

**Joachim Paech**

## **Intermedialität als Methode und Verfahren<sup>1</sup>**

Im Folgenden soll es darum gehen, Intermedialität unter pragmatischen Gesichtspunkten zu diskutieren. Dabei sind zwei Herangehensweisen an die Behandlung intermedialer Artefakte zu unterscheiden. Ein methodisches Vorgehen vergewissert sich der Rahmenbedingungen und Mittel, die bei der Arbeit mit Phänomenen der Intermedialität zu beachten sind; in der Regel sind zudem bestimmte Methoden erforderlich, um die Tatsache der Intermedialität selbst an einem Artefakt zu bestimmen. Daher können sie nicht ein Bestandteil dessen sein, was sie beobachtbar und analysierbar machen sollen. Methoden gehören zu den Standards allgemeiner wissenschaftlicher Arbeitsweisen, die an die Bedingungen unterschiedlicher zum Beispiel geistes- und kulturwissenschaftlicher Arbeitsgebiete angepasst werden müssen, während Forderungen etwa nach interdiskursiver Nachvollziehbarkeit von Forschungsergebnissen allgemein Geltung haben. Methoden sind ihren Gegenständen äußerlich, sie betreffen den Rahmen, in dem jene beobachtet werden können. Verfahren dagegen sind selbst Objekte ihrer methodischen Beschreibung, weil sie der Sache, um die es geht, unmittelbar zugehören. Artefakte sind Formen ihrer Verfahren, die sie ermöglicht haben und die sie zugleich mitformulieren. ‚Intermedialität als Verfahren‘ ist daher Objekt der Methode ihrer Beschreibung (oder Analyse). Dem geht die These voraus, dass Intermedialität grundsätzlich prozessual als ein Verfahren aufzufassen ist, das entsprechend den medialen Konstellationen, die es organisiert, intermedial variiert. Methodisch wird sich daher die Analyse derartiger intermedialer Verfahren mit den Formen auseinandersetzen, in denen sich die jeweilige ‚mediale Konstellation‘ formuliert. Das setzt voraus, dass ‚Intermedialität als Verfahren‘ selbst ein Formprozess ist, in dem Medien als Formen in den Formen anderer Medien beobachtbar werden können.

Am Ende meiner folgenden Überlegungen wird die analysierende Beschreibung eines elektronischen/digitalen Kurzfilms stehen, der sich der narrativen Figuren und medialen Formen eines Comics bedient und daher in seiner ästhetischen Erscheinungsweise sein ‚intermediales Verfahren‘ aus der Beziehung zwischen Comic und Film (mit)formuliert. Die digitale Produktion des Kurzfilms ermöglicht, dass die Interaktion der beiden in Beziehung gesetzten Medien als reine Formprozesse und Verfahren ihrer Intermedialität beobachtet werden können, ohne dass auf Spuren eines papiernen oder kinematographischen ‚Mediums‘ Rücksicht genommen werden muss, es sei denn, sie formulieren sich in den Formen, die das Verfahren ihrer Intermedialität konstituiert.

Was in dem abschließenden Beispiel sicherlich evident wird, muss allerdings methodisch begründet werden. Daher muss es zunächst darum gehen, die Medialität ästhetischer Verfahren zu betonen, die Tatsache, dass künstlerische (ebenso wie wissenschaftliche) Darstellungen durch die Medialität ihrer Hervorbringung bedingt sind. Dabei ist es von Bedeutung hervorzuheben, dass die Beziehung zwischen Darstellungen (Formen) und ihren Medien locker und variabel ist. Wesentliche Voraussetzung für die ‚Intermedialität als Verfahren‘ ist schließlich, dass Medien Formen ihres Erscheinens ermöglichen und zugleich als Formen in ihrem Erscheinen beobachtet werden, und dass die Beziehungen zwischen

---

<sup>1</sup> Erschienen in: Jürgen E. Müller (Hg.) *Media Encounters and Media Theories*. Münster 2008, S.57-75

verschiedenen Medien in ihrem Erscheinen als Formen in einer Darstellung intermedial formuliert werden können.

### 1. Zur (Inter-)Medialität künstlerischer (oder wissenschaftlicher) Darstellungen

Die Beobachtung, dass Darstellungen grundsätzlich medienbedingt sind, ist keineswegs so selbstverständlich, wie uns das heute im Medienzeitalter erscheinen mag. Weil das Medium (Mensch, Material, Apparat) als Störung im Verfahren der Selbstevidenz wissenschaftlicher Darstellungen empfunden wurde, hat in wissenschaftlichen Experimenten immer eine große Rolle gespielt, die Bedeutung der Medialität ihrer (apparativen) Anordnungen möglichst zu minimieren. Dabei war das Ziel, eben diese Medialität so weit herunterzuspielen, dass scheinbar von 'fremden' Einflüssen freie objektive Ergebnisse erreicht werden konnten. Beispiele dafür sind die diagrammatischen und fotografischen Verfahren Mareys zur Messung von Körperbewegungen in Distanz zu den bewegten Körpern selbst. Dieses naturwissenschaftliche Credo sollte auch dann aufrecht erhalten werden, wenn substitutive Verfahren an die Stelle der Beobachtung ihrer Referenzobjekte treten mussten, weil diese selbst nicht erreichbar sind: Wahrnehmungsphänomene (zum Beispiel Täuschungen) mussten aus der unzugänglichen *Black Box* des Gehirns auf die Beobachtung technisch-apparativer Dispositive nach außen verlagert werden, wo sie sich selbst als Effekte anschaulich werden sollen. Eines dieser Dispositive ist die Kinematographie, wo bis heute die mediale Konstruktion von Bewegungsbildern für den (Täuschungs-)Effekt ihrer Wahrnehmung ausgegeben wird (das apparative Verfahren ist Teil seines Ergebnisses)<sup>2</sup>. Die Aufrechterhaltung der Illusion des kinematographischen Realitätseffektes ist dann nur noch die Konsequenz des Ignorierens seiner medialen Bedingungen – deren Beobachtung umgekehrt die Verfremdung oder Zerstörung einer vermeintlichen Unmittelbarkeit der Repräsentation bedeuten kann, die sich ihrer Mittel und medialen Voraussetzungen bewusst geworden ist. Für die Intermedialität als Verfahren bedeutet dies jene Verfahren zu beobachten, die in den künstlerischen (aber auch wissenschaftlichen) Darstellungen die Reflexion ihrer medialen Bedingungen einbeziehen.

