealität nur schwerlich von der real dargestellten Realität unterscheiden - und es liegt oft nahe, die medial vermittelte ‚Realität‘ als ‚wahr‘ oder ‚wirklich‘ zu interpretieren.“⁵¹ Ein interessanter Aspekt, der hier aber nicht weiter vertieft werden kann.

Technisch funktioniert die digitale Arbeitsweise durch die Methode der Umwandlung in Zahlencodes. Das digitale Bild unterliege so nicht mehr den Begrenzungen, „[...] die der Abbildung als Repräsentation eines Vorgangs gesetzt sind - es ist nur an rechnerische Operationen gebunden und birgt so die Option der Simulation beliebiger Figuren und Objekte.“⁵² Da hiermit auch finanzielle und praktische Vorteile einhergehen, wird heute

⁴⁶ vgl. Russo 2007, S. 41.

⁴⁷ ebd.

⁴⁸ Russo 2007, S. 41.

⁴⁹ vgl. Russo 2007, S. 42.

⁵⁰ Luhmann, zit. nach Russo 2007, S. 43.

⁵¹ Russo 2007, S. 43.

⁵² Russo 2007, S. 44.

nahezu jede größere Filmproduktion digital nachbearbeitet, ob die Bilder nur optisch ‚aufgeputzt‘ oder komplette digitale Welten erschaffen werden:

„Bei Massenszenen können nun virtuelle ‚Statisten‘ einkopiert und vervielfältigt werden; Kulissen werden nicht mehr nachgebaut, sondern am Computer konstruiert. Die digitale Nachbearbeitung ist ‚aus Hollywood nicht mehr wegzudenken‘, und auch der direkte ‚Dreh‘ mit handlicheren, digitalen Video-Kameras ist nicht mehr nur bei Low-Budget-Produktionen oder dem Dokumentarfilm-Bereich üblich, sondern wird neben Lars von Trier ebenso von Hollywood-Regisseuren wie James Cameron oder Robert Rodriguez gepriesen.“⁵³

Nach Kurpanek eigne sich die spezifische Ästhetik der durch die digitale Kamera entstandenen Bilder besonders für die Darstellung filmfremder Medien - wie dem Comic - und fantastischer Inhalte, mehr als das körnige Filmbild der herkömmlichen Kamera, dem Eigenschaften wie „lebhaft“ und „naturalistisch“ zugeschrieben werden.⁵⁴

So ebne, nach Russo, die digitale Bildtechnik den Weg für eine formale und ästhetische Simulation anderer Medien, wie beispielsweise der des Comics, und ihrer spezifischen Ästhetik im Film. Neben dem Einsatz digitaler Aufzeichnungsverfahren ließen sich die medialen Differenzen von Comic und Film durch die moderne digitale Effektbearbeitung und Animation minimieren. Diese Methoden eignen sich u.a. zur Darstellung fantastischer Comic-Welten oder zum Kreieren eigentlich unrealistischer Bewegungsabläufe.⁵⁵

Die meisten digital erzeugten Filme sind bestrebt, einen, trotz der dargestellten Fantasie-Welten, möglichst starken Realitätseindruck beim Rezipienten zu simulieren.⁵⁶ Jedoch lässt sich ein weiterer Trend ausmachen, der durch die Möglichkeiten der Digitalisierung auftritt: Es geht bei diesem um die bewusste Hervorhebung des spezifischen technischen Simulationspotenzials des Mediums.⁵⁷ Seidl unterscheidet den overt postmodernen Film

⁵³ Russo 2007, S. 46.

⁵⁴ vgl. Kurpanek, Carsten: *Film ist nicht gleich Film. Digitale Aufnahmetechnik: der Tod des Zelluloids?* In: *epd Film*, Nr. 8, 2005, S. 32.

⁵⁵ vgl. Russo 2007, S. 46.

⁵⁶ vgl. Russo 2007, S. 48: Nach Bolter und Grusin das Prinzip der *Immediacy*: vgl. Bolter, Jay David/ Grusin, Richard: *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge/London: The MIT Press, 2000.

⁵⁷ ebd.: Nach Bolter und Grusin das Prinzip der *Hypermediacy* (s.o.).

und den covert postmodernen Film.⁵⁸ Während sich der covert postmoderne Film zwar durch eine Reihe postmoderner Charakteristika „[...] wie dem demonstrativen Gebrauch von Medienzitaten, von Ironie und Pastiche oder von nicht linearen Erzählweisen [...]“⁵⁹ bedient, reiht er sich dennoch in die Konventionen und Traditionen des narrativen Hollywood-Kinos ein, „[...] da er in erster Linie einen Illusions- bzw. Realismuseffekt erzeugen will“⁶⁰. Der overt postmoderne Film unternimmt dagegen „[...] gar keinen Versuch mehr, seine eigene Konstruiertheit und somit auch seine Künstlichkeit zu verbergen.“⁶¹ Zu der letzten Kategorie gehört Rodriguez Verfilmung des Comics *Sin City*. Gleichzeitig führe der Anstieg computergenerierter Bilder und digitaler Bildkompositionen laut Russo dazu, dass der Film weniger als mediale Einheit, denn als mehrschichtiges hypermediales Konstrukt wahrgenommen werde. Hier nennt der Autor die *Matrix*-Filme als Beispiel, deren Ästhetik sowohl von der eines Computerspiels, als auch von der eines Comics beeinflusst wurde.⁶²

3. Robert Rodriguez und Frank Miller

„Der Regisseur der *Sin City*-Verfilmung, Robert Rodriguez, reiht sich in die Gruppe von Filmemachern ein, die enorme Vorteile in der mit der Digitalisierung einhergehenden Umstrukturierung der Filmproduktion sehen.“⁶³ George Lucas persönlich stand ihm bei der Postproduktion seiner ersten digitalen Filme zur Seite. Nach Lucas' Vorbild gründete er ebenfalls ein eigenes Produktionsstudio, um den größtmöglichen Einfluss auf seine Filme zu haben. Außerdem ist der Texaner in Filmkreisen für seine unkonventionelle Arbeitsweise bekannt, was vermutlich zum Teil an seinen früheren Erfahrungen als Regisseur mit individuellen Independent-Filmen liegt, die mit - in technischer und

⁵⁸ vgl. Seidl, Monika: *Englishness in the Postmodern Condition. The Hugh Grant Case*. In: Kaltenböck, Gunther/Kastovsky, Dieter/Reichel, Susanne, eds.: *Anglistentag 2001 Wien. Proceedings*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier 2002, S. 344 - 351.

⁵⁹ Vionier, Véronique: *Von der Graphic Novel zum Film – Postmoderne und die Repräsentation von Gender in Frank Millers SIN CITY*. URL: www.ruhr-uni-bochum.de [Vionier. pdf, Stand: 18.08.2012].

⁶⁰ ebd.

⁶¹ ebd.

⁶² vgl. Russo 2007, S. 50.

⁶³ Russo 2007, S. 55.

finanzieller Hinsicht - sehr beschränkten Mitteln auskommen mussten. Seinen Durchbruch hatte er 1992 mit der Low-Budget-Produktion *El Mariachi*.⁶⁴

Daneben gilt Frank Miller als enfant terrible der US-amerikanischen Cartoonisten. Mit *Daredevil*, *Ronin* und *Batman - The Dark Knight* trug er neben Alan Moores *Watchmen* oder Sienkiewicz' *Elektra* und *The Shadow* entscheidend zu einer neuen US-Comic-Kunst bei, die mit den Klischeevorstellungen des ausschließlich positiv besetzten Superhelden endgültig brach und stattdessen „[...] dem Publikum einen Blick auf die psychologische Motivation der Helden sowie auf die kulturellen Auswirkungen ihres Handelns“⁶⁵ gewährte. Denn je korrupter die Gesellschaft ist, desto mehr neigen diese Helden zur „[...] Selbstjustiz nach ebenso persönlichen wie fragwürdigen moralischen Ansprüchen“⁶⁶.

Neben *Batman - The Dark Knight* stellt *Sin City* das wohl bekannteste Comic-Werk des Künstlers da.⁶⁷ Die Serie „[...] gilt in zeichnerischer und narrativer Hinsicht als innovativer Höhepunkt des amerikanischen Comic-Künstlers.“⁶⁸

Die erste Episode von *Sin City* erschien im April 1991 in der Jubiläumsausgabe zum fünfjährigen Bestehen des Verlags Dark House Comics. Nach eigener Aussage haben ihn zu *Sin City* Romane von Mickey Spillane und die anderer *hard boiled*-Autoren, sowie die Werke des Film noir inspiriert. Zusätzlich inspirierten ihn die in den USA ausschließlich schwarzweiß erschienenen Mangas, deren Erzählweise, wie Miller fand „fast wie ein Daumenkino funktioniert“: „Was die Einfachheit und Funktionalität der Zeichnungen betrifft, ist *Sin City* meine am stärksten vom Manga beeinflusste Arbeit.“⁶⁹

3.1 Frank Millers *Sin City*

Bevor Frank Miller 1991 mit der Arbeit an *Sin City* begann, war er über lange Zeit mit dem Drehbuch für die Hollywood-Produktion *Robocop* beschäftigt. „Er hatte jahrelang nicht gezeichnet, war ernüchtert vom Filmgeschäft und wollte endlich seinen

⁶⁴ vgl. ebd.

⁶⁵ Russo 2007, S. 57.

⁶⁶ ebd.

⁶⁷ vgl. Russo 2007, S. 58.

⁶⁸ Russo 2007, S. 59.

⁶⁹ Miller zit. nach: Knigge, Andreas C.: *His ideas made some people mad. Frank Miller und das amerikanische Babylon*. In: Miller, Frank: *Sin City. Stadt ohne Gnade*. (Band 1). Ludwigsburg: Amigo Grafik 2011, S. 11.

Jugendtraum von einer ‚knallharten‘ Kriminal-Geschichte in Comic-Form verwirklichen.⁷⁰ *Sin City* war nun ein sehr persönliches Projekt:

„And so I decided I would get back into it, but this time I would simply do what I wanted to do, with no apologies. [...] I took some of the notes I'd had - I had come up with the series title ‚Sin City‘ a while before - and worked up a story line, and sat down and simply started drawing. I think I've never approached anything with less thought about audience or clients. It was very gratifying.“⁷¹

Miller schuf mit *Sin City* Geschichten um eine von Korruption und Kriminalität beherrschte Großstadt. Er wählte Los Angeles als Vorbild, welches er zur ‚Sünden‘-Stadt stilisierte. Durch seine schablonenhaften Schwarzweiß-Zeichnungen kam u.a. die Brutalität und Härte menschlicher Abgründe zum Ausdruck.⁷²

Neben den drei Graphic Novels *The Hard Goodbye*, *That Yellow Bastard* und *The Big Fat Kill* diente die Episode *The Customer is Always Right* aus dem *Sin City* Band *Booze, Broads, & Bullets* als Grundlage für die Verfilmung von Frank Millers *Sin City*. Die restlichen Werke der insgesamt 13-bändigen Reihe können in diesem Rahmen leider nicht behandelt werden. Im Folgenden gebe ich eine kurze Plotbeschreibung der für die Verfilmung relevanten Bände:

Der Held des ersten Bandes der Serie, *The Hard Goodbye*, ist der vorbestrafte Mörder und *Outlaw* Marv, dessen nächtliche Geliebte, Goldie, einem Menschenfresser zum Opfer gefallen ist. Bei diesem handelt es sich um den Ziehsohn des Kardinal Roark, dem obersten Stadtherren. So begibt sich Marv, gemeinsam mit Goldies Zwillingschwester Wendy, auf einen Rachefeldzug durch die imaginäre, amerikanische Großstadt *Basin Ville*. Es gelingt ihm am Ende zwar, seinen persönlichen Kampf um Gerechtigkeit zu gewinnen und den Kardinal und dessen Ziehsohn dingfest zu machen, jedoch findet auch Marv schließlich auf dem elektrischen Stuhl sein Ende.

In *The Big Fat Kill* gerät der ehemalige Polizist Dwight aufgrund einer Verkettung unglücklicher Umstände in eine Auseinandersetzung zwischen den Huren, die in der Altstadt (*Oldtown*) von *Basin Ville* leben, und Handlangern von Senator Roark, die die Frauen in ihre Gewalt bringen und somit deren Unabhängigkeit beenden wollen. Als Grund

⁷⁰ Russo 2007, S. 59.

⁷¹ Miller zit. nach Russo 2007, S. 59.

⁷² vgl. Harvey, Robert C.: *The Art of the Comic Book. An Aesthetic History*. Univ. Press of Mississippi: 1996, S. 259.

dient ihnen der - unbeabsichtigte - Verstoß der Altstadt-Bewohnerinnen gegen ein ungeschriebenes Gesetz, das besagt, dass kein Polizist in *Oldtown* zu Schaden kommen darf. Sonst zerbricht der Waffenstillstand zwischen den „Walküren“, der Mafia und der korrupten Polizei. Bei dieser zunächst durch die Prostituierten nicht als Polizist identifizierten Person handelt es sich um den provokativen und gewalttätigen Jacky Boy. Die Frauen sahen sich genötigt, ihn und seine Gang für immer loszuwerden und die Prostituierten und schließlich auch Dwight, versuchen nun alles, die Leiche verschwinden zu lassen, um den Frieden in *Oldtown* zu wahren.

That Yellow Bastard dreht sich um die letzten Dienststunden von Polizist Hartigan, der einen merkwürdigen Fall um eine Kindesentführung aufdecken will. Bei dem sadistischen Pädophilen handelt es sich um den Sohn von Senator Roark, der seinen perversen Neigungen offenbar ungehindert frönen kann, da er von der Polizei und dem Rest der Welt gedeckt wird. Obwohl es Hartigan am Ende gelingt, den mittlerweile zum gelben Monster mutierten Junior zu töten, hat die Geschichte kein Happyend: Er opfert sich, um die mittlerweile erwachsene Nancy zu schützen.

Aus dem sechsten *Sin City* Band *Broads, Beer and Bullets* ging die Story *The Customer is Always Right* als Prolog in Rodriguez Verfilmung ein. Hier soll ein Auftragskiller seinen eigenen ‚Kunden‘ erschießen. Bei diesem handelt es sich um eine schöne Frau, die in seinen Armen den Tod findet und somit die Erlösung von einem - aufgrund ihres verbrecherischen und rachsüchtigen Ex-Freundes - angsterfüllten Leben.

„Das Comic-Epos versammelt zahlreiche intermediale Themen und Verweise, entwickelt sie aber zugleich mit ausgesuchten comiceigenen Mitteln weiter und gibt ihnen so eine moderne Qualität.“⁷³ Die folgenden Abschnitte geben Auskunft über diejenigen Bezugsmedien, „[...] welche Inhalt und Ästhetik von *Sin City* am meisten beeinflussten: der Hardboiled-Kriminalroman, der Film noir und der japanische Manga.“⁷⁴

3.2 Der Hardboiled Kriminalroman und Film Noir

⁷³ Russo 2007, S. 59.

⁷⁴ ebd.

Miller nahm für *Sin City* Sprache und Motive der Hardboiled-Krimis zum Vorbild und fand eine wichtige stilistische und ästhetische Inspiration im Film noir der 1940er und -50er Jahre.⁷⁵

Nach Knigge interessierten sich die so genannten *hard-boiled*-Autoren nicht so sehr für das Verbrechen an sich und dessen Aufklärung, wie das z.B. bei viktorianischen *mystery stories* von Edgar Ellen Poe oder Arthur Conan Doyle der Fall war, sondern vielmehr wurde „[...] in einer knappen, lakonischen Sprache [der] Zustand der amerikanischen Gesellschaft“ kommentiert, sowie ihre Haltung zum Verbrechen im „ungeschminkten Realismus“ Ausdruck verliehen.⁷⁶ Als Begründer dieser Gattung kann Carroll John Daily gelten, dessen *The False Burton Combs* bereits 1922 erschienen waren. Anlass derartiger Auseinandersetzungen mit dem Verbrechen innerhalb urbaner Atmosphäre war „[d]as organisierte Gangstertum, das in den Jahren der Prohibition prosperierte und die Schlagzeilen der Tageszeitungen bestimmte [...]“.⁷⁷ Allein 1931 hätten die Schießereien nur in den Straßen von Chicago bereits 486 Todesopfer gefordert. „Die amerikanische Stadt war zum mörderischen Asphaltschungel geworden, ein modernes Babylon, in dem die Politiker korrupt, die Cops gekauft und die Sünde billig waren.“⁷⁸ Bekannter als Daily ist und offiziell als Begründer des *hard-boiled*-Genres gilt Dashiell Hammett, der dem nach Knigge einsamen, wortkargen und desillusionierten Privatdetektiv Sam Spade das Leben einhauchte und zu einer literarischen Heldenfigur des 20. Jahrhunderts avancierte. Seine Aufgabe sei es gewesen, sich als letzte Instanz in einer gottverlassenen Welt, für 10 Dollar Spesen am Tag für die Gerechtigkeit einzusetzen.⁷⁹ Fortan variierten die Autoren amerikanischer Kriminalromane mit der Charakterisierung ihrer Protagonisten und mit dessen Ausmaß an Selbstwirksamkeit bezüglich eines Happy Ends. „Während Raymond Chandler seinen Phil Marlowe melodramatisch romantisierte, machte Mickey Spillane Mike Hammer zum wütenden Rammbock [...]“.⁸⁰ Miller sei mit *Sin City* noch einen Schritt

⁷⁵ vgl. Russo 2007, S. 62.

