

Montage im Comic

Von Burkhard Ihme

Das Attribut „filmisch“ ist in der Comickritik deutlich positiv besetzt, taucht dagegen „comichaft“ in einer Filmkritik auf, so handelt es sich in den seltensten Fällen um eine hymnische Seligsprechung. Mit dem oftstrapazierten Begriff *filmisch*, der sich seit Beginn der siebziger Jahre in der Comic-Sekundärliteratur breitgemacht hat, wird in erster Linie die optische Aufbereitung der Handlung beschrieben, seltener die Erzählstruktur. Und er verbindet sich vor allem mit einem Schlagwort, das seit Hitchcock als der Inbegriff filmischer Gestaltungsmöglichkeiten gilt: der Montage.

Wurde in den Anfängen der Filmgeschichte jede Szene in langen Einstellungen mit einer feststehenden Kamera abgedreht, so entwickelte sich diese Kunst zwischen 1910 und 1940 zu einer Abfolge von Kamera-Fahrten, Schwenks und kurzen Einstellungen von meist nur wenigen Sekunden Länge, die am Schneidetisch zum fertigen Streifen montiert werden. Dabei entstand eine Bildsprache mit festen Regeln, die die Sehgewohnheiten der Zuschauer prägte. Eine simple Fernsehserie unserer Tage würde einen Zuschauer von 1908 völlig überfordern, da er diese Bildsprache nicht kennen und verstehen könnte. Jeder Schnitt, jeder Wechsel der Perspektive würde ihn verwirren und an eine neue Szene in veränderter Kulisse glauben lassen.

Ähnlich einem comicungeübten Leser, der das Zusammenspiel von Text und Zeichnung nicht zu einem verständlichen Ganzen zu verbinden vermag, bliebe ihm der Sinn der Handlung verborgen. Parallel zur Entwicklung der Bildsprache im Film wurden auch die Comics zunehmend komplexer und verlangen dem Leser heute eine höhere Leistung beim Entschlüsseln des Geschehens ab.



Die Comics von Hermann galten in den 70er Jahren als vorbildlich in ihrer „filmischen“ Gestaltung

Auch im Comic können wir von Montage sprechen, mit der die einzelnen Bilder zu einer Geschichte zusammengefügt werden. Dabei entspricht jedes neue Bild mit einer neuen Einstellung oder einem anderen Inhalt einem Schnitt im Film, da sich der Leser jedesmal aufs Neue über Ort und handelnde Personen orientieren muß. Im Gegensatz zum Film verfügt der Comic nicht wirklich über das Mittel der Kamerafahrt, die in einer Bildfolge nur simuliert, also eigentlich zitiert werden kann. Bilder aus gleichem Blickwinkel entsprechen der stehenden Kamera im Film,

Bilder aus marginal wechselndem Blickwinkel haben ihre Entsprechung in Kamerafahrten oder (und das selten so konzipiert) aus der Hand mit wackelnder Kamera gefilmten Szenen.

Comic und Film

Nun könnte man folgern, daß die Gesetze, denen der Schnitt im Film folgt, denen gleichen, die bei der Montage im Comic angewendet werden. Dies gilt nur bedingt.



Gemeinsam ist Comic und Film: Bei jedem Schnitt vergeht ein wenig Zeit (bei einem Schnitt mitten in der Bewegung müssen 1–3 Frames entfernt werden, damit nicht der Eindruck einer Verdoppelung entsteht).

Wesentliche Unterschiede zwischen Film und Comic: Zum einen läuft der Film in einer festen Reihenfolge der Handlung, der Szenen und Schnitte in einer begrenzten Zeit

ab. Der Zuschauer kann das Kino verlassen, aber er kann nicht aus dieser Festlegung ausbrechen. Viele seiner Gestaltungsmöglichkeiten leitet der Film aus dieser Gegebenheit ab. Als Stichworte seien hier nur *Überraschung* und der Hitchcock-Begriff *Suspense* aufgeführt. Der Comic dagegen kann den Ablauf der Zeit nicht gestalten, da er nur geringen Einfluß auf die Lesegeschwindigkeit des Betrachters und die Reihenfolge, in der die

Andreas wählt in „Unsterblich wie der Tod“ seine Bildausschnitte sehr bewußt. Die in Hergés „Tim und Struppi – Reiseziel Mond“ wirken dagegen etwas willkürlich

dargebotenen Bilder angeschaut werden, hat. Der Zeichner kann durch bestimmte Kniffe den Leser zu schnellem oder langsamem Lesen verleiten, dazu zwingen kann er ihn nicht.

Dafür bietet der Comic Raum für Details und kleine Gags, die sich im Hintergrund des Bildes abspielen und gelegentlich interessanter sind als die eigentliche Geschichte.

einer Hand, mit der Leo G. Carroll die Waffe im Vordergrund auf sich selbst richtete, während im Hintergrund in voller Bildschärfe Ingrid Bergman das Zimmer verließ).

Die natürliche Unschärfe im Bildhintergrund erleichtert es dem Regisseur aber auch, die Aufmerksamkeit des Betrachters auf wesentliche Bildinhalte zu lenken und dem



Konzert- und Antidrogenplakate im Bildhintergrund. Im Verlauf der Geschichte dominieren Filmplakate wie „Der Zombie im Spessart“ oder „Der Feuerzangenzombie“ die Szene (aus Burkhard Ihme: „Reino – Tosendes Desaster“)



Dies ist möglich durch einen weiteren, wenig beachteten, nichtsdestotrotz aber essentiellen Unterschied zwischen den beiden verwandten Medien: Der Film hat, schon technisch bedingt, nur einen begrenzten Schärfbereich, dessen Einschränkungen er nur durch komplizierte Tricks entfliehen kann (Orson Welles ließ in *Citizen Kane* getrennt aufgenommene Bildteile zusammenkopieren, Hitchcock verwendete in *Spellbound* das stark vergrößertes Modell

Betrachter, Motive und Personen schnell zu erfassen und vom Hintergrund zu unterscheiden.

Der Comic dagegen besitzt bei seinen verbreitetsten Ausprägungen in allen Teilen eines Bildes eine Tiefenschärfe, die uns aus der Malerei zwar durchaus bekannt ist, im realen Leben aber nicht existiert. Denn das menschliche Auge funktioniert ähnlich wie die optische Linse der Kamera: Es erfährt nur

Andreas Marschall postulierte in einem Interview im COMIC-SPIEGEL 4 seine Intention, seine Comics rein filmisch zu gestalten. Hier sein Versuch der Verlagerung der Tiefenschärfe

die Objekte, die wir gerade fixieren, wirklich scharf und beläßt das restlichen Geschehen quasi im Ungewissen. Der Comic erfordert deshalb auch ein längeres Verweilen des Auges auf dem einzelnen Panel (sofern, einer der oben erwähnten Kniffe zur Erhöhung der Lesegeschwindigkeit, der Zeichner nicht bewußt auf Details und längeren Text verzichtet).

