

6.3 BEWEGUNG IN DER BILDFOLGE

Auch wenn die bisher festgestellten Differenzen zwischen Comic und Film vermuten lassen, daß es unnötig wäre, Filmtechniken im Vergleich zum Comic genauer zu betrachten, trifft dies nicht zu. Vor allem der Bereich des Kamerastandort-Wechsels (oft als Kamerastandpunkt bezeichnet) spielt im Comic als Beobachter-/Leserstandort-Wechsel eine große Rolle. Daß trotzdem in der Anwendung und Wirkung der „gleichen“ Technik deutliche Unterschiede bestehen, wird sich im nachfolgenden verdichten.

6.3.1 BEOBACHTERSTANDORT = LESERPOSITION ?

Grundsätzlich stehen unterschiedliche Methoden zur Verfügung, um im Comic das Gleichbleiben oder Wechseln einer Beobachterposition zu suggerieren. Die Techniken könnten einerseits der Welt des Theaters und andererseits der des Films oder der Fotografie entnommen sein, haben sich jedoch auch unabhängig voneinander entwickelt.

Zunächst zur Darstellung des gleichbleibenden Betrachter-/Leserstandorts. Im Theater entspricht dies dem bewegungslosen Requisit und dem an seinem Platz bleibenden Schauspieler, dessen Körperaktionen sich in „stationärer Gestik und Mimik“ erschöpfen. Der sitzende Zuschauer betrachtet das Ganze bei unveränderten Kulissen.



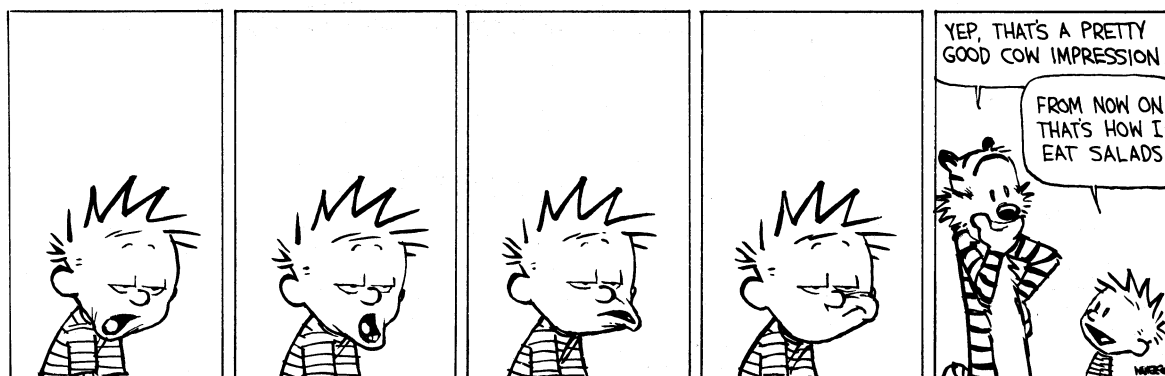
Abb. 464

Charles M. SCHULZ ist ein Meister im Spiel mit dem Leserstandort. Die „feste Einstellung“ erzeugt hier den Eindruck großer Ruhe und betont die unterschiedlichen Körperstellungen Snoopys. Drei Phasen suggerieren Entspannung. Das wortlose, vorletzte Panel streckt den Gesamtlauf bis zur Nacht. Abb. aus SCHULZ. *Komm zurück, Snoopy*. Stuttgart: Ehapa, 1991. 91.

In der Filmtechnik existieren mit der „stehenden Kamera“ und der festen Brennweite ähnliche Einschränkungen. Die Wirkung von „langen“ Einstellungen hängt von den Bewegungsdarstellungen innerhalb der Panels ab. Unbewegte Objekte/Subjekte erzeugen Ruhe, Gleichförmigkeit oder Langeweile, bewegte dagegen das ganze Spektrum an „Geschwindigkeit“. Die präzise Kameratechnik erlaubt exakt gleichbleibende Bildgrößen, in deren Präsentationsrahmen (der Filmleinwand) auch geringste Körperbewegungen großen Auffälligkeitswert besitzen können.

Im Theater dagegen werden geringfügige Positionsänderungen der Personen oder Objekte wegen der Entfernung oder Eigenbewegung der Zuschauer meist nicht wahrgenommen. Die Schwerpunkte einer Bewegungsdarstellung liegen eindeutig bei Gestik und Mimik der Darsteller. Ähnlich „eingeschränkt“ scheinen auf den ersten Blick auch die Darstellungen im Comic zu sein (vgl. Abb. 464, S. 292). Bei schnellem Überlesen der Panelfolge kann durchaus angenommen werden, daß minimale Bewegungsvariationen häufig nicht bemerkt werden. Durch das Raster der Panelrahmen ist jedoch (ähnlich wie beim Film) ein mehrfacher, exakter Größen- und Lagevergleich möglich, so daß auch geringfügige Änderungen in Gestik und Mimik wahrgenommen werden. Der (wiederholte) Lesefluß erzeugt „Bewegung“.

Abb. 465



An diesem Beispiel wird deutlich, welche Wichtigkeit der gleichbleibende Panelrahmen und -ausschnitt (die „stehende Kamera“) als Vergleichsbasis besitzt. Die Mimik von Calvin wird als Minimalbewegung innerhalb der Reihung unübersehbar. Abb. aus WATTERSON. *Homicidal Psycho Jungle Cat*. London: Warner Books, 1995. 171.

Die schon erläuterten, untereinander gereihten Querformat-Panels (vgl. Abb. 444 - 446, S. 270-271) stellen eine weitere Möglichkeit dar, Bewegungsabläufe eindrucksvoll zu vermitteln. Das nachfolgende Beispiel erzeugt einen völlig anderen Zeiteindruck als die eben erwähnten Belege.



Abb. 466

Die Annahme, niedrige Querformatpanels würden immer extrem kurze Zeitintervalle darstellen, ist falsch. Dieses Beispiel von TSUCHIDA aus *King of Editors* zeigt, daß eine Verbindung von stark variiertem Mimik und völlig gleichbleibendem Bildausschnitt eine gegenteilige Wirkung erzeugen kann. Zwischen den einzelnen Phasen der gemeinsamen Berichterstattung der beiden Männer muß ein relativ großer Zeitabstand gegeben sein, da die dargestellten Emotionen zu unterschiedlich sind, um nahtlos aneinandergereiht werden zu können. Etwas irritierend bzw. widersprüchlich ist allerdings die völlig gleichbleibende Schreibstifthaltung, die wiederum auf Sekundenbruchteile schließen ließe.

Abb. aus SCHODT. *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley, USA: Stone Bridge Press, 1996. 223.

Ein Vergleich mit den hintereinanderfolgenden Bildern des Trickfilms liegt nahe, zeigt aber auch, daß im Comic die Zeit- und Bewegungsphasen einerseits deutlich komprimierter dargestellt werden, andererseits durch die Integration von Text einen völlig anderen Zeitwert erhalten.

Zeichner wie STEIN (Abb. 15, S. 40), TRUDEAU (Abb. 16 u. 17, S. 41) oder FEIFFER (Abb. 108, S. 123) arbeiten häufig und gezielt mit dem sich nur wenig verändernden Panel. Sie legen erheblichen Wert auf inhaltliche Differenzierung (z.B. als politische Satire) und begnügen sich deshalb häufig mit einem stark beschränkten Bewegungsrepertoire. Die nachfolgende Sequenz zeigt eine Arbeit von TRUDEAU, in der Mimik und Gestik gleichberechtigt eingesetzt werden.