⁷⁶ vgl. Knigge 2011, S. 9.

⁷⁷ ebd.

⁷⁸ Knigge 2011, S. 9 f.

⁷⁹ vgl. Knigge 2011, S. 10.

⁸⁰ Knigge 2011, S. 10.

weiter gegangen, da in seiner Sündenstadt nicht einmal mehr ein Privatdetektiv Hoffnung auf ausgleichende Gerechtigkeit verspräche.⁸¹

Nach John Hustons Verfilmung von Hammetts *The Maltese Falcon*

„[...] kam es in den vierziger Jahren zu einem regelrechten Boom von Filmen, in deren Düsternis, Desillusion und Zynismus sich die Stimmung einer in die Krise geratenen Gesellschaft abbildete und für die der französische Filmkritiker Nino Frank 1946 in einem Essay den Begriff Film noir prägte.“⁸²

„Die dem Film noir zugeordneten Filme sind durch einen ungewöhnlichen kohärenten Stil vereint, der in der Filmgeschichte Hollywoods ohne Beispiel ist.“⁸³ Charakteristisch für diese Werke sei „[...] ihre schwarzweiße, vom Expressionismus des deutschen Stummfilms beeinflusste Ästhetik, die den filmischen Raum durch scharfe Kontraste aus Licht und Schatten dramaturgisch parzelliert [...]“.⁸⁴ Frank Miller habe diese Technik in *Sin City* aufgegriffen und durch die teilweise wie Linolschnitte oder Foto-Negative wirkenden Bilder ins Extrem gesteigert. Ganz in der Tradition der Noir-Regisseure habe Miller seine Objekte und Personen durch die extreme Ausleuchtung gleichrangig behandelt, „[...] so dass seine Figuren verdinglicht und noch verlorener wirkten, als sie es in ihrer aus den Fugen geratenen Welt ohnehin schon sind.“⁸⁵

Fällt schon Millers *Sin City* durch den totalen Verzicht von Graustufen auf (was allerdings schon durch den japanischen Manga ein bekanntes Stilmittel ist), so entsteht in Rodriguez Filmadaption, durch die häufige Verwendung des „Scherenschnitt-Looks“, eine noch nicht da gewesene Filmästhetik, die ohne digitale Bild-Nachbearbeitung unmöglich gewesen wäre. Laut Steinbauer-Grötsch überträgt der Film noir „durch die Lichtgestaltung und Kameraführung die Emotionen und psychischen Dispositionen der Figuren in optische Zeichen“.⁸⁶

⁸¹ vgl. ebd.

⁸² ebd.

⁸³ Russo 2007, S. 63.

⁸⁴ Knigge 2011, S. 10.

⁸⁵ vgl. Knigge 2011, S. 10 f.

⁸⁶ Steinbauer-Grötsch, zit. nach Russo 2007, S. 65.

Ein typisches narratives Stilelement des Film noir ist die subjektive Perspektive des Ich-Erzählers, die durch den oftmals lakonischen Erzählkommentar aus dem „Off“⁸⁷ unterstützt wird. Die Erzähler sind meist gleichzeitig Protagonisten, weswegen sie als „homodiegetische Erzähler“ bezeichnet werden.⁸⁸ Auch dieses Stilmittel findet in den Film und in Millers *Sin City*, in Form Panel begleitender Textfelder, Eingang. Außerdem ist im Film noir eine verworrene Erzählstruktur, z.B. durch Rückblenden, bestimmend, was einen Bruch der linearen Plot-Konstruktion bewirkt. Des Weiteren werden mit den Stereotypen des Detektivs, der Femme fatale und des *Good-Bad-Girls* klassische Charakterkonstruktionen Hollywoods angegriffen: „Sie zeigen ambivalente und instabile Charaktere mit inneren Konflikten, problematisieren die aufkeimende Angst des Mannes vor der modernen, emanzipierten Frau, hinterfragen die heterosexuelle Liebe oder verzichten auf ein Happyend.“⁸⁹ Die Kameraarbeit unterstützt diesen subjektiven Blick auf Verwirrenheit und Zwilichtigkeit „[...] durch expressive Einstellungsgrößen und extreme, oft subjektive Kamerapositionen“⁹⁰

3.3 Manga

*„Der Begriff ‚Manga‘, frei übersetzbar als ‚spontanes Bild‘, ist eine japanische Bezeichnung für eine Vielzahl zeichnerischer Gattungen. Somit sind alle Comics auch Mangas, nicht jeder Manga ist jedoch ein Comic. Die Ursprünge liegen den Historikern zufolge in satirischen Bildrollen aus dem 12. Jahrhundert, und in den schwarzweißen Holzschnitten in Buchform, die gegen Ende des 17. Jahrhunderts Geschichten erzählten.“*⁹¹

Ab Ende des 19. Jahrhunderts kam es durch den Einfluss des gerade entstandenen Comic-Strips in amerikanischen Zeitungen zur heutigen Form des Mangas. Charakteristisch sind die überwiegend schwarzweiße Bildgestaltung, eine hohe Bildfrequenz und ein geringer Textanteil. Im japanischen Original sind allein Titelseiten oder als Blickfang fungierende Teile farbig, europäische Ausgaben sind teilweise auch durchgehend koloriert. Sowohl eine

⁸⁷ Ton oder Sprache aus dem Off ist für die handelnden Figuren nicht hörbar.

⁸⁸ vgl. Russo 2007, S. 63.

⁸⁹ Russo 2007, S. 63 f.

⁹⁰ „Die subjektive Kamera, auch *point of view* genannt, vereint den Kamerastandpunkt mit dem Figurenstandpunkt, so dass der Zuschauer den Eindruck bekommt, das Geschehen mit den Augen des Protagonisten zu erblicken“ (Russo 2007, S. 65).

⁹¹ Russo 2007, S. 66.

hohe Panel-Dichte, als auch die viel genutzten Speedlines verleihen den Geschichten Dynamik.⁹²

Dies sind Stilmittel, die auch Miller in *Sin City* nutzt. Allerdings verwendet er eine andere Art Speedlines, auf die ich später noch eingehen werde. Text verwendet Miller seitenlang keinen, aber dann wieder sehr langen, der die Gedanken des jeweiligen Protagonisten enthält aber auch längerer Dialoge wiedergibt. Bezüglich der Kolorierung beschränkt sich Miller interessanter Weise auf die Titelseiten, während Rodriguez auch innerhalb des Films Farbakzente setzt, die aufgrund der restlichen Schwarzweiß- oder Grautonhaltung umso kontrastreicher sind.

Auch folgende Stilmittel greift Miller auf: Die Seitengestaltung ist beim Manga wichtiger als das Einzelbild. Denn zugunsten eines dynamischen Erzählrhythmus geht es vornehmlich um die Beziehungen zwischen den Panels, als um das Einzelbild. Perspektiven- und Einstellungswechsel, sowie die Variation der Formen und Größen der Panels sorgen für eine temporeiche Erzählung. Daneben verwendet Miller aber auch häufig ganzseitige Panels. Auch grafische und narrative Vereinfachungen dienen einem intensiven Erzählrhythmus. Des Weiteren steht beim Manga die Person im Mittelpunkt, weswegen der Ausgestaltung des Hintergrundes eher eine zweitrangige Rolle zukommt.⁹³ Auch bei Miller zeichnen sich die Hintergründe durch einen hohen Grad an Stilisierung und Vereinfachung aus.

Nach Russo gäbe es zwar eine große Bandbreite verschiedener Manga-Stile und -Genres, weshalb sich keine generelle Formensprache darstellen ließe. Trotz allem ließe sich jedoch festhalten, dass sein Erscheinungsbild insgesamt durch Werke bestimmt sei, deren Panels unter oft sparsamsten Linieneinsatz konventionelle typisierte Figuren und stark reduzierte Bildhintergründe zeigen.⁹⁴ Die spezifische Formgestaltung des Manga verdanke sich der japanischen Leserichtung: „Bildreihung und Texte verlaufen vertikal, entsprechend der japanischen Schreibweise von oben nach unten und von rechts nach links.“⁹⁵ Miller passt sich jedoch den europäischen Konventionen an und seine Graphic Novels sind daher von links nach rechts zu lesen.

⁹² vgl. ebd.

⁹³ ebd.

⁹⁴ vgl. Russo 2007, S. 66 f.

⁹⁵ Russo 2007, S. 67.

4. Adaption des Films *Sin City* und seine Ästhetik im Kontext des medialen Transfers

Zur Realisierung einer Comic-Verfilmung muss ein Transfer von comicspezifischen Codes zu filmspezifischen Codes geleistet werden. Es findet somit eine Transkodierung statt. In diesem Kapitel werde ich zunächst klären, was comic- und filmspezifische Codes sind. An *Sin City* wird dabei exemplarisch vorgeführt, wie diese Form der Transkodierung funktionieren kann: Welche comicspezifischen Codes übernimmt der Film *Sin City* in ästhetischer Hinsicht? Dieses Vorgehen dient der Erkenntnisgewinnung an der medienspezifischen Ästhetik von Comic und Film. Außerdem wird dadurch aufgezeigt, welche neuartige Filmästhetik in *Sin City* durch die Anlehnung an den Comic entsteht. Schließlich wird die Transkodierung besonders umfangreich in Bezug auf den Aspekt der Bewegung untersucht.

4.1 Die Medialität von Comic und Film im Vergleich

Analysebegriffe wie ‚Montage‘, ‚Naheinstellung‘ oder ‚Aufsicht‘ rufen interessanter Weise den Eindruck hervor, es handle sich um eine Terminologie, die in erster Linie der Filmanalyse zuzuordnen sind. Bildergeschichten setzen aber eine Vielzahl dieser Ausdrucksmittel schon lange vor der Erfindung des Films ein. „Die allgemeine Tendenz, den Comic mit Hilfe der kinematografischen Terminologie zu definieren und zu analysieren, resultiert schlichtweg aus der historisch weiter zurückliegenden Filmforschung.“⁹⁶ Dennoch zeigt dieser Umstand, dass Comic und Film wesentliche Gemeinsamkeiten haben:

„In beiden Fällen handelt es sich um Bewegungsbilder, in beiden Fällen ist die Komposition von Syntagmen (Kapitel, Szene, Einstellung, Bild, Element) mit Paradigmen (Text, Farbe, Perspektive etc.) verknüpft, die ihren besonderen Wert aus den Wiederholungen und Variationen ziehen.“⁹⁷

Bewegung ist nach dieser Definition beiden Medien inhärent und wird in ihnen bildlich dargestellt. In der Art und Weise der Darstellung unterscheiden sich Comic und Film jedoch elementar, worauf ich in Kapitel 4.2 näher eingehen werde.

⁹⁶ Russo 2007, S. 32.

⁹⁷ Seesslen 2004, S. 257.

Gemeinsam ist ihnen die **Präsentation der Handlung über das Bild**, wobei sich Bild und Text ergänzen.⁹⁸ Auch findet in beiden Medien eine Montage statt: Im Comic werden die einzelnen Panels zu einem Seitenlayout und schließlich zu dem Gesamtwerk zusammengefügt, im Film geschieht dies durch die Montage der einzelnen Einstellungen.

In Bezug auf die **Bildkomposition** zeigen sich ebenfalls große Parallelen zwischen den beiden Medien: Der Schwerpunkt des Bildes liegt in der Bildmitte. Ferner ist die Bildaufteilung innerhalb eines Panels in Linien, Flächen und Formen mit der Schwarz-Weiß- oder Farbaufteilung im Film vergleichbar.⁹⁹

Die wichtigste Parallele zwischen Comic und Film entstünde jedoch nach Krichel durch die – im Comic nur metaphorisch zu verstehende – **Kameraeinstellung/Kameraperspektive**. In beiden Medien seien alle Kameraaufnahmen im Spektrum zwischen „Totale“ und „Detailaufnahmen“ möglich:

„In der Regel werden in Comics die Figuren und die Handlung in Halbtotale, d.h. in der Größe der menschlichen Gestalt, oder in Naheinstellung, d.h. Figur bis zur Hüfte, dargestellt. Die Lagerung der Blickachse (z.B. Vogel- oder Froschperspektive) kann in beiden Medien variiert werden. Eine fantasievolle Gestaltung des Bildes ist im Comic durch die Zeichnung, im Film u.a. mit Hilfe von Computertricks und Spezialeffekten möglich.“¹⁰⁰

Rodriguez hält sich mit Bildkomposition, Kameraeinstellung und -perspektive meist detailgenau an die Vorlage. „Schräge Perspektiven in der Kameraarbeit gehören unmißverständlich [sic] zum potenziellen Stilinventar realer Comicverfilmungen [...]“¹⁰¹. Neben der schon im Film noir gebräuchlichen gekanteten Kameraeinstellungen ist nun mit den technischen Möglichkeiten der CGI-Aufnahmen¹⁰² auch eine perspektivische Ungebundenheit der Bilder im Film möglich, die Rodriguez nutzt und damit auf das Vorlagemedium verweist. „In dieser Form sind Aufnahmen realisierbar, die aus jeder

⁹⁸ vgl. Krichel, Marianne: *Erzähltheorie und Comics - Am Beispiel von Zeitungscomics des „Herald Tribune“*. In: Grünewald, Dietrich (Hg.): *Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung*. Bochum u. Essen: Christian A. Bachmann 2010, S.33.

⁹⁹ vgl. Krichel 2010, S. 33 f.

¹⁰⁰ Krichel 2010, S. 34.

¹⁰¹ Ofenloch 2012, S. 68.

¹⁰² CGI steht als Abkürzung für „Computer Generated Image“ und bezeichnet am Computer hergestellte Figuren, Bilder, Hintergründe und ähnliche Elemente der Tricktechnik. Gebräuchlich ist auch die Bedeutung „Computer Graphics Image“.

Position heraus und bis dahin unerreichter Überzeugungskraft jeden denkbaren Blickwinkel und jede erdenkliche Einstellungsgröße ein- bzw. annehmen können.“¹⁰³ Auf eine Drehbuchadaption der *Sin City*-Geschichte wurde verzichtet. Stattdessen wurden Millers Graphic Novels wie ein Story Board genutzt und dienten somit als „original“ Drehbuch für die filmische Übersetzung.¹⁰⁴ In der Postproduktion wurden die filmischen Aufnahmen mit Hilfe einer speziellen Kamera direkt auf die Zeichnungen von Frank Miller übergeblendet, was eine detailgetreue Angleichung der einzelnen Einstellungen und Szenen an die Vorlage ermöglichte.¹⁰⁵

In folgenden Punkten, die sich auf die Anforderungen an den Rezipienten beziehen, unterscheiden sich die Medien Comic und Film jedoch:

- Aufgrund des erhöhten Abstraktionsgrades der speziellen Comiccodes ist der Leser zu einer **aktiveren Rezeption** angehalten, als das beim Anschauen eines Films der Fall ist.
- Die Zuschauer des Films **sehen und hören** die Handlung simultan.
- Beim Comic ist die Rezeptionsdauer dagegen **individuell**.

Folgenden Transkodierungen sind durch eine Adaption des Mediums Film an das Medium Comic umzusetzen:

- Es findet ein **Wechsel vom statischen zum bewegten Bild** statt.
- Im Film wird eine Ergänzung von auditiv wahrnehmbarer **gesprochener Sprache und Geräuschen** realisiert.¹⁰⁶
- Die Figuren des Comics müssen prototypisch durch **reale Schauspieler** ersetzt werden.
- Es findet eine **Aufhebung der Bild-Sequenzierung auf der Fläche** statt.¹⁰⁷

Am Beispiel der *Sin City*-Verfilmung kann jedoch gezeigt werden, dass die „[...] comic-spezifischen Stilpraktiken auch im Film in besonderer Weise aufgenommen werden können.“¹⁰⁸

¹⁰³ Ofenloch 2012, S. 68.

¹⁰⁴ vgl. Vorwerk, Thomas 2005: *Sin City*. http://www.satt.org/film/05_08_sin-city.html [Stand: 10.08. 2012].

¹⁰⁵ vgl. Wright, Bradford W. (2001): *Comic Book Nation. The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore: John Hopkins University Press (o.S.).

¹⁰⁶ Für die Hintergrundmusik im Film gibt es im Comic übrigens keine Entsprechung, „[d]a Comicfiguren alle im Bild vermittelten ‚Töne‘ ‚hören‘ können (außer den in Denkblasen dargestellten Musiknoten beispielsweise) [...]“ (Meier 2010, S. 205).

¹⁰⁷ vgl. Meier 2010, S. 205.

¹⁰⁸ ebd.

So liegt ein weiterer Unterschied zwischen Comic und Film in der Darstellung des **Bildhintergrunds**: Während im Comic immer die Möglichkeit bestehe, sowohl Vorder- als auch Hintergrund „scharf zu stellen“, müsse der Blick des Betrachters beim Film zwangsläufig auf entweder Vorder- oder Hintergrund fokussiert werden: „Der (Real-)Film hat, schon technisch bedingt, nur einen begrenzten Schärfbereich, dessen Einschränkungen er nur durch komplizierte Tricks entfliehen kann.“¹⁰⁹ Dieser Umstand ermöglicht zwar eine Steuerung der Aufmerksamkeit des Rezipienten (die Möglichkeit besteht im Comic allerdings auch), dafür biete der Comic aber „[...] Raum für Details und kleine Gags, die sich im Hintergrund des Bildes abspielen und oft interessanter sind, als die eigentliche Geschichte.“¹¹⁰ Dieser Problematik kann Rodriguez jedoch Dank der digitalen Bildbearbeitung entgehen. Dadurch, dass die Hintergründe des Bildinhalts nicht real, sondern im Nachhinein vollkommen digital entstanden sind, kann das Phänomen der Bildschärfe bzw. Bildunschärfe analoger Filme umgangen werden.

