

Wolfgang Wildgen
(Universität Bremen)
**Erzählen im Comic
und Film**

Zur Semantik von Bewegung (Verfolgung) und
Handlung (Kampf) im Film
Vortrag an der Universität Flensburg, 16. Mai 2013

Homepage des Autors: <http://www.fb10.uni-bremen.de/lehrpersonal/wildgen.aspx>

Abstract

- Die Erzählung ist eigentlich eine *Textsorte*. Erzählt wird aber auch im Comic und im Film.
- Im Zentrum der Erzählfunktion stehen die Wiedergabe von Geschehen und Handlung sowie deren Kommentierung und Evaluation.
- Nach einer Erläuterung zentraler filmsemiotischer Begriffe und Problemstellungen werden zuerst Bilderzählungen und Comics als eine Art Vor- und Parallelgeschichte des Films betrachtet. Dann werden zwei Phasen der Filmgeschichte anhand exemplarischer Beispiele analysiert:
 - Der Stummfilm anhand des Films *Siegfried* (Nibelungen I, 1924) von Fritz Lang und der Action-Film anhand der beiden letzten James Bond-Filme *Ein Quantum Trost* und *Skyfall*.
- Am Ende wird kurz die Frage nach der ethischen Dimension der Filmerzählung diskutiert.