Beispiele für derartige medienreflexive Verfahren hat es in der Geschichte immer gegeben, etwa in der Malerei, wenn die Koordinaten für die Konstruktion der Zentralperspektive in die Darstellung selbst eingefügt werden, was zur Störung der illusionären Raumwirkung führt mit denselben Mitteln, die sie ermöglichen soll. Als *intermedial* kann ein derartiges Verfahren deshalb bezeichnet werden, weil es bewusst die Geometrie als Mittel zum Zweck in dem anderen Medium der Malerei mit darstellt. Erst die sogenannten technisch-apparativen Medien jedoch hinterlassen grundsätzlich an ihren Produkten die Spur ihrer medialen Hervorbringung, die zugunsten der bloßen Repräsentation unsichtbar zu machen schwer fällt. Der Realismus des 19. Jahrhunderts ist in diesem Sinne bereits ‚fotografisch‘, auch wenn er es vermeidet, seine mediale Herkunft oder Spur seines Mediums z.B. in der Malerei oder im Malerischen der Fotografie mitzuformulieren; dies schließt jedoch die Intermedialität ihrer künstlerischen oder medialen Verfahren nicht aus, auch wenn sie nur selten (von den Avantgarden) explizit formuliert werden. Die stetige Verbesserung der kinematographischen und phonographischen Aufzeichnungstechniken hatte nicht zuletzt den Zweck, sie selbst als apparative Technik in ihrem ästhetischen Effekt wieder unsichtbar (und unhörbar) zu machen, so dass erst der Rekurs auf ein anderes Medium die Medialität des Verfahrens wieder sichtbar (und hörbar) machen konnte.

Weil die technischen Medien (unbekümmerter als die Gattungen der Künste im Paragone ihrer Beziehungen) dazu tendieren, untereinander immer wieder neue Verbindungen

---

<sup>2</sup> Zur Kritik kinematographischer Wahrnehmungstheorien (Bewegung als Effekt vermeintlicher Trägheit des Auges etc.) s. Joachim Paech: *Der Bewegung einer Linie folgen ...Schriften zum Film*, Berlin: Vorwerk 8-Verlag, 2002 (bes. S. 149f).

einzugehen (Fotografie, Film, Tonaufzeichnung etc.), kommt es mit diesen Medien nicht zum ersten Mal, aber erstmals *systematisch* zu intermedialen Rückkoppelungen, durch die sich ein oft älteres Medium in einem anderen, neueren formuliert, wie es zum Beispiel McLuhan beschreibt. Intermedialität als Diskurs meint daher im Wesentlichen die Beobachtung der Beziehungen der technisch-apparativen Medien untereinander sowie zu den handwerklichen Künsten.

Intermedialität ist wesentlich mit der Entwicklung der modernen technisch-apparativen Verfahren verbunden. Heute wird damit die (post-)moderne Tatsache bezeichnet, dass durch technisch apparative Medien nicht nur andere (künstlerische) Formsprachen artikulierbar sind, sondern auch jeweils andere Medien durch ihre Formen ausgedrückt werden können - ein Umstand, der im Computer als Medium zum Prinzip wird. Das bedeutet nicht, dass sich nicht weiterhin Kunstwerke durch ihre Spezifik (z.B. durch die Ereignishaftigkeit des *Happening*) von intermedialen Prozessen unterscheiden (an denen *Happenings* erst auf paradoxe Weise Anteil haben, sobald sie z.B. per Video aufgezeichnet werden). Intermedialität wird immer dann eine Rolle spielen, wenn Medien dominant an der Organisation und Formulierung unterschiedlicher künstlerischer oder anderer medialer Formen reflexiv als ‚intermediale Verfahren‘ beteiligt sind. Während die Künste, die ihre Identität daraus beziehen, dass sie auf die jeweiligen symbolischen Formen weitgehend festgelegt sind, mit denen sie das Dargestellte durch die (gattungsspezifische) Form ihrer Darstellung verbinden und deren enge Verbindung auch in der modernen Kunst nur sehr schwer zu relativieren ist, sind die technischen Medien auf keine bestimmten Formen festgelegt, weil sie zunächst sich selbst als mediale Form artikulieren, die mit anderen Formen variabel ausgedrückt werden kann: Eine Fotografie ist ein Bild, das alle anderen Bilder abbilden kann – nach Malraux ist es deren ‚imaginäres Museum‘<sup>3</sup>. Deshalb gibt es eine *Mediengeschichte* unabhängig davon, was durch das jeweilige Medium realisiert worden ist, wohingegen es eine *Kunstgeschichte* nur als Geschichte von Kunstwerken innerhalb der Künste geben kann. Die Auflösung der Kunst als Werk liefert sie den Medien aus, die ihrerseits zusätzlich zur Form von Kunst immer auch sich selbst als Medium mitformulieren (in diesem Sinne kann man von Medienkunst sprechen). Die variable In-Dienst-Nahme von Medien muss deren grundsätzliche Reflexivität in Kauf nehmen, d.h. deren Intermedialität als Verfahren.

### 2. Medienprozesse sind nur als Formprozesse beobachtbar

Medien sind Mittel zum Zweck. Sie sind niemals als sie selbst, sondern im anderen, das sie ermöglichen und von dem aus sie erst ‚lokalisiert‘ werden können, bestimmbar. Medien, so Niklas Luhmann,<sup>4</sup> sind in den Formen, die sie ermöglichen, beobachtbar, weil sie auf der ‚anderen Seite‘ der Form wiederum als (zweiseitige) Form beobachtet werden können.

Medien generieren Formen, die ihrerseits als Medien wiederum Formen generieren etc., das bedeutet, dass Medien als Formen in Erscheinung treten und nur in den Formen, die sie generieren, beobachtet werden können: Als mediatisierte Form und als Form ihres Mediums, was ihre grundsätzliche Reflexivität zur Folge hat. Medien sind keine Objekte, sondern Bedingungen oder Möglichkeiten ihrer Formprozesse und deren Beobachtung. Daraus folgt die „Einsicht, dass die Unterscheidung von Medium und Form selbst eine Form ist – eine Form mit zwei Seiten, die auf der einen Seite, auf der Form-Seite, sich selbst enthält.“ Das bedeutet, „dass die Unterscheidung in sich selbst wieder eintritt, in sich selbst auf einer ihrer Seiten wieder vorkommt“<sup>5</sup>. Die Schwierigkeiten dieser paradoxen Konstruktion des Medium/Form-Verhältnisses lassen sich dadurch verringern, dass man diese Seite der in sich wiederholten Form ‚Figur‘ und den Prozess ihrer Formulierung ‚Figuration‘ nennt. Mediale

<sup>3</sup> Vgl. André Malraux, *Psychologie der Kunst. Das imaginäre Museum*. Reinbek: Rowohlt, 1957.

<sup>4</sup> Vgl. Niklas Luhmann, *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1995.

<sup>5</sup> Luhmann, opus cit., S. 169.