Ein anderer narrativer Aspekt, der Comic und Film unterscheidet, ist die Tatsache, dass die **Gedanken** jeglicher Figuren im Comic jederzeit durch Lettering (Beschriftung im Comic) in Form von Textblasen oder einfachen Textfeldern innerhalb oder außerhalb eines Panels zum Ausdruck kommen können. Im Film gibt es die Möglichkeit, die Figuren ihre Gedanken laut sprechen zu lassen, was in den meisten Situationen jedoch unangemessen erscheint. Oder die Gedanken werden aus dem Off gesprochen, wobei hierbei die Handlung in der Regel unterbrochen werden muss. Eine dritte Möglichkeit ist der Einsatz eines Erzählers, der aber meist nur Stellvertreter einer einzigen Person sein kann.¹¹¹ Im Film *Sin City* werden die Gedanken meist aus dem Off gesprochen. Das funktioniert in diesem Fall. Denn die Handlung wird zwar oft unterbrochen, doch mit der hierdurch entstehenden Statik des Bildes, findet gleichzeitig ein beabsichtigter Verweis auf das Comic-Medium statt. Durch längere Kameraeinstellungen wird das bewegte Bild hierbei zum statischen Bild der Comic-Vorlage „eingefroren“. Damit tritt das Zeitkontinuum des Films stärker in den Hintergrund und das Einzelbild wird akzentuiert.

Der Film bietet zusätzlich die Möglichkeit des **Kameraschwenks** innerhalb einer Einstellung, was im Comic innerhalb eines Panels nicht darstellbar ist. Auch für die

¹⁰⁹ URL: http://www.comic-i.com/aaa-icom/docs/tippstricks_bewegung1.html [Stand: 28.07.2012].

¹¹⁰ ebd.

¹¹¹ vgl. ebd.

Änderung der **Film- Bildlaufgeschwindigkeit** (z.B. Zeitlupe) gäbe es zumindest in kurzen Zeitungscomics keine Entsprechung.¹¹² Dennoch kann das Zeitempfinden beim Rezipienten des Comics gelenkt werden, was allerdings nur, wie bereits angedeutet, durch räumliche Variationen gelingt (vgl. hierzu auch *Kapitel 4. 2. 1*).

In der **Figurendarstellung** zeigen sich erhebliche Unterschiede zwischen den beiden Medien, die jedoch, wie auch im letzten Kapitel durch den Film *The Mask* beispielhaft erläutert, mit Hilfe der digitalen Bildbearbeitung aufgehoben werden können. Die Figuren eines Comics sind mehr oder weniger stilisiert gezeichnet. Zusätzlich sind sie oft mit symbolischen Attributen oder signifikanten Merkmalen ausgestattet, um eine schnelle Wiedererkennung zu ermöglichen. Aus diesem Grund tragen sie (besonders in Comicserien) auch oft die gleiche Kleidung und verändern nie ihre Frisur. Der Schwerpunkt der Mimik liegt im Comic häufig auf der schematisch stilisierten Darstellung der Augen, der Augenbrauen/Lider und dem Mund, welche darüber hinaus meist übertrieben dargestellt wird, damit sie „lesbar“ bleibt. Im Film ist die Darstellung der Mimik dagegen durch die realistische Abbildung wesentlich nuancenreicher. Sowohl im Comic als auch im Film sind detaillierte „Großaufnahmen“ der Mimik möglich, sowie eine Auswahl der dargestellten Körperelemente¹¹³: „Diese *Betonung durch Selektion* ist damit in beiden Medien ein erzählerisches Mittel.“¹¹⁴ Auch die comicspezifische Stilisierung der Figuren transkodiert Rodriguez in die Verfilmung, was insbesondere durch die scherenschnittartigen Sequenzen gelingt.

Interessant ist des Weiteren, dass McCloud die Reduktion der Mimik als eine Stärke des Mediums betrachtet, die in naturalistischen Darstellungen, wie es im Film z.B. in der Regel der Fall ist, fehlt: „Durch die Reduktion eines Bildes auf seine wesentliche ‚Information‘ kann der Zeichner diese Information in einer Weise hervorheben, wie es der naturalistischen Kunst nicht möglich ist.“¹¹⁵ Einen anderen Vorteil sieht McCloud in der Universalität, die ebenfalls durch Reduktion entsteht: „Man könnte sagen, je cartoonhafter ein Gesicht ist, desto mehr Menschen stellt es dar.“¹¹⁶

¹¹² vgl. Krichel 2010, S. 34.

¹¹³ ebd.

¹¹⁴ Krichel 2010, S. 35.

¹¹⁵ McCloud 1995, S. 38.

¹¹⁶ McCloud 1995, S. 39.

Wie bereits gezeigt wurde, können durch die technischen Erneuerungen im Zuge der Digitalisierung in der Filmproduktion Stil-Elemente des Comics vermehrt filmisch umgesetzt werden. Dies geschieht im Film „[...] durch visuelle Anspielungen auf das Codesystem [...]“¹¹⁷ des Comics. Dabei wird die Erzählweise des Comics mit filmischen Mitteln weiterentwickelt. Nach Meier ergibt sich durch die Aufnahme comichafter Code-Einheiten im Ergebnis etwas Neues, das auch im filmischen Code-System bisher noch nicht prototypisch vorhanden war.¹¹⁸

Dieses Prinzip macht sich der Film *Sin City* in besonderem Maße zu eigen:

*„Der Film Sin City, der von Robert Rodriguez in Zusammenarbeit mit dem Zeichner der Comic-Vorlage, Frank Miller inszeniert wurde, macht die beschriebene Praxis transkodierender Transkriptionen geradezu zum Hauptthema des Films. Während die in den 1990er Jahren verfasste und mehrfach ausgezeichnete Underground-Comic-Serie, wie erwähnt, bereits visuelle Stil-Elemente des Film Noir aufgenommen hatte, lehnt sich die Bildinszenierung des Films maximal an die Comic-Vorlage an. Die Comic-Panels wurden bezüglich Farb- und Formgebung der Bildinhalte, der Bildausschnitte und der Bildperspektive filmisch genau nachgestellt.“*¹¹⁹

4. 2 Untersuchung zur Medialität von Comic und Film unter dem Aspekt der Darstellung von Bewegung am exemplarischen Motiv

Ein Aspekt, der Comic und Film im gesteigerten Maße unterscheidet, ist die Darstellung von Bewegung. Die bewegten Bilder des Films stehen den statischen des Comics gegenüber. In diesem Kapitel wird erklärt, welche Möglichkeiten der Darstellung von Bewegung es in beiden Medien gibt. Innerhalb des Comics muss medienbedingt auf das Zeigen eines natürlichen Bewegungsablaufes, wie es beim Film möglich ist, verzichtet werden. So ist der Rezipient des Comics dazu angehalten die Codes, die Bewegung bedeuten, aktiv zu entschlüsseln. Das bewegte Bild des Films besteht zwar ebenfalls aus

¹¹⁷ Meier 2010, S. 206.

¹¹⁸ vgl. Meier 2010, S. 206.

¹¹⁹ Meier 2010, S. 207.

statischen Bildern, diese laufen aber zu 24 pro Sekunde hintereinander auf einer Fläche ab, so dass der Eindruck einer natürlichen Bewegung entsteht.¹²⁰

Der Anspruch, Bewegtheit in starren Bildern auszudrücken, stellt gewissermaßen ein Paradoxon dar. Es bedarf daher eines Erfindungsreichtums, um mit abstrahierenden Methoden innerhalb der sequenziellen Kunst dennoch Bewegung darstellen zu können. Auf diese wird in diesem Kapitel verstärkt eingegangen. Die Untersuchung wird mit Beispielen und Abbildungen aus *Sin City* untermauert.

4. 2. 1 Darstellung von Bewegung im Comic

Nach McCloud ist ein wesentliches Merkmal der sequenziellen Kunst die Bedeutungserschließung durch Induktion, die innerhalb eines Panels stattfinden kann (beispielsweise, wenn nur ein kleiner Ausschnitt des Ganzen gezeigt wird), aber immer gefordert ist, wenn es um die Übergänge von Panel zu Panel geht. Hierzu auch Marianne Krichel:

„Die Panelgrenze bildet den visuellen Freiraum, der den Leser oder die Leserin ganz auf seine/ihre Imagination ausrichtet. Grafisch wird hier die Konstruktionspraxis markiert, die der Rezipierende leisten muss, um dem Handlungsstrang zu folgen, denn die Panels selbst gewähren auf diesen nur schlaglichtartige Einblicke.“¹²¹

Diese Bedeutungskonstruktion durch Induktion ist - allerdings unbewusst - auch schon während der Filmrezeption der Fall: „Wenn wir einen Film sehen, finden ununterbrochen Induktionsschlüsse statt...vierundzwanzig Mal pro Sekunde. Um genau zu sein: Unser Gehirn wandelt, unterstützt von der Nachwirkung der Empfindung, eine Reihe von Einzelbildern zu einer fortlaufenden Bewegung um.“¹²² Denn jedes neue Panel entspricht im Prinzip dem Schnitt im Film: „Der Rezipient muss sich aufs Neue über Ort und handelnde Personen orientieren.“¹²³

Das Fernsehen erfordere nach McCloud noch ein höheres Maß an Induktion, da es nur aus einem einzigen Lichtpunkt bestünde „[...]“, der so schnell über den Bildschirm rast, dass er

¹²⁰ vgl. McCloud 1995, S. 73.

¹²¹ Meier 2010, S. 203.

¹²² McCloud 1995, S. 73.

¹²³ Russo 2007, S. 20.

[...] ein paar hundertmal mein Gesicht [entspricht einer Einstellung] nachzeichnet.“¹²⁴ Bei der Rezeption eines Comics wirkt der Leser allerdings bewusst induktiv mit, weswegen die Induktion hier deutlicher als in allen anderen Medien Vermittler von Wandel, Zeit und Bewegung ist. Das hat auch zur Folge, dass der Leser besonders im Medium Comic mit seiner Phantasie entscheidend zur Bedeutungskonstruktion (bzw. zur Bewegungskonstruktion) beiträgt.¹²⁵ Martin Schüwer bezieht sich auf eine Abhandlung des Sportpsychologen Ennenbach, wenn er erklärt, dass in der Motivation eine bestimmte Bewegung auszuführen, nicht die Summe der Bewegungen relevant sind, sondern das „Bild“ einer Bewegung, die „man situationsbezogen zu verwirklichen trachtet“¹²⁶. Daraus begründet Schüwer die Selbstverständlichkeit mit der der Rezipient des Comics Bewegung assoziiert, sofern diese Darstellung den End- oder Wendepunkt einer Bewegung zeigt.¹²⁷ Darüber hinaus müsse die Darstellung von Bewegung innerhalb eines statischen Bildes nicht ausschließlich phänomenologischen Kriterien entsprechen. So beobachtet der Kunstpsychologe und Filmtheoretiker Rudolf Arnheim, dass „galoppierende Pferde in neuen und klassischen Kunstwerken immer falsch dargestellt werden, nämlich in ‚äußerster Streckung‘“.¹²⁸ Das habe nach Arnheim aber gute Gründe: „Nur die äußerste Streckung der Beine kann die Intensität der physischen Bewegung in eine Bilddynamik übertragen, auch wenn kein galoppierendes Pferd jemals - außer bei einem Sprung - die Beine in dieser Weise streckt.“¹²⁹ Es lässt sich zusammenfassend sagen, dass der Rezipient keinen Bewegungsablauf vorgeführt bekommen muss, um Bewegung zu assoziieren. Um Bewegung allerdings nachzuempfinden, muss das Bild oder Panel den Wendepunkt einer Bewegung zeigen und gegebenenfalls müssen, zu Gunsten einer Intensivierung, phänomenologisch bedingte Grenzen überschritten werden.

In Anlehnung an Gilles Deleuze unterscheidet Schüwer zwei von Grund auf unterschiedliche Darstellungsweisen von Bewegung im statischen Bild: Den „dominanten Bewegungswechsel“, auf den sich der vorherige Absatz bezieht, und die

¹²⁴ McCloud 1995, S. 73.

¹²⁵ vgl. ebd.

¹²⁶ Ennenbach, zit. nach Schüwer 2008, S. 42.

¹²⁷ vgl. Schüwer 2008, S. 43.

¹²⁸ Arnheim, zit. nach Schüwer, S. 43.

¹²⁹ ebd.

„Zwischenbewegung“¹³⁰. Nach Deleuze ist der dominante Bewegungswechsel der Antike zuzuordnen. Er zeigt sich durch die eine Synthese in der „Pose“. So bestehe für die Antike Bewegung im „geregelten Übergang von einer Form zur anderen, das heißt in einer Ordnung von Posen oder hervorgehobenen Momenten, wie in einem Tanz“.¹³¹ Hierbei würden die Wesenszüge einer Bewegung und der Verweis auf eine Gesamtidee überliefert. Unter Einbezug der antiken Philosophie habe die Pose darüber hinaus das Ziel, „das Ewige zu denken“¹³². Wie Schüwer hinzufügt, sei mit der „Gestalt“, wie Ennenbach sie erklärt, ebenfalls ein dominanter Bewegungswechsel vorgeführt. Jene enthalte jedoch motorische Impulse und führe zu einem sehr körperlichen Nachempfinden.¹³³ Somit kann ein dominanter Bewegungswechsel nach Deleuze eine Pose darstellen, womit eine Idee, ein stereotyper Vorgang übermittelt wird. Derselbe kann aber auch nach Ennenbach Gestalt sein, dessen Synthese von Bewegung beim Betrachter eine motorische Einfühlung bewirkt.¹³⁴ Bei beiden handelt es sich um die Darstellung einer Synthese von Bewegungen. Die Unterscheidung des dominanten Bewegungswechsels von der Zwischenbewegung beruft sich wieder auf Deleuze. Er ordnet die Zwischenbewegung der Moderne zu. Hiermit ist ein „Momentschnitt“ gemeint, so zu sagen eine Zufallsaufnahme oder auch die mechanische Abfolge zufälliger Momente, wie das z.B. beim Film der Fall sei, zeigt.¹³⁵ Nach Deleuze impliziert darüber hinaus nur der Momentschnitt die Möglichkeit etwas Neues, Unvorhergesehenes hervorzubringen.¹³⁶ Die Zwischenbewegung kann gerade, weil hier kein körperliches Nachempfinden erzeugt wird, zu einer distanzierten Wahrnehmungshaltung des Rezipienten führen: „Wenn der Bewegungswechsel besonders geeignet ist, beim Betrachter eine mitempfindende Haltung hervorzurufen, dann evoziert die Zwischenbewegung eine distanzierte, genau wahrnehmende Haltung.“¹³⁷ Statt der Synthese wird mit der Bewegungsdarstellung im Falle des Momentschnitts eine Analyse

¹³⁰ Schüwer 2008, S. 47.

¹³¹ Deleuze, zit. Nach Schüwer 2008, S. 45.

¹³² ebd.

¹³³ vgl. Schüwer 2008, S. 45.

¹³⁴ vgl. Schüwer 2008, S. 45 ff.

¹³⁵ vgl. Schüwer 2008, S. 46.

¹³⁶ vgl. ebd.

¹³⁷ ebd.

betrieben. Schüwer weist darauf hin, dass die erläuterten Unterscheidungen nur auf Bewegungen anzuwenden sind, die einen Bewegungswechsel enthalten. Z. B. sei das bei einem rotierenden Planeten oder einem rasenden Auto nicht der Fall. Weiter bemerkt er, dass die Pose, der dominante Bewegungswechsel von ideellem, transzendentalen Charakter, sich nicht immer eindeutig von der Gestalt, dem dominanten Bewegungswechsel, der körperliche Einfühlung suggeriert, unterscheiden lässt. Der dominante Bewegungswechsel kann also auch doppeldeutig sein. Für Schüwer ist dies ein Grund, warum die Darstellung von Superhelden gerade im Comic so erfolgreich ist: Denn diese Doppeldeutigkeit entspricht dem Wesen des Superhelden, der gleichzeitig Figur und Prinzip ist. Mit der romanhaften Figur ist ein Identifikationsangebot gegeben, was der Gestalt entspricht. Das übergeordnete Prinzip (z.B. bei *Superman*: Recht und Ordnung und bei *Batman*: Rache) entspricht der transzendentalen Bewegungspose.¹³⁸ Dies lässt sich mit der von Ofenloch als charakteristisch für das Medium Comic beobachteten Exaltiertheit in Verbindung bringen: Im dominanten Bewegungswechsel ist die Bewegung auf ihrem Höhepunkt. Eine zusätzliche Intensivierung durch Überschreiten phänomenologischer Grenzen führt zu einer exaltierten Bewegung.

Darstellungen von Bewegung in Comics sind zudem auf verschiedenen semantischen Ebenen möglich: Innerhalb eines Panels (durch Bewegungslinien, eine Dynamik vermittelnde Körperhaltung oder den „Rhythmus der Dauer“, auf den ich noch näher eingehen werde) und im Übergang von Panel zu Panel. Da es sich beim Comic um sequenzielle Kunst handelt, ist neben der eben durchgeführten Bewegungsanalyse innerhalb eines Panels ebenfalls zu untersuchen, wie Bewegung im Übergang von Panel zu Panel gestaltet werden kann.