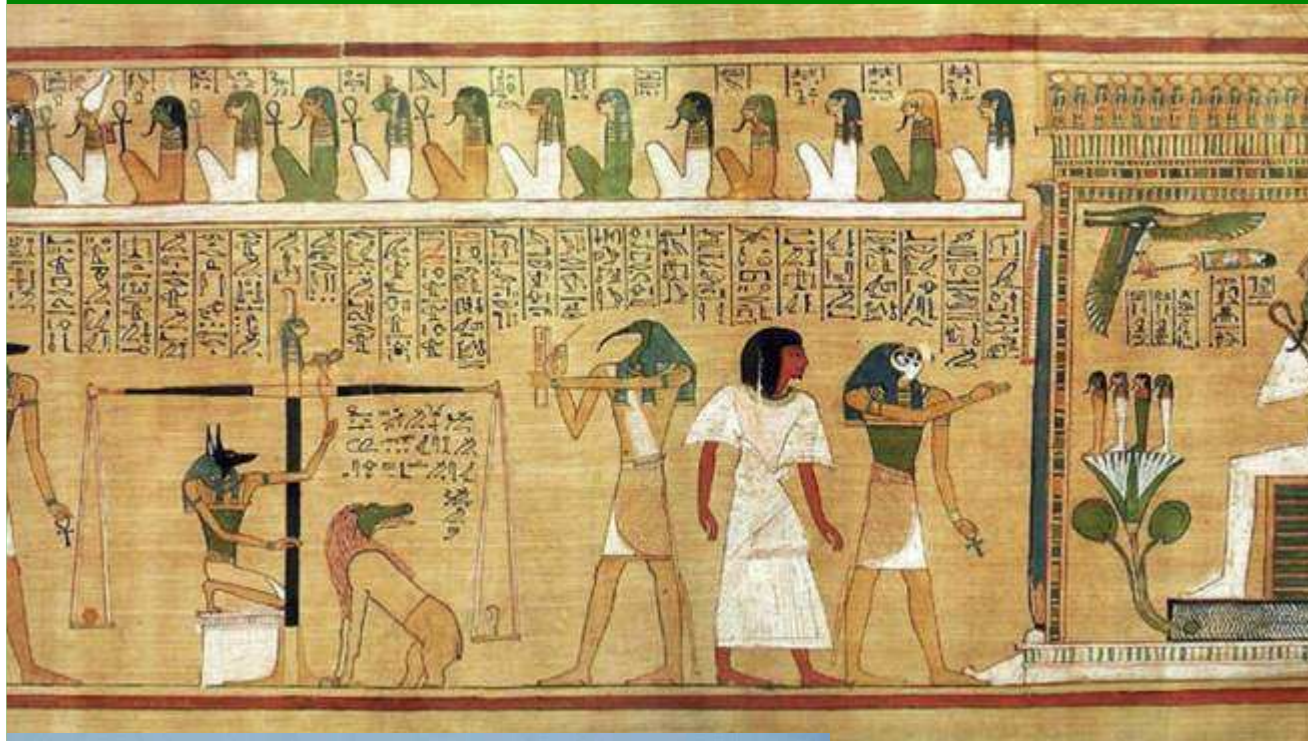
Problemstellung

- Die visuelle Semiotik ist einerseits Teil der Allgemeinen Semiotik und somit gegenüber der Sprachsemiotik, der Semiotik der Musik, der Kunstsprachen und Wissenschaften (ferner der Zoosemiotik) abzugrenzen.
- Andererseits untergliedert sie sich in viele Bereiche visueller Erfahrung und Zeichenschöpfung:
 - Illustrationen, Bilderserien, bewegte Bilder sind nur ein Bereich der visuellen Semiotik. Sie zeichnen sich durch ein deutliches narratives Moment durch Zeitstrukturen und

Von der Bildergeschichte zum Comic-Strip

- Ein räumlich gegliedertes Feld von Einzelbildern (Grafiken oder Fotos) kann im Prinzip anhand eines Leseweges zur Bildergeschichte werden.
- Die ersten Bilderserien mit eingefügten Textbausteinen sind die „Totenbücher“ um 2000 v.Chr. in Ägypten, welche den Weg des Toten im Jenseits und die dort zu erwartenden Prüfungen beschreiben, und die Skulpturenfriese der griechischen Tempel (siehe das Parthenon-Fries in Berlin).

Beispiele



Diese Szene zeigt einen Ausschnitt des Papyrus von Hunefer. Das Herz des Hunefer, wird gegen die Feder der Wahrheit gewogen. Ist sein Herz leichter als die Feder, darf er ins Leben nach dem Tod gehen.



Telephos-Fries am Parthenon-Altar (Berlin)

Ankunft in Mysien (links), Bewaffnung des Telephos und Auszug des Telephos gegen Idas (rechts)

Beginn des Comics

- Als eigentlicher Beginn des Comics gilt der 5. Mai 1895, als *Richard F. Outcault* (1863-1928) seine Strips für die Zeitschrift *New York World* zeichnete.
- Im Comic wird das meist seitenfüllende quasi-schriftliche Format mit Sprechblasen und Texteschüben zu einem eigenen visuellen Massenmedium.
- Obwohl die Zeitungs-Strips überwiegend von Erwachsenen gelesen wurden, erhielten die Comics den Nimbus ein Jugendmedium zu sein. Immerhin wird an ihnen die Existenz einer Jugendkultur deutlich, was in der Literatur nicht in vergleichbarer Weise der Fall ist.



'Down in Hogan's Alley' mit der Figur des "Yellow Kid" (ab 1894) und typischer Comicstrip



Beispiel aus der Serie: 'Buster Brown' ab 1905

Semiotische Eigenschaften

- Die semiotische Charakteristik der Comics wurde teilweise in ihrer Serialität, in dem Verbund von Bild und Text und in dem Medium Zeitung oder Heft gesehen.
- Es gab aber sehr schnell Hybrid-Formen, bei denen neben gezeichneten Bildern (mit Konzentration auf die Linie, oft in Schwarz-Weiß), fotobasierte Bilder, Fotos oder computergenerierte Zeichnungen verwendet wurden.
- Literarische Strukturen wurden imitiert, Comics wurden in Zeichentrickfilmen oder Spielfilmen weiter verwertet oder im Computerspiel neu arrangiert.

Sprache und Film – Strukturalistische Positionen

- Metz hob in der Tradition von Martinet die doppelte Artikulation der Sprache (langue) hervor. Diese fehle dem Film, da seine Signifikate stark motiviert und nicht erst wie in der Sprache auf dem Umweg über die Phoneme organisiert werden. Der Film kann auf die natürliche Expressivität der Dinge zurückgreifen (Metz, 1972: 111).
- Pasolini (1966/2012) benützt in einem Vortrag die Unterscheidung mündlich-schriftlich und interpretiert den Film als „Die Schriftsprache der Wirklichkeit“ (Titel des Vortrages). Der mündlichen Sprache entspricht das „Leben als natürliches Kino“ (ibidem: 79). Dieses wird in ein mechanisches Medium, den Film, transferiert, worin die Analogie zur Schrift begründet ist. Auch Pasolini geht von einer einfachen Artikulation aus: die Grammatik der Kinosprache fischt die Objekte, Formen und Gesten der Realität, die Kineme aus dem Fluss des Lebens und kapselt sie in Einheiten, die Moneme (bedeutungstragende Einheiten des Films), ein.
- Auch die Klassifikation der Moneme in Wortarten hat eine Entsprechung in der Grammatik des Films; die Substantive (des Films) erstellen eine geschlossene Liste von verfügbaren Inhaltssegmenten (Monemen des Films), die filmischen ‚Verben‘ ermöglichen eine rhythmische (konnotative) Montage. Den Adjektiven entspricht die denotative Montage, bei der Eigenschaften als organisatorische Aspekte benützt werden.