Formprozesse können auf diese Weise selbst in der Figuration ihres Verfahrens anschaulich (ästhetisch) werden. ‚Intermedialität als Verfahren‘ ist daher als eine bestimmte Figur(ation) medialer Formprozesse zu beschreiben, nämlich als Wiederholung oder Wiedereinschreibung eines Mediums als Form in die Form eines (anderen) Mediums, wo das Verfahren der Intermedialität ‚figuriert‘, also anschaulich wird und ‚reflexiv‘ auf sich selbst als Verfahren verweist. Das Figurale, in dem das Verfahren anschaulich wird, lässt sich etwa mit Merleau-Ponty beschreiben, der sich wünschte, die Zwischenräume zwischen den Formen (der Dinge) selbst als Form, genauer als Figuration dieses Zwischen, beschreiben zu können.<sup>4</sup> Davon zu unterscheiden sind alle figurativen Darstellungen der Künste oder der ‚Medien‘, die etwa in einem Film durch den Besuch einer Gemäldegalerie oder die bloße Verwendung eines Fotoapparates während der erzählten Handlung eine Rolle spielen können. In diesem Fall handelt es sich um eine Art des ‚Zeigens‘<sup>6</sup>, die vom Figuralen des intermedialen Verfahrens so verschieden ist wie die Oberfläche der dargestellten Figur (z.B. einer Filmkamera am Beginn des Films ‚Le Mépris‘ von Jean-Luc Godard, 1963) von der Tiefenstruktur ihrer medialen Darstellung (wo eine zweite Kamera die erste vorzeigen muss). Von Intermedialität scheint mir nur dann sinnvoll gesprochen werden zu können, wenn ein Medium (als Form) an der medialen Formulierung eines anderen Mediums (als Form) beteiligt ist. Der kinematographische Film verwendet 24 Mal in der Sekunde bewegungslos projizierte fotografische Momentaufnahmen, um ein Bewegungsbild zu ermöglichen, das mit dem Bewegungsbild auf der Leinwand keine Fotografie mehr enthält; die Fotografie wird dennoch auf eine Weise als Form transportiert, dass auch die nicht-fotografische elektronische Darstellung des Films noch diese mediale Form der Fotografie als das Fotografische ihrer Bilder reproduziert. Kinematographische Filme können bekanntlich im anderen Medium des elektronischen Fernsehens durchaus gezeigt werden, wo das kinematographische Medium ‚Film‘ zum Beispiel in der Differenz der auf das Kino bezogenen Bildformate ‚figuriert‘. Die Wiederholung kinematographischer Formen durch ihre Formulierung im anderen digitalen Medium kann so weit gehen, dass auch in hochauflösenden digital produzierten Filmen das Filmische als mediale Form noch dadurch wieder hergestellt wird, dass bestimmte mediale Eigenschaften des fotografischen Films ‚reformuliert‘ werden wie Unschärfen durch die Körnung der Filmbeschichtung, leichte Ungenauigkeiten der Projektion oder einfach durch Objektbewegung etc.<sup>7</sup> Das digitale Medium simuliert Formen der analogen Fotografie, deren indexikalische Abbildeigenschaft dafür sorgt, dass auch die tausendste Kopie einer Fotografie noch die ontologische Referenz vermuten lässt auf das, was ‚einmal vor der Kamera gewesen sein muß‘ [Roland Barthes], wenn sich auch tatsächlich der indexikalische Lichtabdruck des Realen schon auf dem ersten Abzug vom Negativ (wo auch der manipulierende Eingriff ins fotografische Verfahren möglich wird) verflüchtigt haben wird. Dennoch gelten Fotografien als originäre Kopien ihrer Matrix. Digital simulierte Fotografie hat nur noch die wiederholbare Form ihres zitierten Mediums zurückbehalten, ohne den Anspruch ontologischer Referenz weiterhin stellen zu können, sie bezieht sich reflexiv nur noch auf ihre algorithmische Programmierung, die selbst keine Form ihres Mediums mehr anbietet und daher alle medialen Formen annehmen kann. Fragt man schließlich nach der

<sup>4</sup> Vgl. Maurice Merleau-Ponty, "Das Kino und die neue Psychologie", in: *Filmkritik* 11, 1969, S. 695-702.

<sup>6</sup> Vgl. Christian Metz, "Das Dispositiv zeigen", in: idem., *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films*, Münster: Nodus, 1997, S.69-76.

<sup>7</sup> Vgl. Stefanie Stalf, "Von Heuschrecken und Pixeln – Was haben Visual Effects mit Wahrnehmungspsychologie zu tun?", in: Peter C. Slansky (Hrsg.), *Digitaler Film – digitales Kino*. Konstanz: UVK, 2004, S.211-221; Vgl. Barbara Flückiger, "Zur Konjunktur der analogen Störung im digitalen Bild", in: Jens Schroeter, Alexander Böhnke (Hrsg.), *Analog / Digital – Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung*, Bielefeld: Transcript, 2004, S.407-428.

Literaturverfilmung als ‚intermedialem Verfahren‘, dann ist verfilmte Literatur nicht in dem Sinne intermedial, dass dieselbe Geschichte so ähnlich im Film wiedererzählt wird, wie sie im Buch gelesen werden kann, sondern dass Spuren des Literarischen (das ‚Schreibbare‘, das ‚Lesbare‘<sup>8</sup>) als (reflexive) mediale Form der Literatur im Film beobachtbar sind. Umgekehrt können Spuren des Filmischen als (reflexive) mediale Form in der literarischen Darstellung wiederkehren, beispielsweise in der sogenannten ‚filmischen Schreibweise‘, die für den poetischen Realismus charakteristisch ist und dort für den ‚Hollywood-Realismus‘ so gerne adaptiert wird.

Da Medien nicht als *Objekte* und Intermedialität nicht als *objektivierbare Tatsachen*, sondern als *Prozesse*, die Spuren hinterlassen, beobachtbar sind, ist auf die Frage nach der Intermedialität als Verfahren, das in derartigen Prozessen figuriert, noch einmal ausdrücklich zurückzukommen.

### 3. Intermedialität als Verfahren

‚Methode intermedial‘ bedeutet gegenwärtig fast ausschließlich die Analyse literarischer, filmischer etc. Texte in ihrer Beziehung zu korrespondierenden Texten, die jeweils anderen Medien entstammen. Der Prototyp solcher Analysen ist die Literaturverfilmung. Narratologische, semiotische oder textuelle Methoden der Literaturanalyse operieren in der (literaturwissenschaftlichen) Regel auf derselben Ebene, wenn sie sich mit der Wiederkehr des literarisch Erzählten im Film beschäftigen, und bestenfalls wird die bloße literarische Analyse um die Beobachtung filmischer Merkmale oder Eigenschaften (wie Kameraperspektiven oder Montagefiguren) erweitert. Nicht die Methode ist falsch, sondern das, worauf sie angewandt wird, wenn damit intermediale Prozesse beschrieben werden sollen. Die Entscheidung für eine bestimmte *Methode* der Analyse ist die Voraussetzung für ihre *Praxis*. Analysen intermedialer Prozesse (zwischen einem literarischen und einem filmischen Artefakt z.B.) müssen sich m.E. auf das Verfahren richten, mit dem jeweils unterschiedliche mediale Formen in Beziehung gesetzt werden. Das kann mit unterschiedlichen Methoden geschehen, wenn sie nur in der Lage sind die mediale Konstellation ihres Gegenstands zu erfassen.

