



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit
„Tintin et Milou“.

Vom Comic zum bewegten Bild. Mediale
Veränderungen vom Comic zum Zeichentrick- und
3D-Fim. Eine medienwissenschaftliche Analyse der
Verfilmungen von Hergés *bande dessinée* „Tintin“.

Verfasserin
Isabella Gravogl

angestrebter akademischer Grad
Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 190 347 313

Studienrichtung lt. Studienblatt: Lehramtsstudium UF Französisch UF Geschichte,
Sozialkunde und Politische Bildung

Betreuer: Univ.-Prof. Dr. Jörg Türschmann

Ich widme diese Arbeit meinem Vater Ernst Gravogl

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	6
1. Einleitung.....	8
2. Begriffsdefinition.....	11
2.1 Die bande dessinée	11
2.1.1 Die frühen Bildgeschichten.....	12
2.1.2 Geschichte des franko-belgischen Comics	17
2.1.3 Die Form und Struktur – Die Syntagmen im Comic.....	19
2.1.4 Ausdrucksmittel und Stimme im Comic	23
2.2 Der Zeichentrickfilm	26
2.2.1 Kurzer historischer Exkurs	27
2.2.2 Der Animationsfilm – Begriffserklärung und erste Erscheinungen ...	30
2.2.3 Form und Struktur	32
2.2.4 Das Mittel der Sprache im Film	35
3. Methodik – die Filmanalyse als Produktanalyse.....	38
3.1 Die Handlungsanalyse	40
3.2 Die Figurenanalyse	41
3.3 Die Bauform.....	42
3.4 Normen und Werte	44
4. Georges Remi, bekannt als Hergé	46
4.1 Der junge Hergé – zwischen grauer und bunter Welt	46
4.2 In der Welt des Journalismus und die Entstehung Tintins	50
4.3 Hergé und die „ <i>ligne claire</i> “	54
4.4 „ <i>Les aventures de Tintin</i> “ – Die Reise und das Abenteuer als zentrale Themen.....	56
4.5 Hergé und das Medium Film.....	58
5. Die Hauptfiguren	61
5.1 Tintin	61
5.2 Milou	62
5.3 Kapitän Haddock	64
5.4 Dupont und Dupond.....	64

5.5	Professeur Tournesol.....	65
5.6	Bianca Castafiore	65
6.	Inhalt der drei ausgewählten Comics	67
6.1	„Die Krabbe mit den goldenen Scheren“	67
6.2	„Das Geheimnis der Einhorn“	68
6.3	„Der Schatz Rackham des Roten“	69
7.	Medienwechsel – Vom Comic zum Film.....	71
7.1	Intermedialität	71
7.2	Verfilmungen literarischer Werke – Möglichkeiten und Grenzen	73
7.3	Vom Comic zum bewegten Bild	76
8.	Tintin im Medium Film	81
8.1	„ <i>Tintin et Milou</i> “ erstmals im bewegten Bild	81
8.2	„ <i>Tintin et Milou</i> “ im Zeichentrickfilm	84
8.3	„ <i>Tintin et Milou</i> “ und das Motion-Capture-Verfahren	89
9.	Vergleichende Analyse.....	99
9.1	Die Handlung	99
9.2	Die Figuren	100
9.3	Die Bauformen im Wandel	102
10.	Conclusio.....	110
11.	Anhang	113
11.1	Bibliographie	113
11.1.1	Comicalben	113
11.1.2	Bücher.....	113
11.2	Filmverzeichnis	116
11.3	Abbildungsverzeichnis	117
11.4	Deutschsprachige Zusammenfassung.....	121
11.5	Französischsprachige Zusammenfassung.....	124
11.6	Abschließende Erklärung.....	135
11.7	Curriculum vitae	136

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich bei all jenen bedanken, die mich während meines Studiums und beim Schreiben meiner Diplomarbeit unterstützt haben. Ein besonderer Dank gebührt meinen Eltern, insbesondere meiner Mutter Andrea Gravogl, die mir meine Ausbildung ermöglicht haben mich in jeder Situation gefördert haben.

Ich möchte mich auch bei meinem Freund Yves Dejakum bedanken, der meine Leidenschaft zu Hergés bande dessinée „*Les Aventures de Tintin*“ teilt und mir in den letzten Jahren in vielen Bereichen meines Lebens beigestanden hat.

Mein Dank gilt auch meinem Betreuer Univ.-Prof. Dr. Jörg Türschmann, welcher mir beim Verfassen meiner Arbeit viel Raum zur Entfaltung ließ und mir mit seinem Rat zur Seite stand.

Schließlich möchte ich mich auch bei meinem Studienkollegen und guten Freund Alexander Peter Sigmund bedanken, der mir hilfreiche und interessante Überlegungen zu meinen Betrachtungen geliefert hat und mich somit beim Schreiben meiner Arbeit inspiriert hat.

Vorwort

Comics haben mich während meiner ganzen Kindheit begleitet. Da ich zweisprachig mit Französisch und Deutsch aufgewachsen bin und das französische Schulsystem durchlaufen habe, waren es vor allem die französischen und franko-belgischen Comics, die mich geprägt haben.

Neben „*Spirou*“, „*Astérix et Obélix*“, „*Marsupilami*“ oder „*Boule et Bill*“ waren es auch die Abenteuer von *Tintin*, die mich begeisterten und die ich oft in den Pausen in der Schulbibliothek verschlang.

Während meiner Schulzeit war das Lesen von Comics eine willkommene Abwechslung zu den Klassikern der französischen Literatur. Doch erst als ich im Rahmen meines Französischstudiums die Möglichkeit bekam, einen Comic, Hergés *Tintin*, auch im Rahmen eines medienwissenschaftlichen Seminars zu bearbeiten, wurde mir bewusst, wie vielfältig das Medium Comic ist.

Im Laufe meines Studiums habe ich schließlich „*Les Aventures de Tintin*“ nicht nur medienwissenschaftlich analysieren dürfen, sondern mich mit dieser Thematik auch im Bereich der Literatur- und Landeswissenschaft näher auseinandergesetzt. Ab diesem Moment hat mein Interesse an Comics in wissenschaftlicher Hinsicht stetig zugenommen, denn die Möglichkeiten des Ausdrucks, die ein Comic in sich birgt, sind vielfältig und es wert, näher betrachtet zu werden.

Comics sind weder bloße Kinder- und Jugendliteratur noch können sie meiner Meinung nach der „Freizeitliteratur“ zugeordnet werden. Liest man zwischen den Zeilen des Comics, sich politische, wirtschaftliche, historische und aktuelle Themen zu entdecken.

Interessiert man sich für Form und Struktur, dann weisen zum Beispiel die Comics Hergés viel Analysemöglichkeiten auf diesem Gebiet auf, da hier die Entwicklung der „*ligne claire*“ ausgezeichnet nachvollziehbar ist. Aber auch der Medienwechsel vom Comic zum Film ist als spannend anzusehen.

Das Medium Film bietet viele Möglichkeiten der Umsetzung von Comics, da besonders heutzutage mit den neuesten Techniken der Animation fast keine Grenzen mehr gesetzt sind. Eine wichtige Frage, die hier jedoch auf dem Gebiet der Comicverfilmung bleibt, ist, wie authentisch eine solche Verfilmung umgesetzt wird und welche Grenzen bleiben, damit der „Geist“ des Originals nicht verschwindet oder die Handlung zu sehr in die Komik abgeleitet und dadurch lächerlich wird.

1. Einleitung

Die *bande dessinée*, eine gezeichnete Bildergeschichte mit Sprechblasen, war ursprünglich für Kinder gedacht und wurde somit dem Bereich der Trivalliteratur zugeordnet. Oftmals werden Comics auch als „Schundliteratur“ bezeichnet, die der Unterhaltung auf niedrigem Niveau dienen. Erst in den letzten Jahren hat sie auch immer mehr die Welt der Erwachsenen erobert, denn durch die Verarbeitung verschiedener Themen – beispielsweise mit politischen, sozialen, gesellschaftlichen, realistischen oder phantastischen Inhalten – erlaubt eine große Gattungsbreite von Comics.¹

Die gezeichneten Bildergeschichten werden somit heutzutage nicht mehr als reine Kinderliteratur angesehen, sondern bieten wegen ihrer großen Themeninhalte auch interessante Forschungsbereiche für gesellschaftliche und wissenschaftliche Entwicklungen und ermöglichen es, zeitgenössische Weltbilder zu analysieren.

Trotz der breit gefächerten Themeninhalte der Comics gehören sie zu den Medien, die sehr schwer einzuordnen sind. Sie stehen zwischen Bild und Textanalyse und sind am besten durch eine Kombination dieser beiden Elemente zu analysieren – Bild und Text ergänzen sich somit.

Die Alben Hergés, „*Les aventures de Tintin*“, die auch verfilmt wurden, können nicht nur der Analyse der Darstellung eines Landes dienen – die Abenteuer finden an verschiedenen Orten der Welt statt –, sondern eignen sich aufgrund ihrer Darstellungsform in einzelnen Panels, wegen ihrer Abfolge und letztlich aufgrund der Verfilmung einiger Alben auch hervorragend für eine Filmanalyse, das heißt einen Vergleich vom unbewegten zum bewegten Bild. Schon von Beginn an, mit der Entstehung der Alben, ist eine intensive Verbindung zum Film evident, daher wäre in diesem Fall ebenso eine historische Entwicklung der Tintin-Filmgeschichte erfassbar.

¹ Vgl. Weniger, Katja: Tim und Struppi unterwegs. Das Motiv der Reise in „*Les aventures de Tintin*“. tectum Verlag, Marburg, 2010: 13

Die Auswahl, eine Filmanalyse basierend auf den Comics Hergés in einen Vergleich zur neuen 3D-Verfilmung Spielbergs zu stellen, begründet sich in meinem Interesse an Comics, insbesondere an den Alben Hergés.

Bei Hergés Comics bietet sich nicht nur die Möglichkeit, soziale, politische und ökonomische Bereiche zu analysieren, sondern wegen der Struktur der Comics und deren mehrfachen Verfilmung, ist es interessant zu dieser Sparte eine Filmanalyse als Produktanalyse durchzuführen, um Comics und deren Verfilmungen besser vergleichen zu können. Diese Arbeit fällt folglich in den Bereich der Medienwissenschaft und legt einen Schwerpunkt auf die Filmanalyse. Die zentrale Frage hierbei ist, wie sich „*Les aventures de Tintin*“ vom Comic zum bewegten Bild entwickeln und welche Veränderungen es in den filmischen Adaptionen untereinander gibt. Ein weiteres Augenmerk wird auf die Spielfilmlängenadaptation von Spielberg gelegt. Die leitende Frage in diesem Fall wird sein, wie Spielberg Charaktere, Auftreten und Darstellung verändert und sich von den anderen Animationsverfilmungen unterscheidet. Es ist vor allem auch interessant zu sehen, welche Grenzen und Möglichkeiten die filmischen Adaptionen haben.

Die folgende Arbeit soll, nach einer Einordnung des Comics sowie des Zeichentrickfilms und dessen Entwicklung bis hin zum bewegten Bild, basierend auf Hergés Alben, eine Analyse der Handlungs- und Ausdrucksmöglichkeiten in Hergés Comic darstellen. In weiterer Folge die Umsetzung dieser im Zeichentrickfilm und im 3D-Film mit denen im Comic vergleichen sowie die Abweichungen in den Darstellungen festhalten.

Um diesen Vergleich möglich zu machen, wird eine Filmanalyse als Produktanalyse durchgeführt. Hierfür werden die Comics „Das Geheimnis der Einhorn“, „Der Schatz Rackhams des Roten“, „Die Krabbe mit den goldenen Scheren“, die Verfilmung von Claude Misonne (1947), die animierte Verfilmung (1990/91), und der 3D-Film „Die Abenteuer von Tim und Struppi“ von Steven Spielberg (2011) als Grundlage dienen.

Ich möchte ebenso festhalten, dass es sich hierbei um keine qualitative beziehungsweise subjektive Analyse handelt, denn das Ziel ist, eine objektive, das heißt neutrale Entwicklung in der *Tintin*-Filmgeschichte darzustellen. Die drei gewählten Comics sind hierfür ein gutes Beispiel, denn ihre mehrmalige Verfilmung bietet reichhaltige Möglichkeiten, um den „Mythos“ *Tintin* im Comic, Film und Gesellschaft zu bearbeiten.

2. Begriffsdefinition

2.1 Die bande dessinée

Zu Beginn ist die Definition eines Comics unerlässlich. Hierfür möchte ich mich auf Scott McCloud beziehen, der den Comic zuerst als einen Teil einer Sequenz oder sogar einer Sequenz, die nur aus zwei Teilen besteht, definiert. Nach ihm sind Comics „räumliche Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen“².

McCloud betont auch, dass Comics vor allem von ihren Autoren abhängen und sie können dadurch unterschiedlichsten Genres angehören, wie dem Abenteuer, oder dem Krimi. Eines der wichtigsten Kennzeichen des Comics ist vor allem seine Darstellungsform, das Erscheinen in Panels. Diese räumliche Darstellung erinnert auch sehr an den Film, den man auch in einzelne Sequenzen gliedern kann. Der Übergang von einem Bild zum nächsten, also der Raum, der zwischen den Panels existiert, ist für McCloud von großer Bedeutung, denn an dieser Stelle wird der Leser miteingebunden, indem dieser den Sprung von einem Bild zum nächsten wagen muss.³

Zusammenfassend kann man somit dokumentieren, dass Comics bildliche Darstellungen einer Handlung sind, in denen das Geschehen in mehr als nur jeweils einem Bild, also in mindestens zwei oder mehr nebeneinander und auch untereinander angeordneten Panels, dargestellt wird. Der Comic hat zwar nicht nur ein Genre, kennzeichnet sich aber durch ein Grundthema und wird durch Handlungsablauf von ihren Hauptpersonen bestimmt. Die Form und Semantik des Comics zeichnen diesen aus.

Nach einer kurzen Einführung in die Geschichte des Comics im Allgemeinen und im franko-belgischen Bereich werde ich näher auf Form, Semantik und Stimme, die den Comic auszeichnen, eingehen.

² McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Carlsen Comics, Hamburg, 2006: 17

³ vgl. ebd.

2.1.1 Die frühen Bildgeschichten

Vordergründig und dominierend in der Erzählung von Geschichten ist bis heute nach wie vor die Sprache. Jedoch beweisen die Höhlenmalereien von Altamira, die Hieroglyphenwände der Cheopspyramide, Darstellung an den Sockeln ägyptischer Monolithen, Fresken, die Siegessäulen des alten Rom oder die Malerei des Quattrocento, dass längst vor den ersten großen Karikaturisten des 18. und 19. Jahrhunderts das Bild, vor allem in der Bildserie, neben rituellen und spirituellen Bedeutungen auch die Funktion der Erzählung hatte.⁴

Der Ursprung der frühen Bildgeschichte und der Comicerzählung kann somit in die Urzeit gesetzt werden. Die Höhlenmalereien, auf denen Jagd- und Kampfszenen dargestellt wurden, die ägyptische Hieroglyphen auf Säulen und Papyrus, die die Geschichte großer Pharaonen erzählt, oder die 14 Einzelbilder, die Szenen des Kreuzweges Christi zeigen, und Bildteppiche sind Urformen und Vorgänger des Comics.⁵

In diesen Urformen des Comics wurde mit Symbolen gearbeitet und anhand der Aneinanderreihung mehrerer Bilder eine Geschichte erzählt. Eine der imposantesten und eindrucksvollsten Vorgänger einer frühen Bildgeschichte stellt der berühmte Wandteppich von Bayeux, *la tapisserie de Bayeux*, dar. Dieser Wandteppich stammt aus dem Mittelalter, dem 11. Jahrhundert, und ist eine Stickerei auf Leinwand.⁶ Auf diesem 77 Meter langen und einen halben Meter breiten Wandteppich wird die Eroberung Englands durch Wilhelm den Eroberer in einer Serie von 76 aufeinanderfolgenden Bildern dargestellt. Heute befindet sich der Wandteppich im Museum von Bayeux in der Normandie und nur mehr 72 der einst 76 Bilder sind erkennbar.⁷ Im zwölften Jahrhundert wurde

⁴ vgl. Kuchenbuch, Thomas: Bild und Erzählung. Geschichte in Bildern. Vom frühen Comic Strip zum Fernsehfeature, 1992: 11

⁵ vgl. Leinweber, Horst: Der Comic Strip als publizistisches Phänomen: Seine Entwicklung und Bedeutung unter besonderer Berücksichtigung der amerikanischen Tagespresse. Dissertation zur Erlangung des Doktorats der Philosophie an der Universität Wien, Wien, 1958: 8

⁶ Ofenloch, Simon: Mit der Kamera gezeichnet. Zur Ästhetik realer Comicverfilmungen. VDM Verlag Dr. Müller, Saarbrücken, 2007 :7

⁷ vgl. Leinweber, Horst:10

in Deutschland bereits in ein Bild die erste Sprechblase integriert. Diese erste Sprechblase ist im „Evangeliar von Heinrich Löwen“ zu finden.⁸

Betrachtet man die Menschheitsgeschichte, so fällt einem rasch auf, dass Bilder von Anfang an eine wichtige Rolle innehaben und eine erzählerische Funktion besitzen. Vor Gutenbergs Erfindung des Buchdrucks waren die Texte, das heißt Schriften mit ihren Illustrationen, vor allem Unikate. Insbesondere im fünfzehnten Jahrhundert wurden Holzstiche und Kupferstiche angefertigt, um Bilder zu reproduzieren. 1460 war der Babenberger Buchdrucker Albrecht Pfister der Erste, der Holzstiche zur selben Zeit mit dem Text abdruckte.⁹

In der darauffolgenden Zeit wurden dann primär Illustrationen auf Flugblättern gedruckt, die man als Vorstufe der Presse ansehen kann. Auf diesen Flugblättern befanden sich nicht nur Text und Schmuckelemente am Rand, sondern es wurden auch Bilder – passend zu den Geschichten der Kriegereignisse – abgezogen. Die Bilder dienten auch der Untermalung des Textes, der somit verständlicher wurde und jeden über die neuesten Ereignisse informierte. Im 19. Jahrhundert zog schließlich durch neue technische Errungenschaften der Bilderbogen in die Massenproduktion ein und berichtete über aktuelle Ereignisse.¹⁰

Die weitere Entwicklung der frühen Bildgeschichte ist in Europa hauptsächlich im 18. und 19. Jahrhundert anzusiedeln. Urväter der modernen Bild- und Comiczählung sind neben den Karikaturisten des 18. und 19. Jahrhunderts wie George Cruikshank, James Gillray und Thomas Rowlandson auch die europäischen Zeichner. Hier sind Gustave Doré, Wilhelm Busch, Heinrich Hoffman und vor allem Rodolphe Töpffer zu nennen.¹¹ Töpffer, der Schweizer Pädagoge und Schriftsteller publizierte 1827 seine erste Bildgeschichte „*Histoires en estampes*“ und gehört somit zu den Vorreitern der europäischen

⁸ vgl. Pohselt, Daniel: „Tim und Struppi“. Eine Diskursanalyse zur sozialen Funktion von Comic und Zeichentrickfilm. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Universität Wien, Wien, 2010: 19

⁹ vgl. Wilke Jürgen: Grundzüge der Medien- und Kommunikationsgeschichte. Böhlau UTB, 2008:305

¹⁰ vgl. ebd.: 306

¹¹ vgl. Ofenloch, Simon: 7

Comicerzählung. Seine Motivation dahinter war, seine Schüler mit seinen Geschichten zu amüsieren. Zwischen 1833 und 1846 brachte er noch sieben weitere Bildgeschichten heraus: „*Mr. Jabot*“, „*Mr. Crépin*“, „*Mr. Vieux Bois*“, „*Docteur Festus*“, „*Histoire d’Albert*“ und „*Mr. Cryptograme*“. Töpffer glaubte früh an diese neue Form der Erzählung, aus der man noch einiges herausholen könne.¹²

Neben Töpffer ist auch Wilhelm Busch zu nennen, der für viele amerikanische Zeichner als Inspiration galt. Buschs erste Bildgeschichten „*Die kleinen Honigdiebe*“ und „*Der kleine Maler mit der grossen Mappe*“, erschienen 1859 in den „*Fliegenden Blättern*“, eine Wochenschrift aus Deutschland. Ein Jahr darauf entstand „*Max und Moritz*“. Diese und alle darauffolgenden Bildreihen haben ein ähnliches humoristisches und satirisches Thema, dieselben Hauptfiguren, weshalb sie unseren heutigen Comic-Strips sehr ähneln.¹³

Die Bildgeschichte und später der Comic-Strip haben viele Urväter und Vorgänger, die die Entwicklung bis zum heutigen Comic beeinflusst haben. Je nach Land und Kontinent gab es unterschiedliche Entwicklungsschübe. Die Entstehung des Comics in den Vereinigten Staaten von Amerika, in der Zeit der Jahrhundertwende vom 19. zum 20. Jahrhundert, war besonders bedeutend für die Weiterentwicklung des Comics.¹⁴

Für die weitere Entwicklung und Verbreitung des Comics gilt die amerikanische Zeitungspressen als zentraler und bedeutsamer Ausgangspunkt. In den unterschiedlichen Entwicklungsschüben evolvierte der amerikanischen Presse entwickelte sich das neue Medium Comic. Die um das Ende des 19. Jahrhunderts gegründeten amerikanischen Zeitschriften „*Judge*“, „*Life*“ und „*Puck*“ waren für die Entwicklung des Comic-Strips von großer Bedeutung,

¹² vgl. Peeters, Benoît: Lire la bande dessinée. Flammarion, 2003 : 5

¹³ vgl. Leinweber, Horst: 19

¹⁴ vgl. Ofenloch, Simon: 8

denn schon früh erschienen in ihnen humorvolle Bildgeschichten von Richard Felton Outcault, James Swinnerton und Frederick Burr Opper.¹⁵

Ende des 19. Jahrhunderts sind in den Sonntagsausgaben der amerikanischen Tageszeitungen erste Fortsetzungsgeschichten in Form von Bildern mit Text erschienen. Die einzelnen aufeinanderfolgenden Bilder wurden schon damals als Panels bezeichnet.¹⁶

Unter dem Einfluss von Wilhelm Busch entwarf 1894 Richard Felton Outcault für die Zeitung „*New York World*“ einen ersten Comic, der auf einer Seite in sechs Bildern gegliedert war. „*The Origin of a New Species, or The Evolution of the Crocodile Explained*“ ist mit den unseren heutigen Comics vergleichbar. In dieser, in sechs Bilder aufgegliederten Bildgeschichte, wird ein Hund von einer Schlange gefressen. Sehr humoristisch wird dargestellt, wie das Reptil den Hund isst, und als dieser seine Beine ausstreckt, wird aus der Schlange eine Schlange mit vier Beinen, wodurch eine neue Spezies entsteht, das Krokodil. Wegen einiger wesentlicher Elemente des heutigen Comics wie die Reihung der Bilder oder eine sich entwickelnde und fortlaufende Geschichte ist diese Bildgeschichte von Outcault ein wesentliches Element für die Weiterentwicklung der Comic-Strips.¹⁷

Die Tagespresse sollte demnach erheblich zur Entwicklung des Comic Strips beitragen, denn das Medium Presse publizierte regelmäßig kleine Bildgeschichten. Schnell wurde den Verantwortlichen der Presse bewusst, dass neben den Schlagzeilen und Informationen besonders die humoristischen Geschichten in Form von Bilderserien ein besonderer Anreiz zum Kauf der Zeitung war. Durch das Einfügen von Comic-Strips wurden die Zeitungsauflagen deutlich gesteigert.¹⁸

¹⁵ vgl. Ofenloch, Simon: 8

¹⁶ vgl. Riha, Karl: Zok Roarr Wumm. Zur Geschichte der Comics-Literatur. Anabas Verlag Günter Kämpf. Steinbach, 1970: 7

¹⁷ vgl. Ofenloch, Simon: 8

¹⁸ vgl. ebd: 8

Die Farbe spielte später auch eine wesentliche Rolle für den Verkauf. Unter dem Namen „*Comic Supplements*“ und daraufhin „*Comic*“ wurden die witzigen Bildgeschichten in den Wochenendbeilagen bekannt. 1896 erschien unter dem Titel „*The Yellow Kid*“ eine Bilderserie in der „*New York World*“. Randolph Hearst veröffentlichte ein Jahr später im „*New York Journal*“ auch eine eigene Comicreihe unter dem Namen „*The Katzenjammer Kids*“, die auf Wilhelm Buschs „*Max und Moritz*“ basiert. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern hat diese Comicserie ebenso Dialoge in Form von Sprechblasen. Es entstanden nicht nur Comicreihen mit menschlichen Charakteren, sondern auch erstmals solche, in denen Tierabenteuer erzählt wurden.¹⁹

In erster Linie wurden die Comics in den Zeitungen aufgrund ihrer großen Beliebtheit bei der Leserschaft gedruckt. Schon bald sollte sich das neu entstandene Medium Comic als autonomes Medium etablieren, wodurch eine eigenständige Industrie entstand. Es wurden 1912 sogenannte Comic- und Feature-Syndikate gegründet, die den Vertrieb der Comic-Strips regelten, damit die Zeitungen nicht allein wegen der Comics eine Auflagensteigerung erfuhren. Über die Comic-Syndikate wurden dann schließlich die Comics in ganz Amerika und im Ausland vertrieben.²⁰

Schon bald erschienen auch die Comic-Bücher. Anfangs waren es nur Nachdrucke und Sammlungen der Zeitungsstrips, doch schon 1930 kam das erste „neue“ Comic-Buch heraus, das aus der Serie „*Mutt and Jeff*“ von Bud Fishers hervorging. Von da an ging es sehr rasch weiter und die Comics breiteten sich in den unterschiedlichsten Themenbereichen aus, wie dem Krimi und dem Abenteuer.²¹

Einen großen Durchbruch erlangten die Comic-Bücher mit der Erschaffung von Superhelden. 1938 entsteht „*Superman*“ aus einer Co-Produktion von Jerry Siegel und Joe Shuster. Somit treten humoristische Abenteuererien auf und

¹⁹ vgl. Ofenloch, Simon: 10

²⁰ vgl. ebd.: 11

²¹ vgl. ebd.: 13

vor allem der belgische Verlag Casterman lockt mit seinem Konzept der Comics „*A Suivre*“.²²

Nach dem Zweiten Weltkrieg erfährt der Comic vor allem in Japan eine Blüte. 1959 kommt das erste wöchentliche Manga-Magazin, das „Shönen Magazine“, auf den Markt. Inspiriert von den Mangas, den japanischen humoristischen Bildern, deren besondere Charakteristik die großen Augen und die bunten Haarfarben der Personen sind, entstehen unter Will Eisner die ersten „*graphic novels*“. Die besonderen Charakteristiken dieses Comicgenres sind das Ineinanderfließen von Text und Bild sowie die Größe der einzelnen Bilder und die Seitenlänge, die nicht mehr begrenzt ist.²³

Neben zahlreichen weiteren Höhepunkten in der Comicgeschichte, wie der Marvel-Boom in den 1980ern, wird der Comic auch zunehmend in das neue Medium des Films übertragen. Immer häufiger kommt es zur Verfilmungen von weltbekannten Comics.