Semiotik des Films und Filmästhetik nach Lotman

Die Bedeutung visueller Zeichen, d.h. der Zeichen, die auf dem Sehvermögen basieren, beruht nach Lotman auf drei Faktoren (vgl. ibidem: 67f):

- Die Gleichsetzung des Bildes mit der entsprechenden Erscheinung in der Realität.
- Eine Menge strukturell aufgebauter distinktiver Merkmale, etwa durch Linien oder Farbflecke realisiert, die das Bild mit anderen Bildern verbinden oder von diesen

- Neben der Einstellung (nah, mittel, fern; von vorne - hinten; oben - unten) ist die Montage ein wichtiges Gestaltungsmittel, da sie die einzelnen Segmente zu einer **narrativen Reihe** ordnet, aus den Bildern eine Geschichte macht. In dieser Hinsicht ist der Film mit dem Roman vergleichbar. Es wundert deshalb nicht, dass Romane häufig als Vorlagen für Filme dienen oder (seltener) dass Filmskripts in Text- oder Text-Bildgestalt, quasi als Romane verschriftet werden.
- Lotman widmet der Zeit und dem Raum im Film besondere Aufmerksamkeit. **Raum und Bewegung** dominieren die filmische Semantik. Die Kategorien Tempus und Modus sind im Bild und auch im Film relativ arm. Vergangenheit und Zukunft, das Mögliche, Irreale, das Erträumte, Erhoffte, Gefürchtete sind nicht so leicht wie im Text unterscheidbar; bzw. erfordern die Einführung spezifischer Film-Kodes.

In der Filmgeschichte wurden Techniken entwickelt um diesen Mangel zu **kompensieren**:

- Rückblenden, Traumepisoden, subjektive Sehleistungen; siehe etwa das vom Blitzlicht geblendete Sehfeld des Angreifers im Film *Rear Window* (1956) von Hitchcock. Es mussten dazu **bildhaft-symbolische Markierungen** erfunden werden, die der Zuschauer spontan verstehen oder (ohne explizite Instruktion) lernen kann.
- Die aus der Malerei bekannte Raumproblematik (der Bildausschnitt, die Flachheit des Bildes) betrifft auch den Film, der nur in den Grenzen der Filmleinwand existiert. Lotman spricht von einem „**Kampf mit dem Raum**“ (ibidem: 124). Beispiele sind das Heraustreten aus der Fläche, das in der Frühzeit des Kinos durch die auf den Zuschauer zurasende Lokomotive oder aktuell durch 3D-Effekte im Kino realisiert wird. Aber auch das Spiel mit der Tiefenschärfe oder die Toneffekte erlauben es eine Raumillusion zu schaffen.

Das bewegte Bild

- Das bewegte Bild scheint geradezu den Raum und dessen Begrenzungen aufzubrechen, wenn die Kamera schwenkt oder die Einstellung wechselt. Es nähert sich damit unserer alltäglichen Seherfahrung, die aus einer Vielzahl verschieden fokussierter Bilder einen Gesamteindruck zusammenfügt.
- Techniken der Raumgestaltung durch Einstellung und Kameraführung sind z.B.: (a) der Raum als (enger) *Korridor*, der die Bewegungen der Akteure einengt und die Sichtachse des Zuschauers in die Tiefe lenkt; (b) der Raum mit *transversalen* Ebenen, die sich sowohl den Bewegungen der Akteure aufprägen, als auch den Blick des Zuschauers horizontal ablenken; (c) der Raum als *Labyrinth*, die Wege gehen in alle Richtungen, fast zufällig, was eine Panorama-Perspektive voraussetzt; (d) der *vollgestellte* Raum, der am ehesten der Bildbetrachtung entspricht, oder als Antithese der *leere* Raum, der Stimmungen, Landschaftseindrücke erfasst.