Eine der großen Stärken der Comics ist also ganz „unfilmisch“: Das liebevolle Detail im Hintergrund, das Film- oder Helmut Kohl-Plakat, das, ohne in die Handlung direkt einzugreifen, dennoch permanent agierende Eichhörnchen, das sogar, im Film völlig undenkbar, seine Kommentare abgeben oder Gespräche mit anderen Hintergrundfiguren führen kann. Der Film benutzt zwar ebenfalls Nebenfiguren, die die Handlung durch komische Einlagen auflockern, doch müssen diese dafür, wenn auch oft nur für sehr kurze Einstellungen, zu Hauptpersonen werden, im Vordergrund bzw. im Schärfebereich der Kamera agieren. Die Erzählstruktur eines Filmes läßt aber nur eine begrenzte Anzahl solcher Einschübe zu, da sonst die eigentliche Handlung nicht vorankäme oder der Zuschauer den Faden verlöre. Im Comic dagegen kann ein philosophierender Wellensittich im Bildhintergrund oder aus dem Off heraus über 48 Seiten permanent Schopenhauer zitieren, und dennoch kann im Vordergrund die Handlung (bei allerdings verlangsamter Lesegeschwindigkeit) kontinuierlich ablaufen.

Und die Akteure eines Comics können sogar denken, ohne daß das alte Bühnenmittel des „Beisitesprechens“ bemüht werden muß. Im Gegensatz dazu müssen Filmfiguren entweder laut denken (was in Beisein eines Gegenspielers, vor dem sie ihre wirklichen Ansichten und Absichten ja geheimhalten



wollen, nicht sehr glaubhaft wirkt) oder sie benötigen einen Erzähler, der in den meisten Fällen aber nur für eine Person sprechen kann (z. B. in *Sunset Boulevard* oder vielen Detektiv-Streifen des *Film noir* – ein Gegenbeispiel wäre „Desperate Housewives“).

Und es gibt ein drittes gravierendes Unterscheidungsmerkmal der hier besprochenen Medien: Während der Film seine Geschichte auf einer ständig gleichbleibenden (und natürlich erheblich größeren) Fläche abbildet, steht dem Comiczeichner eine variable Anzahl unterschiedlich großer Einzelbilder zur Verfügung, die sich zu einer

*Orwell-Zitat in „Reino – Der Schrecken der Galaxis“
Das Eichhörnchen Pips/
Spip in „Spirou – Das geheimnisvolle Virus“ von
Tome und Janry*

*Extremes Querformat in
„Canardo – Der aufrechte Hund“ von Benôt Sokal*



Seite, einer Doppelseite und schließlich einem Heft oder Album zusammenfügen. Und nicht nur die Größe, auch die Form der einzelnen Panels ist ein wesentliches Gestaltungsmerkmal.

Sehr lange oder hohe Bilder haben zweifellos eine andere Wirkung als quadratische oder runde. Und die Symbolik eines Bildes in Herzform ist für jeden Leser leicht zu entschlüsseln. Zudem stehen die Bilder, anders als im Film, nebeneinander, beziehen sich aufeinander und lassen den direkten Vergleich zu.

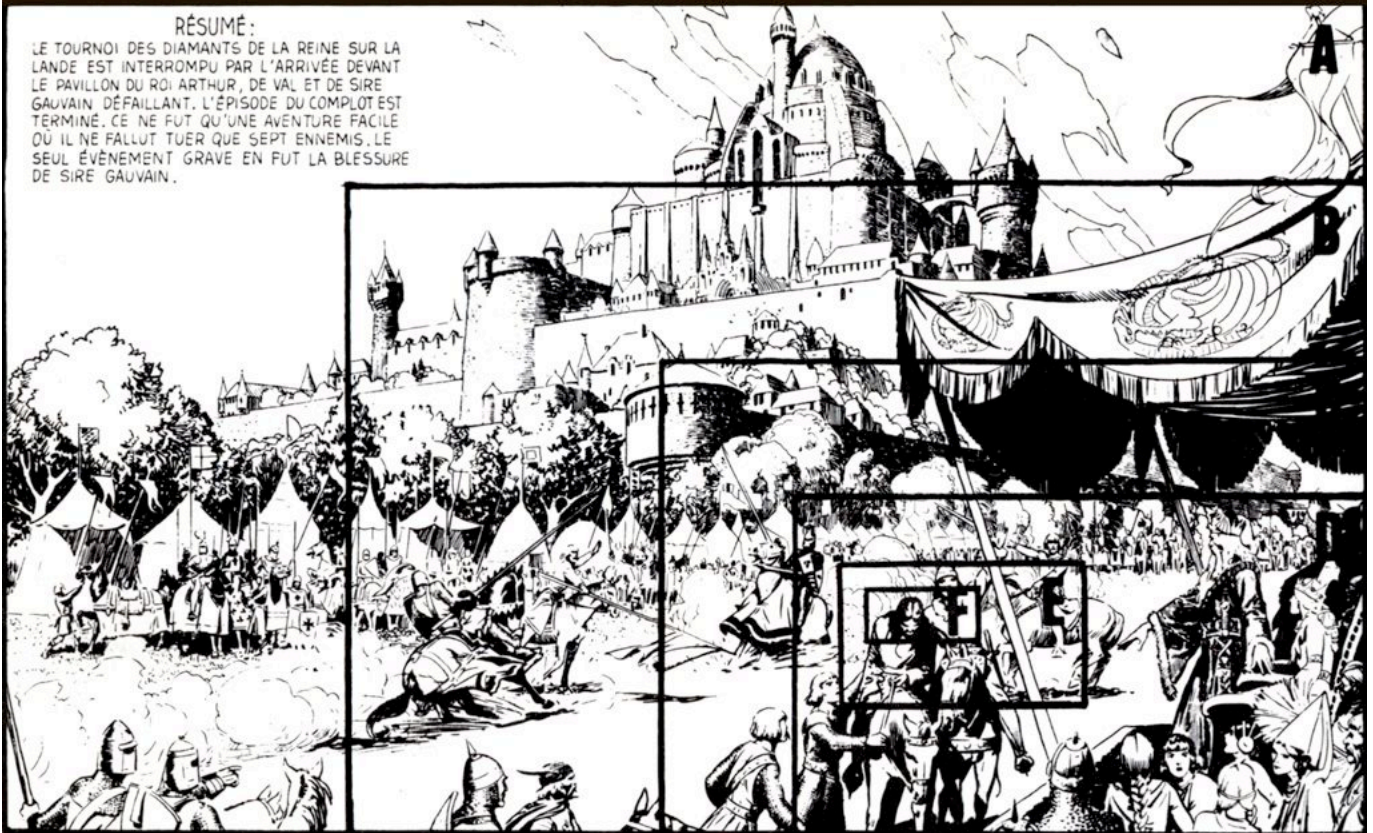
Dies ermöglicht auch so außergewöhnliche Erzählweisen wie in *Arzach*, in dem die große Darstellung in der Seitenmitte zwei verschiedenen Panels zuzuordnen ist, oder in *Der Ursprung* von Marc-Antoine Mathieu, in dem durch ein ins Papier geschnittenes Loch Panels anderer Seiten in völlig neuem Kontext wieder auftauchen. Dieses Aufeinanderbeziehen der Einzelbilder hat aber nicht nur inhaltliche, sondern auch formale Konsequenzen. Der Bildaufbau einer Seite bestimmt die Erzählstruktur, das Nebeneinander der Panels erzwingt oft eine Gestaltung, die außerhalb des Kontexts der Seite völlig anders erfolgt wäre.