2.1.2 Geschichte des franko-belgischen Comics

Die Geschichte der Comickentwicklung ist lange Zeit primär ein amerikanisches Phänomen. Nach Wilhelm Busch und Rodolphe Töpffer hat sich der Comic besonders in Amerika weiterentwickelt. 1889 trat der Franzose Marie Louis Georges Colomb in die Fußstapfen seiner europäischen Comicvorfahren. Unter dem Pseudonym „Christophe“ veröffentlichte er eine – später sehr erfolgreiche – Bildererzählung: „*La Famille Fenouillard*“. Seine Bildgeschichten richteten sich vor allem an ein junges Publikum. Ein genauso wichtiger Name in der Weiterentwicklung der Comics ist Alain Staint-Ogan, der 1925 mit dem Comic

²² vgl. Pohselt, Daniel: „Tim und Struppi“. Eine Diskursanalyse zur sozialen Funktion von Comic und Zeichentrickfilm. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Universität Wien, Wien, 2010: 21

²³ vgl. Peeters, Benoît (2006): 143

„*Zig et Puce*“, einen der ersten Comics veröffentlichte, der unseren heutigen Comicstrips sehr ähnelt.²⁴

Im 20. Jahrhundert, besonders in der Zwischenkriegszeit, entwickelt sich der Comic in Belgien. Nach einem eher schleppenden Anfang erfahren die Comics jedoch einen schnellen Aufstieg und verhelfen den belgischen Comicautoren bald zu internationalem Ruhm.

Der Markt der Comics ist in Belgien vor allem in Zeitschriften zu finden. In Belgien sowie in den meisten Ländern war jedoch die Presse vor allem an die Erwachsenenwelt gerichtet. Es waren zunächst religiöse Organisationen und Randgruppen, die versuchten, auch für die Jugend Zeitschriften zu produzieren. Der „*Petit Belges*“, eine Zeitschrift, die von der Abtei von Averbode begründet wurde, erschien erstmals 1920 und wurde in katholischen Schulen wöchentlich verteilt. 1925 erschien die erste Bildgeschichte, „*Les Contes Illustrés*“ in der katholischen Jugendzeitschrift und ab der Mitte der 30er Jahre gab es Fortsetzungsbildgeschichten.²⁵

Die Blütezeit des Comics in Belgien kennzeichnet auch die Anfänge Hergés, der seine ersten Zeichnungen und Bildgeschichten im „*Boy-scout belge*“ veröffentlicht.

Am Anfang der belgischen Comicgeschichte dominierte unter den Bildern noch der Text. Erst spät und vor allem mit Hergés „*Les Aventures de Tintin*“ kamen die Sprechblasen ins Bild. Vorläufer aus dem belgischen Gebiet, die ebenfalls schon Sprechblasen im Bild hatten, waren zum Beispiel „*Les pieds nickelés*“ und Hergés Vorläufer zu Tintin, der Comic „*Totor*“.²⁶

Die Zeitschrift „*Petit vingtième*“, deren Leiter Hergé nicht nur war, sondern die er ebenso illustrierte und in der zum ersten Mal „*Tintin au pays des Soviets*“

²⁴ vgl. Körber, Joachim: Die Geschichte bei Tim & Struppi. Eine Reise durch die Zeit – von den Maya bis zum Mond. Wiley-Vch Verlag, Weinheim, 2012: 25

²⁵ vgl. De Laet, Danny / Varende, Yves: Mehr als eine siebte Kunst. Geschichte der belgischen „Comic Strips“ (Bildgeschichten). Ministerium für auswärtige Angelegenheiten, für Aussenhandel und Entwicklungszusammenarbeit, Brüssel, 1979:14

²⁶ vgl. Körber, Joachim: 26

erschien, gehörte zu den wichtigsten Zeitschriften, die Comics veröffentlichten. Hergé dominierte den belgischen Comicmarkt und beeinflusste somit viele Jungkünstler in ihrem Wirken.²⁷

Neben Hergés Abenteuercomic war auch Jean Dupins „*Spirou*“, der 1938 erschien, eines der meistgelesenen Comics in Europa. In Belgien und Frankreich wurden lange Zeit die amerikanischen Comics, die ursprünglich für Erwachsene geschrieben wurden, als Jugendliteratur angeboten. Mit Tintin und Spirou erschienen nun Comics, die sich insbesondere an die jüngeren Leser richteten. Nach dem Zweiten Weltkrieg setzten sich vor allem diese beiden neben anderen franko-belgischen Comics wie „*Bimbo*“, „*Blondine*“ oder „*Annette*“ durch.²⁸

2.1.3 Die Form und Struktur – Die Syntagmen im Comic

Die Erzählweisen von Comic und Film ähneln einander sehr, denn in beiden Fällen haben es die Lesenden oder Zusehenden mit Bewegungsbildern zu tun, weil vor ihren Augen eine Aktion oder Geschichte dargestellt wird. Beim Film als auch beim Comic werden die Komposition von Kapiteln, Szenen, Einstellungen und Bilder (Syntagmen) mit Text, Farbe und Perspektiven (Paradigmen) vereint.²⁹

Die Comic Strips können auf zwei verschiedene Arten erscheinen. Einerseits gibt es Comics, die abgeschlossen sind, das heißt, deren Handlung am Tag ihrer Erscheinung vollendet ist. Der Comic besteht also aus einer in sich abgeschlossenen Geschichte.³⁰

Andererseits – als Gegenstück zu den in sich abgeschlossenen Comics – gibt es die „Fortsetzungscomics“, die wie Zeitungsromane auftreten und deren Erscheinen sich über Wochen oder sogar Monate erstrecken kann. Es werden

²⁷ vgl. De Laet, Danny / Varende, Yves: 14

²⁸ vgl. ebd.: 23

²⁹ vgl. Eder, Barbara / Klar, Elisabeth: Theorien des Comics. Ein Reader. Transcript Verlag, Bielefeld, 2011: 256

³⁰ vgl. Leinweber, Horst: 48

an jedem Erscheinungstag nur ein paar Panels (Einzelbilder) abgedruckt, weshalb eine lange Zeit vergehen kann, bis die Geschichte zu einem Ende findet.³¹

Das besondere Erscheinungsbild der Comics in einzelnen aufeinanderfolgenden Panels (Bilder) ist wohl eines der essentiellsten Merkmale dieses Mediums, denn Geschichten werden hier in einer Folge von Bildern erzählt. Festzuhalten ist, dass keines der einzelnen Panels alleinig die Möglichkeit hat, die Handlung zu erzählen, womit das einzelne Panel unvollständig in der Erzählung ist. In jedes Bild sind zwar unterschiedliche Hinweise, Möglichkeiten und Vorboten der folgenden Narration integriert, doch es ist erst die Folge der Panels, die dem Leser ermöglicht, der Geschichte zu folgen. Die Vollständigkeit der Geschichte wird erst durch die Gesamtheit der Panels gegeben, denn kein Einzelbild vervollständigt das andere. Selbst wer die Hauptfigur oder Handlungsträger der Erzählung sind, kann aus einem einzigen Bild nicht abgelesen werden.³²

Die Größe und Form der Panels verstärkt die narrative Qualität der Comics, denn etwa schmale, hohe Panels können den Eindruck einer schmalen Gasse verstärken. Durch die Wahl der Darstellungsperspektive, wie beim Film die Kameraperspektive, können Fokalisierungen und somit die Narration bestimmt werden. Um dem Comic mehr Ausdruck zu verleihen, werden also die Perspektiven des Films eingesetzt.³³ In Hergés Comic kann man dies sehr gut verfolgen.

Die Form des Comics mit seinen einzelnen Panels ist dem Film mit seinen Szenen sehr ähnlich. Man könnte sogar jedes einzelne Panel mit der Kameraeinstellung beim Film vergleichen, denn Hergé setzt das Close-up ein, um Figuren herauszuheben und die Montage von Schuss und Gegenschuss in den Dialogen. Eher selten wird die subjektive Einstellung bei Hergé benutzt,

³¹ vgl. Leinweber, Horst: 48

³² vgl. Hein, Michael / Hüners, Michael / Michaelsen, Torsten (Hrsg.): Ästhetik des Comic. Erich Schmidt Verlag, Berlin, 2002: 37

³³ vgl. Eder, Barbara / Klar, Elisabeth: 32

jedoch ist sehr oft eine Perspektive zu sehen, in der die Figuren von hinten gezeigt werden, als würden wir ihnen als Betrachter folgen.³⁴

Bereits die Vorreiter der Comicerzählung, Rodolphe Töpffer und Wilhelm Busch, haben in ihren Bildgeschichten Elemente der Filmmontage und der Perspektive angewandt. Wilhelm Busch spielt in seinen Bildgeschichten mit der Variation der Perspektiven und Einstellungen von Bild zu Bild. Er war es auch, der ein ähnliches Model wie das Schuss-Gegenschuss-Verfahren verwendete.³⁵ Töpffer hatte schon früh erkannt, dass, um die Bedeutung des Kleinen, Unscheinbaren, scheinbar Zufälligen auf das Große zu verdeutlichen, der Wechsel zwischen totalen und detaillierten Bildpassagen, dies besonders hervorheben könne.³⁶

Um die Erzählung im Comic voranzubringen, zu beschleunigen oder zu verlangsamen, wird das Element der Montage eingesetzt. Handlungsstränge können verflochten werden, wodurch die Parallelmontage entsteht und Spannung erzeugt werden kann.³⁷

Bedeutend für den Comic ist auch die Semantik, also die Bedeutungslehre der Zeichen. Meistens benötigen die Comic-Strips das geschriebene Wort, um den Inhalt und das Geschehen verdeutlichen zu können. Das gezeichnete Bild reicht nicht immer allein aus, um dem Verlauf der Geschichte folgen zu können, weshalb dem Comicbild das Wort hinzugefügt wird, um die Verständlichkeit zu sichern. Der Comiczeichner fügt aus diesem Grund Dialoge in Form von Sprechblasen oder kurze Texte unterhalb der jeweiligen Bilder hinzu. Um den Handlungsablauf noch mehr zu verdeutlichen, können kurze sachliche Hinweise, wie zum Beispiel „Später“, „Inzwischen“ oder „Nach einiger Zeit“, dem Bild hinzugefügt werden.³⁸

³⁴ vgl. Seeßlen, Georg: Tintin, und wie er die Welt sah. Fast alles über Tim, Struppi, Mühlenhof & den Rest des Universums. Bertz+Fischer, Berlin 2011: 149

³⁵ vgl. Kuchenbuch, Thomas (1992): 89-90

³⁶ vgl. ebd.: 80

³⁷ vgl. Ofenloch, Simon: 40

³⁸ vgl. Leinweber, Horst: 53

Im Comic werden Wort und Bild miteinander kombiniert, wodurch es zu einem ständigen Wechsel zwischen sprachlicher und visueller Ebene kommt. Das Gewicht des Wortes oder des Bildes variiert von Panel zu Panel, je nachdem wie sehr das geschriebene Element zur Verständlichkeit der Handlung beiträgt.³⁹ Ein Comic ohne Wörter existiert, doch ein Comic ohne Bilder ist nicht vorstellbar. Der Text im Comic ist zwar an manchen Stellen für dessen Handlungsverlauf wichtig, doch das Bild und die darin verwendeten Symbole stehen, um Emotionen und Gedanken der Personen widerzuspiegeln allerdings im Vordergrund.⁴⁰

Betrachtet man das Thema der Zeit im Comic, so fällt auf, dass sich hier der Comic-Strip vom Film grundlegend zu unterscheiden beginnt. Das Phänomen der Zeit im Comic ist diesem Genre eigen, denn selbst Bühne und Roman gleichen ihm nicht. Der Unterschied zu anderen Medien besteht darin, dass im Comic Strip der Handlungsablauf den Lesenden – im Gegensatz zu Film, Roman und Bühne – sehr stark verlangsamt vorkommt. Einzelne Stunden können sich im Comic auf mehrere Seiten erstrecken oder sogar in Form eines Fortsetzungscomics auftreten.⁴¹

Die Zeit im Comic nimmt eine interessante Form an: Bei einem Comic Strip werden die Geschehnisse fast immer in chronologischer Reihenfolge erzählt. Selten kommt es in einem Comic zu einer Ana- oder Prolepse. In der *bande dessinée* wird also hauptsächlich zwischen erzählter Zeit und der Erzählzeit unterschieden. So sind beim Comic zeitdeckende, -dehnende und -raffende Erzählungen keine Seltenheit. Die Größe der Panels spielt hier auch eine bedeutende Rolle, denn in den einzelnen Bildern können mehrere Szenen dargestellt werden. Durch Figurenrede, Symbolik oder auch Bewegungslinien wird Zeit zum Ausdruck gebracht.⁴²

³⁹ vgl. Hein, Michael / Hüners, Michael / Michaelsen, Torsten (Hrsg.): 67

⁴⁰ vgl. ebd.: 106

⁴¹ vgl. Leinweber, Horst: 71

⁴² vgl. Weniger, Katja: Tim und Struppi unterwegs. Das Motiv der Reise in „Les aventures de Tintin“. Tectum Verlag, Marburg, 2010: 32

Hier unterscheiden sich Comic und Film besonders, denn die Zeit im Comic ist nicht wie beim Film von dessen Dauer bestimmt. Beim Comic bilden alle Bilder eine Einheit, weshalb wir beim Lesen immer mehrere Panels im Blick haben. Beim Film hingegen folgt ein Bild dem anderen und die Zeit lässt sich nicht stoppen. Es gilt, dass man weiterlesen, weiterschauen muss, um die ganze Geschichte mit ihren Hinweisen, die in den einzelnen Bildern gegeben sind, komplett erfassen zu können.

2.1.4 Ausdrucksmittel und Stimme im Comic

Um in diesem begrenzten Raum der Panels die Situation der Handlung möglichst detailliert wiederzugeben, ersetzt die Graphik das Wort.⁴³ Bewusstseinsinhalte werden also im Comic nicht nur in sprachlicher Form wiedergegeben, sondern treten auch in nonverbaler Form auf. Gefühle und Stimmung werden graphisch anhand von Symbolen oder anderen Darstellungstechniken gezeigt.⁴⁴

Der Ausdruck der Stimme ist im franko-belgischen Comic ein sehr interessanter Aspekt, denn besonders für das Französische gilt, dass man nicht so spricht, wie man schreibt. Betrachtet man die Sprachnormen, so gibt es im Französischen zwei verschiedene Sprachen, die schriftliche und mündliche.⁴⁵

Da der Comic-Strip schriftlich realisiert wird, steht dieser unabwendbar unter dem Einfluss der Schriftsprache. Den Comic in einer Reinform des Sprechfranzösischen zu sehen, ist aus diesem Grund nicht möglich.⁴⁶

Der Text, der in das Comicbild integriert wurde, dient einerseits, wie schon zuvor erwähnt, der Verständlichkeit der Handlung, andererseits spiegelt er auch, in der heutigen Form der Sprechblase, die Kommunikation zwischen zwei Protagonisten, wie die direkte Rede im Buch wieder.

⁴³ vgl. Weniger, Katja: 19

⁴⁴ vgl. Eder, Barbara / Klar, Elisabeth: 30

⁴⁵ vgl. Riedl, Margit: *Gesprochene Sprache in der bande dessinée*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magisters der Philosophie an der Universität Wien. Wien, 1987: 11

⁴⁶ vgl. ebd.

Die Sprechblase besitzt also eine Doppelfunktion, da sie einerseits die Kommunikation zwischen den Figuren im Comic darstellt und andererseits sichert die Sprechblase die Verständigung zwischen Leser und Comicautor.⁴⁷

So wie die Sprechblase heute existiert, ist sie ein zeitgenössisches Produkt, welches einer Entwicklung mehrerer Tausend Jahre entspringt. Auf antiken Vasenmalereien kann man zwar keine Sprechblasen erkennen, doch haben die Griechen, wenn es für das Bildverständnis notwendig war, Buchstabenketten aus den Mündern der Figuren strömen lassen.⁴⁸ Später im Mittelalter kann man in manchen Bildern Spruchbänder erkennen, die unsere heutigen Sprechblasen ersetzen.⁴⁹

Der Comic befindet sich zwischen gesprochener und geschriebener Sprache und will durch den graphischen Zusatz der Sprechblase den Akt des Dialoges implizieren. Durch das Einfügen von Sprechblasen wird dem Leser die Illusion des spontanen Sprechakts vermittelt. Charakteristika des *code parlé* werden in der Sprechblase nachgeahmt. Die Sprache im Comic erscheint zwar in geschriebener Form, weist aber markante orale Eigenschaften auf.⁵⁰

Neben der Verwendung des Wortes zählen auch Symbole zum Ausdruck der Sprache im Comic. Die Verwendung von Symbolen, wie zum Beispiel Sternchen für Schmerz, Striche für Schnelligkeit oder Fragezeichen für Ratlosigkeit und Rufzeichen für Erstaunen, sind unerlässlich geworden und somit ersetzt das Zeichen die verbale Beschreibung. Auch werden lautmalerische Grapheme wie das „zzzz“ für schlafende oder schnarchende Figuren in die bildliche Ebene eingeführt.⁵¹

⁴⁷ vgl. Riedl, Margit: 11

⁴⁸ vgl. Hein, Michael / Hüners, Michael / Michaelsen, Torsten (Hrsg.): Ästhetik des Comic. Erich Schmidt Verlag, Berlin, 2002: 18

⁴⁹ vgl. ebd.: 24

⁵⁰ vgl. Riedl, Margit: 16

⁵¹ vgl. Weniger, Katja: 19

Da man im Comic die Bewegung und Aktion mit Zeichen oder Worten darstellen muss, werden auch dem Hintergrund und den Dingen Geräusche zugeschrieben, wie „Crac“, „Crash“ oder „Drring“.⁵²

Indem der Comiczeichner seine Figuren stottern, sie versprechen lässt, sie nach passenden Wörtern suchen lässt oder ein Zögern ihrerseits darstellt, entsteht die Illusion der gesprochenen Sprache. In den Comicdialogen findet man auch Unterbrechungen des Redeflusses, bei denen ein Sprecher dem anderem ins Wort fällt. Die Figuren unterbrechen aber nicht nur andere, sondern auch ihre eigene Rede. Solche Redepausen werden in den Sprechblasen durch drei Punkte „...“ angezeigt, oder durch phonetische Laute wie „euh“, „heu“, „hum“ oder „hm“ gefüllt, wenn es sich um gefüllte Pausen handelt.⁵³

Ein markantes Zeichen für die Sprache im Comic ist ebenfalls, dass die Figuren oftmals ihre Rede mit eingeleiteten Worten beginnen. Dadurch erwecken diese die Aufmerksamkeit bei ihrem Gesprächspartner. Um abermals die Illusion der gesprochenen Sprache zu erwecken, werden phonetische Kürzungen vorgenommen.⁵⁴ Im Comic gibt es nicht nur graphische Symbole, die eine gesprochene Rede darstellen sollen, sondern auch Bewegungslinien, die den Eindruck einer Bewegung vermitteln.⁵⁵

Emotionen und akustische Geräusche werden graphisch dargestellt, womit der Ton zum Bild wird. Die Emphase, Aufregung und Euphorie wird durch fettgedruckte Großbuchstaben angezeigt. Um diesen Emotionszustand zu unterstreichen und eine phonetische Dehnung zu signalisieren, werden dabei häufig Vokale verdoppelt, verdreifacht oder noch häufiger wiederholt. Verstumende Rede, leise Geräusche oder ein langsamer werdendes Gespräch wird durch kleiner werdende Buchstaben signalisiert. Werden die

⁵² vgl. Weniger, Katja: 19

⁵³ vgl. Riedl, Margit: 16-18

⁵⁴ vgl. ebd.: 34

⁵⁵ vgl. Mahne, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen, 2007: 49

Buchstaben größer, so bedeutet dies, dass die Sprache lauter wird. Mittels Bindestrichen will der Comiczeichner auf ein abgehaktes Sprechen hinweisen.⁵⁶

Festzustellen ist, dass die Schriftart im ganzen Comic normalerweise einheitlich ist. Die Schriftgröße und -stärke werden als Hilfsmittel eingesetzt, um Lautstärke und Tonfall auszudrücken. Die Emotionen der Personen im Comic werden aber auch durch die Wahl des Layouts und der Farbe verdeutlicht.⁵⁷ Die Schrift im Comic hat nicht nur, wie zum Beispiel in einem Roman, eine erzählerische Funktion, sondern ist ein Mittel um Lautstärke, Stimmung und Betonung auszudrücken.⁵⁸

Durch die Verbindung des Textes mit dem Bild, des einzelnen Panels mit einem anderen und der Zusammenführung der ganzen Bilder zu einer Einheit wird die Kunst der Syntagmen im Comic deutlich. Das Einzelbild, die Montage der Bilderserien, die Vokalisation, die Sprache und Symbolik sind die Eigenschaften, die den Comic als solchen definieren und ihn zu einem eigenständigen einzigartigen Medium machen.

2.2 Der Zeichentrickfilm

Das Wort Film kann mehrere unterschiedliche Bedeutungen aufweisen: Einerseits ist der Film eine Kunstform, die des Realisierungsprozesses eines Films. Andererseits ist ein Film auch eine Ware und die Bezeichnung einer bestimmten medialen Technik.⁵⁹

Der Film als Gesamtbegriff kann eine Menge von abwechselnden Inhalten sein und sich in einer Vielzahl von Formen und Stilen präsentieren. Man kann den

⁵⁶ vgl. Mahne, Nicole: 62

⁵⁷ vgl. Eder, Barbara; Klar, Elisabeth: 30

⁵⁸ vgl. Mahne, Nicole: 47

⁵⁹ vgl. Nichtenberger, Karin: Zeichentrickfilme in Spielfilmlänge. Eine Filmform und ihre Qualität im Fernsehen 2004 als Ergebnis einer Pro-Media Analyse. Diplomarbeit zu Erlangung des Magisters der Philosophie an der Universität Wien. Wien, 2005: 34

Film aufgrund seiner Thematik und seiner technischen Produktionsart immer einer bestimmten Textgattung und einer bestimmten Textsorte zurechnen.⁶⁰

Der Zeichentrickfilm oder auch Animationsfilm kann nicht allein aufgrund seiner technischen Produktionsart einem eigenen Filmgenre zugeordnet werden, denn unterschiedliche Thematiken können als Zeichentrickfilm oder Animationsfilm verarbeitet werden.

2.2.1 Kurzer historischer Exkurs

Im 19. Jahrhundert waren viele Erfinder daran beteiligt, die technischen Voraussetzungen für den ersten Film zu schaffen. Wie man statische Bilder in Bewegung versetzen könne, wurde ein großes Anliegen. Schon vor der Erfindung des ersten Films gab es zahlreiche Versuche, Bildern ein Leben einzuhauchen. Die erste Art, Bilder zu animieren, war das Daumenkino. Bei dieser Form bewegter Bilder werden schrittweise Veränderungen an den Zeichnungen vorgenommen, wodurch beim schnellen Durchblättern die optische Täuschung einer Bewegung erzeugt wird. Hierbei fehlte natürlich noch der filmische Aspekt.⁶¹

Zur Weiterentwicklung der technischen Mittel für die Aufnahme und Projektion von aufeinanderfolgenden bewegten Bildern gehörte auch die Forschung auf dem Gebiet der Fotografie. Eadweard Muybridge versuchte, mit zwölf Kameras die Bewegungsabläufe von Tieren festzuhalten. Auch Etienne Jules Marey benutzte seine eigens konstruierte „fotographische Flinte“, um in kurzer Zeit Serienaufnahmen auf einer rotierenden Scheibe zu fixieren. Zu diesen fotografischen Forschern gehören auch noch Ottomar Anschütz, der den „Schnellseher“ erfand, und George Eastman, der den ersten Rollfilm auf den Markt brachte.⁶²

⁶⁰ vgl. Nichtenberger, Karin: 34

⁶¹ vgl. Küttel, Eva: Getrickste Welten: Der klassische Animationsfilm. Entwürfe: Zeitschrift für Literatur, (54): 89-94, 2008: 90

⁶² vgl. Wilke, Jürgen: 310

Ende des 19. Jahrhunderts war die Fotografie schon so entwickelt und fortgeschritten, dass nur noch wenig fehlte, um von der statischen fotografischen Aufnahme zum ersten bewegten Bild zu gelangen.

Das Phenakistikop, auch „*Lebensrad*“ genannt, wurde gleichzeitig Anfang der 30er Jahre des 19. Jahrhunderts von Joseph Plateau und Simon Stampfer erfunden. 1834 folgte schließlich William George Herners Erfindung. Aus seinem Daedaleum, der „*Bildertrommel*“, entwickelte sich um 1860 das aus dieser Technik abgeleitete Zoetrop. Verschiedene Phasenbilder eines Bewegungsablaufs wurden auf der inneren Seite einer Bildertrommel montiert und, wenn man diese zum Drehen brachte, wurde durch schmale Schlitze ein Bewegungsbild erkennenbar.⁶³

Entscheidend für die Weiterentwicklung des Films war Emile Reynauds Erfindung. 1877 ließ er sich sein „*Praxinoskop*“, das er mit der „*Laterna Magica*“ verband, patentieren. Mit dieser neuen Methode konnten nun erstmals bewegte Bilder auf eine Leinwand projiziert werden.⁶⁴

Ein weiterer entscheidender Schritt in der Filmgeschichte war Thomas Alva Edisons „*Kinetoskop*“, mit dem er am sechsten Oktober 1889 in West Orange, New York, erstmals einen von Eastman hergestellten Filmstreifen präsentierte. Ein paar Jahre darauf, am vierzehnten April 1894 wurde dann schließlich in New York am Broadway das erste öffentliche Filmtheater eröffnet.⁶⁵

In Europa wurden ein Jahr darauf, 1895, erste Filme einem öffentlichen Publikum vorgespielt. Im deutschen Raum präsentierten die Brüder Max und Emil Skladanowsky mit ihrem „*Bioskop*“ im Berliner Varieté die ersten bewegten Bilder. Ende des Jahres, im Dezember 1895, führten auch die Brüder Louis und August Lumière im „*Café de Paris*“, in Frankreich mit ihrem patentierten Kinematographen dem Publikum einen Film vor.⁶⁶

⁶³ vgl. Küttel, Eva: 90

⁶⁴ vgl. ebd.