Nach Scott McCloud lassen sich sechs Typen von Übergängen unterscheiden: Von Augenblick zu Augenblick, von Handlung zu Handlung, von Gegenstand zu Gegenstand, von Szene zu Szene, von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt und Übergänge durch Paralogie.¹³⁹ Für die Darstellung von Bewegung sind nur die ersten beiden Übergänge von höherer Relevanz, weswegen auf die anderen Übergangsarten nicht weiter eingegangen wird.¹⁴⁰

¹³⁸ vgl. Schüwer, S. 77 f.

¹³⁹ McCloud, Scott: *Comics machen. Alles über Comics, Manga und Graphic Novel*. Hamburg: Carlsen 2007 [2006], S. 15.

¹⁴⁰ vgl. McCloud 1995, S. 115.

Beim Übergang von Augenblick zu Augenblick wird eine bestimmte Handlung in einer Reihe von aufeinanderfolgenden Momenten dargestellt. Dabei lässt sich die Wahrnehmung des Rezipienten der dargestellten Handlung - ähnlich der Zeitlupe im Film - steigern. Aus Perspektive des Comic-Produzenten könne der Autor einen solchen Übergang beispielsweise wählen, „[...] wenn man die Handlung verlangsamen, die Spannung steigern, kleine Veränderungen erfassen und eine Art ‚filmischer‘ Bewegung erzeugen möchte.“¹⁴¹ Diese Art „filmischer“ Bewegung als Illusion von Bewegung lässt sich veranschaulichen, wenn man sich die Technik des Daumenkinos vor Augen führt. Hierbei kann die Bewegung des abgebildeten Gegenstands dargestellt sein, aber ebenfalls - etwa bei der Abbildung eines Gegenstands, der immer größer zu werden scheint - kann das sich Nähern der Fokalisierungsinstanz¹⁴² gemeint sein.

Wird ein Übergang von Handlung zu Handlung dargestellt, werden die Zeitsprünge von Panel zu Panel meist größer als die im Übergang von Augenblick zu Augenblick eingeschätzt. Eine eindeutige Unterscheidung dieser beiden Arten gibt es jedoch streng genommen nicht, wenn etwa schon McClouds angeführtes bildliches Beispiel für den Augenblick zu Augenblick-Übergang in zwei Panels das Schließen eines Auges zeigt, was genau so als Handlung verstanden werden kann. Beim Übergang von Handlung zu Handlung wird allerdings der Fokus eher auf den Fortlauf der Erzählung gelegt.

Ebenfalls rufen neben den sich bewegenden Gegenstand platzierte Bewegungswörter wie „schüttel!“ die Vorstellung einer bestimmten Bewegung (oder von Geräuschen) hervor.

Werden Figuren oder Gegenstände dargestellt, die den Panel-Rahmen durchbrechen, wird eine Bewegung zum Betrachter hin wahrgenommen.

Wir sehen, dass Bewegung und Zeit in einem engen Zusammenhang stehen. Denn Bewegung ist ohne Zeit nicht möglich.¹⁴³ Es ist also ebenfalls zu untersuchen, wie Zeit innerhalb des Comics funktioniert.

Nach Gerard Genette beschreiben Zeitdehnung, Zeitraffung und Zeitdeckung das Verhältnis von erzählter Zeit, also der Zeit, die eine geschilderte Handlung in Anspruch

¹⁴¹ McCloud 2007, S. 16.

¹⁴² Mit der Fokalisierungsinstanz ist hier die Erzählinstanz gemeint, aus dessen Blickwinkel heraus gerade bildlich erzählt wird.

¹⁴³ Mathematisch ergibt sich „Bewegung“ aus den Komponenten Strecke (s), Geschwindigkeit (v) und Zeit (t). Das belegt die Formel für „gleichförmige Bewegung“: $s = v \cdot t$. Die Formel gibt lediglich Aufschluss über einen generellen Zusammenhang von Bewegung und Zeit. Denn die von uns untersuchte Bewegung innerhalb des Comics fällt unter kein physikalisches Gesetz, da es sich nicht wirklich um Bewegung handelt, sondern nur um ihre Darstellung derselbigen.

nimmt, zu der Erzählzeit, die die Rezeptionsdauer betrifft. Bei der Zeitdehnung dauert die Rezeption länger als die Handlung der Geschichte, das Gegenteil ist bei Zeitraffung der Fall. Bei der Zeitdeckung beanspruchen beide eine ähnliche Zeitdauer.¹⁴⁴ Diese Konzepte lassen sich auf den Film besonders gut anwenden, da die Rezeptionsdauer fremdbestimmt ist. Anders beim Comic: Der Betrachter kann weitestgehend selbst bestimmen, wie lange er ein Frame betrachtet. Daher kommen Effekte der Zeitdehnung und Zeitraffung im Comic nur dann zustande, wenn Zeitdeckung ganz und gar ausgeschlossen werden kann. So kann von Zeitraffung im Comic beispielsweise die Rede sein, wenn ein ganzer Lebenslauf in wenigen Panels dargestellt wird. Zeitdehnung geschieht, wenn in mehreren Panels sonst nicht derartig wahrnehmbare Momente, wie z. B. die detaillierte Darstellung einer Kugel beim Flug, nachdem sie abgefeuert wurde, dargestellt werden¹⁴⁵ [Abb. 10, S. VIII].

Die Konzepte der Zeitdehnung und Zeitraffung lassen sich aus genannten Gründen nur in den wenigsten Fällen auf die Bilderfolge anwenden. Daher schlägt Schüwer in Anlehnung an Henri Bergsons Begriff vom „Rhythmus der Dauer“¹⁴⁶ vor, sich in der Zeitanalyse auf das unterschiedliche Verhältnis von Rhythmus und Dauer der erzählten Geschichten zu beziehen.¹⁴⁷ Schüwer nimmt hierfür die Ursprungsgeschichte, die „origin story“¹⁴⁸, von *Batman* als Beispiel. Die gleiche Geschichte wurde als erstes vom *Batman*-Schöpfer Bob Kane (1949) in 5 Panels geschildert, während Frank Miller in *The Dark Knight Returns* (1989) hierfür rund 33 Panels veranschlagte, der Rhythmus seiner Erzählung also relativ hoch ist. Nach Schüwer drückt Miller auf diese Weise die hohe Anspannung des Protagonisten aus, der aufgrund seiner traumatischen Erinnerung von den auf ihn einstürmenden „Gegenwarten“¹⁴⁹ überwältigt wird. Der niedrigere Rhythmus, den Kane verwendet, suggeriere dagegen eine höhere Distanziertheit und Reflexivität des Helden, der weitgehend Herr seiner Erinnerungen zu sein scheint.¹⁵⁰ Es könne hier jedoch nicht

¹⁴⁴ vgl. Schüwer 2008, S. 52.

¹⁴⁵ vgl. Schüwer 2008, S. 53.

¹⁴⁶ vgl. Bergson, Henri: *Materie und Gedächtnis. Eine Abhandlung über die Beziehung zwischen Körper und Geist*. Hamburg: Meiner 1991 [1896], S. 132.

¹⁴⁷ vgl. Schüwer 2008, S. 62.

¹⁴⁸ „Diese sogenannten *origin stories* sind der zentralste Bestandteil der Pop-Mythologie eines jeden Superhelden. Sie werden nicht nur immer wieder erzählt, sondern dabei auch der jeweiligen Lesergeneration sowie den aktuellen Erfordernissen der Serie angepasst.“ (Schüwer 2008, S. 55).

¹⁴⁹ vgl. Bergson 1991, S. 132.

¹⁵⁰ vgl. Schüwer 2008, S. 63.

von einer Zeitdehnung oder Zeitraffung die Rede sein, da die dargestellten Vorgänge auch unter natürlichen Bedingungen problemlos wahrnehmbar seien.¹⁵¹ Diese Rhythmen der Dauer können aber auch innerhalb eines Panels mit mehreren Bewegungsstadien, vergleichbar mit einem mehrfach belichteten Foto, dargestellt werden.

Schüwer sieht in diesen Rhythmen ein weiteres Potenzial für die Bewegungsdarstellung von Superhelden im Medium Comic: Mit den statischen Bildern können Rhythmen der Dauer dargestellt werden, die sonst nicht wahrnehmbar wären, wie z.B. die von *The Flash*, der sich so schnell bewegen kann, dass dies für Normalsterbliche nicht sichtbar wäre, nämlich fast gleich der Lichtgeschwindigkeit.

An der Bewegungslinie ist bemerkenswert, dass sie im Gegensatz zu Bewegungsstadien, in der Realität zu keinem Zeitpunkt mit dem Auge wahrnehmbar ist, weswegen sie als Mittel der Bewegungsdarstellung recht artifiziell wirkt.¹⁵² Speedlines können beispielsweise bei Körperteilen eingesetzt werden, die sich am schnellsten bewegen (wie etwa Füße) oder einen „Kreisbogen beschreiben, innerhalb dessen sich der Rest der Bewegung abspielt.“¹⁵³ Oder sie betonen die motorische Dominante der Bewegung, also jenen Körperteil, der für die Ausführung der Bewegung die wichtigste Rolle spielt. Eine Bewegungslinie, die eine erlebnismäßige Dominante umspielt, konzentriert sich nicht auf den gerade biomechanisch relevanten Körperteil, sondern auf den, der zur gesamten Bewegungsdurchführung besonders wichtig ist.¹⁵⁴ Ebenfalls kann ohne besondere Hervorhebung die Bewegung eines ganzen Körpers darstellen. [Abb. 11, 12 und 13, S. IX].

„Bewegungsbahnen haben nicht nur eine Lage, sondern auch eine Richtung im Raum. Bewegungslinien im Comic werden vielfach nicht als geometrische Linien gestaltet, sondern erhalten visuell geradezu eine eigene Materialität, die diese Richtung ausdrückt: von schmal zu breit, von transparent zu undurchsichtig, von blasser zu kräftiger Kolorierung.“¹⁵⁵

¹⁵¹ vgl. Schüwer 2008, S. 62.

¹⁵² vgl. Schüwer 2008, S. 67.

¹⁵³ Schüwer 2008, S. 67 f.

¹⁵⁴ vgl. Schüwer 2008, S. 68 f.

¹⁵⁵ Schüwer 2008, S. 69.

Unter Einbezug der Wahrnehmungspsychologie, für die „[...] ein Einfluss der Augenbewegung auf die Bewegungswahrnehmung unstrittig ist“¹⁵⁶ kann ebenso konstatiert werden, dass eine Bewegung, die mit der natürlichen Leserichtung - nämlich von links nach rechts - einhergeht, wesentlich dynamischer wirkt, als das umgekehrt der Fall wäre.¹⁵⁷ Dementsprechend kann auch das Frameformat dazu genutzt werden, eine Bewegung optisch zu beschleunigen, sofern das Format gemäß der Bewegungsrichtung gewählt wird, da der Blick des Rezipienten innerhalb der Form wandert, die der Frame festlegt.¹⁵⁸ Zuletzt sei noch einmal die Möglichkeit der nach McCloud „subjektiven Bewegung“¹⁵⁹ aufgezeigt [Abb. 9, S. VII]. Hier wird mithilfe von Bewegungslinien ein Effekt erzeugt, der den sich bewegenden Blick des Rezipienten simuliert: „Aus dem Blick *auf* die Bewegung wird ein Blick *aus* der Bewegung“¹⁶⁰. Dieser Effekt kann im Comic ebenfalls - dank der Möglichkeiten digitaler Bildbearbeitung - mit Wischeffekten erzielt werden.¹⁶¹ In Anlehnung an Goldstein¹⁶² schlägt Schüwer den Terminus „Fließlinie“ vor, denn: „Die Bewegungslinie zeigt nur die Vergangenheit der Bewegung an. Die Linie des optischen Fließens hingegen zeigt, wohin die Bewegung führt.“¹⁶³

4. 2. 2 Darstellung von Bewegung im Film

Die Arbeit bezieht sich insbesondere auf die Untersuchung der Darstellung von Bewegung im Comic und mit ihrer Transkodierung in den Film. Daher werde ich im folgenden Kapitel lediglich eine Übersicht über die Möglichkeiten der Bewegungsdarstellung im Film geben.

¹⁵⁶ Schüwer 2008, S. 70.

¹⁵⁷ vgl. ebd.

¹⁵⁸ vgl. Schüwer 2008, S. 71

¹⁵⁹ vgl. McCloud 1995, S. 122.

¹⁶⁰ Schüwer 2008, S. 73.

¹⁶¹ vgl. ebd.

¹⁶² vgl. Goldstein, E. Bruce: *Wahrnehmungspsychologie. Eine Einführung*. Heidelberg: Spektrum/Akademischer Verlag, 1997 [1996], S. 301.

¹⁶³ Schüwer 2008, S. 74.

Bewegung im Film lässt sich unter verschiedenen Gesichtspunkte betrachten: a) die „Eigenbewegung der Handlung“ bzw. die Bewegung der dargestellten Objekte vor der statischen Kamera und b) die Bewegung der Kamera selbst.¹⁶⁴ Im Comic sowie im Film lässt sich demnach darüber hinaus unterscheiden, ob sich der abgebildete Gegenstand bewegt oder die Fokalisierungsinstanz.

Die Urform kinematographischer¹⁶⁵ Bewegung zeigt sich bewegende Objekte mit statischer Kamera. Die „laufenden“ Bilder wurden als Stilmittel geschätzt und ausgekostet und sind heute Sinnbild einer Epoche „[...] in deren Filmen Leute hin- und herjagen, einander in den Weg geraten, stürzen, rutschen, purzeln.“¹⁶⁶

Ab 1908 eröffneten sich dann dem Operateur mit der bewegten Kamera schon während der Stummfilmzeit eine Bandbreite neuer Ausdrucksmöglichkeiten:

„Die fahrende und schwenkende Kamera bewegt sich auf die Objekte zu oder entfernt sich von ihnen, in beliebigem Tempo und in gleichbleibenden oder veränderten Zeitmaßen; sie bestreicht, ‚panoramiert‘ in weitem Gesichtswinkel eine Szenerie; sie umkreist nach bilddramaturgischer Anweisung ein besonders interessantes Ding; sie schwebt oder hüpfert über einen Gegenstand hinweg, in ruhig geschwungener Bahn oder auf willkürlich entworfener Kurve“¹⁶⁷.

Somit wurde die Faszination durch die reine Wiedergabe von Bewegung filmhistorisch abgelöst. Von nun an wurde eine eigene Filmsprache entwickelt, „[...] die sich vom Zeigen von bewegten Bildern zum Gestalten mit bewegten Bildern fortentwickelte.“¹⁶⁸

Folgende Fachtermini unterscheiden Formen von Kamerabewegung:

Der **Kamera-Schwenk** (panning shot) bezeichnet die Bewegung der Kamera um ihre horizontale oder vertikale Achse. Unterkategorien des Schwenks sind der langsame Schwenk (z.B. „Panorama-Schwenks“ über Landschaften von besonderer Schönheit), der geleitende Schwenk (in der Regel handelt es sich um eine „Verfolgung“ sich bewegender

¹⁶⁴ Kandorfer, Pierre: *Lehrbuch der Filmgestaltung. Theoretisch-technische Grundlagen der Filmkunde*. Köln-Lövenich: Deutscher Ärzte Verlag 1978, S. 84.

¹⁶⁵ Kinematographie ist übrigens „[...] nach dem Cinématographe der Brüder Lumière [...]“ benannt und meint „die Gesamtheit der Verfahren zur (fotograf.) Aufnahme und Wiedergabe von Bewegungsabläufen.“ Es lässt sich von den griechischen Wörtern kinema, ‚Bewegung‘ und graphéin, ‚Schreiben‘ ableiten und bedeutet daher wörtlich: ‚Bewegungsschreiber‘.

¹⁶⁶ Kandorfer 1978, S. 84 f.

¹⁶⁷ Dadek, zit. nach Kandorfer 1978, S. 85.

¹⁶⁸ Hoberg, Almuth: *Film und Computer. Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern*. Frankfurt a. M.; New York: Campus Verlag 1999, S. 21.

Objekte), der schnelle Schwenk und der „Reißschwenk“ (Der Reißschwenk ist eine abrupte Bewegung, deren Geschwindigkeit es - im Gegensatz zum schnellen Schwenk - nicht mehr zulässt Bildeinzelheiten wahrzunehmen.). Die **Kamerafahrt** (travelling shot) bezeichnet das Verlassen der Kamera ihres Ausgangspunktes während einer Einstellung. Dabei kann es sich entweder um eine Vorwärts- oder eine Rückwärtsbewegung handeln. Weiter kann die Blickrichtung der Kamera in Fahrtrichtung aber auch quer oder schräg zu ihr sein.¹⁶⁹ Nach Kandorfer empfindet der Zuschauer die Kamerafahrt so, „[...] als ob er sich selbst [...] in einem dreidimensionalen Raum befinden würde“¹⁷⁰, wenngleich die Kamera die natürliche Raumtiefe nicht gänzlich vorzutäuschen vermöge.¹⁷¹ Folgende Varianten lassen sich benennen: Die langsame Fahrt, die Umfahrt (die Kamera bewegt sich um ein Objekt auf einer beliebigen Kurvenbahn.) und die Kranfahrt (Die Kranfahrt ist z. B. angebracht, wenn die Kamera einen eine Treppe hinauf- oder hinabsteigenden Schauspieler „verfolgt“). Während Schwenks meist mit speziellen Schwenk-Stativen ausgeführt werden und Kamera-Fahrten durch gummi- oder schienenbereifte Wagen technisch umsetzbar sind, fand die während der 20er-Jahre aufgekommene „entfesselte Kamera“ hohen Anklang. Die wesentlich leichtere und handlicherer Hand-Kamera ließ sich, wie bei den Dreharbeiten zu *Napoleon* 1923 durch Abel Gance, auf Pferde-Sättel schnallen und „[a]uf einen Wagen gestellt glitt die Kamera dahin, erhob sich, schwebte oder schlich sich überall ein, wo die Handlung es verlangte. Sie verharrte nicht mehr konventionell auf einem Stativ, sie wurde zu einer handelnden Person des Dramas“¹⁷²

Als klassisches Beispiel für den Einsatz der Handkamera oder auch der „entfesselten Kamera“ gilt der Film *Der letzte Mann* von Carl Mayer, der 1924 erschien. Hierfür hatte sich Murnaus Kameramann Karl Freund für die berühmte Tanzszene die Kamera an die Brust geschnallt, sich unter die tanzende Menge gemischt und teilweise selbst Tanzbewegungen ausgeführt, was eine subjektivierende Wirkung auf den Rezipienten hat.¹⁷³

¹⁶⁹ vgl. Kandorfer 1978, S. 87.