Andreas:
„Rork –
Passagen“

RÉSUMÉ:

LE TOURNOI DES DIAMANTS DE LA REINE SUR LA LANDE EST INTERROMPU PAR L'ARRIVÉE DEVANT LE PAVILLON DU ROI ARTHUR, DE VAL ET DE SIRE GAUVAIN DÉFAILLANT. L'ÉPISODE DU COMLOT EST TERMINÉ. CE NE FUT QU'UNE AVENTURE FACILE OÙ IL NE FALLUT TUER QUE SEPT ENNEMIS. LE SEUL ÉVÈNEMENT GRAVE EN FUT LA BLESSURE DE SIRE GAUVAIN.



H. Foster « PRINCE VAILLANT » © K.F.S./Opera-mundi/Ed. Serg.

- A : Plan de très grand ensemble
- B : Plan d'ensemble
- C : Plan général
- D : Plan moyen
- E : Plan rapproché
- F : Gros plan

Bevor ich auf einzelne Möglichkeiten der Montage eingehe und ihre Vor- als auch Nachteile bei der Gestaltung eines Comics erläutere ein paar Worte über

Die Einstellung

Ein Film wird aus verschiedenen Kameraeinstellungen mit unterschiedlicher Brennweite aufgenommen. Dabei unterscheidet man im wesentlichen zwischen Panorama-Einstellung, Totale, Halbtotale, Halbnah-, amerikanische Einstellung, Nah- und Ganz nah- sowie Detail-Aufnahme. Bei einem Wechsel der Einstellung auf das selbe Motiv, der nicht durch eine Kamerafahrt, sondern durch Schnitt erfolgt, ist darauf zu achten, daß der Ausschnitt nicht zu ähnlich gewählt wird, da der Sprung sonst nicht als deutliche Veränderung, sondern als unmotivierter Ruck empfunden wird. Gutgemeinte Schnittregeln empfehlen, eine Szene mit der Totalen zu beginnen oder eine solche spätestens in der folgenden Einstellung einzufügen.

- A: Panorama-Einstellung
- B: Totale
- C: Halbtotale
- D: Halb-Nahaufnahme
- E: Nahaufnahme
- F: Ganz-Nahaufnahme

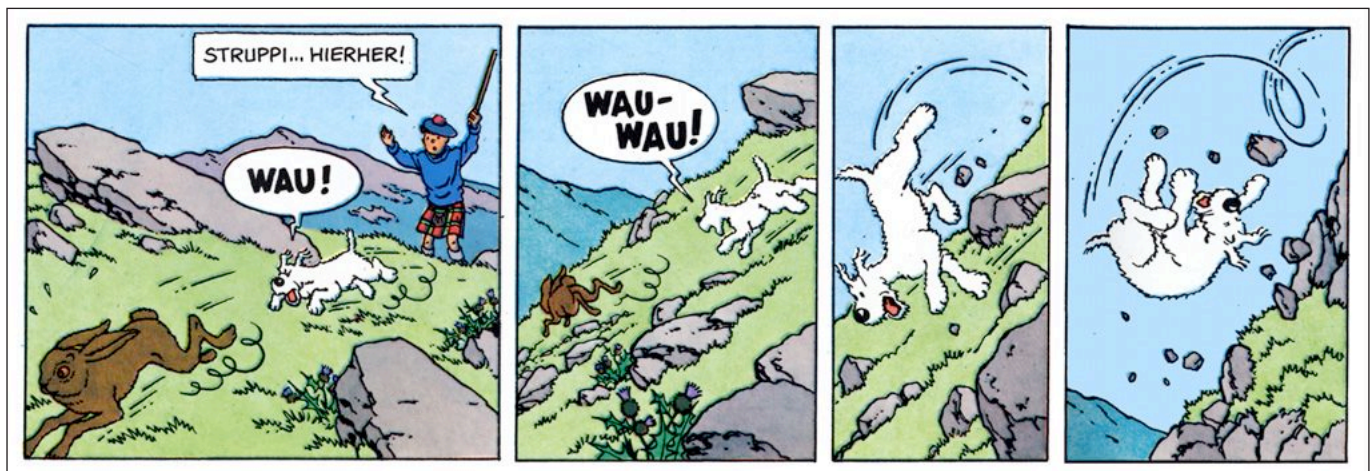
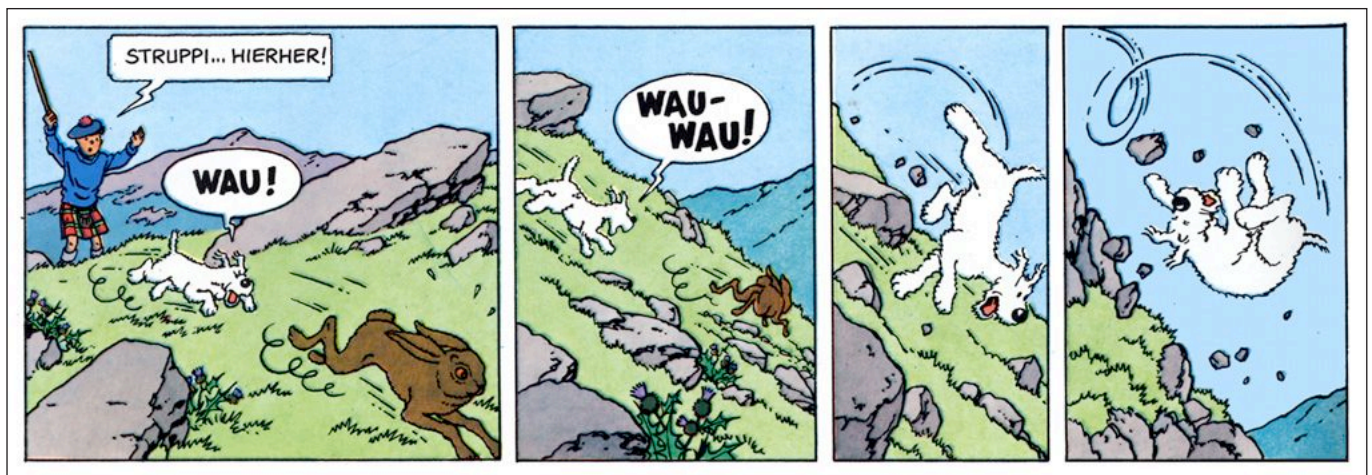
Die Amerikanische Einstellung liegt in der Größe zwischen Halbnah- und Nahaufnahme und heißt so, weil im Western so der Oberschenkel eines Cowboys samt Colt gerade noch im Bild ist. Die Detailaufnahme zeigt das dargestellte Objekt noch größer als die Ganz-Nahaufnahme (z.B. Augen, Münzen oder Schachfiguren formatfüllend (aus „L'Art de la BD“ von Duc)

Ein Comiczeichner geht bei der Gestaltung einer Handlungssequenz im Prinzip von den gleichen Gesetzmäßigkeiten aus. Allerdings wird der Bildsprung beim Wechsel zwischen zwei sehr ähnlich gewählten Einstellungen nicht als Irritation, sondern eher als langweilig empfunden.