⁶⁵ vgl. Leinweber, Horst: 64

⁶⁶ vgl. Wilke, Jürgen: 311

Der Apparat der Brüder Lumière war technisch weiter entwickelt als das „Bioskop“ der Brüder Skladanowsky, denn dieses lieferte nur acht Bilder pro Sekunde und musste aus diesem Grund mit einem Doppelprojektor und zwei Linsen abwechselnd betrieben werden. Nicht nur technisch konnten die Brüder Lumière ihrem Publikum mehr bieten, sondern auch inhaltlich, denn ihre Filme boten mehr Abwechslung, denn sie zeigten nicht nur gefilmte Variéténummern, sondern auch dokumentarische und humoristische Szenen aus dem Alltag.⁶⁷

Gefilmte Variéténummern und manchmal kurze Sketches zeigte bereits Edison. Die Filme von Edison und den Lumière-Brüdern, die dem Publikum vorgespielt wurden, waren Einakter. Die Begeisterung der Masse wurde schnell für das neue Medium angekurbelt, doch verflog es auch schnell, da sich die Zuschauer zu langweilen begannen. Neue Innovationen mussten entwickelt werden, um mehrere Szenen aneinanderzuhängen und so das Interesse der Kinobesucher wieder zu gewinnen.⁶⁸

Um das Abspielen des Filmes zu erleichtern, konstruierte 1895 Alfred Clark einen Kurbelmechanismus an der Kamera. Der Filmtransport konnte nun per Hand geregelt werden, was es ermöglichte, den Film an beliebiger Stelle anzuhalten und wieder fortzusetzen.⁶⁹

Erste Versuche, dem Stummfilm einen Ton hinzuzufügen, startete Oskar Messter. Er war einer der ersten Großunternehmer im neuen Medium Film. Synchron zum Filmablauf ließ er Schellackplatten auf einem Grammophon abspielen und nannte dieses System das „Biophon“. Weitere Fortschritte in der Tontechnik gelangen jedoch erst viel später, in den 20er Jahren des 20. Jahrhunderts.⁷⁰

Das Jahr 1895 wird als das Geburtsjahr des Mediums Film gesehen. Der Film und seine technischen Möglichkeiten entwickelten sich schnell, weshalb er auch für das Publikum ein neues Medienspektrum bildet. Zeichnungen, Malereien

⁶⁷ vgl. Wilke, Jürgen: 311

⁶⁸ vgl. Kuchenbuch, Thomas (1992): 97

⁶⁹ vgl. Küttel, Eva: 89

⁷⁰ vgl. Wilke, Jürgen: 311

und Bilder haben den Menschen von Anbeginn seiner Zeit begleitet. Mit den neuen technischen Errungenschaften des 19. Jahrhunderts wurde es nun möglich, die Bilder in Bewegung zu setzen. Ein neues Prinzip visueller Wiedergabe von Bewegung entstand. Die spezifischen filmischen Möglichkeiten, die sich im Laufe der Jahre entwickelt haben, wie die Wahl von Kamerawinkel, Einstellungsgröße, Kamerafahrt, Schwenk, Schnitt und Montage trugen zur Entwicklung einer neuen optischen Wahrnehmung der Bewegung bei.⁷¹

2.2.2 Der Animationsfilm – Begriffserklärung und erste Erscheinungen

„Im Gegensatz zu einer normalen Filmaufnahme, bei der ein Bewegungsvorgang vor der Kamera mit kontinuierlichen Filmaufnahmen (mit 24 Bildern pro Sekunde) abgefilmt und somit festgehalten wird, wird beim Animationsfilm jeder Filmkader einzeln belichtet, nachdem man das Objekt vor der Kamera für jede einzelne Aufnahme ein wenig verändert oder bearbeitet hat. Deshalb wird diese Aufnahmetechnik auch als Phasentrick bezeichnet.“⁷²

Der Zeichentrickfilm ist sozusagen eine Folge von animierten Einzelbildern, die insgesamt einen Bewegungsablauf ergeben. Die Technik des Zeichentrickfilms funktioniert also ähnlich wie ein Daumenkino, bei dem mehrere aufeinanderfolgende Bewegungsabläufe in einzelnen Bildern aufgezeichnet sind und bei einem schnellen Durchblättern den Eindruck einer Bewegung vermitteln.⁷³

Genauso wie sich die technischen Mittel des Film im Allgemeinen entfalteten, entwickelte sich auch die Zeichentricktechnik in den letzten Jahren weiter und Computertechniken erweiterten die Möglichkeiten der Animation.

Emile Cohl, ein französischer Karikaturist und Comiczeichner, hat um 1908 den „Tricktisch“, den Grundbaustein der klassischen Zeichentricktechnik, erfunden. Der „Tricktisch“ wurde mit einer elektrischen Kamera versehen und, indem

⁷¹ vgl. Wilke, Jürgen: 312

⁷² Unbehauen, Klaus: Filmtricks ABC. Winterthur. 1967: 27

⁷³ vgl. Pohselt, Daniel: 28

Zeichnungen von unten beleuchtet wurden, konnte man sie nach dem Prinzip des Durchpausens leicht verändern.⁷⁴ Die Rotoskopie von Georges Schwizgebel beruhte ebenfalls auf der Technik des Durchpausens. Der Silhouetten Film, besonders von Lotte Reiniger geprägt, gehört ebenfalls zur Kategorie der Legetricks.⁷⁵

Neben der Legetechnik, wie das Durchpausen und der Silhouettenfilm, bildete sich auch der Puppentrick in der Zeichentrickfilmentwicklung heraus. Pionierarbeit leistete auf diesem Gebiet der polnische Puppentrickfilmer Wladyslaw Starewicz.⁷⁶ Bevor es zur Abfilmung eines Puppenanimationsfilms kommt, müssen etliche Arbeitsschritte erledigt werden, wie der Bau eines oder mehrerer Sets, die Konstruktion der Puppen und die Lichtgestaltung, und Bewegungsabläufe der Figuren sowie der Kamera müssen berechnet werden. Trickschwenkköpfe und Trickschienenwagen werden für die Koordination der Bewegungen von Kamera und Figuren eingesetzt.⁷⁷

Viele Comiczeichner waren am Medium Film, besonders an Zeichentrickfilmen, interessiert. Auch Windsor McCay, dessen Comics sehr bekannt waren, war Miterfinder des Zeichentrickfilms. Seinen ersten Kurzanimationsfilm „*Gertie, the Trained Dinosaur*“ veröffentlichte er 1909, später verfilmte er auch einzelne Episoden seiner Comicserie „*Little Nemo in Slumberland*“ und „*Dreams of a Rarebit Fiend*“. Aufgrund des großen Erfolgs der Zeichentrickfilme produzierte er 1918 den Zeichentricklangfilm „*The Sinking of the Lusitania*“.⁷⁸

Als einer der erfolgreichsten und berühmtesten Zeichentrickproduzenten entpuppte sich 1928 Walt Disney mit seinem ersten Tonzeichentrickfilm „*Mickey Mouse*“.⁷⁹

Donald Crafton zufolge entwickelte sich der Animationsfilm ab 1906 zu einer eigenständigen Gattung.⁸⁰

⁷⁴ vgl. vgl. Küttel, Eva: 91

⁷⁵ vgl. Küttel, Eva: 91

⁷⁶ vgl. Küttel, Eva: 91

⁷⁷ vgl. ebd.: 92

⁷⁸ vgl. Ofenloch, Simon: 13-14

⁷⁹ vgl. ebd.

2.2.3 Form und Struktur

Im Großen und Ganzen werden beim Film optische Effekte, Elemente auf eine Leinwand projiziert. Die Techniken, dies zu schaffen, optimierten sich in den Jahren seit der Entstehung des neuen Mediums Film. Das Angebot an Filmen, das es zunächst gab, bestand aus einer Folge von kurzen Bildstreifen, die entweder dokumentarische, humoristische oder dramatische Szenen zeigten.⁸¹

Schon die ersten vorgeführten Filme im Jahr 1895 lassen sich verschiedenen Genres zuordnen. In jedem dieser einzelnen Genres kann sich das Medium Film unterschiedlich herausbilden.⁸² So kann man einen Film in unterschiedliche Filmarten, das heißt zum Beispiel Dokumentationsfilm oder Spielfilm, und in verschiedene Genres wie Abenteuerfilm, Horrorfilm oder Komödie unterteilen.⁸³

Der Animationsfilm kann keinem Genre zugeordnet werden, da viele unterschiedliche Themen in ihm behandelt werden können, und wird somit zum eigenen Genre. Der Trick des Animationsfilms ist es, tote Gegenstände in lebendige zu verwandeln. Hierbei wird oftmals mit dem arbeitsintensiven Stop-Motion-Verfahren gearbeitet. Diese Technik der Einzelbildaufnahme ist die Grundlage der Filmanimation.⁸⁴ Bei dieser Aufnahmetechnik werden Bilder und Objekte in Einzelbildern und variierenden Bewegungsabläufen vor der Kamera abgebildet. Jedes einzelne Bild wird verändert und so verschoben, dass der Zuschauer schließlich beim Endprodukt den Eindruck hat, das Objekt würde sich bewegen.⁸⁵ Diese Technik weist einen sehr zeitaufwändigen

⁸⁰ vgl. Küttel, Eva: 92

⁸¹ vgl. Wilke, Jürgen: 312

⁸² vgl. ebd.: 318

⁸³ vgl. Kuchenbuch, Thomas: Filmanalyse. Theorien. Methoden. Kritik. 2. Auflage Böhlau UTB, 2005: 34

⁸⁴ vgl. Mulack, Thomas / Giesen, Rolf: Special Visual Effects. Planung und Produktion. Bleicher Verlag, Gerlingen, 2002: 11

⁸⁵ vgl. Küttel, Eva: 89

Entstehungsprozess auf, da man für eine Sekunde Film 24 Einzelbilder belichten muss.⁸⁶

Viele Kameraeffekte wie der In-Kamera-Effekt entstanden schon während der Zeit der frühen Kinetographen.⁸⁷ Beim Animationsfilm kann man zwei- sowie dreidimensionale Filmtechniken erkennen. Es wird hier nicht nur mit Bildern gearbeitet, da verschiedene Materialien benutzt werden können. Durch Perspektivenwechsel, Licht und Schatten kann ein zweidimensionaler Zeichentrickfilm ebenfalls den Eindruck der Dreidimensionalität erwecken.⁸⁸

Heutzutage wird bei der Animation der Bilder ein Computeranimator eingesetzt. Indem man gewisse Bewegungsabläufe digital programmiert hat, errechnet dieser automatisch die einzelnen Zwischenphasen der Bewegung und speichert diese. Eine andere Möglichkeit, einem Objekt Leben zu verleihen, ist das „*Motion Capturing*.“ Bei dieser Technik wird einem Schauspieler ein Datenanzug angezogen, der mit einem Computer verbunden ist. Dieser kann nun die Bewegungen von einer realen Person speichern und auf das Animations-skelett einer synthetischen Figur kopieren. Mit dem „*Motion Capturing*“ ist es möglich, die Bewegungen besonders flüssig und somit realistisch wirken zu lassen.⁸⁹

Neben den unterschiedlichen Genres kann das Medium Film auch verschiedene Formen der Montage, also des Aufbaus eines Bildes, aufweisen. Schon die Brüder Lumière lernten, den Film in komplexe Montageeinheiten zu entfalten. Durch die Verwendung der Montage, indem die Szenen des Filmes vor den Zuschauern wie die Szenen eines Theaterstückes ablaufen, entsteht ein Filmfluss, dem das Publikum problemlos folgen kann.⁹⁰

Méliès Beitrag war vor allem auf diesem Gebiet von großer Bedeutung für die zukünftigen Entwicklungen, denn er wählte die Bildfolge so, dass der Bewegungsimpuls von einer in die nächste Einstellung weitergegeben wurde.

⁸⁶ vgl. Mulack, Thomas / Giesen, Rolf: 11

⁸⁷ vgl. Mulack, Thomas / Giesen, Rolf: 11

⁸⁸ vgl. Küttel, Eva: 90

⁸⁹ vgl. Mulack, Thomas / Giesen, Rolf: 52

⁹⁰ vgl. Kuchenbuch, Thomas (1992): 98

Wenn zum Beispiel der Held in der vorausgesetzten Szene diese verlässt, wird er in der nächsten Szene aus derselben Richtung wieder auftreten. Die Bewegung des Schauspielers nimmt das Publikum in die nächste Einstellung mit. Die Bewegungsrichtung von einer Szene in die nächste sorgt für den kontinuierlichen Filmfluss.⁹¹

Die Einstellung, wie schon weiter oben erwähnt wird, kann ihrerseits durch ihre unterschiedlichen Gesichtspunkte, wie Größe, Kamerabewegung, Länge und Objektbewegung, dem Film einen unterschiedlichen Charakter verleihen.⁹²

Bei den Einstellungen kann man zwischen Detailaufnahme (zum Beispiel Augen oder Nase), dem *close up* (Aufnahme des Kopfes), der nahen Aufnahme (Kopf mit Brust), der Halbnahen (Person bis zum Gürtel), der Amerikanischen (von Kopf bis Oberschenkel), der Totalen (die ganze Person) und der Weiten (Landschaft) unterscheiden.⁹³ Jede Einstellung bewirkt beim Zuschauer eine andere Emotion, genauso wie der Kamerawinkel, der die Personen zum Beispiel von oben, aus der Vogelperspektive, aufnimmt und eine andere Stimmung erzeugt, als die Froschperspektive, bei der die Person von unten gezeigt wird.⁹⁴ Um der Handlung im Film mehr Dynamik zu verleihen wird auch die Kamerabewegung eingesetzt. Man unterscheidet hier zwischen dem Stand – eine statische Kamera – dem Schwenk – die Bewegung der Kamera erfolgt analog zur Kopfbewegung – und der Fahrt – die Kamera bewegt sich wie auf einen Gegenstand zu, bewegt sich weg, Parallel oder auch vertikal. Die Kamerafahrt wird vor allem bei schnellen Bewegungen und um Spannung zu erzeugen eingesetzt.⁹⁵

Durch die unterschiedliche Wahl der Montage oder Einstellung wird die Aufmerksamkeit des Zuschauers automatisch auf bestimmte Details gelenkt. Die Aufteilung in unterschiedliche Sequenzen ermöglichte eine Steigerung der

⁹¹ vgl. Kuchenbuch, Thomas (1992): 99

⁹² vgl. Faulstich, Werner: Grundkurs Filmanalyse. 3. Auflage W. Fink UTB, 2013:117

⁹³ vgl. Beicken, Peter: Wie interpretiert man einen Film ?Philipp Reclam jun., Stuttgart, 2007: 36-37

⁹⁴ vgl. Kuchenbuch, Thomas (2005): 42-53

⁹⁵ vgl. Beicken, Peter: 40

Spannung möglich, denn eine Detailaufnahme benötigt zu ihrer Erklärung die nächste Aufnahme. Moderne Comicproduktionen benutzen viele unterschiedliche Kameraeinstellungen, um eine permanente Aufmerksamkeit durch neue Reize zu gewährleisten.⁹⁶

Neben der Montage des Bildes ist auch die Montage des Tons und die Sprache im Film ein Mittel, das die Form und Struktur desselben ausmacht.

2.2.4 Das Mittel der Sprache im Film

Im Comic dient die Sprache zur Ergänzung des Bildes, um dieses in manchen Fällen verständlicher zu machen, denn manchmal reicht das Bild allein nicht aus, um der Handlung folgen zu können. Im Comic ist die Sprache eine Mischung aus geschriebener und mündlicher Sprache, denn sie weist Charakteristika beider „codes“ auf. Auch Geräusche müssen im Comic, um sie „hörbar“ zu machen, mit Hilfe von Graphemen zuerst „sichtbar“ gemacht werden.

Wenn man an den frühen Stummfilm denkt, so muss sich dieser ebenso der geschriebenen Sprache bedienen, indem zwischen manchen Szenen Texte den Kontext näher erläuterten. Der Stummfilm war jedoch auch nicht immer komplett stumm, denn Musik wurde manchmal im Off-Ton hinzugefügt. Der Tonfilm hingegen muss nicht auf diese Mittel der Schriftlichkeit zurückgreifen.⁹⁷

Was beim heutigen Tonfilm jedoch bleibt, ist die Wort-Bild-Beziehung. Eine „visuell-verbale Synekdoché“ liegt vor, wenn ein bildlich dargestellter Gegenstand im Sprachtrakt verbalisiert wird. So kann von einem „Haus“ die Rede sein, während man im Bild nur einen Giebel sieht und vice versa auch von einem „Giebel“ die Rede sein, beim Anblick eines ganzen Hauses. Im Film kann man auch auf eine „Re-Metapher“ stoßen, das heißt, dass zum Beispiel von „goldenen Zeiten“ die Rede ist und im Bild kann man Gold erkennen. Bei diesen

⁹⁶ vgl. Kuchenbuch, Thomas (2005): 80

⁹⁷ vgl. Mikos, Lothar: Film- und Fernsehanalyse. 2. Auflage UVK UTB, 2008: 235

beiden Methoden, Sprache und Bild zu vereinen, handelt es sich um eine Konkretionsbeziehung zwischen den beiden. Die Sprache im Film kann aber auch dazu dienen, die Personen vorzustellen und die zwischenmenschlichen Beziehungen darzustellen.⁹⁸

Im Film muss man auch zwischen On-Ton und Off-Ton unterscheiden. Ist die Sprache live, das heißt, man sieht wie eine Person zu einer anderen spricht, so geschieht dies im On-Ton. Die kommentierende und erzählende Sprache tritt im Off-Ton auf.⁹⁹

Die Sprache allein im Film hat nicht allein die Funktion, dem Zuschauer Informationen zu vermitteln, denn durch die unterschiedlichen Stimmlagen und Sprechweisen lassen sich die Figuren auch charakterisieren und eine Stimmung kann erzeugt werden.¹⁰⁰

Zentraler Bestandteil der Montage ist die Ton-Bild-Montage, bei der sich normalerweise der Ton dem Bild unterordnet. Der Ton ist ein wichtiger Effekt des Films, denn durch ihn können in einer asynchronen Montage Rückblenden oder Vorausschritte eingeleitet werden beziehungsweise durch eine Tonbrücke können Szenen flüssig miteinander verbunden werden.¹⁰¹

Die parallele Ton-Bild-Montage unterstützt die Verstärkung der emotionalen Wirkung auf den Zuschauer. Die kontrapunktische Ton-Bild-Montage hingegen setzt Pointen im Erzählrhythmus und prägt diesen, wie man es aus dem Horrorfilm oder der Komödie kennt.¹⁰²

Die Musik im Film hat somit zusätzlich zur Sprache eine illustrierende Funktion, die die Wahrnehmung des Publikums steuern und auch die Filmhandlung kommentieren kann. Hierbei ist immer zu beachten, ob die Musik in Form des On-Tons oder Off-Tons erscheint. So ist sie entweder Teil der Handlung, wenn

⁹⁸ vgl. Kuchenbuch, Thomas (2005): 101-103

⁹⁹ vgl. ebd 105

¹⁰⁰ vgl. Mikos, Lothar: 237

¹⁰¹ vgl. Bienk, Alice: Filmsprache. Einführung in die interaktive Filmanalyse. 3. Auflage Schüren-Verlag, Marburg, 2010: 101

¹⁰² vgl. ebd.

es sich beispielsweise um eine Musikszene handelt, oder die Musik wird im Off-Ton als dramaturgisches Element eingesetzt.¹⁰³

¹⁰³ vgl. Faulstich, Werner: 142

3. Methodik – die Filmanalyse als Produktanalyse

Filmanalyse als Produktanalyse stellt eine Art Grundmodell der Filmanalyse dar. Bei der Produktanalyse unterscheidet man vier unterschiedliche Zugangspunkte:¹⁰⁴

- 1- „Erstens geht es um das WAS im Film, um die Handlung. Was geschieht im Film in welcher Reihenfolge?
- 2- Zweitens steht das WER im Vordergrund. Welche Figuren oder Charaktere spielen im Film eine Rolle?
- 3- Drittens wird nach dem WIE gefragt. Welche Bauformen des Erzählens werden im Film verwendet?
- 4- Und viertens endet die Analyse im WOZU, in der Frage nach den Normen und Werten, der Ideologie, der Message des Films“¹⁰⁵

Alle vier Punkte hängen zusammen und thematisieren nicht unterschiedliche Teile des Films, sondern sehen ihn als Ganzes. Unter verschiedenen Blickwinkeln wird ein und dasselbe Objekt, der Film, analysiert.¹⁰⁶

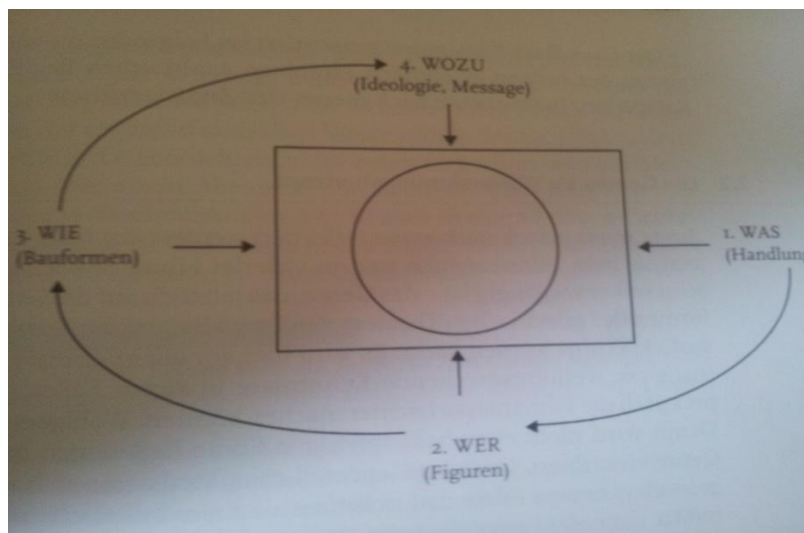


Abbildung 1: Faulstich, Werner: 29

¹⁰⁴ vgl. Faulstich, Werner: 28

¹⁰⁵ ebd.: 28-29

¹⁰⁶ vgl. ebd.: 29

Die Filmanalyse als Produktanalyse analysiert zwar immer einen ganzen Film nach einem der vier Zugänge, wobei diese je nach der Charakteristik eines Films unterschiedlich stark behandelt werden können. Um die Bedeutung eines Filmes so deutlich wie möglich sichtbar zu machen, müssen auch vor allem die Kategorien angewendet werden, die am ausgiebigsten sind.¹⁰⁷

Eine interessante Rolle bei der Filmanalyse ist auch das Genre, in welches man den Film einordnen kann. Ich möchte die für diese Diplomarbeit verwendeten Filme – „Die Krabbe mit den goldenen Scheren“, „Das Geheimnis der Einhorn“ und „Der Schatz Rackhams des Roten“ aus der französisch-kanadischen Produktionsserie von 1990/91 und Steven Spielbergs Verfilmung „Die Abenteuer von Tim und Struppi. Das Geheimnis der Einhorn“ – drei Genres zuordnen.

Zum Ersten sind alle vier Filme Comicfilme, die Hergés Alben als Vorlage haben. Zum Zweiten sind Hergés Comics Abenteuercomics, weshalb ich die Verfilmungen ebenso dem Abenteuerfilm zurechnen würde. Was die Filme als Abenteuerfilme klassifiziert, ist primär ihr gemeinsamer Held Tintin als Abenteurer. Das Abenteuer in einem fremden Land, die Gefahr, die dargestellte Kultur und die unbekannte Bevölkerung sind Zeichen für dieses Genre.¹⁰⁸

Als drittes und letztes Genre ist die Literaturverfilmung von Bedeutung, da es sich bei der vorliegenden Arbeit vor allem um die Analyse des Medientransfers und Medienvergleiches, von der Comicform zum Film, handelt. Die Stoffquelle der zu analysierenden Filme ist in diesem Fall unverzichtbar.¹⁰⁹

Im folgenden Kapitel wird nun auf die einzelnen vier Punkte der Produktanalyse, der in dieser Arbeit verwendeten Methode, um die ausgewählten Filme zu analysieren, näher eingegangen.

¹⁰⁷ vgl. Faulstich, Werner: 29

¹⁰⁸ vgl. ebd.: 42

¹⁰⁹ vgl. ebd.: 63

3.1 Die Handlungsanalyse

Wie schon zuvor erwähnt, lautet die Schlüsselfrage, mit der sich die erste Kategorie, die der Handlungsanalyse befasst: „Was geschieht im Film, wie verläuft die Handlung?“¹¹⁰ Um einen Film analysieren zu können, müssen vor allem zunächst einmal die bewegten Bilder angehalten werden. „Wir müssen den Film, der ja transitorisch, als Prozess zu verstehen ist, fixieren.“¹¹¹ Um der Frage nach dem Verlauf der Handlung nachzugehen, sind die einzelnen Bilder in ihren erzählerischen Kontext zu stellen. So können die aufeinanderfolgenden Ereignisse rekonstruiert werden, damit für die Analyse ein objektiver Bezugspunkt geschaffen wird.¹¹²

Bei der Handlungsanalyse geht es nicht darum, den Inhalt zusammenzufassen, sondern darum, eine Logik und Stringenz der Handlung zu ermitteln.¹¹³

*„Es geht um die Komposition des Films, seine spezifische Ordnung als Einzelwerk, in dem alle Teile aufeinander bezogen sind und in dieser Verstrebung das Ganze zusammenhalten.“*¹¹⁴

Bei der Handlungsanalyse ist das Vorgehen in mehreren Schritten empfehlenswert. Beim ersten Ansehen eines Films sollte das gerade Erlebte anhand eines persönlichen Protokolls festgehalten werden, damit die unreflektierte, emotionale und spontane Rezeption, die persönlichen Eindrücke und individuellen Interpretationen nicht in Vergessenheit geraten.¹¹⁵

Um den Film besser verstehen zu können, sollten Fragen an ihn gerichtet sein. Hierfür soll das persönliche Protokoll Hilfeleistung stellen, denn aus diesem können arbeits- und erkenntnisleitende Fragen abgeleitet werden.¹¹⁶

¹¹⁰ vgl. Faulstich, Werner: 65

¹¹¹ ebd.

¹¹² vgl. ebd.: 66

¹¹³ vgl. ebd.: 87

¹¹⁴ ebd.

¹¹⁵ vgl. ebd.: 66

¹¹⁶ vgl. ebd.

Ein folgender Schritt ist das Filmprotokoll, welches eine möglichst genaue Transkription des Filmes ermöglicht. Nicht zu vergessen ist jedoch, dass das Filmprotokoll sich vom Film selbst unterscheidet, denn wir erleben den Film anders durch Hören und Sehen. Das Filmprotokoll ist ein Hilfsmittel für die Filmanalyse und hat als oberste Priorität die Objektivität.¹¹⁷

Das Sequenzprotokoll als weiterer Schritt gliedert den Film in einzelne Sequenzen oder Szenen. Eine solche Einheit kann durch einen Ortswechsel, Figurenwechsel, Wechsel im Ton oder einen Wechsel der Zeit segmentiert werden.¹¹⁸ Mit dem Sequenzprotokoll wird die Filmhandlung gegliedert, proportioniert und sichtbar. Es kann nun nicht nur zwischen Sequenzen und Subsequenzen, sondern auch zwischen Haupt- und Nebenhandlungen unterschieden werden.¹¹⁹

In einem letzten Schritt wird neben der Struktur in Haupt- und Nebenhandlungen auch die Zeit und der Raum zu einem wichtigen Faktor. Die Erzählzeit und die erzählte Zeit sind von Bedeutung für den Handlungsaufbau, da durch die Zeit und den Raum nämlich Zeitsprünge, Zeitraffungen sowie Dehnungen und Rückblenden entstehen können.¹²⁰

3.2 Die Figurenanalyse

Der zweite Ansatz der Produktanalyse befasst sich mit der Frage, welche Figuren oder Charaktere im Film eine Rolle spielen. Im Gegensatz zu einem Buch kann der Film nicht beliebig viele Charaktere vorstellen. Da der Film unter anderem ein audiovisuelles Medium ist, müssen die Charakteristika der Personen, Gedanken und Gefühle sichtbar gemacht werden.¹²¹

¹¹⁷ vgl. Faulstich, Werner: 69

¹¹⁸ vgl. ebd.: 78

¹¹⁹ vgl. ebd.: 81

¹²⁰ vgl. ebd.: 85

¹²¹ vgl. ebd.: 99

Bei den Figuren im Film wird zwischen Haupt- und Nebenfiguren differenziert, wobei die Hauptfigur das Wahrnehmungszentrum bildet und die Schlüsselfigur im Film ist.¹²²

Es können in einem Film sogar gleichrangige Protagonisten existieren. Diese Paarungen, wie es zum Beispiel Max und Moritz, Sherlock Holmes und Dr. Watson, Tintin und Milou oder auch Tintin und Kapitän Haddock sind, prägen den Handlungsrahmen und auch die Bauform sowie Normen und Werte.¹²³

Von besonderem Interesse bei der Figurenanalyse ist die erste Erscheinung des oder der Protagonisten. Die Charaktere der Filmfiguren werden anhand ihres Auftretens, ihrer Form und Rolle, aber auch anhand ihres Settings, der Situierung in der Gesellschaft analysiert.¹²⁴

Die Figurenanalyse soll dazu dienen, die Figuren, ihre Eigenschaften und äußerlichen Merkmale möglichst genau darstellen zu können und ihre Bedeutung im Handlungsstrang zu ermitteln.