Der Begriff ‚Verfahren‘ ist für kulturelle (vor allem literarische) Prozesse von den russischen Formalisten in den 1920er Jahren neu definiert worden. Dort bedeutet Verfahren, dass alle Elemente, die zur Konstruktion von Bedeutung beitragen, so eingesetzt werden, dass sie auf sich selbst als ‚Verfahren‘ zurückverweisen – zum Beispiel als Verfahren der Verfremdung und erschwerten Form, wodurch die eingesetzten künstlerischen Mittel selbst kenntlich werden (Sklovskij). So kann die diskursive Ebene der Kontinuität und Kausalität, die für die (Medien-)Transparenz zur unmittelbar ‚lesbaren‘ Bedeutung verantwortlich ist, durch figurale Elemente wie Metaphern unterbrochen werden, die den Zugang zur Bedeutung erschweren und zunächst auf sich selbst als ‚Figuren‘ der Rede verweisen. Verfremdung (*ostranenie*) und erschwerte Form (*zatrudnenie*) sind zwei Verfahren, mit denen literarisch oder filmisch (auch in allen anderen Künsten, zum Beispiel auf dem Theater Bertolt Brechts) die Elemente sichtbar gemacht werden, die zur jeweiligen Konstruktion von ‚lesbarer‘, ‚sichtbarer‘ etc. Bedeutung eingesetzt werden, und die mitgelesen oder mitgesehen werden müssen. Man kann derartige Verfahren durchaus als ‚Stil-Figuren‘ bezeichnen, wenn sie z.B. zu einem ‚erschwerten Stil‘ beitragen. Als Stilfiguren sind sie isolierbar und als Figuren ihres literarischen oder filmischen Verfahrens beschreibbar (zum Beispiel der V-Effekt als Verfahren des Brecht-Theaters).

---

<sup>8</sup> Vgl. Roland Barthes: *S/Z*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1976. „Das Schreibbare, das ist das Romaneske ohne den Roman [...]“ (S.9), also jene Spur des Literarischen, die auch in einem Film nach einem Roman wiederkehren kann.

In diesem Sinne hat Yvonne Spielmann<sup>9</sup> Intermedialität als ‚formales‘ Verfahren im methodischen Kontext des Neoformalismus analysiert. Darüber hinaus jedoch sollten auch andere, sehr unterschiedliche methodische Herangehensweisen erfolgreich Intermedialität als Verfahren zu ihrem Gegenstand machen können, wenn damit die Grundannahme verbunden ist, das sich dieses Verfahren in der Wiederholung eines Mediums als Form in der Form eines anderen Medien konstituiert, wo es ‚lesbare‘ Formen, diskrete Spuren hinterlässt, die auf wieder erkennbare Eigenschaften (Modalitäten) ihrer medialen Bedingungen verweisen. In ihrer Anschaulichkeit als Figur sind derartige Verfahren stilistischen Figuren nicht unähnlich, im Gegensatz zu jenen aber grundsätzlich medienreflexiv. Der Medienwechsel, zum Beispiel innerhalb eines Romans, kann vom literarischen Text zu einer Fotografie hinführen und damit vom Symbolischen der Schrift zum Ikonischen oder gar (vermeintlich?) Indexikalischen der Fotografie reichen, wie zum Beispiel in André Bretons surrealistischem Roman *Nadja* von 1928, wo der literarische Text mit den eingefügten Fotografien zusammen gelesen werden muss. Ähnlich verhält es sich mit dem Roman von Alain Robbe-Grillet *La belle Captive* von 1983, in dem der literarische Text auf der einen und Abbildungen von Gemälden René Magrittes auf der anderen Seite ‚durchquert‘ und beide Seiten zusammen das ‚Lesbare‘ dieses Romans ausmachen. Das jeweils angewandte intermediale Verfahren, das auch das Buch als Medium berücksichtigt, in dem zwischen symbolischem Text und figuraler Malerei für die Lektüre umgeblättert werden muss, figuriert in der besonderen Anschaulichkeit des Gelesenen, die mehr ist als das literarisch Imaginäre und das Gegenständliche des fotografisch oder malerisch Abgebildeten, sondern in der latenten mutuellen Verbindung zwischen beiden (die wiederum in der filmischen Version des Romans *La belle Captive* von Alain Robbe-Grillet eine eigene Dimension gewinnt)<sup>10</sup>. Das intermediale Verfahren erschwert jede auf Transparenz zur gelesenen Bedeutung angelegte Lektüre und verweist auf sich selbst, auf die medialen Formen, die es intermedial in Beziehung setzt und zwingt zur Reflexion des Lesens als medialer Praxis eines Buches, wenn etwa der Text auf der einen Buchseite zum Umblättern auffordert, weil der Fortgang der Erzählung noch verborgen auf der Rückseite des Textes in der figuralen Darstellung wartet. Literarischer Text, Malerei, Buch (später auch Film) figurieren zusammen in ihrem intermedialen Verfahren, einer Figur, die in der Vereinigung von (medialen) Gegensätzen der *Katachrese* vergleichbar ist.

Allein die grundsätzliche Reflexivität des Verfahrens bedingt ihre ‚erschwerte Form‘ als Zeichen für ihre Zunahme an Komplexität durch die zunehmende Vielschichtigkeit der medialen Verweise, die in ihren Figurationen wie in einer ‚dominanten Struktur‘<sup>11</sup> zusammengefasst werden kann, wodurch die notwendigen Reduktionen von Komplexität möglich werden. Der Ort solcher Figurationen lässt sich vor allem im Schnittpunkt syntagmatischer und paradigmatischer Strukturen, von Diskurs und Figur, von Oberflächen- und Tiefenstruktur, Phänotext und Genotext ausmachen.<sup>12</sup>

Nach diesem konzeptionellen Vorlauf gilt es nun, sich der Analyse einer bestimmten intermedialen Konstellation zuzuwenden, die den Comic und den Film miteinander verbindet (ohne dass damit alle methodischen Ansprüche eingelöst werden können).

---

<sup>9</sup> Vgl. Yvonne Spielmann: *Intermedialität. Das System Peter Greenaway*. München: Fink Verlag, 1998 (bes. S.57-65).

<sup>10</sup> Vgl. Joachim Paech: *La belle Captive* (1983). Malerei, Roman, Film, in: Franz-Josef Albersmeier und Volker Roloff: *Literaturverfilmungen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1989, S.409-436.

<sup>11</sup> Vgl. Roman Jakobson, "Die Dominante", in: idem, *Poetik. Ausgewählte Aufsätze 1921-1971*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1979, S.212-219.

<sup>12</sup> Vgl. Julia Kristeva, "Probleme der Text-Strukturierung", in: Jean-Louis Baudry u.a. (Hrsg.), *Die Demaskierung der bürgerlichen Kulturideologie. Marxismus, Psychoanalyse, Strukturalismus*, München: Kindler, 1971, S.135-154.

#### 4. ComicsTrip

Das Beispiel, das hier vorgestellt werden soll, ist ein computergenerierter Animationsfilm, ein Kurzfilm von ca. 7 Minuten mit dem Titel ‚ComicsTrip‘ von Christophe Barnouin, Nathalie Bonnin und Luc Debardin (produziert von Supinfocom). Der Film bezieht sich auf keine direkte Vorlage eines Comic, aber Stil, narrative Strategie und die Figur des Raumfahrers Spiff lassen ihn eindeutig der Comic-Serie ‚Calvin & Hobbes‘ von Bill Watterson zuordnen, die hier zitiert wird.