¹⁷⁰ ebd.

¹⁷¹ vgl. ebd.

¹⁷² Carnel zit. nach Kandorfer 1978, S. 88.

¹⁷³ vgl. ebd.

Eine erneute Revolution bezüglich der Darstellung von Bewegung im Film bescherte dann die erwähnte Motion-Tracking-Software. Rodriguez drehte alle Szenen, außer diejenigen, die sich innerhalb der Bar abspielen, vor einem Greenscreen ab. Es wurden lediglich die Aktionen der Schauspieler gefilmt, die Hintergründe jedoch sind am Computer entwickelt worden, weswegen jede erdenkliche Perspektive und Einstellung möglich ist.

4. 2. 3 Bewegungsanalyse im Austausch von Comic und ihre Transkodierung in das Medium Film am Beispiel von *Sin City*

In diesem Kapitel geht es darum, Darstellung von Bewegung des Comics exemplarisch aufzugreifen. Dabei werden Beispiele gewählt, die repräsentativ für Millers individuellen Stil sind. Im Anschluss wird untersucht, inwiefern Rodriguez Comicaaption dazu in der Lage ist, diesen Stil mit filmeigenen Mitteln zu transkodieren.

Miller verwendet zur Darstellung von Bewegung, trotz der Anlehnung an die Stilmittel amerikanischer Comics und jenen des Manga, keine traditionellen Bewegungslinien. Stattdessen konzentriert er sich vor allem auf dynamische Körperhaltungen der Figuren, unter Einbezug von flatternder Kleidung und wehendem Haar. Miller verwendet in *Sin City* eine andere Art von Bewegungslinien, nämlich welche, die den Figuren inhärent sind. Sie besitzen nicht nur eine eigene Körperlichkeit, sondern sind sogar mit den Körpern der Figuren eins. Besonders zeigen sie sich in der übertriebenen Ausgestaltung der Kleiderfalten. Auch beispielsweise Hartigans Schlips erfüllt die Funktion einer Bewegungslinie [Abb. 14, S. X]. Der Schlips verweist als Bewegungslinie - im Comic wie im Film - auf die Ursache der Bewegung, nämlich den Griff des Gegenspielers, der Hartigan aufzuhalten gedenkt. Rodriguez übernimmt diese inhärenten Bewegungslinien, indem er während des Drehs oft Wind simuliert, so dass die Kleidung in starke Bewegung gerät. [Abb. 15 und 16, S. X.f.] Die sonst recht „artifizialen“¹⁷⁴ Bewegungslinien wirken zum einen realer, wenn sie mit der Faltung der Kleidung oder den Haaren einhergehen, als wenn sie „in die Luft“ gezeichnet werden. Zum anderen sind die Figuren - auch durch die extreme Stilisierung, die mit dem Verzicht auf Graustufen einhergeht - in sich sehr kompakt und geschlossen und grenzen sich, gerade durch den Nicht-Einsatz von herkömmlichen Bewegungslinien, die auch eine Verbindung der Figuren zu ihrer Umgebung schaffen, von ihrer Umwelt ab. Sie leben nach ihrer eigenen (Bewegungs-)Gesetzen.

¹⁷⁴ vgl. Schüwer 2008, S. 67.

Daneben finden subjektive Bewegungslinien bzw. Fließlinien in Form von Regen Eingang in Millers Werk. Sie stellen ebenso einen Bestandteil der „natürlichen“ Umgebung da und haben daher einen realistischeren Charakter, als die typischen Linien der Superhelden-Comics oder auch der Mangas [Abb.17, S. XII]. An folgender Abbildung ist erkennbar, dass Rodriguez die von Miller an dieser Stelle verwendeten Fließlinien in Form von Regen übernimmt [Abb. 18, S. XIII]. Die subjektive Bewegung findet hier aber vor allem durch die Kamerafahrt statt, die das Motorrad verfolgt. Subjektive Bewegung ist seit der Erfindung der bewegten Kamera im Film ohnehin kein darstellerisches Problem. Fließlinien sind im Comic zur Darstellung von subjektiver Bewegung aber notwendige Bedingung.

Rodriguez greift zwar Millers Technik der Bewegungsdarstellung auf, jedoch ist die „Zeichnung“ der wehende Kleidung beispielsweise natürlich keinesfalls von dieser optischen Intensität, wie Miller sie imstande ist darzustellen, was am Vergleich mit einem Screenshot besonders deutlich wird. Daraus lässt sich schließen, dass die Intensität der Bewegung im Film erst durch das bewegte Bild zur Vollendung kommt, während der Comic diese in die Zeichnung verankern muss.

Das Mittel des dominanten Bewegungswechsels wird von Miller innerhalb der besprochenen Stories auffällig häufig verwendet, meist in Form von größeren Panels. „Dieses von Miller geschätzte Stilmittel, welches die Bilder wie Schnappschüsse aus einem Action-Film wirken lässt, eignet sich besonders zur Darstellung von Schlüsselszenen“¹⁷⁵ [Abb. 19, S. XIII]. Die Abbildung zeigt Hartigan, wie er seine letzten Kräfte sammelt, nachdem er geistig bereits sein Leben beendet hatte. Gerade wurde ihm vom *Yellow Bastard*, der Hartigans geliebte Nancy plötzlich in seiner Gewalt hat, die letzte Stütze unter den Füßen weggerissen. Er entschließt sich jedoch für den Kampf ums Überleben. Es handelt sich um einen dominanten Bewegungswechsel, der an dieser Stelle auch inhaltlich sehr treffend ist. Denn hier wechselt nicht nur die Bewegungsrichtung Hartigans Körpers, sondern auch die seines Gemüts und nicht zuletzt gerät die Geschichte selbst an ihren Wendepunkt. Handelt es sich bei diesem dominanten Bewegungswechsel nun um eine „Pose“ oder um eine „Geste“¹⁷⁶, wie Schüwer sie unterscheidet? Es ist beides: Denn der Betrachter soll sich sowohl im Sinne der Geste in den körperlichen Kraftaufwand, den Hartigan zu erbringen hat, einfühlen, als auch an dieser Schlüsselszene

¹⁷⁵ Russo 2007, S. 74.

¹⁷⁶ vgl. S. 26 f. dieser Arbeit.

das Prinzip verstehen, um das es Hartigan und auch den anderen Helden aus *Sin City* geht: Das Leben nach eigenen Gesetzmäßigkeiten. Der dominante Bewegungswechsel fungiert hier demnach als ein wichtiges Stilmittel, da er zum Verständnis für die Geschichte und die Figur innerhalb der Geschichte beiträgt.

Kann Rodriguez diese Art der Bewegung in den Film transkodieren? Muss er andere Codes verwenden, als es der Comic kann? Es wird nun recht schnell deutlich, dass diese Art der Bewegungsdarstellung ein Stilmittel ist, für das die sequenzielle Kunst prädestiniert ist. Der Film lebt vom laufenden Bild, vom Bilderfluss. Er kann nicht ausschließlich Extrempositionen darstellen, sondern muss auch die Bewegungen zeigen, die zwischen den Wendepunkten stehen, was nach Deleuze der mechanischen Abfolge zufälliger Momente entspricht. Außerdem muss der Film sich trotz der digitalen Technik stärker phänomenologischen Gegebenheiten anpassen, zumindest wenn es die Darbietungen real darstellende Schauspieler sind, die die Filmhandlung bestimmen. So bemüht sich der Darsteller, den extremen Körperhaltungen Hartigans möglichst nahe zu kommen, was ihm teilweise gelingt [Abb. 20, oberer Teil auf S. XIV], aber teilweise auch nicht [Abb. 20, unterer Teil]. Die exaltierte Motorik der Figuren, wie auch Miller sie in seiner Graphic Novel zeichnet, geht in den Realfilm in dieser Intensität nicht ein. Durch die Motion-Tracking-Software können aber phänomenologische Grenzen der Umgebung überschritten werden, da diese wie gesagt vollständig digital produziert wurde. So springt Marv in *The Hard Goodbye* nach seiner Liebesnacht mit Goldie, vor der Polizei flüchtend vom Treppengeländer in die Tiefe, was durch den Film überzeugend umgesetzt werden konnte [Abb. 21 und 22, S. XV]. Rodriguez übernimmt also die Exaltiertheit bezüglich der Motorik der Figuren und die intensive Zeichnung nur ansatzweise, dafür sind es vor allem die bewegten Bilder, die dem Film Intensität verleihen.

Durch die Montage, innerhalb derer ein häufiger Wechsel von Einstellungen und Perspektiven stattfindet, erzielt Miller ebenfalls eine hohe Dynamik. Gehen wir noch einmal zurück zu der Abbildung achtzehn. Auf dem Layout sind in der Szene sechs Einstellungen montiert. Die Sequenz im Film enthält genau sechs Schnitte, mit den gleichen Einstellungen und Perspektiven. Innerhalb des gesamten Films hält Rodriguez sich bezüglich der Anzahl der Schnitte ziemlich genau an die Montage des Comics, die sich sowohl auf verschiedene Einstellungen innerhalb des Panels, als auch auf die Verbindung zwischen den Panels bezieht, womit er einen der Comicvorlage ähnlichen Rhythmus der Dauer erreicht. Eine aufschlussreiche Beobachtung machte ich während der

Szene, als Marv und Goldie sich in der Episode *The Hard Goodbye* sexuell vereinen (13:00-13:10). Ich bemerkte, dass Rodriguez sechs Schnitte für eine Sequenz braucht, während Miller für das entsprechende Seitenlayout jedoch nur fünf Panels veranschlagt [Abb. 23, S XVI]. Wieso hielt sich Rodriguez in diesem Fall nicht an die Vorlage? Dies lässt sich folgendermaßen erklären: Das vertikale Panel unten links wirkt durch seine Größe prägnanter und von längerer Dauer, als die zwei kleineren, die sich nach rechts daran angliedern. Nun hat der Film natürlich die Möglichkeit, diese Einstellung zeitlich zu verlängern (während der Comic dies räumlich tut). Hiermit käme aber nicht die Verknüpfung der Panels untereinander zum Ausdruck: Denn das Panel links hat zusätzlich die Funktion, eine Verbindung zu den sich rechts angliedernden Panels herzustellen. Rodriguez löst dies, indem er die Einstellung, die dem linken Frame entspricht zwei Mal verwendet, einmal kurz vor der Einstellung, die dem oberen, sich rechts angliedernden Frame entspricht und gleich danach noch einmal, kurz vor der Einstellung, die dem sich rechts unten angliedernden Frame entspricht. Auch durch diese Methode erreicht er einen der Vorlage ähnlichen Rhythmus der Dauer, diesmal durch Häufigkeit, um so zusätzlich Einstellungen miteinander zu verbinden. Der Ablauf ist damit weniger linear, sondern vielmehr kurvig - so wie der Blick beim Betrachten des Comic-Layouts.

Der dem Film inhärenten Linearität kann der Regisseur sich dennoch nicht entziehen, denn der Filmzuschauer kann nur genau das eine Bild sehen, das gerade gezeigt wird, während der Comic-Leser diesbezüglich erheblich mehr Bewegungsfreiheit hat. Damit und auch da der Film meist den gesamten Bewegungsablauf zu zeigen imstande ist, liegt die Vorstellung von der Art und Dauer des Bewegungsablaufes vielmehr beim Rezipienten des Comics als bei dem des Films.

Durch die Technik des Übergang von Augenblick zu Augenblick erreicht Miller in dieser Sequenz einen hohen Rhythmus. Dies ist im Film entsprechend in Zeitdehnung dargestellt. Die filmische Szene, die dem 2., 3. und 4. Panel entspricht, wurde durch „slow motion“ verlangsamt. Hier wird eine besonders positiv und intensiv empfundene Situation erzählt. Durch die Technik der slow motion erreicht der Film eine gesteigerte Wahrnehmung bzw. Intensivierung, so wie es dem Comic durch den Übergang von Augenblick zu Augenblick gelingt.

Welche Mittel nutzt der Regisseur noch, um sich dem Rhythmus der Dauer der Comic-Sequenzen anzupassen? An folgender Szene (1:48:44-1:49:08) wird deutlich, welches Mittel der Film einsetzen kann, um die Aufmerksamkeit des Rezipienten zu steigern und

gleichzeitig den Rhythmus der Erzählung zu verlangsamen: Stille im wahrsten Sinne des Wortes. Die Abbildungen zeigen [Abb. 24 und 25, S. XVII f.], wie Hartigan Nancy rettet, indem er den *Yellow Bastard* tötet. Zunächst scheint Hartigans Ende unvermeidlich und rasant auf ihn zuzukommen, was u.a. durch einen relativ hohen Rhythmus mit mehreren Panels auf einer Seite zum Ausdruck kommt. Auch die Schnittfrequenz im Film ist an dieser Stelle dementsprechend hoch. Auf der nächsten Seite kommt es jedoch zum überraschenden Tod des Bastards durch den Helden. Dieser Moment des Sterbens wird auf einem ganzseitigen Panel ausgekostet, an Stelle von Hektik tritt Erleichterung und Ruhe. Der Leser wird dieses Panel eine Weile länger betrachten, bevor er sich der nächsten Seite zuwendet. Rodriguez verlängert die entsprechende Einstellung jedoch nicht, sie dauert nur zwei Sekunden. Stattdessen setzt die Filmmusik aus. Die unerwartete Stille bzw. Ruhe ist nicht minder effektiv bezüglich der überraschenden Erlösung, die der Zuschauer mitempfinden soll.

Der Betrachter des Films neigt außerdem dazu, sich bewegende Objekte zu fokussieren. Dadurch kann er leicht von anderen Bilddetails abgelenkt werden.

„Der Comic erfordert [hingegen] (und erlaubt aber auch) ein längeres Verweilen des Auges auf dem einzelnen Panel, um Vorder- und Hintergrund zu trennen. Eine der großen Stärken der Comics ist also ganz "unfilmisch": das liebevolle Detail im Hintergrund [...].“¹⁷⁷

Dieser Problematik wirkt Rodriguez sowohl durch die Reduktion der Bildelemente, als auch durch das bereits erwähnte längere Verharren in einer Einstellung mit statischer Kamera entgegen und verweist somit auf die medienspezifische Statik des Comics.

5. Infiltration des Comics in die digitalisierte Filmproduktion am Beispiel von *Dick Tracy*, *The Mask* und *Hulk*

Dieses Kapitel ermöglicht einen Einblick in die Adaptionmethoden weiterer Comicverfilmungen durch die digitale Filmproduktion. Dabei werden weitere stilistische und ästhetische Methoden der Bezugnahme des Films an den Comic aufgezeigt.

Seit der Erfindung der Kinematographie sind Filmemacher bestrebt, die Kunst, Illusionen zu erzeugen, zu perfektionieren. Die moderne Tricktechnik eröffnet nun dem Medium Film

¹⁷⁷ URL: http://www.comic-i.com/aaa-icom/docs/tippstricks_bewegung1.html [Stand: 30.07.2012].

„[...] neue Möglichkeiten zur adäquaten Adaption der nahezu grenzenlosen Imaginationen und Darstellungen des Comics.“¹⁷⁸

Natürlich kamen bereits vor der digitalen Revolution Spezialeffekte zur Anwendung. Das wohl früheste und bekannteste Beispiel ist der französische Illusionist, Theaterbesitzer, Filmpionier und Regisseur George Méliès, der als Erfinder des narrativen Films gilt und 1902 mit *Le Voyage dans la Lune* den ersten Science-Fiction-Film schuf. Verstärkt seit den 1990er Jahren haben digitale Effekte die Tricktechnik im Film erweitert. Besonders das bereits erläuterte CGI-Verfahren revolutionierte den Film. „Die Entwicklung der Computertechnik und ihre fortschreitende Verwendung im Film haben die Adaption von Comics in Realfilmen begünstigt.“¹⁷⁹ Denn gerade „Comicverfilmungen müssen mit Tricks arbeiten, um die erstaunlichen und übermenschlichen Taten zu realisieren.“¹⁸⁰ Tim Burtons *Batman* und *Batman Returns*, sowie Robert Altmanns *Popeye* und Warren Beattys *Dick Tracy* seien jedoch als Beispiele dafür genannt, dass auch ohne den Gebrauch digitaler Effekte ernstzunehmende Adaptionenleistungen erreicht werden können. Daher wird im Folgenden näher auf *Dick Tracy* als Beispiel für eine - auch ohne die digitale Bildbearbeitung - überzeugende Bezugnahme auf den Comic als Vorlagemedium eingegangen.