3.3 Die Bauform

„Welche Bauformen des Erzählens werden verwendet?“ ist die Frage, die man sich bei der Analyse der Bauform stellt. In dieser Kategorie der Filmanalyse spielen die visuellen und auditiven Elemente des Films eine wesentliche Rolle.¹²⁵

Die Einstellungen und Montage, die Musik, die Dialoge, der Raum, das Licht und die Farbe sind von Bedeutung bei der Analyse der Bauformen.¹²⁶

Die Einstellung lässt sich in unterschiedliche Gesichtspunkte unterteilen: Die Größe, Perspektive, Länge, Kamera- und Objektbewegung. Man kann zwischen acht Einstellungsgrößen unterscheiden, die sich ebenso innerhalb der

¹²² vgl. Faulstich, Werner: 99

¹²³ ebd.: 100

¹²⁴ vgl. ebd. : 105

¹²⁵ vgl. ebd.: 117

¹²⁶ vgl. ebd.

Einstellung verändern können. Die Detailaufnahme hat den Fokus auf einen bestimmten Punkt, Gegenstand, wie zum Beispiel die Lippen im Gesicht. Bei der Großaufnahme wird das ganze Gesicht gezeigt. Die Nahaufnahme, auch „*close shot*“ genannt, gibt den Kopf und Oberkörper eines Menschen bis zur Gürtellinie wieder. In der Amerikanischen Einstellung wird der Mensch von Kopf bis zum Oberschenkel gezeigt und die Halbnahaufnahme zeigt den Menschen von Kopf bis Fuß. Wenn der Fokus auf einen Menschen im Raum gelegt wird, spricht man von der Halbtotale. Die Totale zeigt einen Raum mit mehreren Menschen. Schließlich gibt es noch die Weitaufnahme, die eine weite Landschaft zeigt.¹²⁷

Bei den Einstellungsperspektiven sind fünf Kategorien evident: Da wäre die Forscherperspektive, die das Objekt vom Boden aus aufnimmt; die Bauchsicht, die das Objekt etwas unter sich zeigt; die Normalsicht, das Objekt wird in Augenhöhe gezeigt; die Aufsicht, bei der das Objekt von leicht oben aufgenommen wird und die Vogelperspektive.¹²⁸

Bei der Montage, auch „*mise en scène*“ genannt, handelt es sich um den Übergang und Aufbau von einem Bild zum folgenden. Wichtig sind hier vor allem die Abblende, Aufblende und Überblende sowie Fernrohr- und Schlüssellochblende, um nur einige zu nennen. Durch die Analyse der Montage können wichtige Bedeutungen des Films und in der Kontinuität des Films erfasst werden.¹²⁹

Die Musik im Film kann in „Musik im On“ und in „Musik im Off“ unterschieden werden. Die Musik im On ist die Musik im Film, also wenn beispielsweise eine Sängerin im Film singt. Die Musik im Off ist ein dramaturgisches Element und wird etwa eingesetzt, um eine gewisse Atmosphäre herzustellen,

¹²⁷ vgl. Faulstich, Werner: 119-121

¹²⁸ vgl. ebd.: 123

¹²⁹ vgl. ebd.: 127

Ausrufezeichen zu setzten, Bewegung zu illustrieren oder auch Emotionen darzustellen.¹³⁰

3.4 Normen und Werte

Diese Kategorie der Filmanalyse als Produktanalyse befasst sich mit der Frage, welche Normen und Werte sowie welche Weltanschauung in dem Film vertreten werden.

Nach der Analyse der Handlung, der Figuren und der Bauform, die Einsicht in die Bedeutung des Films ermöglichen, ist die Analyse der Normen und Werte in erster Linie eine Interpretation des Films. Diese vierte Kategorie der Filmanalyse als Produktanalyse bündelt einerseits die durch die anderen Kategorien erlangten Ergebnisse und versucht nun anhand unterschiedlicher Interpretationsmuster, die Quintessenz des Films herauszufiltern.¹³¹

Folgende fünf Modelle existieren, um eine analytisch, fundierte Interpretation von Filmen zu machen:¹³²

- 1- Die literatur- oder filmhistorische Filminterpretation
- 2- Die biographische Filminterpretation
- 3- Die soziologische Filminterpretation
- 4- Die genrespezifische Interpretation
- 5- Die transkulturelle Filminterpretation

Neben diesen fünf Methoden zur Analyse der Normen und Werte ist auch die Betrachtung der Symbole von Bedeutung. Vieles kann eine symbolische Bedeutung haben und somit wichtig für den Verlauf der Handlung sein. Diese Symbole, die in den Filmen zu sehen sind, werden als Zeichen und Hinweise

¹³⁰ vgl. Faulstich, Werner: 142-145

¹³¹ vgl. ebd.: 163

¹³² vgl. ebd.

auf allgemeine Bedeutungen verstanden wie zum Beispiel der Ring als Symbol für die eheliche Verbindung.¹³³

In den Kapiteln 8 und 9 dieser Arbeit werden mittels der vorgestellten Hilfsmittel der Filmanalyse als Produktanalyse die Entwicklung der Handlung, der Figuren, der Bauform und der Normen sowie Werte in den ausgewählten Filmen geklärt, näher erläutert und miteinander verglichen.

¹³³ vgl. Faulstich, Werner: 164

4. Georges Remi, bekannt als Hergé

4.1 Der junge Hergé – zwischen grauer und bunter Welt

Um 1900, zur Zeit Georges Remis Geburt, war der König von Belgien, Léopold II, am Ende seiner Regierungszeit. Brüssel wurde zur Hauptstadt und das Land war wirtschaftlich und industriell sehr erfolgreich. Die belgische Kolonie Kongo war wohl auch ein starker Grund für dessen Wettbewerbsfähigkeit. Von Belgien ausgehend, wird nicht nur die „*Métro*“ in Paris gebaut, sondern es kommt auch zu weltweiten Bauprojekten der Bahn.¹³⁴

Als Sohn von Elisabeth und Alexis Remi wurde Georges Remi am 22. Mai 1907 in Etterbeek, einem Vorort von Brüssel, geboren. Sein Vater arbeitete im Kinderbekleidungsgeschäft Van Roy-Waucquez. Er war nicht nur Angestellter dieses Hauses, sondern auch der Vertraute seines Vorgesetzten Henri van Roy. Georges Remis Vater plante auch die Zukunft seines Sohnes im Haus Van Roy-Waucquez, doch Georges hatte für sich andere Pläne.¹³⁵ Elisabeth, Georges Mutter war eine sehr kränkliche Frau. Bis zu seinem sechsten Lebensjahr wuchs er an der Seite seiner Mutter auf, die seit ihrer Hochzeit mit Alexis Remi nicht mehr gearbeitet hatte. Jede Woche begleitete der junge Remi seine Mutter zu Kinoveranstaltungen in ein *Ciné-Pathé*.¹³⁶ Schon sehr früh kam er in Kontakt mit der filmischen Fantasiewelt. Neben Vorstellungen von Märchenspielen, Burlesken- und Abenteuerfilmen sah der kleine Georges auch die Zeichentrickfilme von Windsor McCay im Kino.¹³⁷ Für Georges war der Kinobesuch eine willkommene Abwechslung zu seinem Alltag, den er als eher trist und grau empfand. Georges Remi berichtete in einem Interview:

¹³⁴ vgl. Peeters, Benoît: Hergé, fils de Tintin. Flammarion, 2006: 28

¹³⁵ vgl. ebd.: 28

¹³⁶ vgl. Mouchart, Benoît / Rivière François: Hergé. Portrait intime du père de Tintin. Edition Robert Laffont, Paris, 2011: 21

¹³⁷ vgl. Peeters, Benoît (2006): 31

*„Mon enfance me paraît très grise. J'ai des souvenirs, bien sûr, comme tout le monde, mais ils ne commencent à s'éclairer, à se colorer, qu'au moment du scoutisme.“*¹³⁸

Als Georges fünf Jahre alt war, wurde sein Bruder Paul geboren. Obwohl Alexis und Elisabeth Remis ihre Kinder sehr umsorgten, fühlte sich der junge Georges oft vernachlässigt. Georges war ein sehr aktiver und aufgeweckter Junge, der gerne Stimmen imitierte und viel Zeit mit seinen Freunden auf der Straße verbrachte, um Unsinn zu treiben.¹³⁹ Schon früh entdeckte Georges seine Leidenschaft für das Zeichnen, weshalb auf allen Rändern seiner Schulbücher Kritzeleien zu entdecken sind. Georges erste vier Schuljahre fallen in die Zeit des Ersten Weltkrieges, daher sind zu dieser Zeit vor allem Bilder deutscher Soldaten unter seinen Zeichnungen zu finden. Gab man ihm einen Stift und ein Blatt Papier vertiefte er sich ins Zeichnen und Kritzeln. Es war auch das Zeichnen, was ihn am ehesten mit seinem Vater verband. Dieser skizzierte oft nach seinen Geschäftsreisen Modeentwürfe. Das Zeichnen war nicht nur etwas was Vater und Sohn verband, sondern auch voneinander unterschied. Georges begeisterte immer die genaue Wiedergabe gezeichneter Objekte und kritisierte die Ungenauigkeit seines Vaters.¹⁴⁰

Der junge Georges hatte nicht nur großes Interesse am Zeichnen und Kino, sondern insbesondere an der Pfadfinderbewegung. „Nach eigenen Aussagen formte ihn vor allem seine Zeit als Pfadfinder von 1918 bis 1930“.¹⁴¹ Der Beitritt zur „*Association des Scouts Baden-Powell de Belgique*“, der katholischen Pfadfinderschaft, war für ihn der Beginn von „kontrollierten Abenteuern“.¹⁴² Mit ihnen reiste er in viele Länder Europas wie zum Beispiel nach Spanien, Österreich, in die Schweiz und nach Italien.

¹³⁸ zitiert nach Peeters, Benoît: Hergé (2006): 27-28

¹³⁹ vgl. Mouchart, Benoît / Rivière, François: 26

¹⁴⁰ vgl. Assouline, Pierre: Hergé. Biographie. Plon, 1996: 24

¹⁴¹ Weniger, Katja: 22

¹⁴² vgl. Seeßlen, Georg: 15

*„C’est avec le scoutisme que tout le monde a commencé à s’ouvrir pour moi. C’est le grand souvenir de ma jeunesse. Le contact avec la nature, le respect de la nature, la débrouillardise.“*¹⁴³

Hierin sehen auch viele den Ursprung von Tintins Reiselust. Die Zeit bei den Pfadfindern ist für ihn eine Zeit der Abenteuer, Reisen und Entdeckungen, denn erst mit ihnen reiste er in mehrere Länder Europas. Georges Remi reiste nach seiner Zeit bei den Pfadfindern lange nicht mehr, sondern erst wieder am Ende der Entstehungsgeschichte seiner *Tintin et Milou*-Alben in den 1960ern. Seinen Helden Tintin hingegen schickte er rund um die Welt und sogar auf den Mond.¹⁴⁴

Bei den Pfadfindern bot sich für ihn auch erstmals die Möglichkeit, Zeichnungen zu publizieren. In der Zeitschrift *„Jamais assez“* erschien erstmals der Name „G. Remi“ neben jenem des erfahrenen Illustrators Pierre Ichx.¹⁴⁵ René Weverbergh war es vor allem, der das Talent des jungen Georges entdeckte. Weverbergh war Buchhändler, Pfadfinderführer und Herausgeber der Zeitschrift *„Boy-Scout Belge“*. In der Pfadfinderzeitschrift *„le Blé qui lève“* illustrierte er 1924 ein Ostermärchen und 1925 wurden erste Comics von ihm abgebildet.¹⁴⁶ Bei der ACJB (*Association catholique de la jeunesse belge*) zeichnete er Illustrationen für ihre Revue und 1925 sogar eine Bildgeschichte ohne Text. Unter dem Titel *„Extrasuperflim“* wurden die Abenteuer des Pfadfinders *Totor* bekannt. Zwar benutzte, Georges Remi bei dieser Bildgeschichte noch keine Sprechblasen, doch gilt diese Bildserie als Entwurf für die späteren Tintin und Milou-Abenteuer.¹⁴⁷ Georges gestaltete neben seinen Illustrationen und Bildgeschichten für den *„Boy-Scout Belge“* ebenso Plakate oder zeichnete kleine Bilder für das Pfadfindermagazin *„Campeur“*.¹⁴⁸

¹⁴³ Peeters, Benoît (2006): 39

¹⁴⁴ vgl. Weniger, Katja: 22

¹⁴⁵ vgl. Mouchart, Benoît / Rivière François: 32

¹⁴⁶ vgl. ebd. : 37

¹⁴⁷ vgl. Seeßlen, Georg: 18

¹⁴⁸ vgl. Peeters, Benoît (2006): 50

Mit Pierre Ichx, der Georges Remi Tipps gab, um sich beim Zeichnen noch mehr zu verbessern, gründete er 1924 die AFL (*Atelier de la Fleur de Lys*). Er schrieb für die AFL das einzige theoretische Manifest, welches er je veröffentlichen sollte. In diesem beschreibt er genau, emphatisch und sehr moralistisch die Aufgaben der AFL und die eines Künstlers:

*„L’ AFL a pour but de travailler à la formation artistique des membres chrétiens qui la composent. De la formation artistique, on a généralement une idée assez fausse, en ce sens que l’on envisage seulement la formation technique. La vraie formation artistique comprend d’abord la formation morale de l’artiste. [...] l’artiste a une très grande responsabilité dans ses œuvres et, avant de produire, il doit commencer par former sa vie, une vie exemplaire à tous points de vue.“*¹⁴⁹

In diesem Programm, das er im „Boy-Scout“ publizierte, wird seine Einstellung in Hinblick auf die Künstler sehr deutlich. Es sind auch klar die Züge der katholischen Kirche zu erkennen, denn der Künstler müsse, wie es Georges Remi schreibt, ein vorbildhaftes Leben führen. Obwohl Georges Remi seinem Glauben nie viel Bedeutung zusprach, kann man ihn hier doch sehr deutlich erkennen.

Georges Remi begann sich allmählich auch Gedanken über seinen Namen zu machen. Er wollte sich nicht nur einen Künstlernamen zulegen, sondern sich vor primär von seinem Namen „Remi“ trennen.¹⁵⁰ Bis er sein endgültiges Pseudonym, *Hergé*, kreierte, unterzeichnete er seine Werke mit „G. Remi“, „*Jérémie*“, später „*Jérémiades*“.¹⁵¹ Mit seinen Initialen G.R. konnte der junge Georges nur wenig anfangen. Um sein Pseudonym zu kreieren, bediente er sich also der Initialen seines Namens, Georges Remi, und kehrte diese um zu RG, was dann auf Französisch ausgesprochen, „*Hergé*“ ergibt.¹⁵²

¹⁴⁹ zitiert nach Peeters, Benoît: *Hergé, fils de Tintin* : 53

¹⁵⁰ vgl. Peeters, Benoît: 52

¹⁵¹ vgl. Assouline, Pierre : 25

¹⁵² vgl. McCarthy, Tom: *Tim & Struppi und das Geheimnis der Literatur*. Blumenbar Verlag, Berlin, 2010: 45

4.2 In der Welt des Journalismus und die Entstehung Tintins

Nach seinem Realschulabschluss im Jahr 1925 wusste Hergé noch nicht, was er mit seinem zukünftigen Leben anfangen sollte. Ihm war klar, dass er nicht in die Fußstapfen seiner Eltern treten wollte, um im Textilbereich zu arbeiten.¹⁵³ Das Zeichnen war es, womit Georges Remi sein Geld verdienen wollte. Er hatte hier weniger an die Bereiche des Comics gedacht, weil ihn die Grafik, besonders die Werbegraphik interessierte.¹⁵⁴

Seine Eltern drängten ihn dazu, sich schnell eine Anstellung zu suchen. Mit den besten Empfehlungen seines ehemaligen Schuldirektors aus Saint-Boniface, dem Geistlichen Wathiau, bewarb er sich bei der katholischen Tageszeitung „*Le Vingtième Siècle*“.¹⁵⁵ Der Direktor der Zeitung stellt ihn ein, jedoch nicht als Illustrator, denn dieser Posten war schon an Pierre Ichx vergeben. Hergé wird als Angestellter im Bereich der Abonnements eingesetzt, wo er Ordner anlegt, in denen alle Abonnenten aufgelistet sind.¹⁵⁶

Georges Remi arbeitete zwar nun bei der Zeitung, jedoch wurde ihm schnell bewusst, dass die Büroarbeit ihn schnell zu langweilen begann, und er hatte das Gefühl, in einer noch graueren Welt als wie in seiner frühen Kindheit angelangt zu sein.¹⁵⁷ Die Tage im „*Le Vingtième Siècle*“ schienen unendlich und er fürchtete um seine Karriere als Illustrator, weshalb er schon mit dem Gedanken, seinen Job bei der Zeitung zu kündigen, spielte.¹⁵⁸

Am 6. August 1926 wurde Georges in die Kaserne Dailly einberufen, um seinen Militärdienst abzuleisten. Anfangs stand Hergé dem Militärdienst positiv und mit freudiger Erwartung gegenüber, denn er erhoffte sich eine Fortsetzung seiner Zeit bei den Pfadfindern. Doch als einfacher Soldat langweilte er sich rasch.¹⁵⁹

¹⁵³ vgl. Mouchart, Benoît / Rivière François: 38

¹⁵⁴ vgl. Assouline, Pierre: 27

¹⁵⁵ vgl. Mouchart, Benoît / Rivière François: 39

¹⁵⁶ vgl. Assouline, Pierre: 27

¹⁵⁷ vgl. Peeters, Benoît (2006): 54

¹⁵⁸ vgl. ebd.: 57

¹⁵⁹ vgl. Assouline, Pierre: 27

Nachdem er seinen Militärdienst beendet hatte und im August 1927 wieder für „*Le Vingtième Siècle*“ arbeitete, diesmal jedoch nicht mehr als Büroangestellter, sondern als Reporter-Fotograph und Zeichner, wurde ihm auch 1928 die Verantwortung über die Jugendzeitschrift „*Le Petit Vingtième*“ übertragen.¹⁶⁰ Es wurden zwar nie Fotos von Hergé im „*Le Vingtième Siècle*“ veröffentlicht, aber der Geistliche Wallez, der Chefredakteur der Zeitung, hatte immer an das zeichnerische Talent Georges geglaubt. Dank Norbert Wallez konnte Hergé nun seine Passion des Zeichnens ausleben. Es dauerte zwar noch eine Zeit bis Hergé Tintin auf Reisen schickte, denn er war vor allem damit beschäftigt, in der „Literaturecke“ die Bücher bekannter Autoren zu illustrieren oder Graphiken zu gestalten.¹⁶¹

Als am 31. Oktober 1928 im „*Le Vingtième Siècle*“ die wöchentliche Jugendzusatzausgabe „*Le Petit Vingtième*“ angekündigt wurde, sollte sich Hergés Tätigkeitsbereich schnell ändern. Die Anfänge des Blattes waren jedoch eher trist und unprofessionell, da die Illustrationen gering waren und die Gags aus anderen Jugendzeitschriften übernommen wurden. Da die anfänglichen Comics auch nicht sehr wertvoll waren, beauftragte Wallez Hergé damit, einen Comic auf der Basis seines Comics „*Totor*“, der im „*Boy-Scout*“ veröffentlicht wurde, zu kreieren.¹⁶²

Diese Umstände sorgten dafür, dass Hergé selbst nicht Reporter wurde, sondern einen erschuf. Er „begnügte sich damit, seine Reisen vom Lehnstuhl aus zu erleben, war aber stets bemerkenswert gut informiert“¹⁶³. Vom 10. Januar 1929 bis 8. Mai 1930 erschien im „*Le Petit Vingtième*“ Tintins erstes Abenteuer: *Tintin au pays des Soviets*

Wallez, der die erste Reise Tintins in Russland ansetzte, gab Georges die nötigen Materialien um sich über das Land zu informieren. Da die Zeitung für

¹⁶⁰ vgl. Peeters, Benoît (2006): 73

¹⁶¹ vgl. ebd.: 69

¹⁶² vgl. Mouchart, Benoît / Rivière François: 49

¹⁶³ Faar, Michael: Auf den Spuren von Tim & Struppi: 8

die Hergé arbeitete, in katholischer Hand war, war anzunehmen, dass die Sichtweise des Comics dementsprechend antikommunistisch war.¹⁶⁴

„Um wie immer dem Leser zu dienen und ihn über aktuelle Dinge stets auf dem Laufenden zu halten, hat das >XX. Jahrhundert< einen seiner besten Reporter nach Sowjetrußland geschickt: HERRN TIM! Wir werden jede Woche über seine Erlebnisse und Erfahrungen berichten.“¹⁶⁵

Dies waren die Zeilen, mit denen die Reise von Tintin in der Tageszeitung *„Le Vingtième Siècle“* eingeleitet wurde. Die Redaktion der Zeitung versicherte auch seinen Lesern, dass alle Fotos (es wurden jedoch nie Fotos abgebildet, denn die Bildgeschichte war ein Comic in Schwarzweiß) von Tintin und seinem Wegbegleiter Milou selber gemacht wurden. Für viele Kinder und Begeisterte begann mit diesen Worten der Mythos Tintin. Hergé erschuf so eine vollständige, wenn auch subjektbezogene, Darstellung der Welt.¹⁶⁶

Wallez setzte sich sehr dafür ein, dass Hergé weitere Geschichten von Tintin schrieb, daher reiste Tintin anschließend in den Kongo, dann nach Amerika und Ägypten. Diese vier ersten Alben Hergés sind gespickt von mit Klischees und Vorurteilen. Erst in seinem fünften Album kommt es schließlich zu einer Wende.

Bei der Vorbereitung zum fünften Abenteuer *„Le Lotus bleu“* (1934/35 publiziert) bat Pater Gosset, der Kaplan der chinesischen Studenten an der Katholischen Universität Löwen, Hergé, bei der Zeichnung der Menschen einer anderen Kultur sich nicht von den gängigen Klischees leiten zu lassen. So machte Pater Gosset Georges Remi mit dem Kunststudenten Tschang Tschong-Jen bekannt, der ihn über die chinesische Kunst und Kultur informieren sollte.¹⁶⁷

Ausgerechnet „Der blaue Lotus“ mit seiner eher abwägenden Haltung zum japanischen Imperialismus wurde zum politischen Fall. Die Begegnung mit Tschang führte dazu, dass Hergé sich auf die Seite der besetzten und

¹⁶⁴ vgl. Assouline, Pierre: 49

¹⁶⁵ McCarthy, Tom: 9

¹⁶⁶ vgl. ebd.: 25

¹⁶⁷ vgl. Seeßlen, Georg: 34

entrechteten chinesischen Kultur stellte, die er nun schätzen gelernt hatte. Die Begegnung mit Tschang verursachte jedoch nicht nur eine Änderung in Hergés Denkweise über die chinesische Kultur, sondern auch in seinem Zeichenstil.

Während des Zweiten Weltkrieges, als Belgien unter deutscher Besatzung stand, produzierte er eher fantastische Abenteuer, die keinen Bezug zur aktuellen Gegenwart hatten, um der Gefahr, zensuriert zu werden zu entgehen. So entstanden zwischen 1940 und 1944 beispielsweise die Alben „*Le Crabe aux Pinces d'Or*“, „*Le Secret de la Licorne*“ und „*Le Trésor de Rackham le Rouge*“.

Nach dem Krieg musste sich Hergé einigen schlechten Kritiken stellen und es gelang ihm nur schwer, wieder einen Verleger für seine „*Aventures de Tintin*“, zu finden, da ihm vorgeworfen wurde, mit seinen Tintin-Alben während der Zeit des NS-Regimes Propaganda betrieben zu haben.¹⁶⁸ Ende des Jahres 1946 machte ihm Raymond Leblanc den Vorschlag, eine Jugendzeitschrift unter dem Namen „*Tintin*“ zu gründen. Sehr schnell gewann die Zeitschrift an Lesern und war von Beginn an äußerst erfolgreich. Die Edition kommender Alben überließ Hergé dem Verlag Casterman.¹⁶⁹ Die Abenteuer von Tintin waren so erfolgreich, dass am 6. April 1950 das Studio Hergé gegründet wurde.¹⁷⁰ Von nun an umgab ihn ein großes Team, das ihn bei der Produktion seiner Alben unterstützt.