Von unterschiedlicher Bedeutung für die Gestaltung einer Comicseite oder eines Films ist die Leserichtung. Ist die Bewegungsrichtung nach links oder nach rechts im Film relativ gleichwertig, so erzeugt die Leserichtung im Comic eine deutliche Präferenz der Links-Rechts-Bewegung.

Wechsel der Einstellungen von der Totalen bis zur Nahaufnahme: „Vorschriftsmäßige“ Gestaltung bei Paul Gillon („Die Schiffbrüchigen der Zeit“)

Die Bewegung von links nach rechts funktioniert in diesem Beispiel von Hergé („Tim und Struppi – Die schwarze Insel“) zweifellos besser als die Gegenrichtung



Auch aus diesen Gesetzmäßigkeiten einer Seitengestaltung ergibt sich oft ein Konflikt zu den Erfordernissen der filmischen Montage.

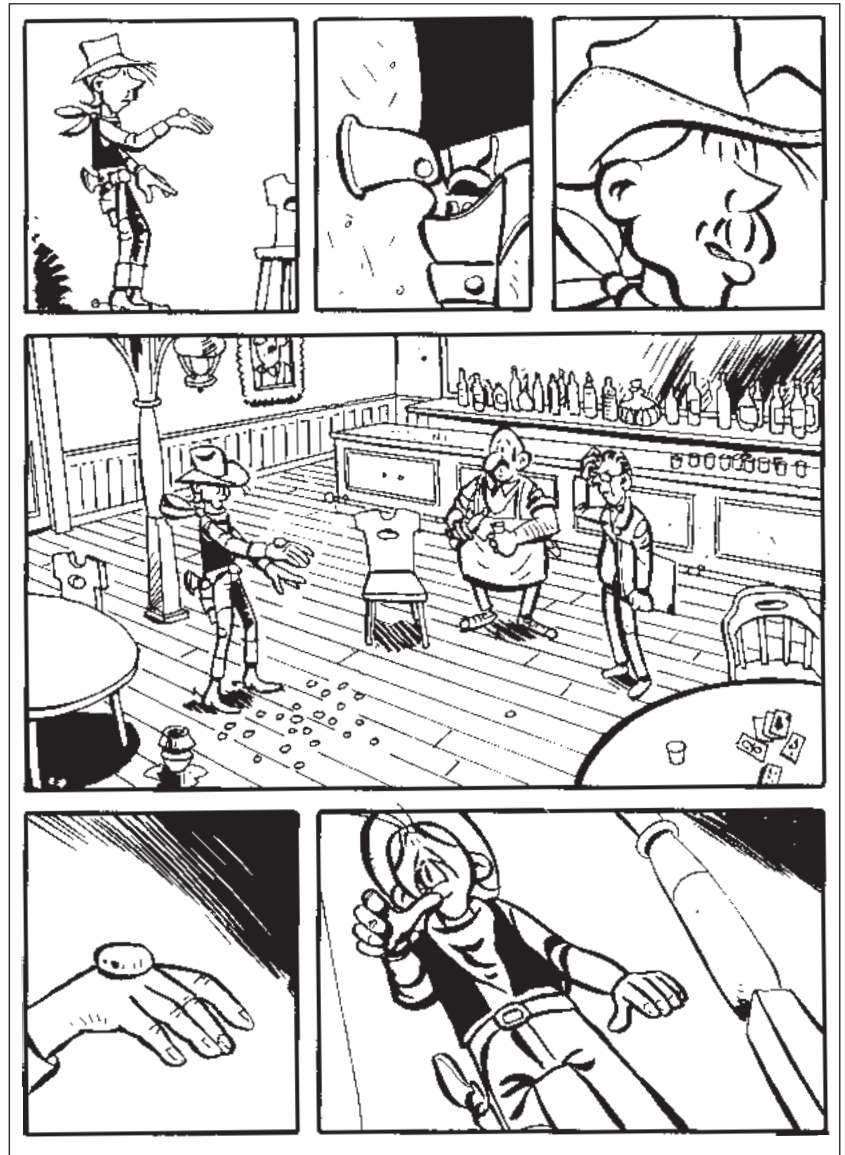
Dramatische Stoffe arbeiten in der Regel häufiger mit Einstellungswechseln als Funnys. Oft ist eine abwechslungsreich gestaltete Seite eher kontraproduktiv für die Vermittlung eines Gags.

Im Gegensatz zum Film, bei dem Filmzeit in der Regel zwar schneller verfliegt als Realzeit, dennoch aber ein erkennbarer Zusammenhang zwischen beiden besteht, ist die Ablauf einer bestimmten Zeitspanne im Comic keineswegs an die Lesedauer gekoppelt. Diese gelungene Veranschaulichung der Geschicklichkeit des Mannes, der schneller zieht als sein Schatten, ist so überzeugend nur im Comic möglich, auch wenn seit „Matrix“ die Superzeitlupe zur Darstellung extrem schneller Bewegungsabläufe zitafähig (aber als eigenständiges Darstellungsmittel weiterhin ungeeignet) ist (aus „Lucky Luke – Billy the Kid“ von Morris und René Goscinny).

Die extra für den Artikel „Bewegung im Comic“ (COMIC!-Jahrbuch 2005) angefertigte „filmische Auflösung“ der gleichen Szene zeigt, daß „filmisch“ eben nicht immer gleich „besser“ ist, sondern gelegentlich das Erfassen des eigentlichen Geschehens verunmöglicht.



Die gleiche Szene nochmal – mit dem klitzekleinen Unterschied, daß sich der Held diesmal überhaupt nicht bewegt.



Der Schock- und Überraschungseffekt

Der optische Überraschungseffekt ist für viele Filmgenres wie Horror- oder Actionfilm unverzichtbar. Man kann in eine inhaltlich und eine schnittechnisch bedingte Schockwirkung unterscheiden. Inhaltlich, wenn sich plötzlich ein Monster auf sein Opfer stürzt oder unvermutet eine Bombe explodiert.

Schnittechnisch lässt sich ein ähnlicher Effekt erzielen, indem in eine Totale eine extreme Nahaufnahme montiert wird (oder eine überraschender Wechsel der Perspektive erfolgt). Grundsätzlich gilt: je weiter der Sprung in Einstellung ist, desto überraschender und desto mehr Zeit benötigt der Betrachter, gleiche Inhalte (wenn es denn welche gibt) einander zuzuordnen.



Zwei Einzelpanels aus „Aglaya – Der Gehängte“ von Ronald Putzker und Erich Nussbaumer, zu Demozwecken zusammenmontiert

Dabei ist die überraschende Wirkung eines extremen Einstellungssprungs zunächst unabhängig davon, ob auf einen Totenkopf oder ein Gänseblümchen geschnitten wird, insbesondere bei entsprechender akustischer Untermalung. Diese Montagetechnik ist im Comic natürlich zu imitieren, wird dort aber lediglich zur optischen Spielerei. Eine Schockwirkung auf den Leser lässt sich damit schwerlich erzielen.