Raum- und Zeitstrukturen im Langs Nibelungen I (Siegfried)

- Die grobe Zeitstruktur des Films wird durch die Zwischentitel und die Einteilung in sieben Gesänge nicht-filmisch (schriftlich) fixiert.
- Die Raumstrukturen orientieren sich an einem „topographischen Makrosystem“. Dabei dient Worms als zentraler Ort, zu dem das Geschehen hinführt und am Ende nach Siegfrieds Tod bei der Jagd zurückkehrt.
- Außerdem gibt es eine Reihe „topographischer Mikrosysteme“, die den Ort der jeweiligen Detailhandlungen bestimmen und den Hintergrund für die sozialen Beziehungen in Konflikt und Liebe bilden.
- Hervorzuheben sind die Szenen: Siegfried mit dem Drachen, Siegfried mit Kriemhilde vor dem blühenden Baum, Siegfried und Hagen an der Quelle.

Der Stummfilm: am Beispiel von Fritz Langs Film „Siegfried“ (1924)



Siegfried im Reich
des Zwergen
Alberich



Siegfried schmiedet
das Schwert



Siegfried badet im Blut
des Drachen

Lokale Topographien in Langs Film

Expressionistische Formgebung



Expressionistische Szenerien



Hell-Dunkel Kode der Personen

Begrenzungen der Filmtechnik und ästhetische

Diskurse im Stummfilm (bei Fritz Lang)

- Die Realisierung in Schwarz - Weiß, die nicht nur die Farben eliminiert, sondern auch die Helligkeitswerte der Farben (z.B. von Rot und Blau) verzerrt. Weiße, leuchtende Flächen im Kontrast zu dunklen wurden dadurch sehr wichtig und zu Trägern zentraler Bedeutungen.
- Das Fehlen der Sprache. Immerhin gibt es in Langs Film Zwischentitel und die Einteilung in sieben Gesänge, wodurch das Geschehen in großen Zügen berichtet wird. Die fehlende Geräuschkulisse kann durch die parallele Orchestermusik teilweise kompensiert werden. Dabei wird wie bei der Oper auch die Emotionalität und Dramatik des Geschehens akzentuiert.
- Die expressionistische Bildgestaltung nimmt Grundtendenzen des Expressionismus auf. Charakteristischer Weise werden einerseits runde Konturen (vgl. die Landschaften und Bauten im Film „Siegfried“), andererseits gezackte Muster (vgl. die Kleider und Interieurs) bevorzugt. Die Formenvielfalt wird stark reduziert und schemenhaft vereinfacht.

Die ersten Tonfilme

- Das Hinzutreten der **Tonaufnahme** (und deren Synchronisierung mit dem Bild) sowie der Farbe revolutionierten den Film und die Filmindustrie ab Ende der 20er Jahre.
- Wichtige Regisseure haben den Wechsel aktiv mit vollzogen und sich den neuen Möglichkeiten angepasst. Dies tat auch Fritz Lang; sein erster Tonfilm „M“ (1931, ein Kriminalfilm zum Thema Kindsmörder) wurde ein großer Erfolg.
- Er nutzte die Tonspur u.a. auch dazu Bild und Ton kontrapunktisch zu verbinden. Zwei parallele Prozesse, einer in der Gangsterwelt und einer bei der Polizei werden durch Szenenwechsel bei Fortsetzung der Thematik des Gesprächs: *Wie kann der Kindsmörder gefasst werden*, abwechselnd verknüpft.

Setting the Scene – Raumkonstruktion im Film

- **Landschaften** und **Örtlichkeiten**, die dem Zuschauer bekannt vorkommen sollen und die sorgfältig ausgewählt oder rekonstruiert werden.
- **Private** Räume. In ihnen werden Persönlichkeiten charakterisiert, d.h. sie dienen zur Darstellung der Eigenschaften der Aktanten.
- Räume der **Macht**. Sie erlauben eine optimale Darstellung der Machtbeziehungen zwischen Charakteren.
- **Übergangsräume** (Passage, Transit). In Straßenszenen, Hotels, Zügen, Lufthäfen werden charakteristische Wege der Handlungen und die dabei sichtbaren physischen und emotionalen Zustände der Handelnden sichtbar gemacht.
- **Labyrinthische** Räume. Die Handelnden und noch mehr die Zuschauer verlieren im angebotenen Raum die Orientierung oder finden nur mühsam den rettenden Ausgang.
- **Virtuelle** Räume. Sie werden hauptsächlich digital gestaltet und nähern sich den virtuellen Räumen der Computerspiele.