Am 3. März 1983 starb Hergé an den Folgen seiner Leukämieerkrankung. Hergés Wille war es, dass niemand nach ihm die Reisen Tintins fortsetzen sollte, weshalb neben seinen 23 Alben nur ein unvollendetes Album „*Tintin et L'Alph-Art*“, das als Serie von Skizzen und Notizen veröffentlicht wurde.¹⁷¹

¹⁶⁸ vgl. Peeters, Benoît (2006):.300

¹⁶⁹ vgl. Mouchart, Benoît / Rivière François: 147

¹⁷⁰ vgl. Assouline, Pierre: 251

¹⁷¹ vgl. Mouchart, Benoît / Rivière François: .234

4.3 Hergé und die „*ligne claire*“

Hergé war einer der Begründer und der wichtigste Vertreter einer neuen Stilrichtung, der „*ligne claire*“. Jedoch wurde diese Stilrichtung erst relativ spät für den Stil Hergés bekannt. Joost Swarte hatte 1977 erstmals von Georges Remis Zeichenstil als „*klare lijn*“ gesprochen. Hergé war zwar weder der Erfinder der „*ligne claire*“ noch der Erste, der sie für den Comic benutzte, doch es gelang ihm, die „*ligne claire*“ als Darstellung von Wirklichkeit und zur räumlich-emotionalen Identifikation zu nutzen.¹⁷²

In den Tintin-Alben entwickelte Hergé diesen Zeichenstil immer weiter. Im Gegensatz zu seinen anderen Comics wurde zum Beispiel das Reisen realer und der Schauplatzwechsel geschah weniger abrupt. In der „*ligne claire*“ wird weiters die Charakteristik der Personen vor allem auf Mimik und Optik beschränkt – Tintins runder Kopf und seine Haartolle sind wohl hier ein besonders markantes Beispiel. Ein weiteres Merkmal der „*ligne claire*“ in Hergés Comics ist auch die detailgenaue Abbildung der Architektur, Landschaft und vor allem der Maschinen. Es war Hergé ein großes Anliegen, seinen jungen Lesern eine möglichst genaue Darstellung der Welt zu vermitteln. Das Betrachten des Dekors und des Hintergrundes in jedem Einzelbild von Hergés Comic braucht somit mehr Zeit, als das Ansehen der Gesichter und Emotionen seiner Figuren. Was in den Bildern zu sehen ist, wird deutlich, sehr detailliert und klar gezeigt, alles, was diesen Kriterien nicht entsprach, wurde weggelassen, um die Reinheit dieses Stils zu ermöglichen.¹⁷³

Die „*ligne claire*“ ist durch eine überschaubare Grafik und einen geradlinigen Erzählfluss gekennzeichnet und ermöglicht somit die ständige Nachvollziehbarkeit der Geschichte. Text und Bild werden zu einer Einheit, wobei der Text in den Sprechblasen nicht ausschließlich der Beschreibung des Bildes dient, sondern auch zusätzliche Informationen zur Handlung liefert.¹⁷⁴ Die Geschicktheit, die Hergé bei dem Wechsel von Sprache zu Bildsprache und

¹⁷² vgl. Seeßlen, Georg: 154

¹⁷³ vgl. ebd.: 152

¹⁷⁴ vgl. Weniger, Katja: 25

umgekehrt hat, ist etwas, was seine Comics zu besonderen Beispielen der „*ligne claire*“ macht.¹⁷⁵ So zeigt zum Beispiel im Comic „Das Geheimnis der Einhorn“ der angeschossene Verfolger der Bösewichte auf Vögel (auf Französisch *oiseau*), als Tintin ihn fragt, wer ihn niedergeschossen habe, denn es war Loiseau.¹⁷⁶ Genau dieser Handlungsfluss, der Bezug aller Bilder, Panels, aufeinander und die Verbindung zwischen Bildsprache sowie Sprache, war Hergé besonders wichtig. So entsteht jede einzelne Handlung aus der ihr vorgehend und steht im Zusammenhang mit der Haupterzählung.¹⁷⁷

Im Einzelbild des Comics kommt es durch die „*ligne claire*“ zu einer Reduktion auf das Wesentliche, denn alles, was im Bild vorhanden ist, hat eine Bedeutung für die Handlung, das Subjekt, die Zeit oder den Raum.¹⁷⁸

Bei Hergé definiert die „*ligne claire*“ somit nicht nur seinen Zeichenstil, sondern setzt sich aus der Landschaft, der Handlung und den Charakteristika der Personen zusammen, die alle in einer wechselseitigen Beziehung zueinander stehen. Die „*ligne claire*“ steht somit eindeutig im Gegensatz zum amerikanischen Zeichenstil, bei dem die Bewegungsabläufe sehr schnell aufeinanderfolgen und die Handlung äußerst vielseitig ist.¹⁷⁹

Die „*ligne claire*“ ist mehr als nur eine künstlerische Technik, denn sie ist auch die Haltung, die Erleuchtung des Künstlers. Hergé baute diese Technik vor allem ab seinem Album „der blaue Lotus“ aus, denn in der Vorbereitung zu diesem Comic brachte ihm Tschang den buddhistischen Glauben, die Erleuchtung, näher.¹⁸⁰ Tschang machte Hergé auch mit der chinesischen Kalligraphie vertraut. Von diesem Moment an war die Linie für Hergé nicht mehr nur Kontur allein, sondern bekam auch eine besondere Bedeutung für die Klarheit seiner Zeichnungen.¹⁸¹

¹⁷⁵ vgl. Baetens, Jan: Hergé Écrivain. Édition labor, Brüssel, 1989: 9

¹⁷⁶ vgl. Hergé: Das Geheimnis der Einhorn: 33

¹⁷⁷ vgl. Weniger, Katja: 25

¹⁷⁸ vgl. Seeßlen, Georg: 151

¹⁷⁹ vgl. Weniger, Katja: 25

¹⁸⁰ vgl. Seeßlen, Georg: 156

¹⁸¹ vgl. ebd.: 145

4.4 „*Les aventures de Tintin*“ – Die Reise und das Abenteuer als zentrale Themen

In seinen 24 Alben erzählt Hergé die „*Aventures de Tintin*“. In jedem Band verreist Tintin, der Held seiner Alben, wobei er vieles erlebt und fast überall auf der Welt war. Er kämpft gegen das Böse, lüftet Geheimnisse oder ist auf der Schatzsuche und gerät somit unabsichtlich in ein Abenteuer, das von gesellschaftlichen, wissenschaftlichen und auch übernatürlichen Geheimnissen eingerahmt ist und ihn auf eine Reise führt. Sein Beruf als Reporter gibt ihm die Möglichkeit, alles zu erforschen und zu recherchieren, sowie überall hinzufiegen. Die Reisen spielen in Hergés Alben „*Tintin et Milou*“ eine wichtige Rolle, obwohl sie nicht im Vordergrund stehen, sondern der Auflösung von Kriminalfällen dienen. Auf den Reisen lernt Tintin sowohl Neues wie auch Fremdes kennen, was das Andere, das Unerwartete legitimiert. Auch die Flucht aus dem Alltag wird somit ermöglicht.¹⁸²

Reiseberichte sind Informationsquellen über ein Land, sie lassen Rückschlüsse auf das Leben, Handwerk, Sitten und Bräuche, die Kultur und Gesellschaft eines Landes zu.¹⁸³ Es wird für andere ein Land beobachtet und das Fremde so den Lesern mitgeteilt. Bei Tintin kann man von keinem Reisebericht sprechen, da die Fiktion und die Erzählweise keinen Vergleich zu den üblichen Reiseberichten zulassen. In der Zeit des Erscheinens der „*Aventures de Tintin*“ war es nur wenigen Lesenden möglich, selbst auf Reisen zu gehen, daher ließen diese ihre Helden ersatzweise für sie reisen und Entdeckungen machen.¹⁸⁴

Die Tintin-Alben kündigen schon in ihrem Titel das Abenteuer an (vgl. „*Les Aventures de Tintin*“). Auf seinen Reisen begegnet er vielen Abenteuern und Geheimnissen eines Landes oder der Wissenschaft und Flügen.

¹⁸² vgl. Weniger, Katja.:9

¹⁸³ vgl. ebd.:44

¹⁸⁴ vgl. ebd.:53

In den Tintin-Alben kann man drei Welten erkennen, die in Balance zueinander stehen. Die erste Welt ist die geschlossene soziale Welt, in die die Erzählung eingebettet ist. Die zweite Welt ist die innere, die der Traumsequenzen, und die dritte Welt ist die große, weite Welt, in die die Reisen des Helden führen.¹⁸⁵

Schon immer haben Hergé die Reiseberichte, seien es realistische oder fiktive, beeindruckt, folglich hat er sich von vielen für die Realisation seiner Tintin-Alben inspirieren lassen. Man kann hier vor allem Albert Londres, einen französischen Journalisten, nennen, der Berichte über den Kongo, China, Palästina und noch andere Länder, in verschiedenen Zeitschriften veröffentlicht hat. André Gide ist sicher auch zu nennen, der 1930 sein Buch „*Voyage au Congo*“ veröffentlichte. Die meisten Informationen, die Hergé über die Länder hatte, in die sein Held reiste, hatte er aus Reiseberichten oder Quellen, die er aus der Redaktion des „*Le Vingtième Siècle*“ bezog.¹⁸⁶

Tintins Reisen und Abenteuer spielen, obwohl sie viele Anhaltspunkte zur realen Welt haben, doch in einer Fantasiewelt. Die Geschichten sind in das 19. und 20. Jahrhundert anzusiedeln. Während der Abenteuerreisen sind in vielen Bildern Elemente der Gegenwart und Aktualität zu entdecken, so wird in „*Tintin au pays des Soviets*“, ebenso das politische System in den Bildern den Lesenden näher gebracht.¹⁸⁷

Hergé lässt Tintin als erstes „*au pays des Soviets*“ reisen und dies wird auch in der Jugendzeitschrift, in der er die Geschichte veröffentlichte, bekanntgegeben. Aber nicht nur die Abreise in ein fremdes Land wird inszeniert, sondern auch Tintins Rückkehr wird im „*Le Petit Vingtième*“ feierlich angekündigt.

„*Tintin arrivera la jeudi 8 mai à 16h08 en gare du Nord par l'express de Liège; de nombreuses festivités sont prévues ; il ne faut sous aucun prétexte manquer ce grand moment.*“¹⁸⁸

¹⁸⁵ vgl. Seeßlen, Georg: 136

¹⁸⁶ vgl. Assouline, Pierre : 53

¹⁸⁷ vgl. Körber, Joachim: 29

¹⁸⁸ Peeters, Benoît: 86

Für die Ankunft am Bahnhof wurde der fünfzehn Jahre alt Lucien Peppermans, der Hergés Helden sehr ähnelte, von Tintins Fans in Empfang genommen.¹⁸⁹ Tintins Abenteuer spielen sich immer in der Ferne und im Unbekannten ab. Hergés Held verlässt in jedem Album sein Land und muss in ein anderes reisen, um einem geheimnisvollen Fall nachzugehen. Mit seinem Comic „*Les Aventures de Tintin*“ folgt Hergé seinen Vorbildern der Abenteuerliteratur, denn der Schauplatz der Handlungen in diesen Romanen ist wie bei Hergé immer die Ferne (vor allem in Afrika, Indien und China).¹⁹⁰

Die Reise bei Tintin ist sogleich der Rahmen der Erzählung, denn das Abenteuer beginnt mit einer Reise und endet mit der Heimkehr.¹⁹¹ Die jeweilige Geschichte ist auch immer an die fremden Länder gebunden, denn die Erzählung steht in direkter Verbindung zu den örtlichen Begebenheiten wie Flora und Fauna, weshalb die Reise und das Abenteuer miteinander verknüpft sind. Beide Themen werden so zu einem zentralen Element in Hergés Comic.

4.5 Hergé und das Medium Film

Zwischen einem Comic-Strip und einem Film bestehen mehrere Ähnlichkeiten und auch Unterschiede (in Kapitel 7 wird näher auf Ähnlichkeiten und Unterschiede eingegangen). Beide, Comic und Film, stellen eine Handlung und Bewegung in einer Abfolge von Bildern dar. Panels werden die einzelnen Bilder genannt, die von Szene zu Szene und Handlung zu Handlung führen.¹⁹²

Das Medium Film ist eines, das Hergé seit Anbeginn seiner Zeichnerkarriere stark begleitet hat. Er verwendet in seinen Comics nicht nur die filmischen Einstellungen, sondern ist auch sehr daran interessiert, eine Animationsversion seiner Tintin Abenteuer zu realisieren.¹⁹³

¹⁸⁹ vgl. Peeters, Benoît (2006): 87

¹⁹⁰ vgl. ebd.: 39

¹⁹¹ vgl. Weniger, Katja: 60

¹⁹² vgl. ebd: 19

¹⁹³ vgl. Seeßlen, Georg: 161

„*Tintin au pays des Soviets*“ wurde schon 1930 als Einzelbildprojektion realisiert. Jedes Panel wurde hierfür Bild für Bild auf einen Film kopiert und ein Sprecher las den Text aus den Sprechblasen dazu. Diese Einzelbildprojektion war noch ziemlich entfernt von einer Animationsverfilmung.¹⁹⁴

Um aus Tintin eine Animationsfigur zu machen, wandte sich Hergé schließlich an Walt Disney. Er erhoffte sich, dass dieser ihm bei der filmischen Verarbeitung seines Comics helfen würde. Hergé bekam jedoch eine Absage von der *Disney Company*, die ihm mitteilte, dass sie für die nächsten vier Jahre bereits ausgebucht wären.¹⁹⁵

In den nächsten Jahren schien dann die Idee einer Verfilmung der Abenteuer von Tintin vergessen und Hergé widmete sich der Gründung seiner Zeitschrift „*Tintin*“. Durch die neu gewonnene Popularität kam 1946 ein neues Filmprojekt zustande. „*Les Beaux Films*“ brachte zwar auch noch keinen Animationsfilm heraus, sondern es handelte sich bei der Produktion lediglich um eine Diaprojektion, der einzelnen Bilder aus den Comics auf die Leinwand.¹⁹⁶

1947 entstand auch der Stop-Motion-Film „*Le Crabe aux Pinces d’Or*“ von Claude Misonne. Hergé hatte die Filmrechte dieses neu erschienenen Comics an Wilfried Bouchery übertragen. (Näheres zu der Verfilmung, bei der die Figuren Puppen waren, wird im Kapitel 8 erläutert.)

1959 wurden erste fünfminütige Zeichentrick-Kurzfilme für das belgische Fernsehen erschaffen, die täglich ausgestrahlt wurden. Diese Kurzfilme hielten sich relativ genau an ihre Comicvorlagen. Doch durch das Fehlen der Panels und der etwas unbeholfenen Übertragung der Comics in das Medium Film ging der besondere Charakter Hergés – die *ligne claire* – verloren.¹⁹⁷

In den 60er Jahren des 20. Jahrhunderts schrieben André Barret und Rémo Forlani Drehbücher für zwei Realfime. Unter der Regie von Jean-Jacques

¹⁹⁴ vgl. Seeßlen, Georg: 161

¹⁹⁵ vgl. ebd.

¹⁹⁶ vgl. Körber, Joachim: 173

¹⁹⁷ vgl. Seeßlen, Georg: 164

Vierne entstanden „*Tintin et le Mystère de la Toison d’Or*“ und „*Tintin et les Oranges bleues*“.¹⁹⁸ Diese beiden Realfilme basierten jedoch nicht auf Hergés Alben. Der erste Film, 1961 erschienen, und der zweite Film, 1964 herausgebracht, imitierte somit nur die Bewegung in Hergés Zeichnungen, weshalb diese rasch albern und sehr karikatural wirken.¹⁹⁹

Die ersten „abendfüllenden“ Zeichentrickverfilmungen entstanden 1969. Die Alben „*Les 7 Boules de cristal*“ und „*Le Temple du Soleil*“ wurden zusammengefasst und erschienen unter dem Namen „*Tintin et le Temple du Soleil*“. Auch diese Comicverfilmungen wurden von den Kritikern und vom Publikum nur mit mäßigem Enthusiasmus aufgenommen. Der besondere Charakter in Hergés Zeichnungen wurde nur vereinfacht übernommen und auch die Techniken des Animationsfilms waren veraltet.²⁰⁰

Das nächste Filmprojekt wurde dann schließlich von Hergé selbst überwacht. 1972 erschien das Drehbuch von Michel Régner zu „*Tintin et le Lac aux Requins*“. Hergé gestaltete auch ein Album zu dem Film. Zum Teil wurden hier sogar Bilder aus dem Film übernommen und mit Sprechblasen ergänzt.²⁰¹

Die nächste Animationsverfilmung entstand dann 1990 / 1991. Für das französische Fernsehen produzierte eine französisch-kanadische Koproduktion 21 Alben. Diese Zeichentrickverfilmungen basieren rein auf den Comicvorlagen. „*Tintin au pays des Soviets*“ und „*Tintin au Congo*“ waren die einzigen Alben, die nicht verfilmt wurden. Diese Verfilmung fand auch wie das Filmprojekt aus 1972 positive Zustimmung beim Publikum.²⁰²

Das letzte französisch-kanadische Filmprojekt sowie die Verfilmung von Steven Spielberg aus 2011 konnte Hergé jedoch nicht mehr miterleben.

¹⁹⁸ vgl. Seeßlen, Georg: 165

¹⁹⁹ vgl. Körber, Joachim: 174

²⁰⁰ vgl. Seeßlen, Georg: 169

²⁰¹ vgl. ebd.

²⁰² vgl. Körber, Joachim: 174

5. Die Hauptfiguren

5.1 Tintin

Bevor Hergé Tintin auf Abenteuer gehen lässt, ist es „Totor“, der Pfadfinder, der auf Entdeckungstour geht. Als Hergé für den „*Boy-Scout Belge*“ illustrierte, schuf er die Figur des „Totor“. In Europa war es einer der ersten Comic-Strips, in der die Sprechblase verwendet wurde. Als man Hergé 1929 bat, einen ähnlichen Helden wie den Pfadfinder für die Jugendzeitschrift „*Le Petit Vingtième*“ zu erschaffen, kreierte er mit nur sehr geringem Aufwand die Figur „Tintin“.²⁰³

Tintin trat in Tutors Fußstapfen und Hergé vererbte ihm all seine positiven Charakterzüge. Nicht nur Tutors Stärken erbte der junge Reporter, auch das Aussehen, den runden Kopf, bekam er. Hergé erklärte in einem Interview mit Numa Sadoul, dass Tintin Tutors jüngerer Bruder sei. Gerade die einfache Darstellung des neuen Helden, sein runder Kopf, die zwei Punkte als Augen, die längliche Nase, aber vor allem die Haartolle sollten für den großen Erfolg Tintins ausschlaggebend sein.²⁰⁴

Tintin wurde so zum unschlagbaren Helden in Hergés gleichnamigen Comics. Bei der Erschaffung Tintins galt Hergé nicht nur der Pfadfinder „Totor“ als Vorbild und Modell, sondern auch sein jüngerer Bruder Paul.²⁰⁵

Warum die Wahl des Namens „Tintin“ so ausgefallen ist, hat Hergé nie näher erklärt. Es war viel mehr der erste Namen, der ihm in den Sinn gekommen ist. Georges Remi hatte als Kind oft Rabiers „*Tintin Lutin*“ gelesen, weshalb sich daraus schließen lässt, dass ihn diese Kindererzählung inspiriert hat. Wie auch „Totor“ besitzt Tintin keinen Nachnamen. Im Comic wird er meist im deutschen Comic mit „Herr Tim“ angesprochen.²⁰⁶

Im Gegensatz zu den anderen Personen in „*Les Aventures de Tintin*“ verändert sich Tintin kaum. Er ist ein altersloser Charakter mit etwa 18 Jahren, der in den

²⁰³ vgl. Farr, Michael: Tim & Co. Carlsen Comics, Hamburg, 2009: 11

²⁰⁴ vgl. ebd.: 13

²⁰⁵ vgl. Peeters, Benoît (2006): 76

²⁰⁶ vgl. Farr, Michael (2009): 17

ersten Alben ein etwas linkisches, aber gutgemeintes Verhalten zeigt. Sein Charakter entwickelt sich im Laufe der Alben nicht weiter, nur sein Aussehen und seine Bekleidung verändern sich manchmal (wenn Tintin beispielsweise im Kongo ist, trägt er die zur damaligen Zeit typische Expeditionsuniform).²⁰⁷

Tintin ist frei von Lastern und wird zu einem Vorbild. Er trinkt nicht, wie es Kapitän Haddock macht, und lässt sich auch nicht von Verlockungen verführen, wie es häufig bei Milou der Fall ist. Er ist ein wissbegieriger, junger Mann, der das Abenteuer sucht. Im Verlauf der Comicalben wird Tintin immer mehr zum Detektiv und seine Reportertätigkeiten treten in den Hintergrund. Tintin ist nicht nur ein hilfsbereiter Held, der jedes Abenteuer bravourös meistert, sondern ist auch ein Tausendsassa, denn er kann jedes Auto und Motorrad fahren, eine Lokomotive steuern, ein Flugzeug oder einen Helikopter fliegen und sogar ein U-Boot lenken. Er beherrscht jede moderne Technik und mit Hilfe seiner Gefährten gelingt es ihm, jedes Hindernis zu überwinden.²⁰⁸

Hergé hat mit Tintin einen Alleskönner erschaffen, der die menschlichen Stärken sowie Tugenden verkörpert und in dem sich alle Lesenden, egal welchen Alters, wiederfinden können.

5.2 Milou

Fast jeder Held hat einen treuen Wegbegleiter – in Tintins Fall ist es sein Hund Milou. Von Beginn an ist Milou an der Seite des Reporters und begleitet ihn in jedes Abenteuer. Milou, der weiße Foxterrier, trägt im Französischen einen eher originellen Namen. Auf Deutsch wird der kleine Vierbeiner „Struppi“ genannt, was ein sehr geläufiger Hundename ist. Der französische Name „*Milou*“ ist so besonders, weil er ebenso der Spitzname Hergés erster Liebe, Marie-Louise van Cutsem, war.²⁰⁹

²⁰⁷ vgl. Farr, Michael (2009): 18

²⁰⁸ vgl. ebd.: 19

²⁰⁹ vgl. Farr, Michael (2009): 24

Milou ist ein treuer Begleiter, der bei einigen Gelegenheiten das Leben seines Herrchens rettet und nicht davor zurückschreckt in gefährlichen Situationen Tintin beiseite zu stehen. Milou ist ein fast furchtloser Gefährte und kämpft gegen größere Bösewichte, womit er die typischen Eigenschaften eines Hundes besitzt. Nur Spinnen fürchtet der kleine Begleiter. Im Gegensatz zu seinem Besitzer hat Milou jedoch einige Laster. Allen voran sein guter Appetit, der ihm manchmal zum Hindernis wird. Wegen seiner Verfressenheit muss sich der kleine Hund an manchen Stellen für Gut oder Böse entscheiden (zum Beispiel soll Milou eine wichtige Botschaft übermitteln und findet auf seinem Weg einen Knochen. Es stellt sich jetzt für ihn die Frage, ob er die Botschaft in Form eines Zettels fallen lassen soll, um an dessen Stelle den Knochen zu nehmen, oder diese überbringt.)²¹⁰

Der kleine Vierbeiner ist nicht nur ein stiller Begleiter und Helfer, denn Hergé hat ihm nicht nur die „Hundesprache“, sondern auch die „Menschensprache“ verliehen. Seine Texte werden zwar nicht von den anderen Figuren verstanden, dienen aber der Vervollständigung der Handlung. Die Kommentare aus der Hundeperspektive lockern die Erzählung auf, weshalb der „sprechende“ Milou für die Geschichte unverzichtbar wurde.²¹¹

Mit dem Auftreten von Kapitän Haddock, einem etwas lauten und wilden Gesellen, wird Milou etwas verdrängt. Zwischen den beiden Charakteren entsteht eine gewisse Rivalität um den Platz an der Seite Tintins. Milou verliert mit der Erscheinung Haddocks nicht nur seinen exklusiven Stellenwert neben Tintin, sondern auch die Dialoge zwischen Herrchen und Hund sowie die Kommentare Milous werden immer weniger.²¹²

²¹⁰ vgl. Farr, Michael: 29

²¹¹ vgl. ebd.:25

²¹² vgl. ebd.: 31

5.3 Kapitän Haddock

In „Die Krabbe mit den goldenen Scheren“ (1941) tritt Kapitän Haddock das erste Mal auf und wird nach diesem gemeinsamen Abenteuer mit Tintin zu dessen neuem Wegbegleiter.

Mit diesem Gefährten erhält Tintin einen Gegenpol, denn Haddock ist ein Charakter, der unzählige menschliche Fehler besitzt. Man kann sich mit ihm leichter identifizieren als mit dem heroischen Tintin. Kapitän Haddock ist auch die einzige Figur die in „Les Aventures de Tintin“ eine Familiengeschichte und somit Vergangenheit erhält.²¹³

Kapitän Haddock ist ein sehr lebhafter, lauter und aufbrausender Charakter. Er lässt seinen Emotionen freien Lauf – er schreit, trinkt, weint oder lacht und das immer mit seinem gesamten Körper. Im Gegensatz zu Tintin hat er eine Fülle an Gesichtsausdrücken, die sich je nach seiner Laune verändern. Kapitän Haddocks häufigster Satz in den Comicalben ist wohl: „Mille sabords!“ (auf Deutsch: „Hunderttausend heulende Höllenhunde“). Die häufig verwendeten Kraftausdrücke seinerseits und sein Drang zum Alkoholismus sind seine Markenzeichen.²¹⁴

5.4 Dupont und Dupond

Die Dupondts sind in fast allen Alben neben Tintin vorhanden. Die beiden Detektive, die nur all zu sehr an „Dick und Doof“ erinnern, sind in einem Nebenhandlungsstrang immer bemüht, einen Fall aufzuklären. Die beiden Charaktere ähneln sich sehr, das Einzige woran man sie unterscheiden kann ist ihr Schnauzbart – Duponds Schnauzer ist gerade und Duponts am Ende gezwirbelt.²¹⁵

²¹³ vgl. Farr, Michael: 35

²¹⁴ vgl. ebd.: 39

²¹⁵ vgl. Baetens, Jan: 75

Die Aufgabe der Dupondts in Hergés Comic ist, die Handlung aufzulockern. Sie verstehen oft genug Sachen falsch, stolpern und tragen die auffälligsten und lustigsten Verkleidungen, wenn sie allerdings unentdeckt bleiben wollen.²¹⁶

Als Vorbild für die beiden Figuren haben Hergés Vater und dessen Bruder gedient, denn diese erschienen auch oft im Partnerlook und waren, sowie die Dupondts, unzertrennlich.²¹⁷

5.5 Professeur Tournesol

Erst im elften Abenteuer von Tintin hat Professor Bienlein, wie er auf Deutsch genannt wird, seinen ersten Auftritt. Professeur Tournesol ist ein stark schwerhöriger und verwirrter Erfinder. Dank ihm kann Kapitän Haddock auch in „Der Schatz Rackhams des Roten“ das Schloss seiner Vorfahren zurückkaufen.

Tournesol verhält sich oft und treibt aus diesem Grund Kapitän Haddock in den Wahnsinn. Es ist diese durch die Missverständnisse entstandene Situationskomik, die den charmanten Charakter des Professors ausmacht.²¹⁸

5.6 Bianca Castafiore

Die einzige Frau, die in Hergés Comic „*Les Aventures de Tintin*“ eine Rolle spielt, ist Bianca Castafiore. Die Opernsängerin ist in den Comicalben zwar nicht immer präsent, es wird aber des Öfteren von ihr gesprochen oder man kann im Hintergrund der Bilder ihren Namen auf Opernplakaten erkennen.²¹⁹

Hergé verkörpert in ihr das Schöne. Bianca Castafiore hat ein großes Interesse an schönen Abendroben und besitzt eine äußerst wertvolle Schmucksammlung. Tintin hegt in allen Comicalben nie ein sichtbares Interesse an Frauen. Professeur Tournesol hingegen ist ihrem Charme verfallen und bekundet dies

²¹⁶ vgl. Farr, Michael: 63

²¹⁷ vgl. Peeters, Benoît (2006): 29

²¹⁸ vgl. ebd.: 45-52

²¹⁹ vgl. ebd.: 67

mit romantischen Gesten, die allerdings von der Sängerin nicht erwidert werden. Man kann feststellen, dass ihr Auserwählter Kapitän Haddock ist, den sie immer gerne umarmt und bemuttert.²²⁰

²²⁰ vgl. Farr, Michael: 75

6. Inhalt der drei ausgewählten Comics

Um die Comics von Hergé mit der animierten Verfilmung von 1990/91 und den 3D-Film von Steven Spielberg vergleichend analysieren zu können, bedarf es einer kurzen Inhaltsangabe.

Da der Film von Steven Spielberg auf den Alben *„Le Crabe aux Pinces d’Or“*, *„Le Secret de la Licorne“* und *„Le Trésor de Rackham le Rouge“* basiert, werde ich nun das Wesentliche dieser drei Comics kurz wiedergeben.

Die drei Comics ähneln stark einer Piratenabenteuergeschichte. Als Vorbild für Hergés Piratengeschichte zieht der Comiczeichner einen der bekanntesten Archetypen der Abenteuerliteratur heran – nämlich den Roman *„Die Schatzinsel“*, geschrieben von dem britischen Autor Robert Louis Stevenson.²²¹

6.1 „Die Krabbe mit den goldenen Scheren“²²²

In *„Le Crabe aux Pinces d’Or“* ist Hergés typische Art, mehrere Geschichten parallel zu erzählen; sehr deutlich erkennbar. So findet zum Beispiel gleich am Anfang der Geschichte Milou, der treue Begleiter und Hund Tintins, eine Blechdose mit einem Etikett, das eine Krabbe zeigt, im Müll. Die Dupondts sind einer Falschmünzerbande auf der Spur. Zugleich wird ein Bettler tot aufgefunden, der eine Nachricht über ein albanisches Frachtschiff, die *Karaboudjan*, bei sich trägt und ebenfalls ein Etikett einer Krabben-Konservendose eingesteckt hatte.