Aber auch der inhaltliche Überraschungseffekt bleibt im Comic (schon bedingt durch das Leseverhalten des Betrachters, der in der Regel erst die ganze Seite, und dort zuerst die optisch aufreizendsten Bilder, erfasst,

bevor er die Geschichte in der vorgesehenen Reihenfolge liest) in seiner Intensität erheblich hinter dem zurück, der sich bei seinem Einsatz im Film einstellt.

Analog zum optischen Überraschungseffekt gibt es auch einen Überraschungseffekt im Dialog. Jede sprachliche Pointe und jeder Witz beruhen auf einer unerwarteten Wendung. Ist diese Wendung voraussehbar oder bereits bekannt, nimmt die komische Wirkung ab. Der Überraschungseffekt im Dialog ist im Comic ebenso wirksam wie im Film, mit eben den Abstrichen, die bei einem Gelesenen gegenüber einem erzählten Witz zu machen sind.

Die Perspektive

Die Perspektive ist keine Erfindung des Kinos. Auch die Comics griffen auf

jahrhunderte alte Erkenntnisse aus der Malerei zurück. Neu ist das Verknüpfen unterschiedlicher Blickwinkel beim Erzählen einer fortlaufenden Geschichte. Dabei war der Comic dem Film wohl um ein paar Jahre voraus (z.B. Winsor McCay mit „Little Nemo in Slumberland“, ab 1905).

Howard Hawks, der berühmte amerikanische Regisseur („The big Sleep“, „Rio Bravo“, „His Girl Friday“) drehte seine Filme bevorzugt mit der Kamera in Augenhöhe. Dies ist also die normale, meist auch funktionellste Perspektive.



Der Blick aus der Froschperspektive macht aus den dargestellten Personen bedrohliche Riesen, der aus der Vogelperspektive, oft bei Totalen (New York von oben) angewandt, läßt sie klein und unterwürfig erscheinen, oder betont, wie hier in „Detektiv Conan“, das Aufbegehren aus einer unterlegenen Position heraus.

Wer sich ein Bild über den Einsatz verschiedener Perspektiven zur Charakterisierung von Personen und zur Erzeugung unterschiedlichster Stimmungen machen will, sollte sich unbedingt *Citizen Kane* von Orson Welles daraufhin anschauen.

Extreme Auf- oder Untersicht haben aber auch einen starken Verfremdungseffekt und damit im entsprechenden Kontext etwas Bedrohliches (wie überhaupt Bilder mit einem dunklen, für den Betrachter nicht genau zu identifizierendem Hintergrund – bestes Beispiel dafür ist sicherlich *Alien* von Ridley Scott). In Hitchcocks *Psycho* wird die Ermordung des von Martin Balsam gespielten Detektivs in einer senkrecht von oben gedrehten Einstellung gezeigt. Obwohl die ihm drohende Gefahr durch die sich langsam öffnende Tür, hinter der der Mörder lauert, deutlich signalisiert wird (ein Paradebeispiel für die von Hitchcock *Suspence* genannte Methode, Spannung zu erzeugen), bewirkt der plötzliche extreme Wechsel der Perspektive einen der ungewöhnlichsten Überraschungseffekte der Filmgeschichte.

Da die Schauspielkunst von Comichelden trotz der Möglichkeit zur Überzeichnung durch das Fehlen stimmlicher Mittel und die Beschränkung auf wenige Bilder zwangs-



Ein gelungenes Beispiel für die bedrohliche Wirkung, die aus dem Blickwinkel einer Froschperspektive entsteht (aus „Asterix und die Normannen“ von Albert Uderzo und René Goscinny)

„Detektiv Conan“ von Gosho Aoyama

läufig weniger nuanciert ist als die ihrer lebenden Darstellerkollegen, greifen Zeichner gerne auf unterschiedliche Blickwinkel zurück. Superhelden und Superschurken sind fast ausschließlich in der Untersicht anzutreffen. Diese Mittel sind allerdings in hundert Jahren Film- und Comicgeschichte zum Klischee erstarrt, und daher eignet sich ihr Einsatz eher in parodistischer Absicht denn als ernstzunehmender Kunstgriff in einer anspruchsvollen *Graphic Novel*.

Schuß-Gegenschuß

Schuß-Gegenschuß bezeichnet kein Pistolenduell, sondern die von John Ford entwickelte Montagetechnik, die es erlaubt, zwei sich gegenüberstehende Personen beim Gespräch jeweils von vorne zu zeigen, indem jeweils über die Schulter des Kontrahenten gefilmt wird. Dabei ist zu beachten, daß die Kamera die Achse, in diesem Fall die gedachte Linie zwischen der Nase der einen



und der Nase der anderen Person, nicht überschreitet. Dies bewirkt, daß der eine Gesprächspartner nach links, der andere nach rechts schaut und somit Blickkontakt zwischen den beiden hergestellt wird. Der klassische Over-Shoulder-Shot ist im Comic allerdings selten, da hier keine querformatige Leinwand zu füllen ist.

Schuß-Gegenschuß bezeichnet auch eine Montage, die die Vorder- und Rückansicht (gelegentlich kombiniert mit einem Blick aus der Vogel- und Froschperspektive) oder Gesicht und Blickfeld einer Person gegeneinanderschneidet.

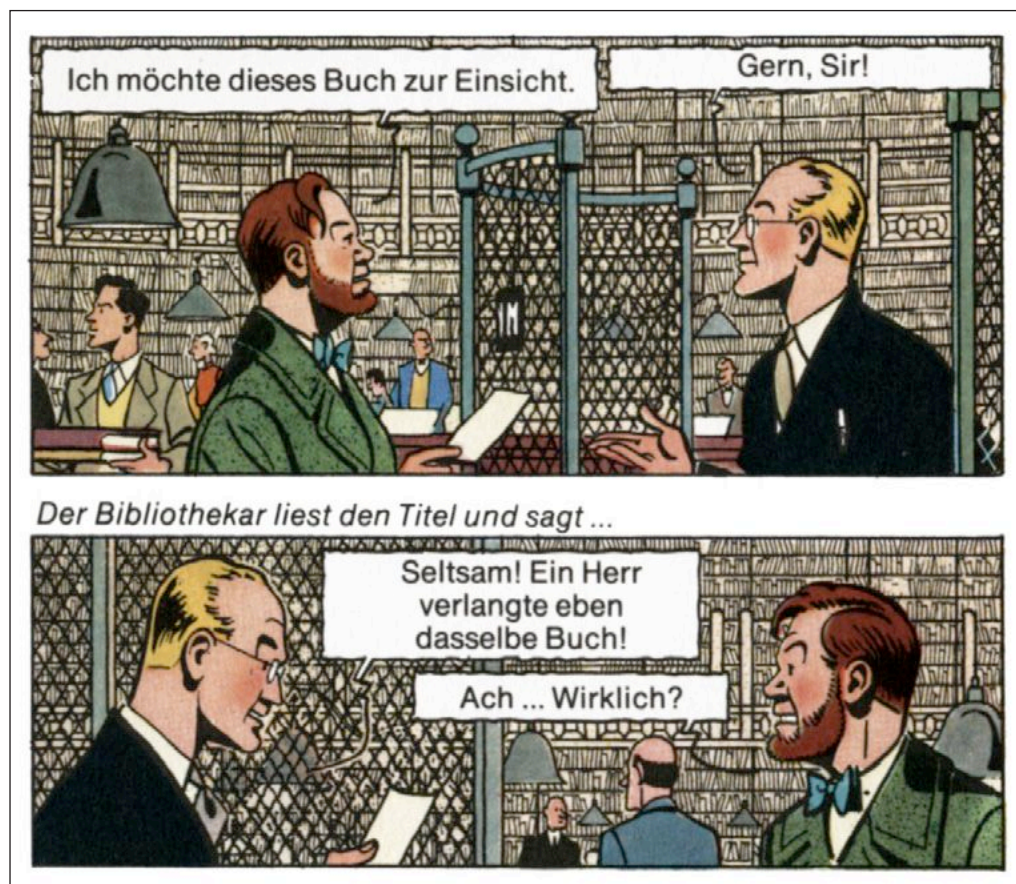
Klassische Schuß-Gegenschuß-Einstellung über die Schulter in fast reiner Ausprägung. Sie kommt im Comic meist in Verbindung mit einem Wechsel der „Kamera“-Einstellung vor, da ein Comic mit wesentlich weniger „Takes“ als ein Film auskommen muß (aus „Rick Master – Der Pechvogel“ von Tibet und André-Paul Duchâteau)