Die filmische Organisation von Bewegung im Raum

- Spielt der Film in **architektonischen Innenräumen**, so können Elemente der Architektur: Türen, Treppenaufgänge, Fenster, enge Korridore, Raumteiler, ja Möbel eigene Rahmungen innerhalb des Formats erzeugen und dadurch den Raum gliedern. Personen können einzelnen Raumsegmenten zugeordnet werden. Diese Raumgliederungen können wiederholt werden, etwa bei der Bewegung durch eine Zimmerflucht.
- Die **Blickrichtung** der Person (und der Kamera) kann nach unten gehen (von einem Balkon, einem Fenster in der oberen Etage in den Hof, auf die Straße) oder hinauf in ein Treppenhaus oder besonders extrem in eine Felswand beim Klettern (entsprechend hinab in den schwindelerregenden Abgrund).
- Im Film kommt die **Transformation** der Raumstrukturen in der Bewegung der Personen und der Kamera hinzu. Die sich bewegende Person kann im Vordergrund fokussiert sein, der umgebende Raum fließt dann an der Person vorbei; die Bewegung kann aber auch dadurch zustande kommen, dass sich die Kamera bewegt, bzw. die Einstellung von einer Totalen zur Nahaufnahme variiert wird.

Ebenen der Bedeutungskonstruktion von Zeichen im Film

- Die Bedeutungskonstruktion in der **Szene** vor der Kamera (im Skript vorbereitet, von der Regie geplant und kontrolliert, von den Schauspielern konkretisiert).
- Die Bedeutungskonstruktion durch die Kamera-Arbeit in der Wahl der **Einstellung**, Kontrolle der Beleuchtungseffekte und der Bewegung der Kamera im Raum. Meistens wird ein Vielfaches des benötigten Filmmaterials aufgenommen, d.h. die Kamera erzeugt einen potentiellen narrativen Raum, aus dem dann radikal ausgewählt wird.
- Die **Montage**. Sie ist erst privativ, d.h. es werden große Teile des Filmmaterials ausgesondert. Der Filmregisseur im Schneiderraum entspricht dem Bildhauer, der aus dem Marmorblock das nur in der Vorstellung existierende Produkt formt. (Durch das Skript oder „story-board“ wird meist die Grobstruktur vorgegeben).

Die Verfolgungsszenen im Vorspann (ein Quantum Trost)

Ort der Verfolgungsjagd: Gardasee, Straßentunnel



Verfolgung in den Marmorbrüchen von Carrara



Bond erschießt den Fahrer

Parallele Verfolgungen in Siena (Pallio vs. Jagd über die Dächer)



Bond jagt den Verbrecher
über die Dächer Sienas

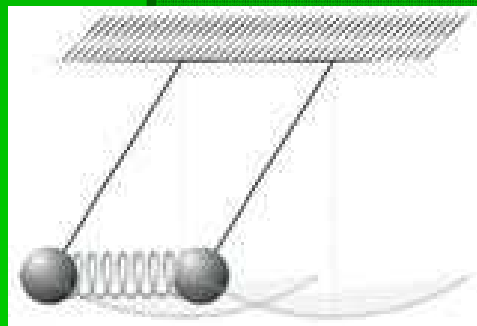
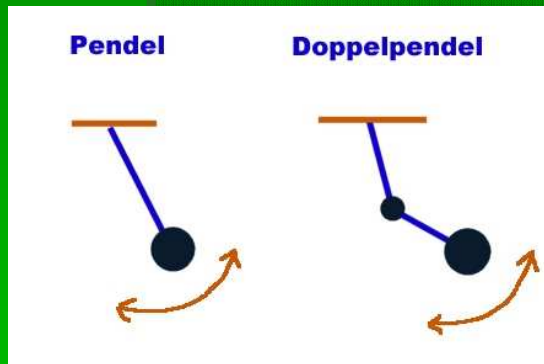
Pferderennen in Siena (Palio)
Die Wege überschneiden sich
kurzzeitig.