Wie in *Sin City* wird auch in Warren Beattys *Dick Tracy* (1990) bewusst Gebrauch von statischen Aufnahmen zum Verweis auf das Referenzmedium gemacht: Es handelt sich um die Szene der ersten Minuten des Films, in der Dick Tracy und seine weibliche Begleitung Tess Trueheart im Theater sitzen. Der Kamerablick ist hierbei durch die dunklen Zuschauerreihen auf die erleuchtete Bühne gerichtet. Die beiden Protagonisten sitzen mit dem Rücken zum Filmpublikum. Selbst als Tracy einen Funkspruch erhält, werden über die Kamera keine Akzente gesetzt und als sich die beiden Akteure unterhalten, kommt nicht die sonst in Film-Dialogen übliche Schuss-Gegenschuss-Kombination¹⁸¹ zum Einsatz. Stattdessen wird „[...] diese exponierte weil ungewöhnlich artifizielle, starre Kameraeinstellung, die den filmischen Sehgewohnheiten zuwider läuft [...]“¹⁸²,

¹⁷⁸ Ofenloch 2012, S. 121.

¹⁷⁹ Ofenloch 2012, S. 122.

¹⁸⁰ Marschall zit. nach Ofenloch 2012, S. 120.

¹⁸¹ Durch das Schuss-Gegenschuss-Verfahren (Reaction Shots) werden Gespräche in der Regel so wiedergegeben, dass die jeweils sprechende Figur im Bild erscheint.

¹⁸² Ofenloch 2012, S. 69.

durchgehalten, bis Tracy schließlich zur Seite aus dem Bild verschwindet. Somit verweist diese Einstellung, „[...] sowie die implizite Abfolge der filmischen Einzelbilder an eine konventionelle Reihung von Comicbildern, die im gleichen Bildrahmen mit minimaler Änderung des Bildinhalts, in diesem Fall dem Wenden der Köpfe, einen Handlungsablauf darstellen.“¹⁸³ Darüber hinaus kommt über diese Einstellung besonders die Profilansicht des Titelhelden zum Tragen, der sich schon im gleichnamigen Comic von Chester Gold durch eine markante Nasenform auszeichnet und zeitweise sogar zum Markenzeichen der Stripreihe¹⁸⁴ wurde.

Von diesen statischen Kameraeinstellungen wurde bereits in den erwähnten früheren Serials der 1930er Jahre auffällig häufig Gebrauch gemacht. *Dick Tracy* kam 1937 selbst als Serial in die Kinos. Jedoch liegt die Vermutung nahe, dass dies aufgrund des geringen Filmbudgets und da „[...] die früheren Kameras ob ihrer Größe und ihres Gewichtes nicht die Beweglichkeit modernen Filmequipments gewährleisten konnten“, nicht beabsichtigt war.¹⁸⁵ Daher ist die beschriebene Szene ein Beispiel dafür, dass gerade in einem Zeitalter, in dem diverse Kameraeinstellungen und Perspektiven möglich sind, die Nichtnutzung selbiger als bewusstes Stilmittel zum Verweis an das Medium Comic gelten kann.

Ein weiterer interessanter comicspezifischer Aspekt in der *Dick Tracy*-Verfilmung ist übrigens eine Standardisierung, die nach dem Comicforscher Andreas C. Knigge als „Comic-Kürzel“¹⁸⁶ bezeichnet werden: Demnach weisen die Autos im Film z.B. keine Markenzeichen oder Schriftzüge auf, obwohl ihr Modell den amerikanischen Studebakers und Cords der 1930er und 1940er Jahre nachempfunden ist. Genauso ist auf einem Geldschein ein simples Dollarzeichen statt eines Zahlenwertes gedruckt und eine Konservendose trägt lediglich die Bezeichnung des Inhalts als Aufschrift. In diesen Comic-Kürzeln ist ebenfalls das Prinzip der Stereotypisierung, das der Darstellungsweise des Comic inhärent ist, manifestiert.¹⁸⁷

¹⁸³ ebd.

¹⁸⁴ Chester Golds *Dick Tracy* erschien erstmals 1931 in der Sonntagsausgabe der Zeitung *Detroit Mirror* und entwickelte sich zu einem äußerst populären *Comic Strip*.

¹⁸⁵ vgl. Ofenloch 2012, S. 69 f.

¹⁸⁶ Knigge, Andreas C.: *Vom Massenblatt ins Multimediale Abenteuer*. Reinbek bei Hamburg: Rowolth Taschenbuch 1996, S. 320.

¹⁸⁷ vgl. Ofenloch 2012, S. 117.

The Mask (1994), unter der Leitung von Chuck Russel, ist ein Beispiel für die durch CGI-Technik erreichte Perfektion der Aufnahmen, die vorher nicht möglich gewesen wären. Hier wurden Effekte erreicht (ebenso wie bei *X-Men* (2000) und *Spider-Man* (2002)), die bezüglich der Physiognomie, der Maske, des Kostüms und des übergreifenden Produktionsdesigns neuartig waren.¹⁸⁸ In *The Mask* geht es um einen biederen Bankangestellten namens Stanley Ipkiss, ein Weichei ohne rechten Erfolg im Leben, beruflich wie privat. Dies ändert sich jedoch, als er eine Maske findet, denn sobald er sie an sein Gesicht hält, verwandelt er sich in eine extrovertierte und hyperaktive Figur, die sich nichts vorschreiben lässt „[...] und jegliche Gesetze der Physik auf den Kopf stellt.“¹⁸⁹ Der Film von Charles Russel basiert auf dem gleichnamigen Comic von Mike Richardson. Der Hauptdarsteller Jim Carrey prädestiniert sich aufgrund seiner Fähigkeit zum exaltierten Minen- und Gestenspiel, da er so das dem Comic inhärenten Prinzip der Übertreibung erfüllt. Die Verwendung der dreidimensionalen Computeranimation ermöglicht die Ausgestaltung einer adaptierten Comicästhetik: „Immer wenn *The Mask* in Erscheinung und Aktion tritt, geschehen Dinge, welche die Grenzen der Realität sprengen.“¹⁹⁰ Z.B. deformiert sich Stanleys Kopf auf unwirkliche Art und Weise, sobald sich die Maske in Gesichtsnähe befindet. Eine Szene zeigt einen umher hüpfenden Wecker, der zuvor seinem Pyjama entsprungen ist und sich nun wild klingelnd nicht einfangen und abstellen lassen will. Das „von Haus aus“ exaltierte Minenspiel des Hauptdarstellers wird durch die 3D-Animation noch gesteigert, so dass sich etwa seine Zunge „überdimensional und lustvoll lechzend“¹⁹¹ über einem Tisch ausrollt und dem grüngesichtigen Helden die Augen in der Tat aus dem Kopf springen, als er die attraktive Tina Carlyle auf der Bühne eines Nachtclubs sieht¹⁹² [Abb. 26, S. XIX]. Ein letztes Beispiel für eine „[ü]bertrieben visualisierte und gleichsam übersteigerte Gefühlsregung und eine unmissverständliche Zeichensprache [...]“¹⁹³ sei genannt: *The Mask* erschrickt sich besonders eindrucksvoll, als er sich im Gewand eines französischen Liebhabers von einer Horde Polizisten umzingelt

¹⁸⁸ vgl. Ofenloch 2012, S. 123.

¹⁸⁹ Ofenloch 2012, S. 124.

¹⁹⁰ Ofenloch 2012, S. 125.

¹⁹¹ Ofenloch 2012, S. 126.

¹⁹² vgl. ebd.

¹⁹³ ebd.

sieht. „Zu diesem Anlass treten ihm nicht nur Augen und Zunge aus dem Kopf, sondern gleich der ganze knochige Schädel.“¹⁹⁴

Der Film bedient mit Hilfe der digitalen Filmproduktion das Prinzip der Exaltiertheit auf eindrucksvolle Weise. Des Weiteren wird, wie im Comic, physikalischen Gesetzen der Rücken gekehrt. Eine weitere Übernahme comicspezifischer Stilmittel stellt der Gebrauch von Zeichen in Form einer Verbildlichung von Redewendungen da, wenn das verliebt pochende Herz in überzeugender Art und Weise in Szene gesetzt wird oder Stanley auf den Befehl des Polizeichefs: „Freeze!“ hin zu Eis erstarrt. Die Filmemacher von *The Mask* nähern sich damit der darstellerischen Freiheit des Comics mit Hilfe der digitalen Tricktechnik in hohem Maße an.¹⁹⁵

Der von Ang Lee 2003 inszenierte *Hulk*-Film, der das Schicksal der bereits 1962 von Stan Lee für den Marvel-Verlag entworfenen Figur nacherzählt, enthält beispielsweise Bildmontagen, die die Panelsequenzierung auf der Fläche assoziieren lassen. Somit wird auf die Stilpraxis der Verknüpfung bzw. der Sequenzierung des Comics filmisch angespielt. Durch diese Splitscreen-Inszenierungen wird die gleichzeitige Präsenz der Bilder im Comic angedeutet. Die Screens sind ebenfalls durch klare Rahmengenrenzen getrennt. Wie bei der Comic-Lektüre springt der Blick von Screen zu Screen, allerdings nicht, wie prototypisch im Comic angelegt, in eine Richtung, sondern hin und her. Der Rezipient ist jedoch in vergleichbarer Weise auf der Suche nach Kohärenz. Er sucht inhaltliche und zeitliche Zusammenhänge zwischen den Bilderfolgen, die auf den verschiedenen Screens präsentiert werden, um Handlungsfortschritte zu erkennen.

Unterstützt wird die Referenz an das Bezugsmedium, wie bei *Sin City* und *Dick Tracy*, durch lange Kameraeinstellungen, die das bewegte Bild einfrieren lassen und so an das statische Bild des Comics erinnern.

Abschließend eine Zusammenfassung zu häufig vom Film verwendeten Methoden, die auf das Medium Comic verweisen:

- Herstellen einer ‚Comicästhetik‘ durch Übernahme des exaltierten Codes des Comics (betrifft Mittel wie Maske, Produktionsdesign, Kostüm, Ausstattung und Dekor)
- Verwendung entsprechender Zeichnungen und Zeichenelemente im Realfilm
- Exponierte Ausstellung besonderer ikonographischer Zeichen mit Bezug zur Vorlage

¹⁹⁴ ebd.

¹⁹⁵ vgl. Ofenloch 2012, S. 126 f.

- Nachahmung bestimmter ‚comictypischer‘ Bildeinstellungen und Kadrierungen¹⁹⁶

6. Fazit

Die Intensität der Bewegungsdarstellung kommt im Film erst durch das bewegte Bild zur Vollendung, während der Comic jene schon in der Zeichnung verankern muss. Dies bezieht sich auf die Exaltiertheit der Motorik der Figuren, den Einsatz von Speedlines, den Gestus der Zeichnung, auf die Wahl des Formats und die Art der Montage. Der Realfilm kann diese Mittel nur ansatzweise, aber nicht gänzlich übernehmen.

Des Weiteren ist die Vorstellung von der Art und Dauer eines Bewegungsablaufes innerhalb der sequenziellen Kunst viel mehr der Fantasie des Betrachters überlassen. Das liegt zum einen an der Linearität des Films, die der Sequenzialität auf der Fläche im Comic gegenüber steht. Zum anderen daran, dass im Film-Medium Bewegungsabläufe meist vollständig vorgeführt werden, während dies im Comic nur ausschnittshaft der Fall ist. Nicht zuletzt ist dem Filmzuschauer deswegen weniger Interpretationsmöglichkeit bezüglich des Bewegungsablaufes gegeben, weil die Figuren im Comic stilisiert gezeichnet sind, während jene im Film naturalistischer Natur sind.

Der ohnehin meist sehr filmische Übergang von Augenblick zu Augenblick kann im Film durch den Einsatz der slow motion adäquat transkodiert werden. Beide Medien erreichen damit eine gesteigerte Wahrnehmung bzw. Intensivierung des Moments.

Im Film kann zusätzlich Filmmusik genutzt werden, um Dynamik bzw. Ruhe/Stille in die Erzählung zu bringen, ein Mittel über das der Comic nicht verfügt.

Insgesamt wird der Filmgucker durch sich bewegende Objekte leicht von anderen Bilddetails abgelenkt. Dem kann nur durch weniger Bewegung oder Reduktion der Bildelemente entgegengewirkt werden. Der Betrachter des Comics kann sich in Ruhe sämtlichen Bilddetails zuwenden.

Aktuelle Comicverfilmungen wie *Sin City* thematisieren innerhalb des Films den Comic als Medium. Folglich werden die Medialität und die technischen Möglichkeiten an sich zum Thema, was nach Seidl ein Kennzeichen für die Tendenz zur Selbstreferenzialität des postmodernen Films ist. Dennoch lässt sich in Bezug auf die „Gemachtheit“ folgender Unterschied zum Comic feststellen: Dem Betrachter des Comics wird durch das Format (er

¹⁹⁶ vgl. Ofenloch 2012, S. 52 f.

muss den Comic unter Umständen in den Händen halten und die Seiten umblättern), durch die stilisierte Bildästhetik und auch durch die von ihm während des Rezipierens geforderten Induktionsleistungen, die Medialität immer wieder vor Augen geführt, womit auch eine höhere Distanz erzeugt wird. Der Zuschauer des Realfilms neigt dagegen zum unbewussteren, passiveren Rezipieren, weil es sich im Großen und Ganzen dennoch um eine recht naturalistische Darstellungsweise handelt. Dem kann sich auch die *Sin City*-Verfilmung nicht entziehen. Dieser Umstand läuft der These Deleuzes¹⁹⁷, der die mechanische Abfolge zufälliger Momente, wie das beim Film der Fall sei, der Analyse zuordnet, in gewisser Weise zuwider, da doch genau die Distanziertheit fehlt, die Deleuze dem Momentschnitt zuschreibt, zumindest bezüglich der mechanischen Abfolge desselben. So wird im Realfilm, auch wenn der Regisseur sowohl bestrebt ist, in ihm die Medialität des Comics aufzugreifen, als auch die „Gemachtheit“ des eigenen Mediums zu betonen, wie dies für postmoderne Filme typisch ist, durch die uns vertrauten Bewegungsabläufe, die wir passiv rezipieren, die Analyse während der Rezeption erschwert. Springt Marv im Film vom Treppengelände in die Tiefe, ist dies eine Illusion, die uns in Staunen versetzt. Die Darstellung derselben Aktion im Comic nehmen wir stattdessen distanzierter wahr, da ausgeschlossen werden kann, dass es sich um einen realen Vorgang handelt.

Daher eröffnet die Computertechnik dem heutigen Kino zwar Möglichkeiten, „[...] sich der grenzenlosen Phantasie und der unbeschränkten Gestaltungsfreiheit der Comics immer überzeugender anzunähern“¹⁹⁷, die Unterschiede in der Medialität bleiben aber dennoch elementar.

Ähnlich genaue Untersuchungen am Werk *Sin City* und dessen Transkodierung in den Film könnten sehr gewinnbringend sein: unter den Aspekten „Raum“ oder „Sprache, Schrift und Bild“, sowie eine tiefgehende Untersuchung zu der Frage, wie Zeit in den Medien Film und Comic dargestellt wird, wäre ein Ansatz denkbar. Dies könnte eine weitere Erkenntnisgewinnung sowohl in Bezug auf das bemerkenswerte Werk Millers, als auch bezüglich der Medialität von Comic und Film fördern.¹⁹⁸

¹⁹⁷ Ofenloch 2012, S. 86.

¹⁹⁸ Martin Schüwer vollzieht seine Abhandlung *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie* anhand der genannten Aspekte (neben dem Untersuchungsgegenstand Bewegung) in bemerkenswert detaillierter Weise.

Anlage: Abbildungen

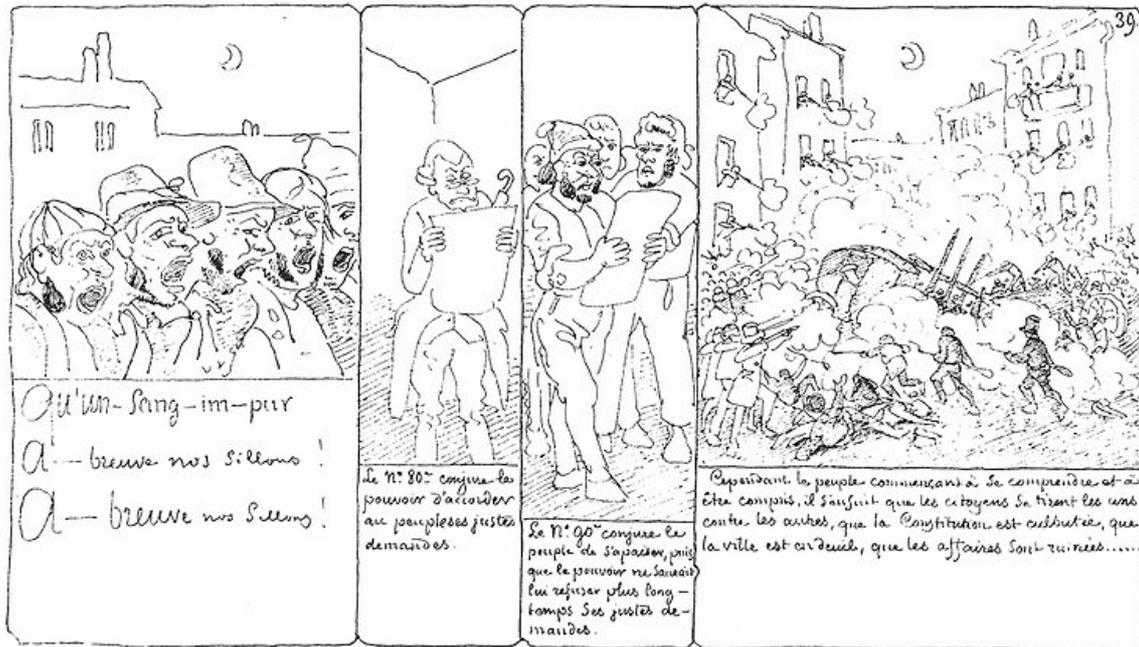


Abb. 1: Toepffer, Rudolphe: *Histoire d'Albert*. Bd. 5 aus: Collection des histoires en estampes de R. Toepffer. J. Kessmann Verlag 1846, S. 39.