Bei dieser Schuß-Gegenschuß-Einstellung bleibt die (im Comic immer fiktive) Kamera auf der Bewegungsachse (aus „Valerian und Veronique – Das Monster in der Metro“ von Jean-Claude Mezières & Pierre Christin).

Der Achsensprung

Als Achsensprung bezeichnet man eine Montage, bei der zwei Aufnahmen einer oder mehrerer Personen bzw. Gegenstände aus verschiedenen Richtungen aneinandergesetzt werden und so die Seiten vertauscht werden (dabei überschreitet die Kamera die oben beschriebene Achse). Ein Auto, das eben noch von rechts nach links fuhr, ändert unvermittelt die Richtung, Kontrahenten tauschen die Plätze, Personen in Nahaufnahmen drehen scheinbar die Köpfe.

Dadurch verliert der Zuschauer die Orientierung und kann der Handlung nur noch eingeschränkt folgen. Die Achse definiert sich in jeder Sequenz neu durch Stellung



„Mein erster Achsensprung“ (aus „Die Mühle“)

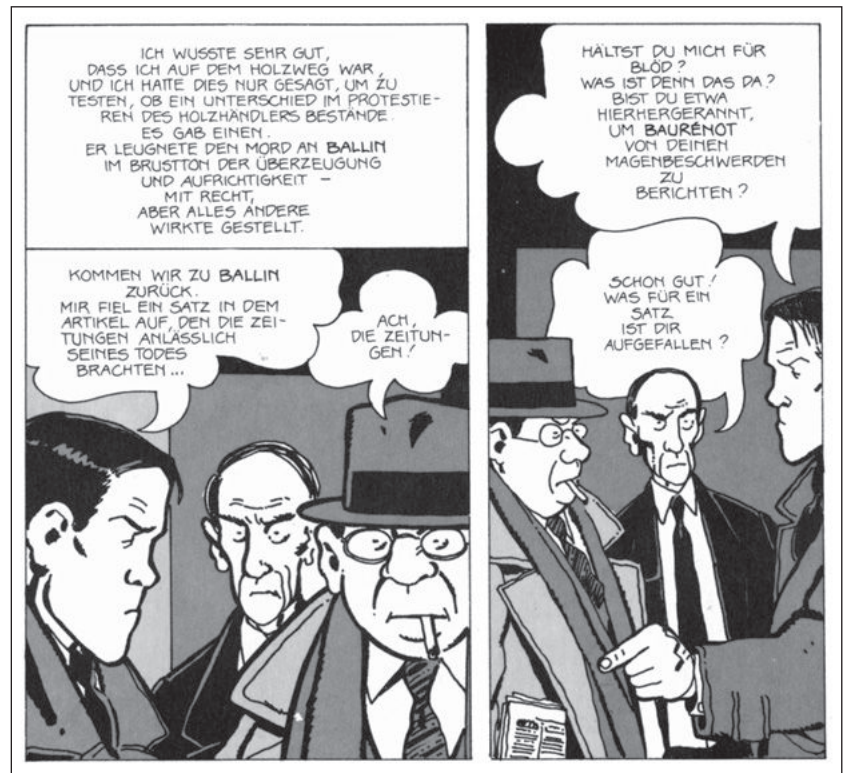
Klassischer Achsensprung von Altmeister Edgar P. Jacobs, der möglicherweise nicht zu Unrecht der Aussagekraft seiner Bilder mißtraute. Da der Betrachter seine Lesegeschwindigkeit selbst bestimmt, gelingt es ihm sicher, den Bibliothekar oben rechts in dem Herrn auf dem unteren Bild links wiederzuerkennen (aus „Blake und Mortimer– Das Gelbe M“)

miteinander kommunizierender Personen oder die Bewegungsrichtung (die Achse verläuft parallel der Bewegungsrichtung). Unterhalten sich zwei Gesprächspartner im Fond eines fahrenden Autos, so entstehen auf diese Weise zwei Achsen mit unterschiedlicher Priorität, je nachdem, ob ich

eine Nahaufnahme der Fahrgäste oder eine Totale oder Halbtotale des fahrenden Autos zeige.

Beim Gespräch mehrerer im Kreis sitzender Personen entsteht ein kompliziertes Geflecht unterschiedlicher Achsen, deren Beachtung Geschick und filmisches Rüstzeug erfordert. Dabei wird die Arbeit des Regisseurs durch die Möglichkeit der Kamerafahrt erleichtert, die es ihm erlaubt, die Achse zu überschreiten und somit, ohne den Zuschauer zu verwirren, die Kehrseite der Medaille zu zeigen. Achsensprünge werden aber auch bewußt eingesetzt, um eine Atmosphäre der Verunsicherung zu schaffen.

Das meiste des oben gesagten gilt auch für den Comic, allerdings sind die Auswirkungen eines Achsensprungs dort nicht so kraß, da der Betrachter sich die Zeit nehmen kann, sich neu zu orientieren, die Personen zu identifizieren und sich über die neue Perspektive klarzuwerden, zumal er, anders als im Film, die vorausgegangene Einstellung



Im Beispiel oben wechseln die handelnden Personen die Position, es handelt sich aber nicht um einen Achsensprung, sondern um einen „Anschlußfehler“ (der Positionswechsel ist also nicht nur scheinbar, sondern findet tatsächlich statt (aus „Brücke im Nebel“ von Leo Malet und Jacques Tardi)

Klassische Achsensprünge und das gebäuft in „Dieter Lumpen – Jeder Tag hat seinen Preis“ von Ruben Pellejero und Jorge Zentner

zum Vergleich heranziehen kann. Die Lesegeschwindigkeit wird dabei jedoch verlangsamt.



Bei dieser Unfallszene von Giardino tragen neben dem etwas unklaren Seitenlayout die häufigen Perspektivewechsel nicht unbedingt zur besseren Lesbarkeit bei. Ein Achsensprung liegt nur beim letzten Bild vor (aus „Ungarische Rhapsodie“ von Vittorio Giardino).