Tintin hat die Gabe, Geschehnisse miteinander zu verbinden, und macht sich auf die Suche nach dem Frachter und findet heraus, dass sich auf dem Schiff Rauschgifthändler befinden. Dort wird er schließlich von der Mannschaft im Maschinenraum eingesperrt. Über eine Schiffsluke kann er flüchten und trifft auf Kapitän Haddock, der ebenfalls von seiner Mannschaft festgehalten wird und durch regelmäßige Whiskyzufuhr von der Crew betäubt wurde.

²²¹ vgl. Körber, Joachim: 102

²²² vgl. Hergé: *Die Krabbe mit den goldenen Scheren*, Carlsen Comics, 1998

Tintin, Milou und Kapitän Haddock schaffen es, vom Frachter mit einem Rettungsboot zu flüchten. Man schickt ihnen ein Wasserflugzeug hinterher, um sie aufzuhalten, jedoch gelingt es Tintin, Milou und Kapitän Haddock auch dieses zu übernehmen. Das Flugzeug stürzt inmitten der marokkanischen Wüste ab, weil Haddock in seinem alkoholisierten Zustand Tintin am Steuer des Flugzeugs bewusstlos geschlagen hatte. Sie gelangen über Umwege nach Marokko, wo sie das Schiff, die Karaboudjan, wiederfinden.

Nach einigen Zwischenfällen gelingt es ihnen, den Rauschgifthandel zu zerschlagen und das Verbrechen zu klären.

In diesem Album begegnen sich Tintin und Kapitän Haddock zum ersten Mal und eine beständige Freundschaft entwickelt sich. Neben Milou, Tintins treuem Hund, wird nun auch der neu gewonnene Freund zu einem hilfreichen Begleiter.

6.2 „Das Geheimnis der Einhorn“²²³

Die beiden Alben *„Le Secret de la Licorne“* und *„Le Tresor de Rackham le Rouge“* schließen aneinander an. Es geht hier prinzipiell um eine Schatzsuche, genauer um die Suche nach dem verlorenen Schatz der Familie Haddock. In diesen Alben gibt es wiederum mehrere Handlungsstränge.

„Das Geheimnis der Einhorn“ behandelt die Suche nach dem Geheimnis um das Holzmodell der Einhorn, einem Nachbau des Schiffes eines Ahnen von Kapitän Haddock. Tintin selbst hat eines der Schiffe auf einem Flohmarkt erworben. Kaum hat Tintin das Schiffsmodell gekauft, wollen es ihm zwei eigenartige Männer abkaufen und bieten ihm hohe Summen dafür. Als Tintin seinem Freund Kapitän Haddock das Modell zeigt, erkennt dieser die Ähnlichkeit mit dem Schiff seiner Vorfahren, das den Namen „Einhorn“ trägt. Kapitän Haddock beginnt Tintin die Geschichte seiner Vorfahren, insbesondere jene des Frantz Chevalier de Hadoque, zu erzählen.

²²³ vgl. Hergé: Das Geheimnis der Einhorn, Carlsen Comics, 2011

Nach mehreren Verwicklungen und dem Diebstahl des Schiffes wird klar, dass ein Mysterium das Modell umgibt. Tintin, der zum Detektiv wird und versucht, das Geheimnis aufzuklären, wird schließlich entführt und in einem Keller eingesperrt. Später stellt sich heraus, dass es sich um den Keller von Schloss Moulinsart (auf Deutsch: Mühlenhof) handelte, welches früher im Besitz der Vorfahren von Kapitän Haddock war. Am Ende der Abenteuer „Das Geheimnis der Einhorn“ und „Der Schatz Rackhams des Roten“ erwirbt der Kapitän das Schloss und es wird in zukünftigen Geschichten zum Domizil von Tintin und Haddock.

Es stellt sich am Ende der Handlung heraus, dass sich im Mast des Modells ein Pergament befindet, das Hinweise zu einem versteckten Schatz liefert. Der zweite Handlungsstrang in diesem Comic, neben der Aufklärung des Geheimnisses und der Ahnengeschichte von Kapitän Haddock, stellt die Suche der Dupondts nach einem Taschendieb dar.

In „Das Geheimnis der Einhorn“ benutzt Hergé auch erstmals Rückblenden, wenn er Haddock über seinen Vorfahren berichten lässt. Durch Kapitän Haddocks Erzählung von seiner Familie, wird dieser zur einzigen Figur in Hergés Comics, die eine Vergangenheit erhält.

6.3 „Der Schatz Rackham des Roten“²²⁴

„*Le Trésor de Rackham le Rouge*“ setzt die Handlung von „Das Geheimnis der Einhorn“ fort. In diesem Abenteuer Tintins trifft dieser nicht nur auf die letzte bedeutende Figur, die Hergé dem *Tintin*-Kosmos hinzugefügt hat, Professor Tournesol (Professor Bienlein auf Deutsch), sondern ist auf der Suche nach dem verlorenen Schatz der Einhorn.

Tintin findet heraus, dass es drei Modelle des Schiffes, der Einhorn, gibt und dass sich in jedem dieser Holzmodelle ein Pergament versteckt befindet. Legt

²²⁴ vgl. Hergé: *Der Schatz Rackhams des Roten*, Carlsen Comics, 2011

man die drei Pergamente übereinander, so ergeben sie die Koordinaten des Ortes, wo sich der Schatz befindet.

Nachdem sie die Insel, auf der der Schatz vergraben sein soll, gefunden haben, machen sie sich mit Professor Tournesol auf die Reise. Mehrere Tauchgänge mittels einer Konstruktion des Professors erweisen sich jedoch als Fehlschlag, denn es kann kein Schatz bei der gesunkenen Einhorn gefunden werden.

Als Tintin und seine Gefährten von der Reise zurückkommen, findet Professor Tournesol heraus, dass Kapitän Haddock der rechtmäßige Erbe des Schlosses Moulinsart ist. Der Professor ermöglicht Haddock mit dem Geld, das er für die Patentierung seines Unterwasserbotes bekommt, das Schloss zurückzukaufen.

Als Tintin und Kapitän Haddock im Keller des Schlosses einen Globus mit der Insel, auf der sie gerade eine vergebliche Schatzsuche durchgeführt haben, finden, erweist sich diese Insel als Knopf und der Globus öffnet sich. Im Globus befindet sich letzten Endes der Schatz, nach dem sie gesucht haben.

Die animierten Verfilmungen von 1990/91 halten sich inhaltlich sehr genau an die Comicvorlagen von Hergé. Steven Spielbergs 3D-Verfilmung basiert auf den drei Comics, doch werden nur wenige inhaltliche Elemente übernommen und diese auch chronologisch vermischt, wie Tintins Kauf des Modells der Einhorn auf einem Flohmarkt, die Begegnung mit Kapitän Haddock und die Suche nach dem Taschendieb. Auch Personen werden hinzugefügt oder bekommen sogar eine neue Rolle wie zum Beispiel Herr Sakharin, der bei Hergé ein einfacher Kunstsammler ist und bei Spielberg als Bösewicht auftritt. In Kapitel 8 wird noch näher auf die unterschiedlichen Filmadaptationen eingegangen.

7. Medienwechsel – Vom Comic zum Film

7.1 Intermedialität

Der Begriff „Intermedialität“ ist der Oberbegriff (Hyperonym) für alle grenzüberschreitenden medialen Phänomene. In der intermedialen Forschung werden vor allem die Beziehungen zwischen den unterschiedlichen Medien wie zum Beispiel Text, Film und Musik näher betrachtet. Die Bedeutung des Intermedialitätsbegriffs kann je nach Theorie und Kontext der Untersuchungen variieren. Aufgrund der zahlreichen Verwendungsmöglichkeiten bezeichnet Irina O. Rajewsky in Anlehnung an Umberto Eco die Intermedialität auch als „*termine ombrellone*“ (italienisch: Schirmbegriff).²²⁵

Die Intermedialität ist kein neues medienwissenschaftliches Phänomen, da es sich bereits in den 70ern, 80ern und 90ern des 20. Jahrhunderts mit der starken Verbreitung der neuen technischen audiovisuellen Medien entwickelt hat. Schon viel früher gab es textliche Beschreibungen von Gemälden und Gesang wurde verschriftlicht. Dieser Wechsel von einem Medium in ein anderes – vom Bild zum Text – sind Merkmale der Intermedialität.²²⁶

Es sind also zwei Etappen bei der Entwicklung der Intermedialität zu erkennen. Aus dem Bereich der Komparatistik entwickelte sich der Zweig der Intermedialität heraus, der sich anfangs primär mit der Wechselbeziehung zwischen Literatur, der bildenden Kunst und der Musik befasste. Mit dem neuen Medium Film (Anfang des 20. Jahrhunderts) konzentrierte sich die Forschung vermehrt auf die Beziehung Literatur-Film, beziehungsweise Film-Literatur.²²⁷

Es liegt aber primär an der Durchsetzung der neuen digitalen Genres, dass sich die intermediale Forschung intensiviert. Es kommt immer häufiger zu

²²⁵ vgl. Rajewsky, Irina O.: Intermedialität. A. Francke UTB, 2002: 11

²²⁶ vgl. ebd.: 31

²²⁷ Rajewsky, Irina O.: 8

Adaptionen und Überführungen eines Mediums in ein anderes (zum Beispiel Literaturverfilmungen).²²⁸

Die Intermedialität ist somit als ein formales Verfahren anzusehen, dass Medienweiterentwicklungen als Transformationsprozesse zwischen unterschiedlichen medialen Erscheinungen – Text, Film, Radio, Bühne – sieht. Die Intermedialität bezeichnet die Verbindung und auch den Übergang von einem Medium in ein anderes.²²⁹

Unter dem Oberbegriff Intermedialität ist eine Vielzahl an heterogenen Phänomenen einzuordnen. Als Subkategorien, aber auch zum Teil als gleichwertige Kategorien der Intermedialität, lassen sich die Multimedialität, die Plurimedialität, die Transmedialität, der Medienwechsel und mediale Transformationen bezeichnen. Veroperungen, Verfilmungen oder andere Adaptionen finden ebenso ihren Platz im Bereich der intermedialen Forschung.²³⁰

Irina O. Rajewski unterteilt die Intermedialität in drei unterschiedliche Phänomenbereiche: die Medienkombination, den Medienwechsel und intermediale Bezüge.

Die Medienkombination ist die Verbindung von mindestens zwei unterschiedlichen Medien – Film und Oper. Dieses Phänomen wird auch als mediales Zusammenspiel bezeichnet, bei dem zwei Medien zu einer neuen Mediengattung werden. Solche Medienkombinationen liegen zum Beispiel bei Multimedia-Shows, dem Varieté und auch dem Fotoroman vor.²³¹

Der Medienwechsel, spielt in dieser Arbeit eine Rolle, da hier analysiert wird, inwiefern die filmische Umsetzung des Comics „*Les Aventures de Tintin*“ von Hergé realisiert wurde, besteht darin, dass von einem Ausgangsmedium – dem Comic – in ein neues Medium, das Zielmedium – den Film – gewechselt wurde.

²²⁸ vgl. Naumann, Barbara (Hrsg.): *Figurationen. gender literatur kultur. Intermedialität / Transmedialität*. Böhlau Verlag, Nr. 2, 2007: 110

²²⁹ vgl. Helbig, Jörg (Hrsg.): *Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets*. Erich Schmidt Verlag, Berlin, 1998: 16

²³⁰ vgl. Rajewsky, Irina O.: 6-7

²³¹ vgl. ebd.: 15

Das Medium Comic wird in ein anderes semiotisches System umgewandelt. Beim Medienwechsel ist vor allem die Frage der Umsetzbarkeit – der Grenzen und Möglichkeiten – im Vordergrund.²³²

Bei den intermedialen Bezügen wird in Anlehnung an den Begriff der Textreferenz aus der Intertextualitätsforschung untersucht, wie bestimmte Eigenschaften eines Mediums mit denen eines anderen interagieren. Interessant ist wie Medien Elemente aus einem anderen übernehmen können. Die filmische Schreibweise oder Filmisierung der Literatur wäre in diesem Fall als Beispiel zu nennen.²³³ Autoren versuchen Elemente, die dem Film angehören (wie die Montage oder narrative Struktur), in ihren Werken einzubauen, denn das Medium Film hat dem Publikum eine neue Wahrnehmung der Dinge und auch Darstellungsweise gegeben.²³⁴

In den weiteren Kapiteln wird der Medienwechsel eine vordergründige Rolle spielen. Die Grenzen und Möglichkeiten filmischer Literatur und Comic Adaptionen werden näher betrachtet, um in Kapitel 8 die Verfilmungen von Hergés Comic nicht nur filmanalytisch zu betrachten, sondern auch ein Augenmerk auf die Umsetzbarkeit zu legen.

7.2 Verfilmungen literarischer Werke – Möglichkeiten und Grenzen

Literaturverfilmung oder Adaptation bedeutet, dass ein literarischer Stoff für ein anderes Medium bearbeitet wird. Wird ein literarischer Stoff in das Medium Film übersetzt, so setzt dies immer eine formale und konzeptuelle Überarbeitung des Ursprungsmediums voraus.²³⁵

Der Wechsel von einem Medium in ein anderes findet zwischen Medien unterschiedlicher Kunstgattungen, aber auch derselben Kunstgattung statt.

²³² vgl. Rajewsky, Irina O.: 16

²³³ vgl. ebd.: 17

²³⁴ vgl. ebd.: 39

²³⁵ vgl. Hunkeler, Thomas; Keller, Johannes; Spoerri, Bettina (Hrsg.): Variations. Literaturzeitschrift der Universität Zürich. FilmSprache. Film & Langage. Film & Language. Peter Lang Verlag, Nr.4, 2000: 73

„Adaptation“ kann zwei Bedeutungen haben, da es den Vorgang aber auch das Resultat der Verfilmungen bezeichnet.²³⁶

Der Vorgang bezieht sich auch auf die Überarbeitung des literarischen Erzähltextes, der unterschiedlichsten Gattungen entstammen kann. Romane, Novellen, Short Stories oder Dramatexte werden als Vorlage für filmische Adaptionen verwendet. Die Vorlagen werden zunächst in die dramaturgische Form des Drehbuchs umgewandelt und schließlich in eine vertonte Abfolge von Bildern transformiert.²³⁷

Das Resultat ist das fertige Produkt der Filmadaptation und stellt einen Spielfilm mit einer literarischen Grundlage dar.²³⁸

Bei der Erstellung einer Literaturverfilmung geschieht ein Wechsel vom typographischen zum kinematographischen Medium. Der Erzählstoff wird einem Bearbeitungsprozess unterzogen, um die Charakteristika des neuen Mediums aufzunehmen und so im Fall der Literaturverfilmungen dem Medium Film zu entsprechen. Eine bloße Übernahme des Inhalts ohne jegliche Selektion würde der Gattung Film nicht entsprechen und die Vorlage abwerten.²³⁹

Die Bearbeitung filmischer Literaturadaptionen muss beim Medienwechsel auf einen Komplex interner wie externer Faktoren Rücksicht nehmen. Die internen Faktoren beziehen sich auf das Werk im Ganzen, auf den Inhalt, die Materialien und weitere Eigenschaften der beiden Medien. Die externen Faktoren umfassen die Produktion sowie Angaben der Produzenten. Interne als auch externe Faktoren können bei der Adaptation gleichgewichtet sein oder einer der beiden bildet den Schwerpunkt bei der Analyse.²⁴⁰

Die Aufgabe des Regisseurs ist es, ein gewisses Bild zu vermitteln, weshalb die Wahl der Szenen, Perspektiven, Personen und auch des Hintergrundes im Film

²³⁶ vgl. Schwab, Ulrike: Erzähltext und Spielfilm. Zur Ästhetik und Analyse der Filmadaptation. LIT Verlag, Berlin, 2006: 29

²³⁷ vgl. ebd.

²³⁸ vgl. ebd.: 29

²³⁹ vgl. ebd.: 42

²⁴⁰ vgl. ebd.: 31

eine große Rolle spielen. Die richtige Auswahl der Elemente kann verhindern, dass es sich bei der Adaptation um eine „plumpe“ Kopie handelt.²⁴¹ Stimmung und Spannung können nicht nur durch die Wahl der Einstellungen erzeugt werden, sondern auch durch die musikalische Komponente, die die Erzählung unterstreicht.²⁴²

*„Après tout, ce qui nous intéresse devant une adaptation, ce n'est pas la possibilité de retrouver l'œuvre originale dans l'œuvre filmée, mais la réaction de l'auteur du film devant l'œuvre originale.“*²⁴³

Dies bedeutet also, dass bei der Adaptation es nicht von Bedeutung ist, das literarische Ausgangswerk eins zu eins wiederzufinden, sondern es ist die Art, wie der Regisseur das literarische Werk in ein anderes Medium bringt, welche es interessant ist zu analysieren.

Literaturverfilmungen müssen keiner fixen Form entsprechen. Ihr Erscheinungsbild variiert von Land zu Land und auch Status und Funktion haben sich seit der Entwicklung zu Tonfilm verändert.²⁴⁴

Die Verfilmung literarischer Werke ist schon seit der Entstehung der ersten Filmstreifen ein beliebter Inhalt. Schon die Brüder Lumière, Méliès, Clément Maurice und Ferdinand Zecca waren unter anderem die Vorreiter auf dem Gebiet der Literaturverfilmungen und der ersten französischen Langzeitfilme.²⁴⁵

In Frankreich war die Filmproduktion stark von literarischen und theatralischen Themen geprägt, weshalb die französische Filmgeschichte und die Literatur- sowie Theatergeschichte Frankreichs sich gegenseitig beeinflusst haben und nicht voneinander trennbar sind.²⁴⁶

²⁴¹ vgl. Hunkeler, Thomas; Keller, Johannes; Spoerri, Bettina (Hrsg.): 74

²⁴² vgl. ebd.: 75

²⁴³ Renoir, Jean (1974) in Albersmeier, Franz-Josef : Theater, Film und Literatur in Frankreich. Medienwechsel und Intermedialität. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, 1992: 170

²⁴⁴ vgl. Albersmeier, Franz-Josef / Roloff, Volker (Hrsg.): Literaturverfilmungen. Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1989: 19

²⁴⁵ vgl. ebd.: 24

²⁴⁶ vgl. Albersmeier (1992): 177,

Die Geschichte der Medien seit der Vervielfachung der Medien zunehmend von Intermedialität und Medienwechsel geprägt. Dieser Medienwechsel geschieht nicht immer in eine Richtung – von Text zu Film –, sondern es werden heutzutage Romane nach Filmen geschrieben und Filmdrehbücher für die Bühne adaptiert.²⁴⁷

Aus manchen literarischen Werken werden nicht nur reale Filmadaptationen, sondern auch animierte Einzelbilder. Die Oper „*Carmen*“ wird nicht nur verfilmt, sondern 1934 von der Trickfilmkünstlerin Lotte Reiniger in Berlin in Form eines Silhouettenfilms uraufgeführt. Im Stop-Motion-Verfahren wurde Bild für Bild aufgenommen.²⁴⁸

Literaturverfilmungen müssen oft mit dem Vorurteil kämpfen, dass sie ihre Vorlage nur kopieren und es so zu einer Abwertung derselben kommt. Durch die Wahl des Regisseurs bezüglich der Einstellungen und musikalischen Untermalung kann jedoch ein neues eigenständiges Werk entstehen. Die filmischen Techniken können, wenn diese bewusst eingesetzt werden, der Literaturverfilmung neue Möglichkeiten der Darstellung bieten. Die Schwierigkeit bei Realverfilmungen von Comics – neben der Gefahr, die Bilder eins zu eins zu überspielen – ist vor allem die Grenzenlosigkeit, die der Comic in seiner Darstellungsform hat.

7.3 Vom Comic zum bewegten Bild

Viele Comics wurden schon als Vorlage für zahlreiche Filmproduktionen verwendet. Es war zunächst der Zeichentrickfilm, der den Comics den Weg in das Medium Film ermöglichte. Ab den 30er Jahren des 20. Jahrhunderts kam es ebenso zu einigen Realverfilmungen. Die weitverbreiteten Comics dienten selbst manchmal häufiger als Filmvorlagen als ihre jeweiligen Buchversionen.²⁴⁹

²⁴⁷ vgl. Albersmeier (1989): 17

²⁴⁸ vgl. Möller, Kirsten / Stephan, Inge / Tacke, Alexandra (Hrsg.): *Carmen. Ein Mythos in Literatur, Film und Kunst*. Böhlau Verlag, Köln Weimar Wien, 2011: 77

²⁴⁹ vgl. Riha, Karl: 20

Was kann die Beliebtheit, Comicvorlagen zu verfilmen, erklären? Zunächst einmal sind sich Comic und Film auf mehreren Ebenen ähnlich: Die Handlungsabläufe werden bei beiden Medien durch das Auftreten von Figuren und Akteuren dem Publikum optisch präsentiert. Beim Theater und Film wird zur optischen Darstellung auch das gesprochene Wort hinzugefügt, das beim Comic schriftlich und somit stumm bleibt.²⁵⁰

Zwischen 1930 und 1956 produzierte man in Hollywood 231 Comicrealverfilmungen. Diese erschienen in Form von Serials – zusammenhängende zwanzigminütige Kurzfilme, die in 12 bis 15 Teilen wöchentlich am Abend in den Kinos vorgeführt wurden. Die Serials ähnelten sich sehr stark, da ihre Handlung meist dieselbe war, denn bestimmte Handlungsstränge hatten sich als sehr erfolgreich und beliebt beim Publikum erwiesen.²⁵¹

Die frühen Comic-Strips erinnern noch eher an Theaterstücke, die Blickwinkel sind immer gleich groß und die Darstellung bleibt im Rahmen des bühnenmäßigen Darstellbaren. Ab Mitte der 1920er hingegen lässt sich ein Wandel in der Form des Erscheinens feststellen. In den Comics werden nun vermehrt die Mittel der Filmaufnahme wie zum Beispiel die Großaufnahme oder die Detailaufnahme genutzt. Die Entwicklungsgeschichte des Comics ist sehr an die des Films geknüpft, denn es sind viele Parallelen zu erkennen, die wohlmöglich auf dem Interesse an Verfilmungen von Comics beruhen.²⁵²

In den Serials wurden feste Grundstrukturen verwendet, um deren Erfolg zu sichern. Der Held und sein Abenteuer wurden in der ersten Folge vorgestellt, wobei es nur selten in den folgenden Episoden zu einer Weiterentwicklung der Handlung oder Charaktere kam. Comics boten sich bestens als verfilmbares Material an, da die Comichelden sehr beliebt waren. Aus den Comic-Strips

²⁵⁰ vgl. Leinweber, Horst: 62

²⁵¹ vgl. Ofenloch; Simon: 14-15

²⁵² vgl. Leinweber, Horst: 63

waren sie dem Publikum schon bekannt, weshalb eine weitere detaillierte Beschreibung überflüssig war.²⁵³

Als Beispiel für beliebte Comicadaptationen sind „Batman“, der sogar gleich zweimal verfilmt wurde (1942 und 1966) und auch „Flash Gordon“ zu nennen.²⁵⁴ In den 60er und 70er Jahren des 20. Jahrhunderts wurden für das Fernsehen viele neue Comichelden auf die Leinwand gebracht. Nicht nur die Figuren von „Marvel Comics“, sondern auch die des konkurrierenden Comicverlags „DC Comics“ wurden für die neuen Filmproduktionen verwendet.²⁵⁵

Diese frühen Comicverfilmungen waren künstlerisch nicht sehr ausgereift, denn die Comicvorlagen wurden meist ohne Modifikationen oder Transformationen einfach übernommen. Beim Medienwechsel vom Comic zum Film wurden nur Personen und Handlung übertragen. Auf die ästhetischen Charakteristika und Besonderheiten der einzelnen Medien wurde nicht Rücksicht genommen.²⁵⁶

Wegen der einfachen Übernahme der Handlung und Personen aus dem Comic, entstand oftmals bei der Realfilmversion unfreiwillige Komik und die Geschichten wirkten einfallslos. Bedeutsam für den Comic und dessen Verfilmung als Serial war der „Cliffhanger“. Das offene Ende sollte dazu dienen, die Zuschauenden gespannt auf die nächste Folge warten zu lassen.²⁵⁷

Der Durchbruch der realen Verfilmung ist Ende 1970 anzusiedeln. Es sind die „Superman“-Verfilmungen von Joe Shuster und Jerry Siegel, die den größten Erfolg dazu beitrugen. Der Comic „Superman“ wurde so erfolgreich verfilmt, dass ab 1978 ungefähr alle drei Jahre eine neue „Superman“-Verfilmung entstand (in dieser Zeit entstanden vier Superman-Filme). Es war auch Ende der 70er Jahre, als sich die Filmtricktechnik sehr schnell weiterentwickelte und das im Comic zuvor Unmögliche nun auch filmisch dargestellt werden konnte.

²⁵³ vgl. Ofenloch; Simon:16

²⁵⁴ vgl. Riha, Karl: 20

²⁵⁵ vgl. Ofenloch, Simon: 21

²⁵⁶ vgl. ebd.: 16

²⁵⁷ vgl. ebd.: 17

Es wurde nun langsam möglich, viele Szenen aus dem Comic, dem keine Grenzen gesetzt waren, auch im Film so glaubwürdig wie möglich darzustellen.²⁵⁸

Ab 1980 nahm die Produktion der Comicverfilmungen, besonders der realen Comicverfilmungen, zu. Durch die neuen Möglichkeiten der Filmtechnik, vor allem ab 1990, und einer genauen Auseinandersetzung mit der Comicvorlage begannen die Adaptionen auch den Kriterien der ästhetischen Gestaltung zu entsprechen, das heißt unfreiwillige Komik zu vermeiden und glaubwürdig zu sein.²⁵⁹

Um auf die Vorlage zu verweisen oder als eine Art Hommage verwenden manche Comicverfilmungen Originalzeichnungen aus den Vorlagen und integrieren dies in den Film.

Bei „*Tintin et les Oranges bleues*“ (1964), einer Realverfilmung entstanden unter der Regie von Philippe Condroyer und basierend auf den Comics „*Les Aventures de Tintin*“ von Hergé, wird eine Originalzeichnung in den Handlungshintergrund eingefügt. In dieser Realverfilmung gehen Tintin und Kapitän Haddock an einem Theater vorbei, an dessen Fassade mehrere Plakate hängen. Auf den Plakaten ist jedoch kein reales Bild zu sehen, sondern die Zeichnung des Comiccharakters Bianca Castafiore, eine Opernsängerin in Hergés Comic. Hier wird ein direkter Bezug zur Comicvorlage hergestellt, indem ein „Standbild“ aus dem Ursprungsmedium in das neue Medium übertragen wurde.²⁶⁰

Wird ein Comic in das Medium Film übertragen, so muss die Kameraarbeit die Aufgabe des lesenden Auges übernehmen. Wie im Comic werden Einstellungen benutzt, um dramaturgische Effekte zu erzielen, und sie beeinflussen auch die Emotionen des Publikums. Die Computeranimation hat in den vergangenen Jahren viel dazu beigetragen, Comicverfilmungen so

²⁵⁸ vgl. Ofenloch, Simon 25-26

²⁵⁹ vgl. ebd.: 32-33

²⁶⁰ vgl. ebd.: 55-56

ästhetisch und glaubwürdig wie möglich zu machen. Die Schwierigkeit der Comicverfilmungen, insbesondere der Realverfilmungen liegt in dieser Intension, die Verfilmung durch ungewollte Situationskomik nicht lächerlich wirken zu lassen. Es waren eher die frühen Comicadaptationen, die mit diesen Problemen zu kämpfen hatten, denn durch die neuen Techniken der Filmindustrie können Szenen des Comics, denen keine Grenzen gesetzt sind, sehr real dargestellt werden.