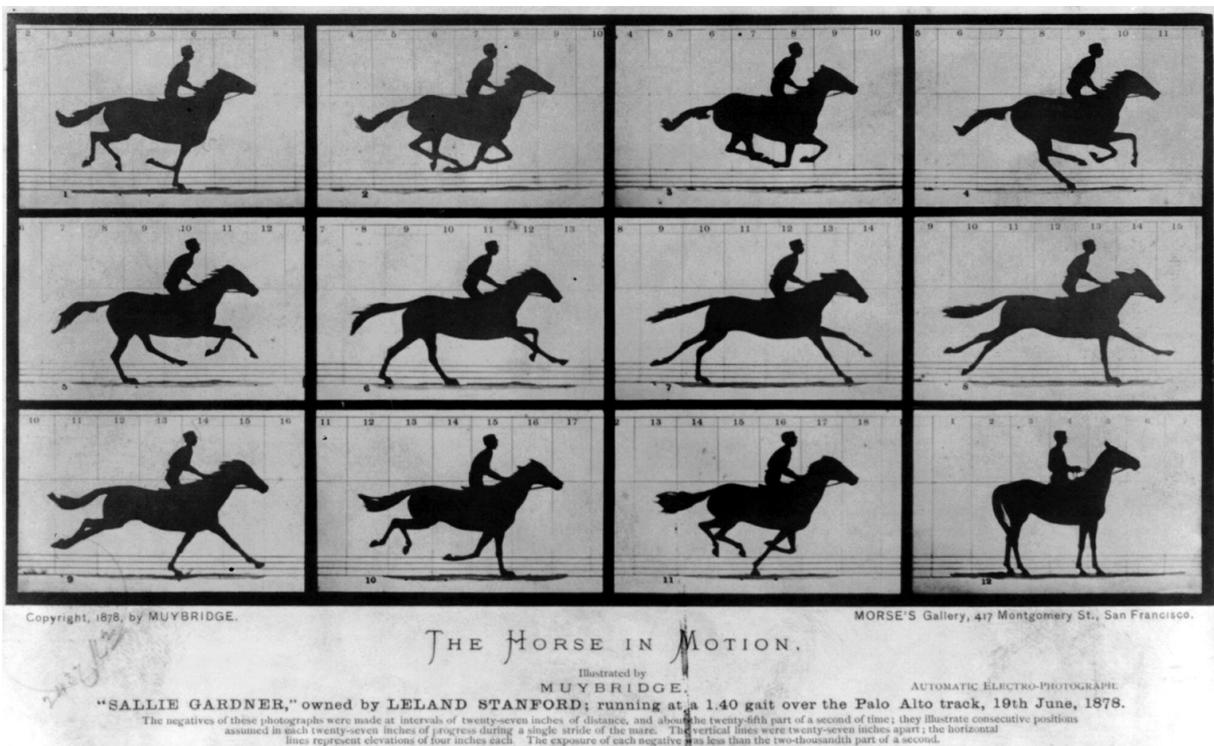


Abb. 2: Muybridge, Eadweard: *The Horse in Motion*. "Sallie Gardner," owned by Leland Stanford; running at a 1:40 gait over the Palo Alto track, 19th June 1878.¹

¹ URL: <http://hdl.loc.gov/loc.png/cph.3a45870>

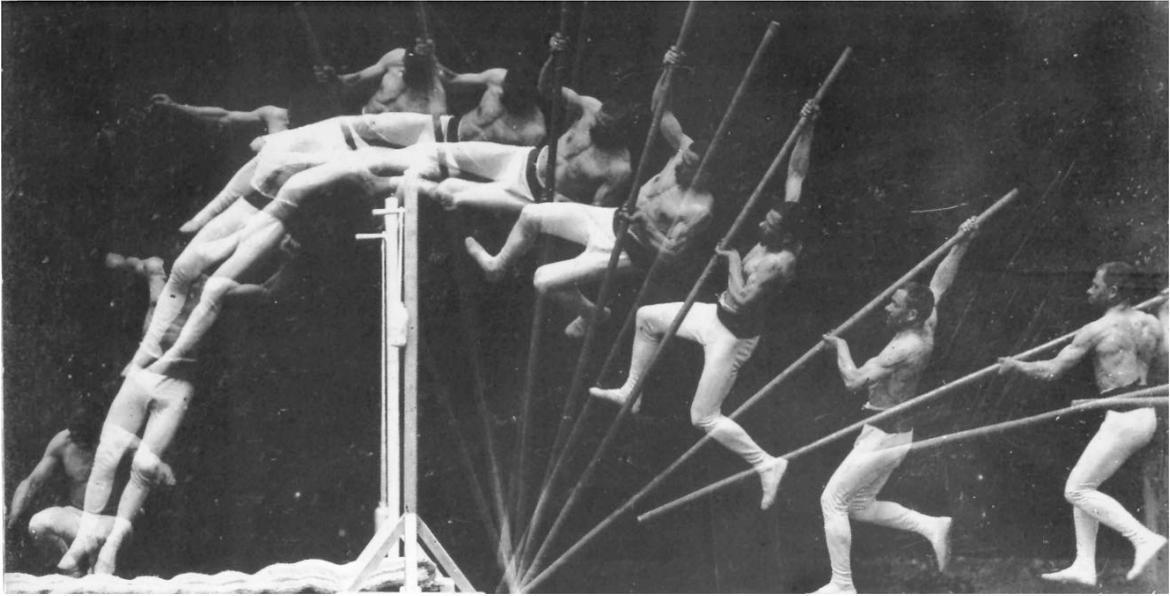


Abb. 3: Marey, Étienne-Jules: Aufnahme mit seiner chronofotografische Flinte (o.J.).²



Abb. 4: Giacomo Balla: *Dynamismus eines Hundes an der Leine*. 1912, Öl/Lwd. 90,8 x 110 cm.³

² URL: www.kunstschule-digital.de [Die Darstellung von Bewegung.ppt; Stand: 16.08. 2012].

³ ebd.



Abb. 5: Marcel Duchamp: *Nude Descending a Staircase (No. 2)*. 1912, Öl/Lwd. 151.8 x 93.3 x 5.1 cm.⁴

⁴ URL: <http://www.philamuseum.org/collections/permanent/51449.html> [Stand: 18. 08. 2012].

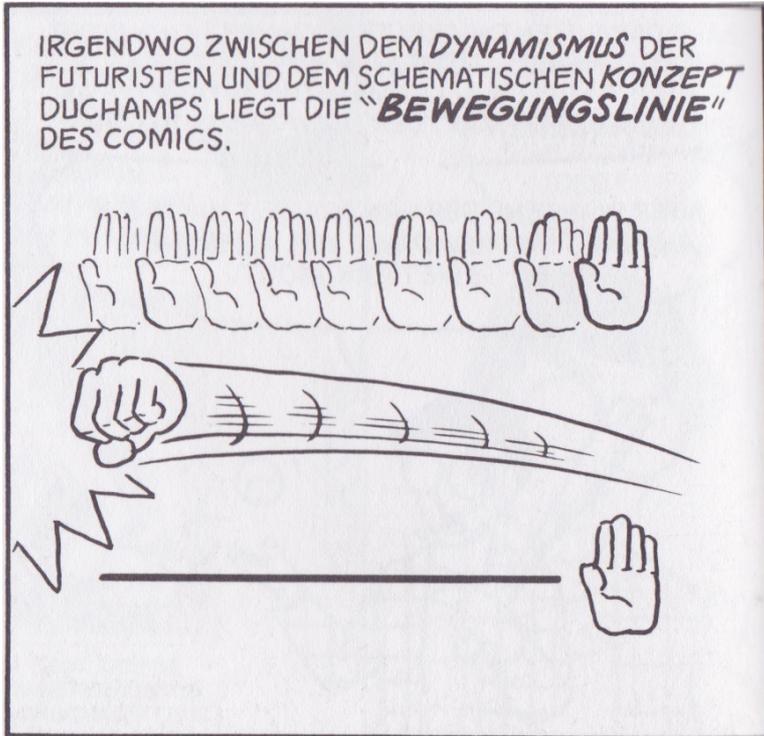


Abb. 6: McCloud, Scott: *Comics richtig lesen*. 2. Aufl., Hamburg: Carlsen, 1995 [1994], Panel auf S. 118.

DIE *WIRREN* UND *CHAOTISCHEN* ERSTEN BEWEGUNGSLINIEN - BZW. "SPEED LINES" ODER "ACTION LINES", WIE MAN IM ENGLISCHEN SPRACHRAUM SAGT - WAREN DER GERADEZU *VERZWEIFELTE* VERSUCH, DIE *BAHNEN SICH BEWEGENDER OBJEKTE* IM RAUM DARZUSTELLEN.



IM LAUFE DER JAHRE WURDEN DIE LINIEN *AUSGEFEILT* UND *STILISIERTER*, JA GERADEZU *SCHEMATISIERT*.



SUPERHELDEN - ZEICHNER WIE *BILL EVERETT* ODER *JACK KIRBY* SCHLIESSLICH...



...STILISIERTEN DIE GLEICHEN LINIEN *SO* WEIT, DASS SIE FAST EIN *EIGENLEBEN* UND EINE *KÖRPERLICHE PRÄSENZ* BEKAMEN.

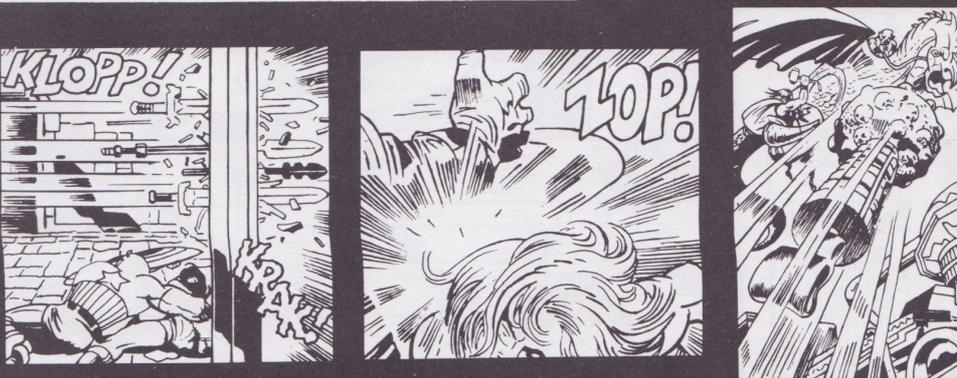


Abb. 7: McCloud 1995, S. 119.



Abb. 8: McCloud 1995, Panels auf S. 120.

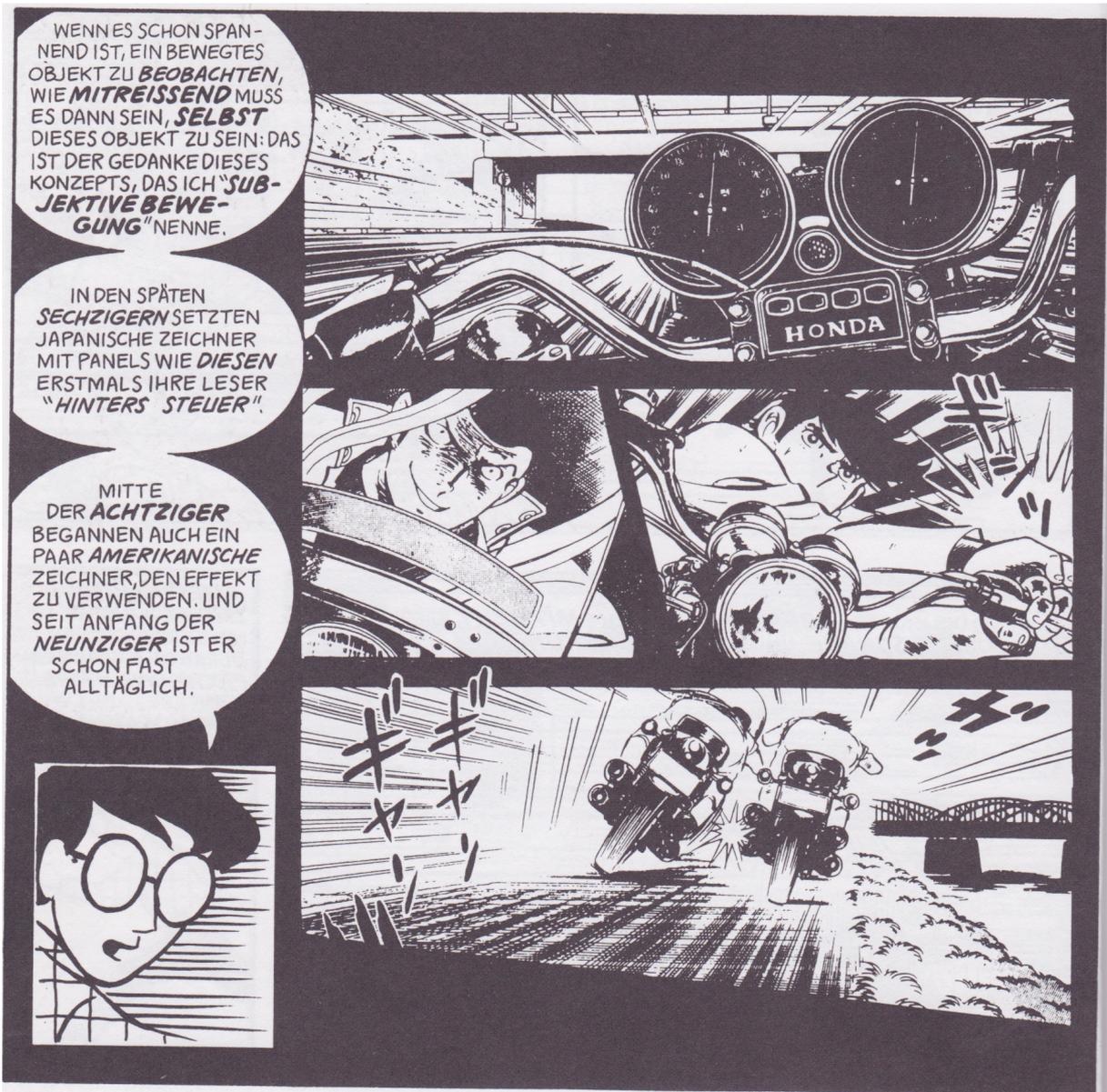


Abb. 9: McCloud 1995, Panel auf S. 122.



Abb. 10: Michael Bendis: Auszug aus der mehrseitigen Darstellung der sich im Fluge befindlichen Patrone aus *A.K.A. Goldfish*. Caliber Comics, U.S., 1998, keine Seitennummerierung.



Abb. 11 und 12: Miller, Frank: *Daredevil. Gangwar*. Marvel Comics 1992, Panels auf S. 28 und S. 36.

Im linken Panel wird durch die Bewegungslinie ein Kreisbogen beschrieben, im rechten handelt es sich um eine erlebnismäßige Dominante.

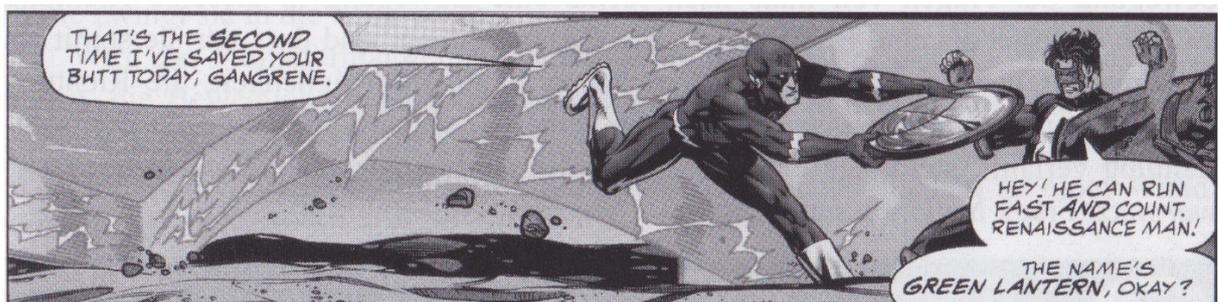


Abb. 13: Morrison, Grant/Porter, Howard: *Justice League of America. New World Order*. DC Comics 1997. Panel auf S. 61.