Die Darstellung einer Actionszene, die ja gerade Spannung und damit eine erhöhte Lesegeschwindigkeit erzeugt, läßt den Einsatz eines Achsensprungs also nicht gerade als geraten erscheinen. Im Film eine der sieben Todsünden, ist der Achsensprung im Comic dennoch fast auf jeder Seite anzutreffen. Nur wenige Zeichner versuchen, konsequent den Sprung über die Achse zu vermeiden. Zudem fehlt dem Comic die Möglichkeit der Kamerafahrt über die Achse, mit der im Film ein notwendiger Wechsel der Personenkonstellationen harmonisch eingeführt werden kann. Grund für den häufigen Seiten- und Richtungswechsel sind (neben einem möglicherweise geringeren Problembewußtsein) grafische Gestaltungskriterien für den Aufbau einer Seite. So bevorzugen es viele Zeichner, ihre Comichelden, sofern sie keinen direkten Blickkontakt mit einer Figur im selben Panel haben, jeweils zur Mitte der Seite schauen zu lassen, und mit immer neuen „Kamerastellungen“ die Hintergründe abwechslungsreicher zu gestalten. Auch die Platzierung der Sprechblasen ist vielfach einfacher, wenn dabei ein Achsensprung in Kauf genommen wird.



Die Parallelmontage

Die Parallelmontage ist eine Erzähltechnik, die in Film wie im Comic gleichermaßen verwendet wird.

Zwei zeitgleich ablaufende Handlungsstränge werden abwechselnd fortgeführt, bis sie in einem dramaturgischen Höhepunkt zusammenlaufen. Dabei soll (laut Dr. H. Mehnerts *Schnittregeln*) bei Parallelschnitten der Sprung von Szene zu Szene immer häufiger oder die Dauer der Teilszene immer kürzer werden, bis der Höhepunkt erreicht ist, und die Spannung sich im Schlußbild löst. Beispiel für eine Parallelmontage wäre die Darstellung eines Überfalls auf einen Geldtransport, bei der die Vorbereitung des Überfalls und die in alltäglicher Routine ablaufende Arbeit der Geldboten gegeneinandergeschnitten werden, bis zum Höhepunkt, dem Zusammentreffen beim Überfall. Diese Technik ist ein wichtiges Element beim Erzeugen von Spannung, bei

der der Zuschauer um die Gefahren weiß, die dem Held drohen (*Suspense*).

Ein extremes Beispiel von Parallelmontage im Comic ist die Adaption des Fernsehspiels *Mörderische Entscheidung* von Friedmann und Wyniger. Während das aus den verschiedenen Blickwinkeln der beiden Hauptakteure gezeigte Stück im Fernsehen parallel auf zwei verschiedenen Kanälen gezeigt wurde, versucht der Comic, die sich gleichzeitig an verschiedenen Schauplätzen abspielenden Szenen auf gegenüberliegenden, farblich unterschiedlich unterlegten Seiten zu erzählen. Ein Experiment, das fast zwangsläufig an den fehlenden Strukturierungsmöglichkeiten scheitern muß.

Eine Parallelmontage, die nicht zunächst unzusammenhängende Handlungsstränge in einem gemeinsamen Höhepunkt zusammenführt, sondern mit zeitgleich ablaufenden, sich formal und inhaltlich aufeinander beziehenden Aktionen operiert (aus: „Eva“ von Didier Comès)



Die Ellipse

Ellipse bezeichnet in der Grammatik die Ersparung von Redeteilen in benachbarten Sätzen. Im Film wie im Comic bedeutet Ellipse das Auslassen von Handlungsteilen, die sich im folgenden von selbst erklären (so wird z.B. nicht gezeigt, wie jemand die Tür

hinter sich schließt, obwohl sie im Fortgang der Geschichte geschlossen ist). Da zwischen den einzelnen Bildern eines Comics immer eine (manchmal sicher sehr kurze) Zeitspanne verstrichen ist, kann die Ellipse als die wichtigste Montageregeln im Comic bezeichnet werden.

„Mörderische Entscheidung“ von Henk Wyniger und Joachim Friedmann



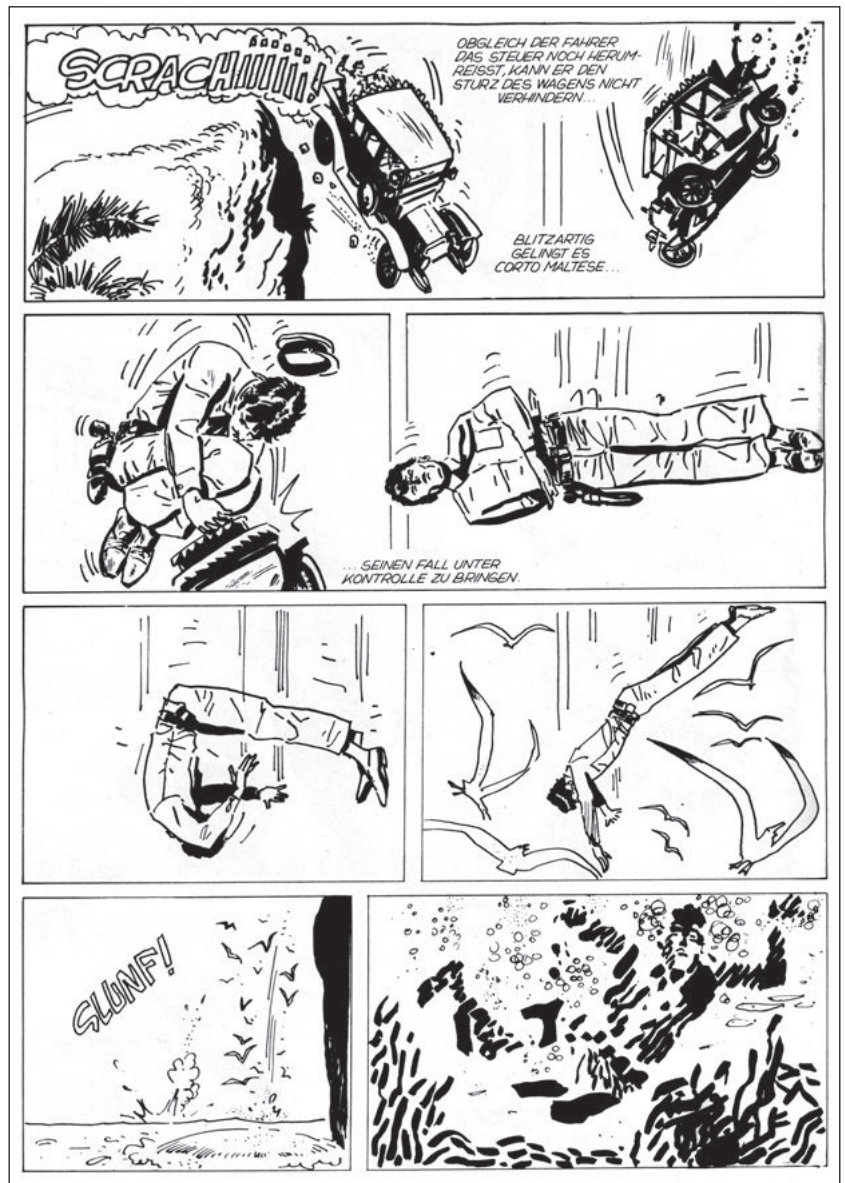
Die Montage bietet aber auch die Möglichkeit eine Handlungssequenz von nur wenigen Sekunden in viele kurze Einstellungen zu zerlegen und damit zu dramatisieren. Das bekannteste Beispiel ist die Szene, in der Janet Leigh in *Psycho* unter der Dusche ermordet wird. Hitchcocks Second Unit-Regisseur Saul Bass (auch bekannt als Regisseur von *Phase IV*) drehte den Tod der Hauptdarstellerin in über 60 Einstellungen. Im Comic wird diese Montagetechnik oft kopiert, indem kleine Detailbilder in den Handlungsablauf eingeklinkt werden. Eine direkte Umsetzung der Psycho-Szene würde sich im Comic allerdings über mehrere Seiten hinziehen und deshalb, außer in Mangas, am Platzproblem scheitern.