Abb.1 Spiff der Raumfahrer aus *Calvin & Hobbes*<sup>13</sup>

Für die Analyse wurde bewusst ein Film gewählt, der *nicht* eine Verfilmung eines von Titel und Story her eindeutigen *Comic à la ‚Spiderman‘* ist, sondern als Animationsfilm stilistisch und medial lediglich einen bestimmten Comic (die Figur und ihre narrative Situation) ‚zitiert‘, was die Herausarbeitung der dominanten Figuration ihres intermedialen Verfahrens erleichtert. Nicht ein Comic wird also in diesem Film wiederholt, sondern bestimmte ‚mediale Eigenschaften, sozusagen das ‚Comichafte‘, das als Form des Mediums in den Film eingeschrieben ist. Hinzu kommt, wie gesagt, der Vorteil der digitalen Produktion des ‚Films‘, die (jedenfalls in diesem Zusammenhang) kein eigene ‚mediale Form‘ artikuliert und beide anderen Medien, Comic und Film, ‚rein‘ als Formen in Beziehung setzt.

<sup>13</sup> Mit diesem ‚ausgerissenen‘ Teil einer Heft-Seite soll darauf hingedeutet werden, dass sich der Comic im papiernen Medium ‚Comic-Heft‘ artikuliert und seine mediale Form entsprechend formuliert. Sie figuriert für die mediale Form des ‚Comic‘ im analogen Medium dieser Buchseite. Die entsprechenden Sequenzen des Films haben im Buch keine mediale Analogie (sie sind mit ihrem Medium Film im Buch nicht darstellbar), sie bringen statt dessen Formen mit, die über den Comic zur Darstellung im Buch vermitteln. Ihre Differenz wird wiederum als Formdifferenz angedeutet (Regelmäßigkeit der Panels).

Die Beziehung zwischen Comic (*Cartoon, Bande dessinée*) und Film ist enger als die zwischen vergleichbaren Medien, etwa der erzählenden Literatur oder der figurativen Malerei. Noch näher rücken Comic und Animationsfilm zusammen, weil hier zwei ‚graphische‘ (nicht photographische) Medien aufeinandertreffen. Der Comic scheint historisch den Film mit seiner graphischen Bilderzählung vorwegzunehmen, und vor dem Hintergrund der Computergraphik hat er für die Zukunft des Films jenseits der Kinematographie noch zusätzlich an Aktualität gewonnen. Die Affinität der *graphischen* zur *kinematographischen* Bilderzählung hat darüber hinaus in der Filmgeschichte immer eine Rolle gespielt, wenn animierte Comics in Zeichentrickfilmen wiederkehrten oder deren Inhalt und /oder Ästhetik für Filme adaptiert wurden. Bis zum *Comic Strip* ausgearbeitete *Storyboards* können als graphische Bildererzählungen für deren kinematographische Realisierung im üblichen Featurefilm funktionieren, und Mischformen zwischen Animationsfilm und Realfilm sind sicherlich besonders interessant hinsichtlich ihrer intermedialen Verfahren. Im Folgenden wird der Fokus allerdings nur auf die gemeinsame graphische Ebene von Comic und Film gerichtet sein und Mischformen zwischen graphischen und photographischen Bewegungsdarstellungen (*à la* Zemeckis ‚*Who framed Roger Rabbit?*‘ (1988) oder Ralph Bakshis ‚*Cool World*‘ (1992) werden unberücksichtigt bleiben.

Die methodische Aufgabe, die sich einer Analyse des besonderen intermedialen Verfahrens dieses hier zur Diskussion stehenden Films (oder der ‚Intermedialität als Verfahren‘ in diesem Film) stellt, ist es, jene ‚Figuration‘ herauszuarbeiten, in der sich das intermediale Verfahren des Films zusammenfassen und darstellen lässt.

Beide, Comic und Film, sind figurative Darstellungen. Ihre Bild(er)erzählungen sind im Comic eine Abfolge von mehr oder weniger gerahmten gleich- oder unterschiedlich großen Einzelpanels, die schwarz/weiß oder in Farbe zusammen mit Schriftzusätzen in üblicher oder vorgeschriebener Reihenfolge auf einer Buch- oder Heftseite eine (Teil-)Erzählung ergeben (*Calvin & Hobbes* sind nie länger als eine Seite). Der Film zeigt auf der Leinwand des Kinos oder im Monitor ein Bewegungsbild aus montierten Sequenzen einer sichtbaren (im Animationsfilm gezeichneten) Handlung, die durch gesprochene Dialoge, Musik und Geräusche erweitert werden kann. Eine wesentliche mediale Differenz ist, abgesehen von den jeweiligen materialen Trägern von Aufzeichnung und Wiedergabe, die Darstellung bzw. Wiedergabe von Bewegung. Die in beiden Medien unterschiedliche Figuration von Bewegung, die jeweils durch ihre medialen Eigenschaften bedingt ist, erscheint als eine Differenz, die beide Medien intermedial *verbindet* oder in Beziehung setzt als ein Verfahren ihrer Intermedialität im Animationsfilm ‚*ComicsTrip*‘. Jeder Comic bedient sich der simultanen Darstellung von Abfolgen beliebiger Bewegungsschnitte, die als Veränderungen im Rahmen des *Panels* oder in den veränderten Posen der Figuren erkennbar sind. Hinzukommen Codierungen von Dynamik, die als *Speed-Lines* oder Aufbrechen des Rahmens Beschleunigung anzeigen. Die signifikanten Differenzen zwischen den aufeinander folgenden Panels und zusätzlichen Codes, die Schrift und die Logik der Narration sowie die Bewegung des Lesens produzieren zusammen eine bewegte Geschichte. Die Geschichte in Bewegung dagegen ist ausschließlich filmisch. Das Bewegungsbild des Films zeigt uns auf der Leinwand und auf dem Monitor dieselbe Bewegung, die wir auch in der Realität als Veränderungen im Wahrnehmungsraum durch ‚*Trigger*‘ realisieren,<sup>14</sup> die uns diese Veränderungen anzeigen, damit wir sie optisch vermittelt neuronal als Bewegung wahrnehmen. Die Koordination von Objektbewegung und subjektiver Eigenbewegung wird im Film zwischen Objektbewegung und Kamerabewegung vor einem mehr oder weniger bewegungslosen Beobachter ‚simuliert‘. Weil wir überhaupt Bewegung sehen können, können wir auch das projizierte Leinwandbild als kinematographisches Bewegungsbild erkennen.

---

<sup>14</sup> Vgl. Julian Hochberg, "The Perception of Moving Images", in: *IRIS* 9, 1989, S.41-68.