Abgebildet ist der sich Nahe der Lichtgeschwindigkeit bewegende *Flash*. In diesem Fall wird die Bewegung des ganzen Körpers durch die Bewegungslinie unterstrichen. Nach Schüwer wird Bewegung hier als Phänomen dargestellt und nicht mehr als nachvollziehbare Erfahrung.⁵

⁵ vgl. Schüwer 2008, S. 69.



Abb. 14: Miller, Frank: *Sin City. That Yellow Bastard*. Episode 1. Dark House Comics, 1996, S. 2.

Der Schlips und die Falten in der Kleidung fungieren als inhärente Bewegungslinien.



Abb. 15: Screenshot aus *Sin City* (5:11).

Rodriguez bringt Hartigans Schlips ebenfalls mit dem Bewegungsaspekt in Verbindung. Der Gegenspieler hält den Helden sogar am Schlips fest, weswegen dieser zu einem Bewegungsverursacher wird.



Abb. 16: ebd. (5:20). Die gesamte Szene ist von wehender Kleidung dominiert.



"I MAY BE DEAD," HOWLS JACKIE-BOY, "I MAY BE DEAD, BUT YOU ARE SCREWED! YOU ARE DOWN! YOU ARE OUT! YOU ARE FINISHED! STICK A FINGER UP IF YOU'RE GODDAMNED! YOU'RE GONE! YOU'RE DEAD! YOU'RE SWIRLING AROUND THE BOTTOM OF THE BOWL AND NOSE-DIVING DOWN THE PIPE! IT'S OVER! YOU'RE FLUSHED."

THIS TIME I CAN'T BRING MYSELF TO TELL HIM TO SHUT UP. SURE HE'S AN ASSHOLE. SURE HE'S DEAD, SURE I'M JUST IMAGINING THAT HE'S TALKING TO ME. NONE OF THAT STOPS THE BASTARD FROM BEING ABSOLUTELY RIGHT ABOUT EVERYTHING HE'S SAYING.

THIS COP WANTS ME AND I DON'T HAVE A PRAYER OF OBTAINING HIM. NOT IN THIS HEAR.



THE ONLY QUESTION LEFT IS WHETHER I'M GONNA KILL HIM OR NOT.

IT'S A TOUGH CALL. FOR ALL I KNOW, THIS COP IS AS HONEST AS THE DAY IS LONG. FOR ALL I KNOW HE'S A PRINCE AMONG MEN, A SAINT IN THE MAKING. OR MAYBE HE'S JUST A REGULAR GUY, A WORKING STIFF WITH A MORTGAGE AND A WIFE AND A PILE OF KIDS.

MY HANDS MOVE ALL ON THEIR OWN, SLIDING ONE OF MY GUNS TO MY LAP AND THUMBING BACK THE HAMMER.

I DON'T KNOW WHAT TO DO.

I DON'T KNOW WHAT TO DO.

Abb. 17: Miller *Sin City. The Big Fat Kill*. Episode 3, S. 19.

Der Regen im oberen Frame hat die Funktion von Fließlinien und jene Spuren im unteren Teil die von Bewegungslinien.



Abb. 18: Screenshot aus *Sin City* (1:07:16).



Abb. 19: Miller: *Sin City. That Yellow Bastard*. Episode 6, S. 14



Abb. 20: Screenshots aus *Sin City* (1:43:34-1:43:36).



Abb. 21: Screenshot aus *Sin City* (14:44).

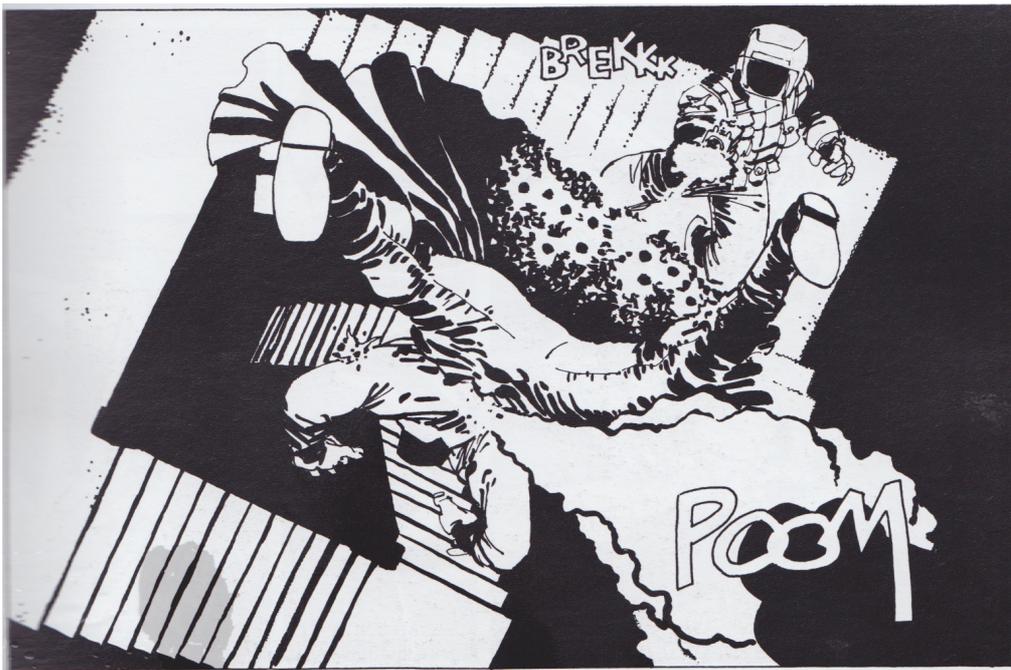


Abb. 22: Miller: *Sin City. The Hard Goodbye*. Episode 1, Panel auf S. 27.

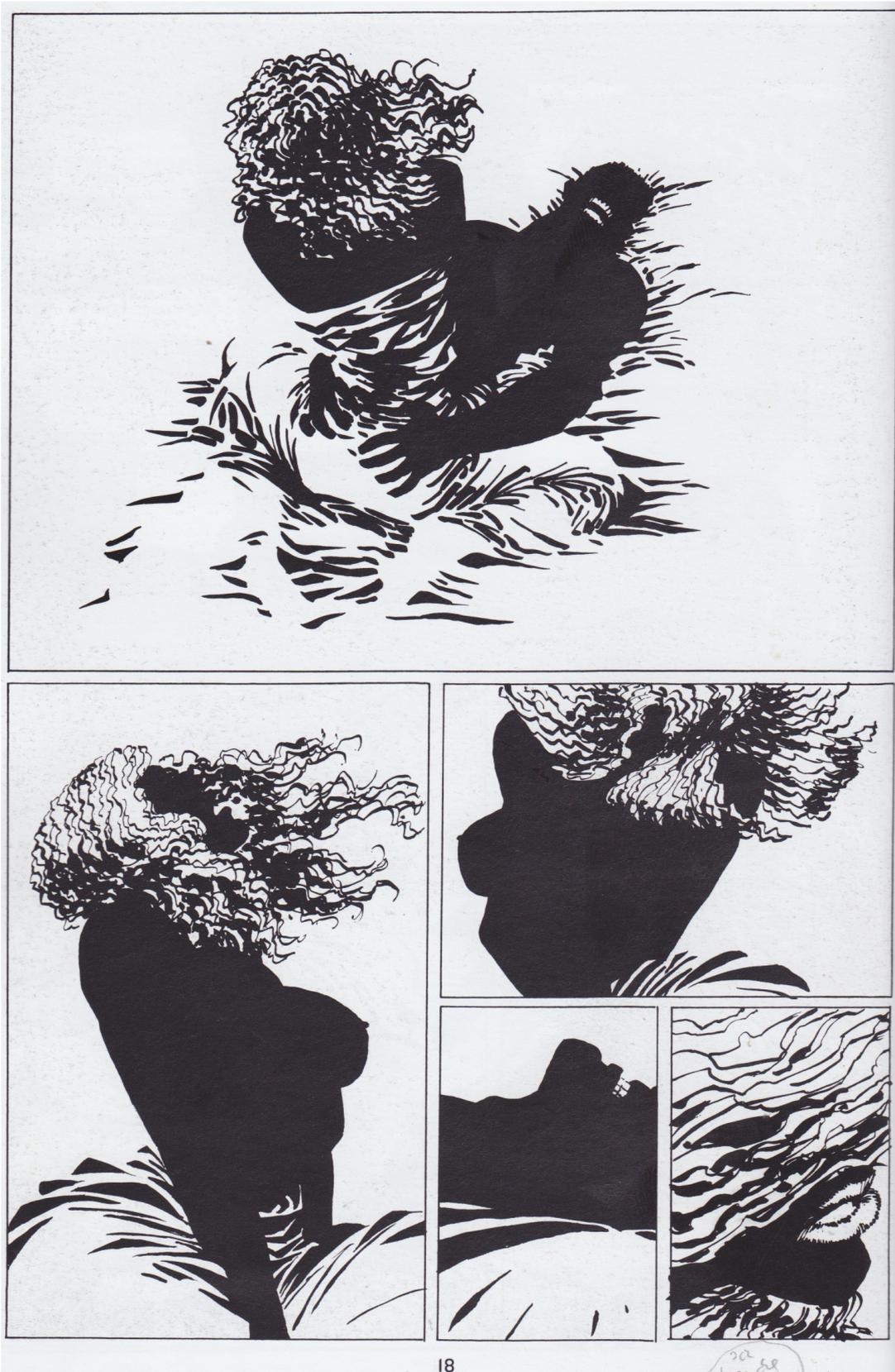


Abb. 23: Miller: *Sin City. The Hard Goodbye*. Episode 1, S. 18.



Abb. 24: Miller: *Sin City. That Yellow Bastard*. Episode 6, S. 35.



Abb. 25: Miller: *Sin City. That Yellow Bastard*. Episode 6, S. 36.



Abb. 26: Screenshot aus *The Mask* (keine Zeitangabe).

Literaturverzeichnis

Filmografie

Sin City, USA 2005 (UA: 01.04.2005)

Dimension Films/Troublemaker Studios, ca. 124 Minuten

Regie: Robert Rodriguez, Frank Miller

Drehbuch (nach der Graphic Novel *Sin City*, Band 1/3/4/6): Frank Miller

Produzenten: Elizabeth Avellan, Frank Miller, Robert Rodriguez

Kamera: Robert Rodriguez

Schnitt: Robert Rodriguez

Musik: John Debney, Graeme Revell, Robert Rodriguez

Darsteller u.a.: Jessica Alba, Josh Hartnett, Brittany Murphy, Clive Owen, Mickey Rourke, Benicio del Toro, Bruce Willis, Elijah Wood.

Dick Tracy, USA 1990, Regie: Warren Beatty, Warner Home Video - DVD/Touchstone, 103 Minuten.

The Mask, USA 1994, Regie: Chuck Russel, New Line Cinema, Dark Horse Entertainment, 97 Minuten.

Hulk, USA 2003, Regie: Ang Lee, Universal Pictures/UIP, 133 Minuten.

Primärliteratur

Miller, Frank 2011: *Sin City* Bd. 1: *Stadt ohne Gnade*, Amigo Grafik, Ludwigsburg.

Miller, Frank 2005a: *Sin City* Bd. 2: *Das große Sterben*, Cross Cult Verlag, Asperg.

Miller, Frank 2005b: *Sin City* Bd. 4: *Dieser feige Bastard*, Cross Cult Verlag, Asperg.

Miller, Frank 2006: *Sin City* Bd. 6: *Bräute, Bier und blaue Bohnen*, Cross Cult Verlag, Asperg.

Sekundärliteratur

Monografien, Aufsätze aus Sammelbänden

Bergson, Henri: *Materie und Gedächtnis. Eine Abhandlung über die Beziehung zwischen Körper und Geist*. Hamburg: Meiner 1991 [1896].

- Eisner, Will:** *Mit Bildern erzählen - Comics und sequentielle Kunst*. Wimmelbach: Comic Press Verlag 1994.
- Goldstein, E. Bruce:** *Wahrnehmungspsychologie. Eine Einführung*. Heidelberg: Spektrum/Akademischer Verlag, 1997 [1996].
- Harvey, Robert C.:** *The Art of the Comic Book. An Aesthetic History*. Univ. Press of Mississippi: 1996.
- Hoberg, Almuth:** *Film und Computer. Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern*. Frankfurt a. M.; New York: Campus Verlag 1999.
- Kandorfer, Pierre:** *Lehrbuch der Filmgestaltung. Theoretisch-technische Grundlagen der Filmkunde*. Köln-Lövenich: Deutscher Ärzte Verlag 1978.
- Knigge, Andreas C.:** *His ideas made some people mad. Frank Miller und das amerikanische Babylon*. In: Miller, Frank: *Sin City. Stadt ohne Gnade*. (Band 1). Ludwigsburg: Amigo Grafik 2011.
- Knigge, Andreas C.:** *Alles über Comics. Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern bis zum Manga*. Hamburg: Europa Verlag 2004.
- Knigge, Andreas C.:** *50 Klassiker: Comics. Von Lyonel Feininger bis Art Spiegelmann*. Hildesheim: Gerstenberg 2004.
- Knigge, Andreas C.:** *Vom Massenblatt ins Multimediale Abenteuer*. Reinbek bei Hamburg: Rowolth Taschenbuch 1996.
- Kracauer, Siegfried:** *Theorie des Films: Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. In: Witte, Karsten (Hg.): *Schriften*. Bd. 3. Frankfurt a. M.: 1973.
- Krichel, Marianne:** *Erzähltheorie und Comics - Am Beispiel von Zeitungscomics des „Herald Tribune“*. In: Grünewald, Dietrich (Hg.): *Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung*. Bochum u. Essen: Christian A. Bachmann 2010.
- Leubner, Martin/Saupe, Anja:** *Erzählungen in Literatur und Medien und ihre Didaktik*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren 2000.
- McCloud, Scott:** *Comics machen. Alles über Comics, Manga und Graphic Novel*. Hamburg: Carlsen 2007 [2006].
- McCloud, Scott:** *Comics richtig lesen*. Hamburg: Carlsen Verlag (2. Aufl.) 1995 [1993].
- Meier, Stefan:** *„Wie Helden laufen lernen“ - Stil und Transkription in aktuellen Comics und Comic-Verfilmungen*. In: Stöckl, Hartmut (Hg.): *Mediale Transkodierungen - Metamorphosen zwischen Sprache, Bild und Ton*. Heidelberg: Winter 2010.

Ofenloch, Simon: *Mit der Kamera gezeichnet. Zur Ästhetik realer Comicverfilmungen.*

Saarbrücken: Akademiker Verlag 2012.

Russo, Chantal: *Paint it Noir - Vom Comic zum Film. Analyse eines Medienwechsels am Beispiel von Frank Millers „Sin City“.* Magisterarbeit im Studiengang Sprache und

Kommunikation. Universität Lüneburg 2007.

Schnelle-Schneyder, Marlene: *Photographie und Wahrnehmung: am Beispiel der Bewegungs-darstellung im 19. Jahrhundert.* Marburg: Jonas 1990.

Schüwer, Martin: *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur.* Trier: Wissenschaftlicher Verlag 2008.

Seesslen, Georg: *Bilder für die Massen. Die prekäre Beziehung von Comic und Film und die dunkle Romantik des Neoliberalismus im neueren Comic-Kino.* In: Eder, Barbara/Klar,

Elisabeth/Reichert, Ramón (Hg.): *Theorien des Comics. Ein Reader.* Bielefeld: transcript 2011.

Seidl, Monika: *Englishness in the Postmodern Condition. The Hugh Grant Case.* In:

Kaltenböck, Gunther/Kastovsky, Dieter/Reichel, Susanne, eds.: *Anglistentag 2001 Wien. Proceedings.* Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier 2002.

Wright, Bradford W.: *Comic Book Nation. The Transformation of Youth Culture in America.* Baltimore: John Hopkins University Press 2001.

Artikel in Zeitungen und Zeitschriften

Kurpanek, Carsten: *Film ist nicht gleich Film. Digitale Aufnahmetechnik: der Tod des Zelluloids?* In: epd Film, Nr. 8, 2005.

Internetquellen

Ihme, Burkhard: *Bewegung im Comic.* URL: http://www.comic-i.com/aaa-icom/docs/tippstricks_bewegung1.html [Stand: 28.07.2012].

Vonier, Véronique (o. J.): *Von der Graphic Novel zum Film – Postmoderne und die Repräsentation von Gender in Frank Millers SIN CITY.* URL: www.ruhr-uni-bochum.de [Vonier. pdf, Stand: 18.08.2012].

Vorwerk, Thomas (2005): *Sin City.* URL: http://www.satt.org/film/05_08_sin-city.html [Stand: 10.08. 2012].

o. V. (o. J.): URL: www.kunstschule-digital.de [Die Darstellung von Bewegung.ppt; Stand: 16.08. 2012].

Weiterführende Literatur

Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft 2008.

Mahne, Nicole: *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2007.

Mikos, Lothar: *Film- und Fernsehanalyse*. Konstanz (2. Aufl.): UVK

Verlagsgesellschaft 2008. **Mikos, Lothar:** *Computeranimation im populären Film:*

„*Jurassic Park*“ (1993). In: Faulstich, Werner/Korte Helmut (Hg.): *Fischer Filmgeschichte* Bd. 5. 1995.

Nöth, Winfried/Bishara, Nina/Neitzel, Britta: *Mediale Selbstreferenz. Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und den Comics*. Köln: Herbert von Halem 2008.

Werner, Paul: *Film Noir und Neo-Noir*. München (2. Aufl.): Vertigo Verlag 2000.