8. Tintin im Medium Film

In diesem Kapitel werde ich nun näher auf die einzelnen Verfilmungen, die auf den drei Comics „Die Krabbe mit den goldenen Scheren“, „Das Geheimnis der Einhorn“ und „Der Schatz Rackhams des Roten“ (alle erschienen in Carlsen Comics) basieren. Anhand der fünf ausgewählten Filme – die Puppenverfilmung aus 1947, die Animationsadaptation der drei Comics aus 1990/91 und die 3D-Verfilmung von Spielberg aus 2011 – erkennt man nicht nur die Möglichkeiten einer Comicadaptation, sondern kann auch einen Einblick in die Entwicklung der Animationsgeschichte erhalten.

8.1 „*Tintin et Milou*“ erstmals im bewegten Bild

Hergés Interesse am Film begann schon in seiner Kindheit, als seine Mutter ihn zu Kinovorstellungen begleitete. Obwohl Disney an einer Verfilmung seiner Alben kein Interesse hatte, gab Hergé selber Tintin im Medium Film nicht auf. Nach der Erstellung seines Albums „*Le Crabe aux Pinces d’Or*“ übertrug er die Filmrechte dieses neuerschienenen Comics an Wilfried Bouchery. Claude Misonne entwarf nicht nur die Puppen und das Set, sondern war für die gesamte künstlerische Umsetzung des Films verantwortlich. Dieser Film wurde jedoch nur zwei Mal vor Publikum aufgeführt, denn der Filmproduzent Wilfried Bouchery ging bankrott, woraufhin seine Filme und Materialien beschlagnahmt wurden. Der Puppenfilm wurde im Archiv der belgischen *Cinémathèque Royale* aufbewahrt, bis er schließlich 2008 auf DVD erschien und somit jedem zugänglich wurde.²⁶¹

Der Film von Claude Misonne beginnt mit einer Nahaufnahme der Hand eines Zeichners, der Tintin und Milou zeichnet. Die gezeichneten Figuren sind optisch mit den Figuren von Hergé ident.



Abbildung 2:

²⁶¹ vgl. Seeßlen, Georg: 174

Das folgende Bild zeigt dann die Tintin-Puppe und Milou, in derselben Haltung, die dann anschließend im Film zu sehen sind. Nachher wird noch das Album-Cover in den Vorspann integriert. Der Film ist in Schwarz-Weiß gehalten, weshalb das Licht eine wichtige Rolle für die Stimmung darstellt.



Abbildung 3

Neben den Puppen und einem gebastelten Set werden in den Film auch immer Aufnahmen aus der realen Welt eingefügt – beispielsweise ein Hafen, das Meer oder Möwen.

Die Handlung dieser Puppenanimation hält sich fast gänzlich an ihrer Vorlage. An nur zwei Stellen wird die Erzählung verkürzt: Die erste Verkürzung lässt sich feststellen, als Tintin und Kapitän Haddock sich auf den Weg durch die Wüste nach Bagghar machen, denn im Film sieht man hier nur, wie sie sich auf den Weg machen, und die nächste Einstellung zeigt ihre



Abbildung 4: Comic

Ankunft in der Stadt. Die zweite Verkürzung ist am Ende des Films, als man Tintin nicht wieder zu Hause sieht, sondern der Film mit der Übergabe des Bösewichts am Hafen endet. Gleich bleibt jedoch sowohl im Comic als auch im Film das letzte Bild, auf dem man Milou mit einem großen Knochen im Mund sitzen sieht.



Abbildung 5: Im Film dieselbe Einstellung zu finden.

ist



Abbildung 6

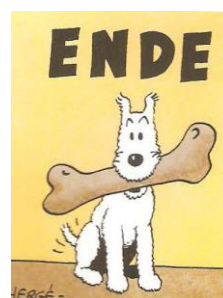


Abbildung 7: Comic

Wie im Comic beginnt der Film gleich mit der Handlung, als Milou eine Dose findet. Von Beginn an, von Bild zu Bild beginnt sich die Erzählung des Abenteuers zu entwickeln. Nicht nur die Handlung ist aus der Vorlage eins zu eins übernommen worden, sondern auch die Figuren sind mit ihrem Comicmodel identisch.

Tintin, Milou und die Dupondts treffen in „*Le Crabe aux Pinces d'Or*“ zum ersten Mal auf Kapitän Haddock. Alle Figuren im Film haben die gleichen optischen Merkmale wie jene aus der Comicvorlage. Sie tragen dieselbe Kleidung und auch Mimik und Gestik werden genauestens übernommen. Die Dialoge der Figuren stimmen überein und auch Milous Stimme bleibt erhalten.

Musik, Geräusche und Stimme ersetzen die lautmalerischen Grapheme. Das graphische „Ring, Ring“ des Telefons wird durch das Geräusch eines läutenden Telefons ersetzt. Je nach Handlungsort werden auch die passenden Hintergrundgeräusche zum Bild hinzugefügt, denn befindet sich Tintin am Hafen, hört man Möwen, das Rauschen des Meeres und die Sirenen der Boote. Die Musik im Off, ein Orchester, unterstreicht die Aktion der Erzählung. Dynamische Musik beschleunigt die Handlung und erzeugt somit Spannung.

Interessant zu sehen ist auch, dass nicht nur Handlung und Personen sehr getreu übernommen wurden, sondern auch die Bauform. Es werden im Film dieselben Einstellungen und Perspektiven verwendet.

Bei der Produktion dieses Puppenfilms wurde viel Zeit in die Herstellung der Figuren und des Sets gelegt, um eine möglichst genaue Verfilmung zu machen. Die Bewegung der Figuren ist sehr stockend und nicht flüssig. Der Medienwechsel vom Comic zum Puppenfilm geschieht hier ohne große Überarbeitung, da die Details in den einzelnen Panels des Comics sehr getreu übernommen werden.

Auffallend ist, dass der Film ein schnelleres Tempo vorgibt als der Comic. Die einzelnen Bilder des Films werden in einem Fluss vor dem Auge des Betrachters abgespielt. Beim Comic hingegen bleibt die Verweilzeit zwischen

den einzelnen Panels und die vorangehenden sowie nachfolgenden Bilder beeinflussen das aktuell betrachtete Bild.

8.2 „Tintin et Milou“ im Zeichentrickfilm

Die nächste Adaptation ist die französisch-kanadische Produktion aus 1990/91, die für das französische Fernsehen gemacht wurde. Außer „Tim im Land der Sowjets“, „Tim im Kongo“ und „Tim und die Alpha-Kunst“, der nie fertiggestellt wurde, wurden alle Alben von Hergé verfilmt. Die neue Überarbeitung der Comics wurde in Kooperation mit Hergés Witwe Fanny Remi realisiert.²⁶²

Alle Adaptionen dieser französisch-kanadischen Produktion beginnen mit einem Vorspann, bei dem in Form von einem Comic-Strip einzelne Reisen von Tintin zusammengefasst sind und in einer Art Schnelldurchlauf auf die vielen



Abbildung8

Abenteuer von Hergés Helden hingewiesen wird. Der Vorspann wird genauso von einer Musik untermalt, die ihrerseits bereits auf Gefahren und Abenteuer hinweist, womit zusätzlich Spannung erzeugt wird.

Bei der Verfilmung von „Die Krabbe mit den goldenen Scheren“ ist auffallend, dass beim Medienwechsel vom Comic zum Zeichentrickfilm einige Veränderungen vorgenommen worden sind.



Abbildung 9

Die Handlung bleibt größtenteils der Comicvorlage treu, doch gleich zu Beginn ist auffallend, dass das Abenteuer anders beginnt. In der Comicvorlage sieht man Tintin und



Abbildung10

Milou, die tagsüber durch die Straßen spazieren. Im Film ist es Abend und man kann zwei Männer in einer dunklen Gasse erkennen.

²⁶² vgl. Seeßlen, Georg: 171

Einer von ihnen ist ein japanischer Detektiv, der andere ein Mitglied der Schiffsmannschaft, auf deren Schiff ein Opiumhandel abgewickelt wird. Zwei weitere Crewmitglieder treten in das Bild und verfolgen den Verräter und stoßen ihn ins Wasser, wo er ertrinkt. Die Leiche wird später von den Detektiven Dupond und Dupont gefunden, die das ganze Hab und Gut des Matrosen aufbewahren. Im Comic wird nur von einer Leiche gesprochen und die Hintergründe des Ertrinkens bleiben ungeklärt. In beiden Fällen trägt der Tote jedoch ein handlungswichtiges Stückchen Papier bei sich – nämlich ein Stück eines Etiketts einer Krabbendose.²⁶³



Abbildung 11

Die zweite Szene im Film zeigt dann – wie im Comic – Tintin und Milou. Milou findet eine Krabbendose, über deren Bedeutung sich Tintin erst später im Klaren wird. Im Comic trifft Tintin anschließend zufällig die Brüder Dupondt. Im Film hingegen hat er einen Termin mit ihnen, denn sie wollen ihm von ihrem Fall, das heißt der Aufklärung des Todesvorgangs des Ertrunkenen, berichten.

Im Film werden auch noch weitere Szenen hinzugefügt, was den Eindruck vermittelt, man wolle an manchen Stellen noch genauer auf manches hinweisen.

Auch das Ende der Filmadaptation von „Die Krabbe mit den goldenen Scheren“ ist nicht dasselbe wie im Comic. Im Film sieht man eine Zeitung, auf deren Seite neben einem Bericht ein Foto abgebildet ist, auf dem Tintin, Milou und Kapitän Haddock zu erkennen sein. Man könnte dies als einen Verweis auf Tintins Präsenz in der realen Welt ansehen, denn Hergé kündigte im „*Le Petit Vingtième*“ die erste Reise seines Helden Tintin und dessen Beruf als echten Reporter, der seine Leser stets auf dem Laufenden seiner Abenteuer halten würde, an.



Abbildung12

²⁶³ vgl. Hergé (1998): 6

Bei der Filmadaptation von „Das Geheimnis der Einhorn“ ist die Handlung analog zu jener im Comic. So wie in „Die Krabbe mit den goldenen Scheren“ werden auch hier Szenen ergänzt oder weggelassen und die Reihenfolge wird verändert. Der Zeichentrickfilm beginnt mit einer Weitaufnahme über den Dächern Belgiens. Während ein Keraschwenk in eine Wohnung geschieht, hört man einen Radiobericht über einen Taschendieb, dem die Polizei auf den Fersen ist.



Abbildung13

Anschließend sieht man einen Zeitungsartikel über die Diebstähle und ein Foto der zuständigen Polizisten. Im Comic hingegen sieht man im ersten Panel einen Zeitungsbericht über den Taschendieb und in den beiden folgenden Panels kann man die Dupondts erkennen, die sich über ihren Fall unterhalten.²⁶⁴



Abbildung14

Ergänzungen im Film werden zum Beispiel vorgenommen, um den Zuschauer auf etwas genauer aufmerksam zu machen. Ein Beispiel aus der Filmadaptation von „Das Geheimnis der Einhorn“ wäre die Szene, als Milou das Modell der Einhorn zerstört. Im Film sieht man, dass, als das Schiffsmodell auf den Boden fällt, ein kleines Zettelchen unter die Kommode rollt (1990/91: 04:57). Im Comic wird auf dieses Detail verzichtet, man findet erst zur selben Zeit wie Tintin das Pergament unter der Kommode, als dieser sich bückt, um nachzusehen, warum Milou darunter kriechen will.²⁶⁵

Interessant ist, dass der Film mit derselben Einstellung endet, wie er begonnen hat – mit der Weitaufnahme über den Dächern Belgiens. Der Comic hingegen endet mit einem Bild der Einhorn – dieses schaut aus, als ob man durch ein Fernrohr blicken würde und das Schiff auf dem Meer sehen würde.

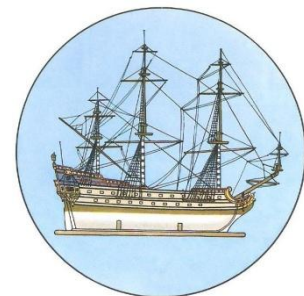


Abbildung 15

²⁶⁴ vgl. Hergé (2011 I): 3

²⁶⁵ vgl. ebd. (2011 I): 13

„Der Schatz Rackham des Roten“ ist die Fortsetzung des Albums „Das Geheimnis der Einhorn“. Im Film wird in Form einer Rückblende kurz erzählt, was zuvor geschehen ist. Die zweite Szene spielt dann schließlich – wie im Comic – in einer Bar am Hafen.

Die Handlung des Comics wurde bei der Verfilmung dieses Albums, wie auch bei den zuvor schon erwähnten, respektiert. Kleine Veränderungen und Adaptionen wurden auch hier gemacht.

Auffallend bei dieser Comicverfilmung ist, dass einige Szenen aus dem Comic in der Verfilmung weggelassen wurden wie zum Beispiel der Kauf der Taucherausrüstung oder der Tauchgang des Kapitän Haddocks.²⁶⁶

Am Filmende wird bei dieser Albumverfilmung in der französischen Version dasselbe Bild wie im Comic zum Abschluss genommen – Tintin, Kapitän Haddock und Professor Tournesol. In der deutschen Verfilmung wird zwar auch dieses Bild als Abschluss genommen nur der Text wird abgeändert. Nach einigen Verständigungsproblemen mit dem Professor rund herum um das Sprichwort „Ende gut, alles gut“ wird dieses am Ende von Tournesol als „Ente gut, Essen gut“ verstanden – im Comic sagt der Professor jedoch „Ende gut, alles Gut“. In der Verfilmung wurde hier noch mehr Situationskomik durch die Schwerhörigkeit des Professors erzeugt.

Die Situationskomik wird im Film viel mehr verstärkt. Bei allen drei Verfilmungen ist auffallend, dass die Dupondts und Professor Tournesol mehr karikiert werden als im Comic. Den Dupondts passieren viele Missgeschicke und die Schwerhörigkeit des Professors führt zu zahlreichen Wortspielen und lustigen Verwechslungen, die besonders Kapitän Haddock die Nerven rauben.

Neben den Abweichungen in der Handlung ist auch eine Veränderung bei den Personen zu erkennen. Rein optisch gleichen sie zwar ihrer Comicvorlage, doch Tintin hat im Film manchmal eine andere Kleidung an. Sehr interessant ist vor allem der Charakter von Kapitän Haddock. Während im Comic sein

²⁶⁶ vgl. Hergé (2011 II): 75-76

Alkoholismus sehr deutlich dargestellt wird, werden im Film hingegen viele Szenen aus dem Comic, in denen der Kapitän dem Alkohol verfällt, einfach gestrichen. Kapitän Haddock bleibt zwar ein Mann mit einigen Lastern, diese werden aber im Film nicht so zum Vorschein gebracht. Eine Veränderung ist auch bei Milou sichtbar, denn dieser verliert im Film seine menschliche Stimme und auch sein „Alkoholismus“ wird in der Verfilmung nicht gezeigt.



Abbildung 16: Im Film ist auf dem Tisch keine Alkoholflasche, im Comic ist diese jedoch vorhanden.



Abbildung 17

Obwohl der Film die Möglichkeit der Stimme und des Tones bietet, erblickt man in einigen Bildern noch Zeichen, die an den Comic erinnern. Fällt eine Figur auf den Kopf, so drehen sich Sternchen und auch Bewegungslinien sind an manchen Stellen sichtbar.

Die Bauform im Film ähnelt jener im Comic stark, allerdings wurden an manchen Stellen die Einstellungen verändert – zum Beispiel werden Figuren, die im Comic in einer Halbnahen gezeigt werden, im Film in einer Nahaufnahme oder einer amerikanischen Aufnahme dargestellt. Der Film benutzt auch das Schuss-Gegenschuss-Verfahren, um mehr auf den Dialog einzugehen. Die Veränderungen, die in der Bauform gemacht wurden, dienen der Unterstreichung mancher Handlungen, um Spannung zu erzeugen und auf etwas hinzuweisen. Es wird auch in den Verfilmungen mit der Filmmusik gespielt, um eine abenteuerliche Stimmung zu erzeugen. Die Filmmusik in der Zeichentrickadaptation ähnelt der Adaptation aus 1947 in keiner Hinsicht, denn bei den Verfilmungen von 1990/91 wird die Musik besser in Szene gesetzt, weil sie nicht mehr eine reine Hintergrundmusik ist, sondern hilft, die Handlung zu vervollständigen. Kurze Töne, gezogene hohe Töne und Trommeln

unterstreichen bei der Zeichentrickverfilmung die Spannung sowie den Wechsel zu einer neuen Szene.

Beim Medienwechsel vom Comic zum Zeichentrickfilm kann man erkennen, dass hier einige Abwandlungen gemacht wurden. Durch die neuen technischen Errungenschaften können bewegte Bilder realistisch dargestellt werden. Es wurde beim Medienwechsel auf jedes einzelne Medium – Comic und Film – eingegangen, weshalb das dem Film Spezifische durch eine Überarbeitung des Comics zur Geltung kommen kann.

Abschließend ist noch zu erwähnen, dass sich an manchen Stellen der Filmadaptation im Hintergrund die Zeichentrickfigur „Hergé“ in das Bild hineinschleicht, was wohl als Hommage an den Comiczeichner zu verstehen ist.

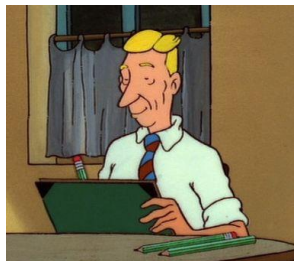


Abbildung 18: Hergé beim Zeichnen dargestellt



Abbildung 19: Neben Tintins Briefkasten wurde im Film auch einer von Hergé hinzugefügt

8.3 „Tintin et Milou“ und das Motion-Capture-Verfahren

Steven Spielberg spielte sich schon seit den 1980ern mit dem Gedanken, die Abenteuer Tintins zu verfilmen. Hergé war sehr an Spielbergs Vorschlag, seine Alben zu verfilmen, interessiert, jedoch kam es aufgrund von Hergés Tod 1983 nie zu einem Treffen zwischen den beiden. Obwohl Steve Spielberg schon fast 30 Jahre lang die Filmrechte an Tim und Struppi besaß, setzte er erst 2011 die Verfilmung mit seinem Film „Die Abenteuer von Tim und Struppi“ um.²⁶⁷

Zuerst plante Spielberg eine Realverfilmung, entschloss sich aber dann, gemeinsam mit Peter Jackson, für eine Produktion mittels Anwendung der

²⁶⁷ vgl. Schickel, Richard: Steven Spielberg. Seine Filme, sein Leben. Knesebeck Verlag, München, 2012: 251

Motion-Capture-Technik. Durch diese Technik erscheinen Leinwandcharaktere, die beinahe wie reale Menschen aussehen, jedoch nicht hundertprozentig als naturgetreue Abbilder angesehen werden.²⁶⁸ Bei diesem Verfahren agieren die Schauspielenden in Ganzkörperanzügen, die mit vielen Magneten ausgestattet sind, die von der Kamera wahrgenommen werden. So gelingt es, Gestik und Mimik genau „einfangen“ zu können.²⁶⁹

Das Motion-Capture-Verfahren war die ideale Technik, um die Comics Hergés vorlagengetreu und authentisch wiederzugeben, da es nicht von Bedeutung ist, dass die Schauspieler große Ähnlichkeit mit den Figuren Hergés haben. Jede Bewegung und jeder Gesichtsausdruck kann durch dieses technische Verfahren in den Film integriert werden und verursacht diesen Eindruck des Realen, den Spielberg dem Film zeigen wollte.²⁷⁰

Steven Spielbergs 3D-Verfilmung basiert auf den 3 Comics „Die Krabbe mit den goldenen Scheren“, „Das Geheimnis der Einhorn“ und „Der Schatz Rackham des Roten“, jedoch werden nur wenige inhaltliche Elemente übernommen und sie werden auch chronologisch vermischt (wie etwa Tintins Kauf des Modells der Einhorn auf einem Flohmarkt, die Begegnung mit Kapitän Haddock oder die Suche nach dem Taschendieb).

Bevor ich auf die Handlung näher eingehe, möchte ich noch kurz den Vorspann erwähnen. Wie bei der Zeichentrickadaptation aus 1990/91 sieht man einige Abenteuer von Tintin, die gut zusammengeknüpft alle Personen zusammenfassen und vorstellen. Die Musik des Vorspannes erinnert an die Jazzmusik der 20er



Abbildung 20

²⁶⁸ vgl. Seeßlen, Georg: 174

²⁶⁹ vgl. HarperCollinsPublisher (Hrsg.), ins Deutsch übersetzt von Wehmeyer, Sven-Eric: Die Abenteuer von Tim und Struppi. Das Buch zum Film. Carlsen Comics, Hamburg, 2011: 40

²⁷⁰ vgl. ebd.: 14

und 30er Jahre des 20. Jahrhunderts.²⁷¹ Viele lautmalerische Grapheme aus den Comicalben werden wiederverwendet. Schreibmaschinen und Zeitungsartikel weisen auf Tintins Bekanntheit und seinen Beruf als Reporter hin. In der 3D-Verfilmung wird die erste Szene



Abbildung 21

mit einer farblichen Überleitung vom Vorspann zu einer Farbpalette eines Malers begonnen. Der Maler ist kein Geringerer als Hergé selber, der Tintin zeichnet. Wie in den kanadisch-französischen Verfilmungen wird durch das Einfügen Hergés dieser für sein Comicwerk honoriert.



Abbildung 22



Abbildung 23: Im Vorspann kann man die Intermedialität oft sehr gut erkennen. So werden auf einer Bahnhofstafel alle Länder in denen Tintin auf Abenteuer war aufgelistet.

Die erste Szene spielt auf dem Flohmarkt und erinnert an den Anfang von „Das Geheimnis der Einhorn“. Man erkennt die Dupondts, die auf der Suche nach dem Taschendieb sind, der Taschendieb schleicht in der Menge des Flohmarktes herum und auch Tintin und Milou befinden sich an diesem Ort. Wie im Comic erblickt Tintin das Modell der Einhorn und erwirbt es. Der weitere Verlauf der Szene ist wie im Comic. Sakharin, der in Hergés Comic ein einfacher Sammler ist, wird bei Spielberg zum Bösewicht. Sakharin erklärt Tintin, dass er der Eigentümer von Schloss Mühlenhof ist und dass das Schiffsmodell früher zum Inventar des Schlosses gehört hat, weshalb er dieses auch zurückhaben will (2011: 07:49).

Tintin bringt seinen neuen Erwerb zu sich nach Hause. Um die kleinen Gravuren näher entziffern zu können, sucht er eine Lupe in seinem Büro. In

²⁷¹ vgl. Spielberg, Steven: Die Abenteuer von Tim und Struppi. Das Geheimnis der Einhorn. Columbia Pictures industrie, INC, DW Studios L.L.C and Hemisphere-Cluver Picture Partners, LLC, Vereinigte Staaten / Neuseeland, 2011: Extras: Tim und Struppi – die Filmmusik.

diesem hängen an der Wand etliche Zeitungsartikel, die von seinen früheren Abenteuern zeugen. Der Verlauf der Geschichte gleicht nun nicht mehr jener im Comic. Weil Milou eine Katze jagt, fällt das Schiffsmodell von der Kommode, ein Zylinder fällt aus dem kaputten Mast des Schiffs und rollt unter die Kommode (2011: 9:57-10:20).

In der folgenden Szene informiert sich Tintin in einer Bibliothek über das Schiff der Familie Haddock. Diese Szene erinnert stark an Hergé selber, der sich über jeden Handlungsort seiner Geschichten immer ausführlich informierte und die Eigenschaften der fremden Länder recherchierte.

Als Tintin von der Bibliothek nach Hause kehrt, entdeckt er, dass das Schiff gestohlen wurde. Er macht sich mit Milou auf den Weg nach Schloss Mühlenhof, wo er es vermutet. Als er auf dem Anwesen ankommt, wird er zuerst von einem Wachhund überrascht, dem er dank| Milous Hilfe entweichen kann. Auch in Hergés Comic wird Tintin in „Das Geheimnis der Einhorn“ von einem Wachhund auf Schloss Mühlenhof verfolgt, hier wurde also wieder eine Verknüpfung zum Comic gemacht.²⁷² Tintin bricht in das Schloss ein und findet dort, wie er vermutet, sein Modell der Einhorn. Sakharin und sein Bediensteter überwältigen Tintin und klären ihn darüber auf, dass es zwei Modelle gibt. Beim Verlassen des Schlosses fragt Nestor, der Butler, Tintin, ob er auch alle Stücke des Mastes beim Sturz wieder gefunden habe, und gibt ihm somit einen Hinweis (2011: 14:44-16:35).

Tintin ist wieder bei sich zu Hause angekommen und muss feststellen, dass bei ihm eingebrochen wurde. Milou macht ihn darauf aufmerksam, dass sich etwas hinter der Kommode befindet, nämlich ein Zylinder, in dem sich ein Pergament befindet. Er steckt dieses in seine Brieftasche (2011: 17:36). Es läutet an seiner Tür und der erste Mann, der ihn am Flohmarkt vor dem Schiff gewarnt hat, ist vor der Tür und möchte ihn abermals warnen. Wie auch im Comic wird der Polizist angeschossen. Mit seinen blutverschmierten Fingern markiert er auf einer neben ihm liegenden Zeitung einige Buchstaben – im Comic deutet er auf

²⁷² vgl. Hergé (2011 I): 50-53

Spatzen, da im Comic die Brüder Vögel hinter Tintin her sind.²⁷³ Auch in der Verfilmung von 1990/91 ist diese Szene vorhanden (1990/91: 27:47). Interessant ist ebenso, dass in der Comicvorlage der angeschossene Mann stirbt und in den Verfilmungen überlebt er.²⁷⁴



Abbildung 24: Der Name der Zeitung ist „Le Petit Vingtième“, es wird ein Verweis auf die Zeitung, in der Tintin publiziert wurde, gemacht.

Am nächsten Tag treffen die Dupondts bei Tintin ein, um Beweisstücke zu sammeln und berichten ihm vom Taschendieb, wobei sie Tintin von ihrer neuesten Idee, ihre Brieftaschen an einem Gummi zu befestigen, berichten. Diese Szene ist auch in Hergés Comic wiederzufinden.²⁷⁵ Die Dupondts und Tintin entziffern auch noch die markierten Buchstaben und können „Karaboudjan“ lesen. Die Dupondts erzählen Tintin, dass es sich hierbei um ein Frachtschiff handelt (2011: 20:55).