Dieser kurze Vergleich der unterschiedlichen Darstellung von Bewegung im Comic als ‚bewegte Geschichte‘ und Film als ‚Geschichte in Bewegung‘ zeigt, dass ihr gemeinsames intermediales Verfahren nicht auf der phänomenalen Oberfläche ihrer figurativen Darstellungen zu suchen ist, sondern in der Figur der Bewegung über die sie sich vermitteln. Damit ein Comic zu einem Animationsfilm werden kann, müssen (mindestens) die einzelnen Panels durch Phasenbilder der erzählten Bewegung ergänzt werden, damit die figurale Erzählung durch die Bewegung ihrer Figuren (und darüber hinaus) dargestellt werden kann. Wie das auszusehen hat, kann man leicht an einem Daumenkino (*Mutoskope*) nachprüfen. Umgekehrt ist denkbar, dass aus einem Filmstreifen jeweils eine bestimmte Zahl von Einzelbildern einer Sequenz entnommen und zu einem Comic zusammengesetzt werden kann; auch dann stellt sich das Problem, welche Bewegung von einem Bild zum nächsten führt und wie sie in den Bildern figuriert, damit sie beim Lesen zwischen den Bildern funktioniert. Die Darstellung von Bewegung unterliegt sowohl im Comic als auch im (Animations-)Film einem Differenzverfahren, das im Film einen für die Wahrnehmung von Bewegung signifikanten Unterschied in der Abfolge von einem Bild zum nächsten und für die kontinuierliche Bewegung eine bestimmte Frequenz der Bilder voraussetzt. Im Comic reichen dazu zwei Bilder, die sich signifikant unterscheiden; im Film sind es 24-25 *Frames/Sec.* und deren spezifische Differenz, um eine wirkliche Bewegung zu simulieren. Fehlt die Differenz, d.h. gibt es zwischen den Bildern keinen Unterschied, wird auch keine Bewegung sichtbar, obwohl der Projektor nach wie vor 24-25 *Frames/Sec.* projiziert und das Comic-Heft voller Bilder ist, wenn auch immer den gleichen. Die Wiederholung eines Comic in einem Animationsfilm kann darauf hinauslaufen, dass die im Comic fehlenden ‚Frames‘ für den filmischen Fluss der Bewegung nachgeliefert werden, um jede narrative Sequenz wie in einem Daumenkino ‚zum Laufen zu bringen‘. Im Prinzip ist das das Verfahren von Filmen wie ‚*Asterix der Gallier*‘ (Albert Uderzo, 1967) etc. Der Film ‚*ComicsTrip*‘ dagegen löst den Comic nicht einfach in das Bewegungsbild des Films auf, sondern fügt ihm den Comic ‚als mediale Form‘ wiederum hinzu, so dass in diesem Film sein intermediales Verfahren zwischen Comic und Film selbst ‚figuriert‘. Die zentrale, die jeweilige graphische Konstruktion von Bewegung organisierende Figur, in der sich dieses intermediale Verfahren zusammenfassen lässt, möchte ich als einen *Graphismus*<sup>15</sup> bezeichnen, dessen figurale *Entfaltung* einerseits zur Gleichzeitigkeit des Nebeneinander von privilegierten Momenten einer Narration im *Strip* oder *Tableau* des Comic führt oder sich in deren dynamischer Abfolge im projizierten Bewegungsbild manifestiert. Das intermediale Verfahren zwischen Comic und Zeichentrickfilm würde sich dann, wiederum abgesehen vom materialen Träger und apparativen Operator, auf die *Extension* des Graphismus als Figuration von Bewegung beziehen, also auf die Anzahl von Wiederholungen und Differenzen der Zeichnungen zwischen Anfang und Ende einer narrativen Sequenz im gezeichneten Film bzw. die Bewegung als narrative oder graphische ‚Figur‘ in einer oder wenigen Zeichnungen, durch die die Sequenz im Comic repräsentiert werden kann. Der Graphismus der Darstellung von Bewegung selbst, das, was Comic und Zeichentrickfilme gemeinsam haben, ihre Schnittstelle gewissermaßen, wäre beide Male eine Differenzfigur als spezifische graphisch figurierte Veränderung zwischen den Bildern, die in *einem* Panel des Comic oder *zwischen zwei* Bildern die räumliche oder figürliche Bewegung ‚als Figur‘ lesbar macht, während sie im Film als spezifische Differenz zwischen jeder Einzelzeichnung von 24-25 *Frames/Sec.* des Trickfilms Bewegung als einen *figurativen Prozess* konstituiert.

<sup>15</sup> Vgl. Julia Kristeva, "Zu einer Semiologie der Paragramme". in: Helga Gallas (Hrsg.), *Strukturalismus als interpretatives Verfahren*, Darmstadt, Neuwied: Luchterhand, 1972, S. 163-200. Als einen solchen Graphismus kann man auch die Figur zwischen Schrift und Film der Hieroglyphe bezeichnen (vgl. Anmerkungen Paechs zu Eisenstein in: Joachim Paech, "Zur filmtheoretischen Hieroglyphen-Diskussion", in: Aleida und Jan Assmann, (Hrsg.) *Hieroglyphen. Stationen einer anderen abendländischen Grammatologie*, München: Fink, 2003, S.367-383.

Die Wiederholung des einen Verfahrens (Comic) im anderen (Film) exponiert den Graphismus ihrer Bewegung als Figur ihres intermedialen Verfahrens.

Wie sich dies in der Praxis manifestiert lässt sich deutlich am Beispiel, dem digital per Computergraphik animierten Zeichentrickfilms mit dem Titel ‚*ComicsTrip*‘ verfolgen. Dabei wird im Folgenden versucht, die wichtigsten Sequenzen des Films in Abbildungen zu repräsentieren, wohl wissend, dass die Bewegungsbilder des Films hier wieder nur analog zum Comic als unbewegte Bilder von Bewegung dargestellt werden können. Die Abbildungen können also nur die Beschreibungen der Bewegung illustrieren.

Der Film *ComicsTrip* beginnt (1) mit dem Bild eines Weltraums, durch den ein Raumschiff wie ein Komet ‚zischt‘. (2) Das vor Geschwindigkeit vibrierende Raumschiff wird von einem kleinen maskierten Jungen gesteuert, der von außen durch eine Glaskuppel im Cockpit zu sehen ist. (3) Jetzt wird das Bild dieser Einstellung dreigeteilt, die obere Hälfte gliedert sich in zwei gleich große Bilder ‚*Panels*‘ nebeneinander, von denen das eine links den Film wie bisher fortsetzt und das andere rechts in subjektiver Einstellung die Hände des Jungen am Steuer zeigt, wie sie das Raumschiff lenken. Die ganze untere Hälfte zeigt das Universum mit dem Raumschiff und Fluchtlinien (*Speedlines*) seiner Geschwindigkeit. Die Bilder sind wie die Panels einer Comic-Seite gerahmt und durch Zwischenräume von einander abgetrennt, jedes Bild bleibt für sich genommen jedoch ein filmisches Bewegungsbild, das einen Aspekt der dargestellten Situation ‚Raumflug‘ wiedergibt.

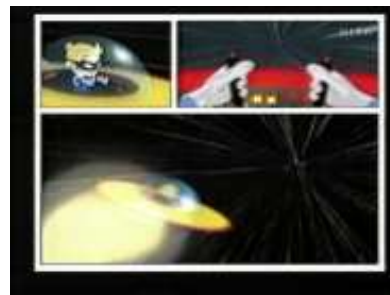


Abb.2

(4) Wieder im Fullscreen fliegt das Raumschiff zischend an der ‚virtuellen‘ Kamera vorbei, und indem es sich ins All entfernt, friert das Bild ein und die ‚virtuelle‘ Kamera fährt von diesem stehenden Bild zurück, das sich als Cover eines Comic-Books erweist, das derselbe kleine Junge, jetzt unmaskiert, in den Händen hält und wie das Steuer seines Raumschiffs hin und her bewegt. Die Kamera fährt weiter zurück, bis das Kinderzimmer des jungen Comic-Lesers zu sehen ist. Nur das Buch ist beleuchtet, der Raum hingegen völlig dunkel, bis plötzlich das Licht angeht und eine Klingel ertönt. Der Junge sieht erschrocken auf.