Dagegen wird eine sehr verwandte Technik im Comic gerne angewendet, nämlich die Zerlegung des Augenblicks in mehrere, im Kontext der Seite miteinander verknüpfte Einzelbilder, die praktisch ein Einfrieren der Zeit bewirken. Diese Montage verbindet also nicht verschiedene Handlungsstränge miteinander, sondern verschiedene Aspekte einer einzigen Szene.

Eine Montage im Film suggeriert immer einen Zeitsprung, und sei er auch noch so kurz. Für den Comiczeichner ist der Zeitsprung zwischen zwei Bildern eines der wichtigsten Gestaltungsmittel. So kann das Erzähltempo durch Weglassen oder Einfügen redundanter Teile der Erzählung erhöht oder verlangsamt werden (aus: „Leutnant Blueberry – Die Goldmine des alten Mannes“ von Jean Giraud und Jean-Michel Charlier)

Hugo Pratt debntete den Sturz über die Klippen quasi zur Zeitlupe (und das bereits 1967, zwei Jahre bevor Sam Peckinpah in „The Wild Bunch“ dieses Mittel für den Spielfilm entdeckte)

Die fünf kleinen Bilder zeigen vergrößerte Ausschnitte des Splash-Panels. Durch die parallele Montage in das Übersichtsbild wird die Gleichzeitigkeit des Geschehens symbolisiert (aus: „Julian B. – Neekibo“ von Michel Plessix und Dieter)



Blende

Neben dem Schnitt ist die Blende die im Film gebräuchlichste Form, um zwei Szenen miteinander zu verbinden. Meist ist ein Zeit- oder Ortswechsel damit verbunden.

Die Wisch- oder Reißblende, bei der ein durch schnelles Bewegen der Kamera unscharfes Bild der einen Szene an ein ähnliches der nächsten Szene geschnitten wird, ist eine weitere, allerdings wesentlich temporeichere Möglichkeit. Blenden werden im Comic nur gelegentlich imitiert (die im Comic gebräuchlichste Zeichentechnik der kolorierten Schwarzweißzeichnung erschwert dieses Vorgehen).

Weitere Blenden sind Auf- und Abblenden, die im Film den Anfang oder das Ende einer Sequenz von Szenen signalisieren. Aus verständlichen Gründen findet man diese Montagetechnik im Comic äußerst selten (um nicht zu sagen: nie).



Allerdings wird eine Sonderform der Abblende, die in den Anfängen des Films häufig verwendete Kreisblende, bei der sich das Schwarz kreisförmig um den Protagonisten der Szene schließt, gelegentlich im Comic zitiert. Dieses Spiel mit dem Wissen des Lesers verweist meist auf inhaltliche oder formale Zusammenhänge mit Slapstickkomödien der Stummfilmzeit.



Der Reißblende, bei der durch den Wischeffekt ähnlich gewordene Motive aneinandergeschnitten werden, verwandt ist der Zusammenfluß zweier Szenen, eine Montagetechnik, bei der im Aufbau oder Inhalt ähnliche Motive aneingefügt werden. Z.B. endet die eine Szene mit einer Detailaufnahme einer Champagnerflasche, die nächste beginnt mit einer Wegfahrt von einer anderen Flasche. Diese Technik ist im Comic sehr effektiv einzusetzen, wird aber etwas langatmig, wenn dabei die verbindenden Objekte außerhalb des eigentlichen Geschehens liegen und deshalb eine Kamerafahrt zum Ort der Handlung simuliert werden muß.

Rechts: Sogar die Unschärfe der Kreisblenden aus der Stummfilmzeit wird hier imitiert (aus: „Squeak the Mouse 2“ von Massimo Mattioli).

Zusammenfluß zweier Szenen im Comic. Dieses Beispiel hier transportiert zwei wichtige Informationen: erstens das Raubtierhafte im Wesen der schönen Aglaya, und zweitens springt es dem Leser mit dem Triumphschrei „Hey, ist das nicht toll! Ich kenn mich gut mit Filmen aus!“ ins Gesicht, essentielle Aussagen, für die keinem eine dreivierteil Comicseite zu schade sein sollte (aus: „Aglaya – Der Gebängte“ von Ronald Putzker und Erich Nussbaumer)

Schneller und direkter ist da das Mittel der Metamorphose, eine im Zeichentrickfilm bisweilen bis zum Überdruß verwandte Technik. Sie benötigt im Comic nur wenige Zwischenbilder, wird allerdings auch (siehe Beispiel McKean) eingesetzt, wenn die formale Ähnlichkeit der zu verbindenden Elemente den Zwischenschritt nicht zwingend erforderlich macht.

Resumée

Der Comic hat, vor allem in den letzten dreißig Jahren, viel vom Film profitiert, der hingegen seine Vorbilder verstärkt in der Ästhetik von Werbung und Videoclips suchte. Trotzdem sollte dabei nicht übersehen werden, daß der Comic den Film nicht wirklich imitiert hat. Dazu sind die Erfordernisse der Gestaltung zu unterschiedlich (neben den bereits aufgeführten Unterscheidungsmerkmalen allein schon die Notwendigkeit, im Comic vermehrt mit Totalen und Halbtotale zu arbeiten, vor allem bei Dialogen, die im Film oft in Nahaufnahmen der redenden Personen aufgelöst werden). Zeichner, wie Yslaïre oder, mit Einschränkungen, Comes und Hulet, die ihre Comics im Sinne der oben aufgeführten Schnittregeln des Films aufbauen, sind selten. Die meisten, von begeisterten Kritikern als filmisch bezeichneten Comics, würden als Storyboards in der Folge auch als Film nicht funktionieren.

Oben: Gitterstäbe werden zu Bambustrieben (aus: „Die Schwarze Orchidee“ von Dave McKean und Neil Gaiman)

Kleiner Nachschlag zum Thema „Rinnstein“, wie Scott McCloud den Abstand zwischen den Panels nennt („Zwischenräume“ von Burkhard Ihme, entstanden für die INC-Ausstellung „Die vierte Dimension“)