Kampf in der Kuppel



Kontext: schwankende Gerüste,
schwingende Seile, fallende Waffen)

Steigerung der Dynamik (bis zum Chaos)



- Die Bewegung von Bond ist von dem Pendeln des Seils und der Drehung des Stahlarms, an dem das Seil hängt, abhängig. Dass Bond im letzten Moment an seine Waffe kommt und den Gegner, der ebenfalls seine Waffe gefunden hat, erschießt, grenzt an ein Wunder.
- Das erweiterte Muster kann man als ein gekoppeltes Pendel beschreiben (wenn beide am Seil hängen) oder als ein Doppelpendel (wenn sich der Balken, an dem das Seil hängt, bewegt).



**Kampf im Foyer
(Schusswechsel
im Film)**

**Kampf auf der
Bühne (in der
Oper 'Tosca').
Tosca ersticht
den Erpresser
Scarpia**



Die parallelen Kampfhandlungen im explodierenden Hotel



**Bond
gegen
Greene**

**Camille
gegen den
General**



**Bond schützt seine
Partnerin vor den
Explosionen**





- Die Kampfszenen im Hotel enden mit einer Art Versöhnung der überlebenden Protagonisten, Bond und Camille, deren Wege später aber wieder auseinander gehen.
- Dieser Trost im Flammeninferno nimmt zumindest schematisch den Platz der sonst üblichen Schlusszenen ein, wo Bond und das „Bond-Girl“ in Frieden vereint sind. Siehe dazu das Ende des ersten Bond-Films *James Bond jagt Dr. No* (1962), wo Bond das Bondgirl im Beiboot sitzend umarmt.
- Im Jubiläumsfilm von 2012 *Skyfall* hält Bond gegen Ende seine sterbende Chefin M in den Armen.

Argumentative und ethische Aspekte des Films

- Obwohl die Bond-Filme nicht den Anspruch erheben eine Weltsicht zu vermitteln und zu rechtfertigen, muss Bond sich für seine Töten rechtfertigen und verliert sogar zeitweilig seine Lizenz zum Töten (wodurch er sich natürlich nicht behindern lässt).
- Neben den positiven Figuren (Bond und Camille im Film *Ein Quantum Trost*), deren Taten eine Rechtfertigung erfahren, gibt es die Bösen, den Umweltverbrecher und Heuchler Green sowie die klassische Figur des südamerikanischen Diktators, bzw. des Generals, der diese Position erreichen möchte. Außerdem gibt es natürlich Feiglinge, Betrüger, korrupte Beamte und die ganze Helferschar der Bösen.
- In trivialer Form erfüllt der Bondfilm eine erzieherische und somit politische Funktion.
- Action gibt es aber auch in politischen oder sozialen, moralisch ausgerichteten Filmen. Dazu gehören die nach dem zweiten Weltkrieg florierende Kategorie der Kriegsfilme oder Antikriegsfilme, die Filme, welche sich mit verbrecherischen Regimes auseinandersetzen und die Terrorismus-Filme (in Deutschland besonders im Kontext und im Nachhall der Bader-Meinhof-Prozesse).

Neuere Schriften des Autors zur visuellen Semiotik

- Wildgen, Wolfgang, 2013a. Visuelle Seiotik. Die Entfaltung des Sichtbaren. Vom Höhlenbild zur modernen Stadt. Transcript, Bielefeld.
- Wildgen, Wolfgang, 2013b. Erzählung und Action im James Bond-Film: Ein Quantum Trost, in: Bateman, John, Matthis Kepser und Markus Kuhn (Hg.), Film, Text, Kultur. Beiträge zur Textualität des Films, Schüren, Marburg: 321-345.
- Wildgen, Wolfgang, 2010a. Geometry and Dynamics in the Art of Leonardo da Vinci. in: Cognitive Semiotics, 5: 1-30.
- Wildgen, Wolfgang, 2010b. Chaos und Ordnung in der abstrakten Kunst der Moderne , in: Kodikas/Code, 33, 1-2: 101-121.
- Wildgen, Wolfgang, 2009. Metarepresentation, Self-organization and Self-reference in the Visual Arts, in: Wildgen, Wolfgang und Barend van Heusden (Hg.), 2009. Metarepresentation, Self-organization and Art, Lang, Bern: 173-199.