Abb.3

(5) Großaufnahme eines Briefschlitzes, durch den ein Brief eingeworfen wird, dann folgt (6) die animierte Titelsequenz des Films.

## Intermedialität als Methode und Verfahren

Die Beschreibung der Beziehung zwischen Film und Comic in diesem Film müsste zunächst feststellen, dass zwischen dem Film als technisch-apparativ projiziertem Bewegungsbild und seiner Narration einerseits und der Bilderzählung des Comic auf einer Zeitungsseite, in einem Heft oder Buchandererseits keinerlei unmittelbare intermediale Beziehung bestehen kann. Ein Film ist kein Buch, und ein Buch ist nun mal kein Film. Deshalb ist die Szene, in der unser Comic-Leser das Buch in der Hand hält, auch nicht intermedial lesbar: das Buch ist im Film eine dargestellte Figur wie jede andere auch, deren Form nur auf sich selbst als dargestelltes Medium, nicht Medium der Darstellung verweist. Bis hierher erzählt die Geschichte des Films von einem kleinen Jungen, der einen *Science-Fiction-Comic* liest und sich in die Rolle des Raumschiff-Piloten dieser Geschichte hineinphantasiert. Der Zeichentrickfilm im Genre eines *Science-Fiction-Films* stellt sich als Lektüre eines entsprechenden Comic Book heraus, deren Bewegung die Codes des Comic (das Vibrieren des Raumschiffs etwa) übersetzt und als Bewegungsbild des Films (thematisch in der Phantasie des jungen Lesers) fortsetzt. Genau in dem Moment, in dem das Bewegungsbild des Films zum stehenden Bild des Comic wird, wird nicht nur der Comic als Medium ‚gezeigt‘, sondern die mediale Differenz ihrer Bewegungskonstruktion wird als ‚Figur‘ ihres ‚intermedialen Verfahrens‘ eingeführt. Der Comic als Medium der Darstellung wird erst jetzt in der Form intermedial lesbar, mit der das Spezifische seiner medialen Eigenschaft - der Konstruktion seiner ‚Bewegung‘ - für die Bild(er)erzählung im Film figuriert. Die Gliederung des *Screens* in *Panels* bedeutet über den gemeinsamen Graphismus ihrer Bewegung hinaus: ‚Comic‘. Die bewegte Darstellung in jedem der *Panels*, die sich der filmischen Figuration von Differenz zwischen Einzelbildern verdankt, verweist auf: ‚Film‘.

Thomas, so heißt der Junge, hat einen Brief mit einer Einladung zu einem Kindergeburtstag bekommen; (7) er ist entsetzt, weil er für diesen Kinderkram das Universum und sämtliche Raumschiffe erst mal vergessen kann. (8) Eine beigegefügte gezeichnete Wegskizze wird übergeblendet zur Aufsicht auf Thomas, der sich lustlos durch die bezeichnete Straße schleppt. In Parallelfahrt auf Augenhöhe folgt die Kamera Thomas, der eine Büchse kickt und plötzlich auf dem Boden eine Banane sieht.



Abb.4

(9) Er hebt sie auf, sie liegt ihm sofort wie eine Laserkanone in der Hand, er wirft das Geburtstagsgeschenk weg, die Entscheidung für das Abenteuer ist gefallen. (10) ‚Adventure‘ - Musik setzt ein, der *Sceen* teilt sich von rechts, Thomas springt in den *Panel*, wo er im Kostüm des maskierten Rächers ankommt.



Abb.5,6

An dieser Stelle ist eine kurze Bemerkung zur ‚Montage‘ angebracht. Die Sequenz, in der sich Thomas auf den Weg macht, ist in mehrere Einstellungen gegliedert, die von der Totale einer Aufsicht bis zur Parallelfahrt in Augenhöhe reichen. Zweifellos besteht eine Korrespondenz zwischen der filmischen ‚Figur der Montage‘ und der Rahmung des *Panels* im Comic. Ebenso kann man die Kameraperspektiven auf die Formen der *Panels* selbst beziehen. Diese notwendigen Erweiterungen der Analyse des intermedialen Verfahrens zwischen Comic und Film, die über den Graphismus ihrer Bewegungskonstruktion hinausgehen, sollen nun im Mittelpunkt stehen.

Die Kamera folgt jetzt nicht mehr der Bewegung des Jungen im *Screen*, sondern fährt horizontal *Panels* ab, in denen sich der maskierte Rächer bewegt und seine Laserkanone herausfordernd in den Himmel reckt, in jedem der Bilder, nacheinander. Ein Schild zeigt ihm die Richtung zu den ‚*Adventures*‘. (11) Auf einem schmalen Grad an einem Felsen über einer tiefen Schlucht tastet er sich in Augenhöhe zur Kamera vorwärts, das nächste *Panel* im selben *Screen* zeigt dieselbe Bewegung in Aufsicht, so dass die unendlich tiefe Schlucht gleichzeitig sichtbar wird. Das heißt, das *Panel* füllt den *Screen* nicht ganz, und als der Rächer um einen Felsvorsprung biegt, zeigt das nächste *Panel* schon in Untersicht, wie er weit oben auf dem schmalen Grad hinter dem Felsvorsprung hervorkommt. Ein Stein löst sich und motiviert die Kamera (den Leserblick) zu einem Abwärtsschwenk, wo sich der Rächer wieder in Augenhöhe am Fels vortastet.

Die Montage von Einstellungen und Perspektiven erfolgt hier einzig durch die Kombination von *Panels* und die von der Kamera vorgegebenen Leserichtung. Die intermediale Kombination von *Panels*, die im Comic unbewegt sind und filmischen Bewegungsbildern in jedem dieser *Panels*, zu einer filmischen Comicseite mit unbewegt gerahmten Bewegungsbildern, macht das intermediale Verfahren überaus deutlich.

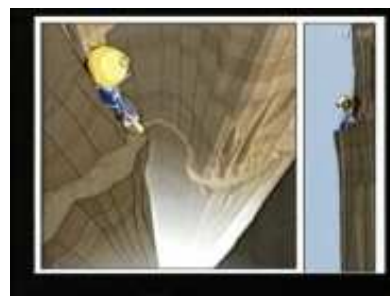


Abb. 7

(12) Der nächste ‚Schnitt‘, der narrativ eine Ellipse (Auslassung) formuliert, erfolgt in der Form des Umblätterns einer Heft- oder Buchseite mit dem entsprechenden Geräusch. Natürlich wird keine Seite umgeblättert, aber die mediale Eigenschaft des Comic-Book und seiner Lektüre, die das sukzessive Lesen von Heft- oder Buchseiten bedingt, kann hier als ‚Form‘ zitiert werden. Nach dem Umblättern ist der Rächer vor einer unüberwindlichen Schlucht angekommen, es bleibt ihm nur noch der Ausstieg aus dem Comic, er fräst mit dem

Laser ein Loch in die Heft- oder Buchseite, springt heraus und landet als Thomas auf der Straße vor einem Überweg mit Ampel.



Abb.8

Wie das Umblättern ist auch das Zerschneiden der Heft- oder Buchseite eine zuerst weniger, dann mehr ironische Selbstreferenz an den Comic in seiner reflexiv formulierten medialen Eigenschaft als Comic-Book.

(13) Die Zebrastrifen verhelfen Thomas sofort wieder zur Rückkehr in seine *Adventure-Phantasien*. Die Kamera fährt hoch zum nächsten *Panel*, wo die Zebrastrifen wie gigantische Betonschwellen in den Himmel ragen. Das *Insert* eines kleinen Bilds im großen Bilde dieses *Panel*s zeigt das Gesicht des Rächers, der (gegenläufig) erschrocken nach unten sieht. Der nächste *Panel* zeigt den Rächer in Aufsicht vor der gigantischen Barriere aufeinander folgender Betonschwellen, ein neuerliches *Insert* im oberen Teil des Bildes lässt die Pfeiler in einem Abwärtsschwenk der Kamera wie ein Gitter emporwachsen. (14) Jetzt ist der *Screen* dreigeteilt, der Rächer springt in den oberen zwei *Panels* über die Schwellen und von dem linken ins rechte Bild, während das dritte Bild darunter in extremer Untersicht dieselbe Bewegung zeigt, wie die winzige Figur über die gigantisch aufragenden Pfeiler springt. (15) In der nächsten Einstellung rettet sich der Rächer mit einem todesmutigen Sprung auf sicheren Felsen – er kommt auf der anderen Seite der Schlucht an, direkt auf die (virtuelle) Kamera zu. Erleichtert holt er tief Luft und stützt sich erschöpft an den rechten Bildrand, wo sich Thomas auf der anderen, der Außenseite des *Panel*s, auf der Straße, nachdem er den gefährvollen Weg über den Zebrastrifen geschafft hat, ebenfalls an den linken Bildrand stützt. Vogelmist spritzt vor seinen Füßen auf den Boden, Thomas sieht nach oben, (16) die Raubvögel, die er erblickt, kreisen am Himmel im nächsten *Panel*, den die Kamera in einem Hochschwenk zeigt. Einer der Vögel stürzt sich herunter, im nächsten *Fullscreen-Panel* liegt der Rächer am Boden, über ihm der schreckliche Schatten des Raubvogels, der sich im nächsten *Panel* wieder in den Himmel entfernt, während der Rächer ihm am Boden liegend entsetzt hinterher sieht. Seine Flucht vor den Vögeln und das heißt die Beschleunigung der Bewegung wird in der medialen Form des Comics durch geeignete Anordnungen von kleineren *Panels* ‚in schneller Folge‘ formuliert. Die Seite, d.h. der *Screen*, ist zuerst fünfgeteilt mit einem größeren Bild in der Mitte, in dem der Rächer auf dem Rücken liegend nach oben zum Bildrand robbt, die ‚Kamera‘ folgt ihm, und als der Schatten des angreifenden Vogels wieder erscheint, springt der Rächer auf und nach rechts in den angrenzenden *Panel*. Jetzt folgt eine Parallelfahrt zur Bewegung des Rächers durch mehrere unterschiedlich große *Panels* hindurch, die kleineren zeigen ihn nah in Kopf- oder Beinausschnitten, die größeren halbnah, dann teilt sich der *Screen* bzw. die Seite in eine Vielzahl von *Panels*, durch die unteren läuft wie bisher der Rächer, durch die oberen fliegt der Raubvogel, der unvermittelt am Ende der oberen Bilderreihe gegen den Bildrand stößt und abstürzt, während der Rächer, atemlos aber gerettet, im nächsten *Fullscreen-Panel* innehält.



Abb. 9

Diese witzige selbstreflexive Figur, mit der einer der Vögel an den Bildrand eines *Panel*s stößt und im Bild abstürzt, reflektiert zugleich die Differenz der Bewegung im Comic, die an die Grenzen ihrer wenigen Einzelbilder stößt gegenüber dem Film, dessen Bewegung unbegrenzt auch über den Bildrand in den *Off-Space* hinausführen kann, um gegebenenfalls von der Kamera durch *Reframing* wieder eingeholt zu werden.

(17) Im nächsten Bild formieren sich die Vögel noch einmal zum Angriff, und der Rächer ergreift noch einmal entsetzt die Flucht, deren Beschleunigung und Spannung des Lesers jetzt nur noch durch schnelles Blättern (als Markierung der beschleunigten Lesebewegung) wiedergegeben werden kann. Nicht mehr die Bilder bewegen sich, nur noch das Umblättern des Lesers bewegt die Bilder, d.h. im Moment höchster Beschleunigung kehrt der Film hier zur Bewegung unbewegter Bilder des Comic zurück.



Abb.10

Und auch die höchste Gefahr wird im entsetzten Blick des Jungen jetzt mit einem Code, wie er im Comic üblich ist, wiedergegeben, den aus dem Gesicht tretenden Augen, einer Figur unbewegter Bewegung.

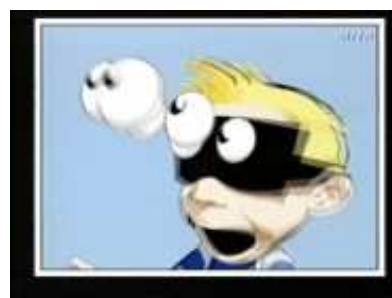


Abb.11

Mit dem Rücken zur Felswand sieht er die Raubvögel auf sich herabstürzen, die Laserkanone versagt ihren Dienst und wird wieder zur Banane. Mit der Hand tastet er nach einer Tür in der Wand, er findet einen Türknauf, die Tür geht auf und in der Tür begrüßt ihn das kleine Mädchen, das ihn zum Geburtstag eingeladen hatte. Die Verwirrung von Thomas legt sich schnell, das Mädchen ist nett und der Kindergeburtstag wird auch ohne maskierten Rächer ein Erfolg.



## Intermedialität als Methode und Verfahren

(18) Die Abspann integriert die Schrifttafeln in die abgeschwenkten Comicseiten mit unbewegten *Panels*. Das letzte Bild ist jedoch dem maskierten Rächer vorbehalten, der sich am Gitter seines Bildgefängnisses zum Leser/Zuschauer umsieht und den Finger auf die Lippen legt. Nein, der Comic hatte, bis auf Titel und Abspann, keine Schrift, die evtl. in gesprochenen Dialog hätte transformiert werden sollen, mehr als kleine Seufzer oder Angstschreie gab es nicht, während die Musik dazu beigetragen hat, die Handlungsebenen zu unterscheiden.



Abb.12

Sicherlich ließe sich noch weit über die hier gegebenen kurzen Ausführungen hinaus das ‚intermediale Verfahren‘ oder ‚Verfahren der Intermedialität‘ diskutieren, und in *ComicsTrip* gibt es noch weit über die hier angeschnittene Analyse hinaus Ansatzpunkte, an denen sich zahlreiche Phänomene in diesem Zusammenhang aufzeigen liessen. Ich hoffe jedoch, dass die hier in aller Kürze skizzierte mediale Differenz zwischen Comic und Animationsfilm an einem einfachen Beispiel einige Hinweise dafür geben konnte, wie das zunächst recht abstrakte Konzept ‚Intermedialität als Methode und Verfahren‘ in der Praxis der Analyse mit Leben gefüllt werden kann.