Die Dupondts verlassen Tintin, wobei sie im Comic die Stiegen hinunterfliegen und treffen auf der Straße auf den Taschendieb, der versucht, ihnen ihre Geldbörsen zu stehlen. Diese recht komische Szene ist bereits in Hergés Comic zu finden.²⁷⁶ Tintin der aufgrund des Lärms vor seiner Tür hinausgeht, läuft dem Dieb in die Arme. Dieser stiehlt auch ihm seine Geldbörse, in der sich das Pergament befindet (2011: 21:40). Als Tintin wieder in seine Wohnung gehen will, wird er von zwei Männern, die behaupten, sie hätten eine Lieferung für ihn, in eine Kiste gesperrt und auf die Karaboudjan entführt. Im Comic gibt es eine ähnliche Szene, nur wird er hier in den Keller des Schlosses Mühlenhof gebracht.²⁷⁷

²⁷³ vgl. Hergé (2011 I): 33

²⁷⁴ vgl. Hergé (2011 I): 34

²⁷⁵ vgl. Hergé (2011 I): 32

²⁷⁶ vgl. Hergé (2011 I): 34-35

²⁷⁷ vgl. Hergé (2011 I): 37-38

Auf dem Schiff angekommen, erinnert die Szene wieder an jene im Comic „Die Krabbe mit den goldenen Scheren“. Tintin wird in einem Raum mit Sektflaschen festgehalten, doch es gelingt ihm, aus der Schiffsluke in ein anderes Abteil zu flüchten, wo er zum ersten Mal auf Kapitän Haddock trifft. Wie im Comic flüchten beide und es gelingt ihnen, vorerst mit einem Rettungsboot zu entkommen.²⁷⁸ Bevor Tintin, Milou und Kapitän Haddock entkommen, sendet Tintin noch eine Nachricht aus dem Funkraum. Hier entdeckt er, dass sich ein drittes Modell des Schiffes in Bagghar befindet und dass Sakharins Ziel, der in dieser Verfilmung das Kommando des Schiffes an sich gerissen hat, die Stadt Bagghar und folglich das dritte Schiffsmodell ist (2011: 36:20-36:30).

Auf der Flucht zündet Kapitän Haddock – wie auch im Comic – im Rausch das Rettungsboot an.²⁷⁹ Kurz darauf kommt auch wie in Hergés Album ein Wasserflugzeug, in dem sich zwei Matrosen der Karaboudjan befinden und die auf Tintin und seine Gefährten schießen. Tintin kann die beiden überwältigen und sie fliegen in Richtung Bagghar. Im Comic kommt es anschließend zu einem Flugzeugabsturz, weil Kapitän Haddock fliegen will und Tintin mit einer Flasche schlägt.²⁸⁰ Im Film stürzt das Flugzeug wegen eines Unwetters und Treibstoffmangels ab (2011: 52:59).

Sie landen in der Wüste und machen sich auf den Weg, um in eine Stadt zu gelangen. Kapitän Haddock, der zu halluzinieren beginnt, sieht wie sich vor seinen Augen die Geschichte seines Vorfahren und der Einhorn abspielt. An dieser Stelle befinden wir uns im Comic wieder in der Erzählung des Albums „Das Geheimnis der Einhorn“, jedoch erzählt Kapitän Haddock Tintin die Geschichte seiner Vorfahren bei sich zu Hause.²⁸¹ Die beiden brechen jedoch zusammen (2011: 55:43-59:55).

Sie werden gefunden und in eine Feldwache gebracht. Dort kann sich der nüchterne Kapitän Haddock an nichts mehr erinnern. Als Milou ihm etwas

²⁷⁸ vgl. Hergé (1998): 13-20

²⁷⁹ vgl. Hergé (1998): 21

²⁸⁰ vgl. Hergé (1998): 27-28

²⁸¹ vgl. Hergé (2011 I): 17-22

Alkoholisches zu trinken gibt, kehren die Erinnerungen des Kapitäns wieder zurück und er erzählt die Geschichte zu Ende. In Spielbergs Version ist Sakharin ein Nachkomme Rackham des Roten, dem Feind von Kapitän Haddocks Vorfahren. Haddock wird nun klar, warum Sakharin genau ihn und sein Schiff entführt hat, denn er will Rache an Haddock nehmen. Haddocks Vorfahre, der Ritter von Hadoque, hat nämlich Sakharins Vorfahre Rackham den Roten, einen Piraten, in einem Zweikampf besiegt und den Schatz Rackham des Roten versteckt (2011: 01:06:46).

Tintin, Milou und Haddock machen sich auf den Weg nach Bagghar. Auf dem Marktplatz treffen sie auf die Dupondts, die Tintins Nachricht von der Karaboudjan erhalten haben, und bringen Tintin auch seine Geldbörse, denn diese wurde inzwischen wiedergefunden. Omar Ben Salaad, ein reicher Scheich, besitzt das dritte Modell. Sie gehen zu seinem Anwesen. Beim Ankommen bemerken sie, dass dieser ein kleines Konzert mit Bianca Castafiore in seinem Palast gibt (2011: 01:10:55). Die Figur der Opernsängerin kommt zwar in keinem der drei Comicvorlagen vor, ist aber eine wichtige Person in Hergés Comics, die immer wieder entweder selber eine Rolle in der Erzählung spielt oder es wird über sie gesprochen.

Die Opernsängerin bringt mit ihrem Gesang das Panzerglas zu Bruch, hinter dem sich das dritte Modell der Einhorn befindet. Sakharin gelingt es dank der Hilfe eines Vogels an das Pergament, das sich im Schiffsmast befindet, zu gelangen. Die Komplizen von Sakharin haben Kapitän Haddock das Pergament abgenommen, das Tintin ihm zuvor zur Verwahrung anvertraut hatte, womit Sakharin nun in Besitz aller Pergamente ist (2011. 01:17:52).

Anschließend folgt eine sehr aktionsreiche Verfolgungsjagd, bei der sehr viel in der Stadt zu Bruch geht, etwas eigentlich nicht typisch für Hergés Comics ist. Tintin und Kapitän Haddock gelingt es nicht, Sakharin und seine Männer aufzuhalten, diese können somit flüchten (2011: 01:17:52-01:24:36).

Die Karaboudjan legt wieder am belgischen Hafen an und Sakharin wiegt sich in Sicherheit, doch Tintin und seine Gehilfen konnten dank der

Verbindungsfrequenz des Schiffes herausfinden, wo Sakharin als nächstes anlegen würde. Nach einem Kampf zwischen Kapitän Haddock und Sakharin gelingt es jedoch, die Bösewichte zu schnappen.

Tintin hat es geschafft, Sakharin alle drei Pergamente zu entnehmen, und als er sie übereinanderlegt, sind Koordinaten zu erkennen. Diese führen Tintin, Milou und den Kapitän auf Schloss Mühlenhof, wo sie im Keller einen Globus entdecken. Kapitän Haddock erkennt auf diesem eine Insel, die nicht existiert und berührt sie. Die Insel erweist sich als Knopf und der Globus öffnet sich. In ihm ist nicht nur ein Schatz versteckt, sondern Tintin findet auch weitere Koordinaten. Sie vermuten, dass es sich um die Koordinaten der gesunkenen Einhorn handelt, und beschließen auf ein neues Abenteuer zu gehen, nämlich die Bergung des Wracks. Als letztes Bild des Films ist Milou zuerst in Großaufnahme zu sehen, dann werden seine Augen und Nase in einer Detailaufnahme gezeigt. Es ist somit also dieselbe Figur am Ende zu sehen wie im Comic „Die Krabbe mit den goldenen Scheren“.

Zum Ende ist noch hinzuzufügen, dass hier die Reihenfolge der Erzählung des Comics „Der Schatz Rackham des Roten“ gemischt wird. Im Comic führen die Koordinaten nämlich zum Wrack der Einhorn und Tintin und Kapitän Haddock entdecken erst danach im Keller des Schlosses den Globus mit dem Schatz. Spielberg hat hier das Ende bewusst geändert, um in einer Fortsetzung die Handlung des Comics „Der Schatz Rackham des Roten“ verfilmen zu können.

Nicht nur die Handlung wird in der 3D-Verfilmung abgeändert und angepasst, sondern auch Personen werden hinzugefügt oder bekommen sogar eine neue Rolle wie zum Beispiel Herr Sakharin, der bei Hergé ein einfacher Kunstsammler ist und bei Spielberg als Bösewicht auftritt. Auch der Kaufmann Omar Ben Salaad ist in Spielbergs Adaptation nicht mehr ein Bösewicht, sondern ein reicher Scheich, der das dritte Modell der Einhorn besitzt.

Dank des Motion-Capture-Verfahrens konnten nicht nur die Figuren so ähnlich gestaltet werden wie in den Comics, sondern die Bewegungen der zuvor statischen Personen konnten lebensgetreu auf den Filmcharakter übertragen

werden. Die technischen Möglichkeiten, die bei diesem Film verwendet wurden, gestatten den Figuren und der Handlung sehr menschlich und authentisch zu wirken. Oft kann man wegen der ausgeprägten Mimik nur schwer erkennen, ob es sich um eine echte Person handelt oder nicht.

Bei der 3D-Adaptation wurde sehr darauf geachtet, dass die Charaktere der Figuren exakt übernommen werden. Nicht nur optisch ähneln sie Hergés Charakteren deutlich, da Spielberg versuchte, ihre Persönlichkeit in das Medium Film zu übertragen. Tim bleibt ein Alleskönner, er kann jedes Fahrzeug bedienen und hat nur positive Eigenschaften. Milou wird wie bei Hergé, oft als derjenige dargestellt, der Tintin auf eine neue Fährte bringt. Er hat zwar keine Stimme wie in der Comicvorlage, doch ist seine Mimik, sein Bellen, Heulen und Winseln sehr ausdrucksvoll. Spielberg hat auch nicht vergessen, Milous Laster, allen voran seine Verfressenheit, miteinzubauen. Auch Kapitän Haddock wird wie in Hergés Original als launische und dem Alkohol verfallene Person dargestellt. Bei Spielberg wird jedoch Tintins Ablehnung zum Alkohol verstärkt und man erkennt, dass er einen positiven Einfluss auf den Kapitän hat, denn Kapitän Haddock fängt gegen Ende des Films an, dem Alkohol vermehrt zu widerstehen.



Abbildung 25: Milou will immer essen



Abbildung 26: Milou soll dem Matrosen den Schlüssen abnehmen, nimmt jedoch lieber sein Brot.

Die Musik in Steven Spielbergs Adaptation ist genau erwähnenswert. Man hat vor allem versucht, die Musik der 20er und 30er für den Film zu nutzen, da eine Jazzkombination von einem Orchester gespielt wird. Einzelne Figuren im Film haben sogar ihren eigenen Musiktyp erhalten, der bei den Dupondts ist eine Kombination aus Akkordeon und Euphonium, einer Art Tuba, zu hören. Diese Musik soll die Komik der beiden unterstreichen. Milous Musik ist immer eine

schnelle und leichte, die der Auflockerung dient, und bei Kapitän Haddock wurde die Musik gekonnt eingesetzt, um von der Gegenwart in die Erzählung der Vergangenheit überzugehen.²⁸²

²⁸² vgl. Spielberg, Steven: Extras: Tim und Struppi. Die Filmmusik.

9. Vergleichende Analyse

9.1 Die Handlung

Auf die genaue Handlung möchte ich in diesem Kapitel nicht mehr näher eingehen, da ich diese bereits im vorherigen ausführlich geschildert habe. Die Handlungen der drei Comicgeschichten werden in ihren Adaptionen mehr oder weniger genau übernommen. Bei Spielbergs 3D-Verfilmung wurden nur einzelne Szenen genau übernommen. Die Geschichte ist auch im Grunde gesehen vor allem die Enthüllung der Geschichte der Vorfahren von Kapitän Haddock. Als Nebenhandlung ist die Klärung über die Identität des Taschendiebs von den Dupondts zu nennen.

Die Szenen, die im 3D-Film übernommen wurden, erinnern stark an die Comicvorlage. Hier möchte ich als Beispiel Tintins Begegnung mit Kapitän Haddock nennen. In allen Verfilmungen von „Die Krabbe mit den goldenen Scheren“ (1947 und 199/1991) ist dieselbe Szene zu finden. Ich habe mich für diese Szenen entschieden, da es Kapitän Haddocks erster Auftritt ist.

Tintin trifft auf Kapitän Haddock, da er aus einem Lagerraum des Schiffes, auf dem er festgehalten wird, durch die Schiffsluke flüchtet und in Kapitän Haddocks Kajüte landet. Im Anschluss flüchten beide in einem Rettungsboot und später mit einem Flugzeug.



Abbildung 27: Comic



Abbildung 28: Film 1947



Abbildung 29: Film 2011

Abbildung 30:
Film 1990/91



Eine weitere Szene, die Spielberg aus der Comicvorlage übernommen hat, ist jene, in der der Kapitän sich an die Geschichte seines Vorfahren erinnert. In der 3D-Verfilmung erzählt Haddock Tintin die Geschichte, als er in der Wüste fantasiert (2011: 54:37-01:00:00), im Comic und in der Verfilmung von 1990/91 (1990/91: 11:15) sind die beiden bei dem Kapitän zu Hause.

Es wurden auch von Spielberg weitere Elemente übernommen wie die komischen Geschichten rund um die Dupondts oder auch, dass sich der Schatz Rackham des Roten in einem Globus im Keller des Schlosses Mühlenhof befindet.

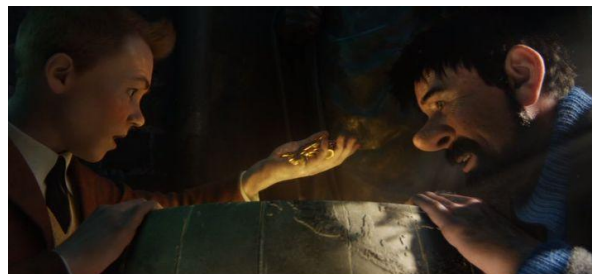


Abbildung 31: Comic

Abbildung 32:
Film 1990/91



Abbildung 33: Film 2011



9.2 Die Figuren

In allen Filmadaptionen wurde versucht, die Figuren nicht nur optisch so genau wie möglich dem Original entsprechend darzustellen, sondern auch ihren Charakter im Medium Film gerecht zu werden. Man muss sagen, dass je aufwändiger eine Animation gestaltet wird, umso besser die Emotionen und Mimik im Bild eingefangen werden können.

Die Puppen aus der Verfilmung von 1947 ähneln den Figuren, denn sie sind so dargestellt wie im Comic. Doch die Animation der Puppen, ihre Bewegungen,

sind sehr steif, weshalb sich der Zuschauer wohlmöglich nicht so sehr in sie hineinversetzen kann, wie er sich mit der Comicversion identifizieren kann. Die Figuren haben wie in Hergés Comic leere Augen bzw. schwarze runde Knopfaugen und Kapitän Haddock hat an manchen Stellen überhaupt keine Pupillen, vor allem wenn ihn Hergé im betrunkenen Zustand darstellt.

Die Stimmen der Figuren, vor allem jene von Milou sind sehr hoch. Auch sein Bellen klingt nicht wie das eines echten Hundes, sondern hat etwas Sirenenartiges.

In der Zeichentrickverfilmung von 1990/91 werden die Figuren genauso wie im Comic dargestellt. Dadurch, dass beide gezeichnet sind, sehen sie fast ident aus. Nur kleine Veränderungen sind auffallend wie etwa die Nivellierung der Dicke der Umrandungen. Bei der Adaptation wurde im Großen und Ganzen darauf geachtet, auch dieselbe Kleidung der Personen beizubehalten. An manchen Stellen hat Tintin jedoch im Film einen blauen statt eines gelben Pullovers an. Eine große Veränderung entsteht primär bei der Mimik der Personen. Durch die Animation der Personen und ihrer Mimik (das Hochziehen der Augenbrauen zum Beispiel) werden diese zu lebenden Figuren.

Die größte Veränderung geschieht bei Kapitän Haddock. Im Film wird er – abgesehen von seinem ersten Auftritt – nicht mehr als Trunkenbold dargestellt. Aus allen Szenen wurde in der Verfilmung der Alkohol sowie die Alkoholflasche gestrichen. Da die Serie für Kinder produziert wurde, wollte man hier wohl aus Gründen des Jugendschutzes den Alkoholismus streichen.

Tintin bleibt in allen Verfilmungen der Held, der kein Laster aufweist und alles zum Wohle seiner Mitmenschen tut. Auch bei Spielberg bleibt Tintin diese helfende und mitfühlende Person. Was in der 3D-Verfilmung noch verdeutlicht wird, ist Tintins Abneigung gegenüber dem Alkohol. Dies lässt sich vielleicht dadurch erklären, dass bei Spielberg Kapitän Haddock wieder als Trinker dargestellt wird und Tintin versucht, ihn immer positiv zu beeinflussen, um ihm vom Trinken abzuhalten. Bei dieser Adaptation kann man eine deutliche Entwicklung des Kapitäns feststellen, denn gegen Ende trinkt dieser nicht mehr

wahllos, sondern versucht, in manchen Momenten dem Alkohol abzuschwören, um Tintin mit voller Aufmerksamkeit helfen zu können. So entscheidet er sich zum Beispiel gegen den Alkohol, als es darum geht, auf das Pergament aufzupassen, obwohl neben ihm eine Flasche steht.



Abbildung 34: Tintin hindert Haddock daran zu trinken.

Bei dieser Verfilmung haben auch Charaktere, die bei Hergé bereits vorkommen, neue Rollen zugeschrieben bekommen. Sakharin, ein einfacher Kunsthändler, wird zum Bösewicht sowie Nachkommen Rackham des Roten und Omar Ben Salaad, der bei Hergé der Bösewicht ist, wird als nur als Scheich dargestellt. Zu den weiteren Figuren wie den Dupondts ist nicht viel hinzuzufügen, da diese ihrem Modell der Comicvorlage entsprechen.

Durch die Motion-Capture-Technik ist es in der 3D-Verfilmung gelungen, Mimik und Gestik sehr realistisch und genau einzufangen, wodurch jedoch viel von der Comicvorlage verloren gegangen ist.



Abbildung 35: Stirnrunzeln, Hochziehen der Augenbrauen, durch das Motion-Capturing-Verfahren wirkt die sehr echt.

9.3 Die Bauformen im Wandel

Es ist im Laufe dieser Arbeit schon festgestellt worden, dass die Bauform des Comics jener des Films stark ähnelt. Steven Spielberg selbst sagt in einem Interview zu seinem Film, dass die Gestaltung Hergés Comic der eines Films sehr gleiche. In manchen Panels hat der Comicauteur nämlich selbst versucht, 24 Einzelheiten einzubauen, um Bewegung zu simulieren.²⁸³

²⁸³ vgl. Spielberg, Steven: Extras. Die Entstehung von Tim und Struppi.

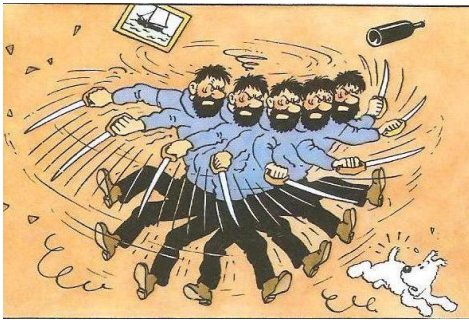


Abbildung 36: Bewegung im Comic

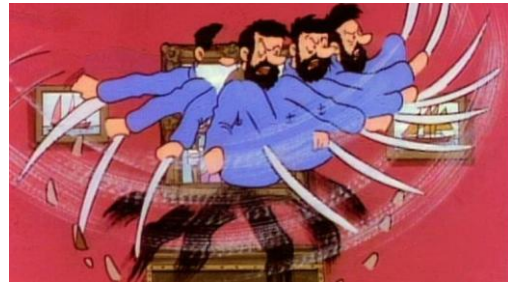


Abbildung 37: Auch im Film wurde dieses Bild übernommen, ein weiteres Zeichen für Inter-medialität.

Im folgenden Unterkapitel möchte ich nun anhand der ersten Szene der Erzählung des Comics „Das Geheimnis der Einhorn“ – der Flohmarktszene – den Wandel der Bauform, genauer die Kameraeinstellungen vom Comic zum Zeichentrick und anschließend 3D-Film hin analysieren. Die Szene dauert im Film jeweils ungefähr drei Minuten, im Comic nimmt sie die ersten dreieinhalb Seiten ein. Ich habe mich in dieser Arbeit auf eine Analyse der Bauform der Verfilmungen von 1990/91 und von Spielberg beschränkt, weil die Verfilmung aus 1947 eine exakte Umsetzung der Comicvorlage ist.

Das erste Panel des Comics präsentiert einen Ausschnitt einer Tageszeitung, in der berichtet wird, dass ein Taschendieb sein Unwesen treibe. Die zwei darauffolgenden Panels zeigen zuerst in einer Halbtotale und anschließend einer nahen Abbildung die beiden Detektive Dupond und Dupont, die sich über den Taschendieb unterhalten.



Abbildung38: Der Comic zwischen schriftlichem und visuellem Medium.

Die Zeichentrickverfilmung beginnt mit einer Panoramaeinstellung und zeigt den Blick über die Dächer Brüssels. In den anschließenden Einstellungen sieht man in einer nahen Einstellung einen Radio und eine Hand, die Zeitungsartikel ausschneidet und in ein Buch klebt. Die Szene endet mit einem Zoom auf ein ausgeschnittenes Foto der Detektive Dupond und Dupont. Im Hintergrund hört man aus dem Radio den Bericht über den Taschendieb (1990/91: 01:10-1:46).

Durch die Möglichkeiten des Tons in der Zeichentrickverfilmung wird der Bericht über den Taschendieb dem Zuschauer über das Radio vermittelt. Durch den Zoom auf die Dupondts wird klar, dass beide die Ermittler in diesem Fall sind.

In der 3D-Verfilmung wird die erste Szene mit einer farblichen Überleitung vom Vorspann zu einer Farbpalette eines Malers begonnen.

Das Bild im Comic, welches der Erzählung über den Taschendieb folgt, stellt eine halbtotale Abbildung Tintins auf einem Flohmarkt dar. Dieser Ort wird der Handlungsort der ersten Szene, in der das Modell der Einhorn gekauft und deutlich wird, dass sich ein Geheimnis um dieses Schiffsmodell rankt.

Im Zeichentrickfilm wird von einem Foto der Dupondts zu einer totalen Einstellung, die den Flohmarkt zeigt und somit den nächsten Handlungsort festlegt, übergeleitet. Es folgt ein Kameraschwenk über den Markt zu Tintin, der dort mit seinem Hund Milou spaziert. Beide sind in einer Halbtotale zu sehen. Der erste Zoom richtet sich dann auf Milou und eine Vase, die auch im Panel des Comics zu sehen ist, in dem Tintin das erste Mal auf dem Markt gezeigt wird. Hierdurch wird ein direkter Verweis zum Comic hergestellt. Diesem Zoom folgt eine amerikanische Einstellung, in der Tintin zu sehen ist. Im Vordergrund kann man einen Mann erkennen, der sich bei einem Stand Brieftaschen ansieht. Später stellt sich heraus, dass dies der gesuchte Taschendieb ist (1990/91: 02:06).

In der 3D-Version findet nach der Darstellung der Farbpalette ein Schwenk auf den Maler statt. In einer nahen Einstellung ist Hergé erkennbar. Mit dem Rücken zum Zuschauer sitzt ein junger Mann, Tintin, der gemalt wird. Als nächste Einstellung kommt ein Zoom auf Milou und dann ein Zoom auf die Füße eines Mannes.



Abbildung39

Im Hintergrund kann man auch andere Figuren aus Hergés Comic erkennen. Es folgt dann ein Kameraschwenk von den Füßen bis zu den Händen des Mannes und eine Kamerafahrt, die sich wieder auf Milou richtet. Hier wird ersichtlich, dass dieser etwas Auffälliges an dem Mann entdeckt hat. In den

darauffolgenden Einheiten sieht man in einer Halbtotale und amerikanischen Einstellung den Mann von hinten, der sich später als Taschendieb entpuppt. Die Perspektive ist während der Verfolgung des Mannes, die von Milou, für uns also eine Froschperspektive. Diesen Einstellungen folgt wieder eine nahe Darstellung Hergés, der seinem Kunden, Tintin, das gemalte Bild zeigen will. Das Bild wird in einer Detailaufnahme gezeigt und es ist Tintin zu erkennen, so wie er im Comic auch abgebildet wird.

Im Comic sieht man Tintin und Milou in einer halbtotale Abbildung über den Markt laufen, wo Tintin dann die Dupondts entdeckt. Die folgenden Panels zeigen abwechselnd in einer amerikanischen und halbtotale Abbildung Tintin im Gespräch mit den Dupondts über den Taschendieb, den Kauf von Spazierstöcken und die Tatsache, dass beide Detektive feststellen müssen, dass auch ihnen die Brieftasche gestohlen wurde.

Im Zeichentrickfilm folgt die Kamera Tintin in einer nahen Einstellung über den Markt, bis dieser innehält und ein Buch entdeckt. Kurz ist eine Detailaufnahme von Tintins Kopf zu sehen. Hier hört man dann Stimmen, die Tintin ansprechen, und sich als jene der Dupondts, die ihn entdeckt haben, erweisen. Tintin geht zu ihnen, die Kamera folgt ihm und in der nächsten Einstellung sind Tintin und die Dupondts in einer nahen Aufnahme zu sehen. Auch in der Verfilmung des Comics entwickelt sich an diese Stelle ein Gespräch zwischen den Dupondts und Tintin. Es kommt nun zu einer Dialogszene, in der die Figuren von Angesicht zu Angesicht bzw. im Schuss-Gegenschussverfahren abgebildet werden. Auch im Comic werden diese Darstellungen in Dialogszenen angewendet.

In der 3D-Verfilmung von Spielberg folgt auf die Detailaufnahme des Bildes eine Detail-einstellung Tintins. Hier wird für den Zuschauer erstmals der Held sichtbar. Tintin beginnt nun sich auf die Suche nach Milou zu machen, der dem Dieb gefolgt ist, wobei die Kamera Tintin



Abbildung40

begleitet. Der Protagonist ist nur von hinten zu erkennen, somit entsteht der Eindruck, als würde man ihm selber folgen. Die Einstellung der Kamera ist hier während der ganzen Suche halbnah. In der Version von Spielberg kommt es zu keinem Gespräch mit den Dupondts, sie sind lediglich in einem kurzen Moment im Vordergrund zu sehen, versteckt hinter einer Zeitung, in die vier Löcher zum Durchsehen hineingeschnitten wurden.



Abbildung 41: Die Dupondts glauben an vielen Stellen die perfekte Tarnung zu haben. Die Situationskomik die mit den Beiden einhergeht wird von Beginn an deutlich.

Im Anschluss an die Panels, in denen Tintin sich mit den Dupondts unterhält, folgen mehrere Bilder, die nun in einer halbtotalen Abbildung entweder Tintin und Milou über den Markt spazieren oder die Dupondts auf der Suche nach dem Taschendieb zeigen, wobei diese selber unabsichtlich mit ihren Gehstöcken einen Koffer stehlen und verhaftet werden. Tintin entdeckt schließlich das Modell der Einhorn. Es kommt hier zu keiner Detailrepräsentation des Schiffes. In den abschließenden Panels dieses ersten Handlungsortes, dem Flohmarkt, folgt der Kauf des Schiffes und das Erscheinen zweier Figuren – Sakharin, ein Kunstsammler, und ein amerikanischer Interpol-Agent. Dies erfährt der Leser jedoch erst im Laufe der Geschichte. Beide wollen dem Helden das Schiff abkaufen. Auffällig ist hier, dass bei jedem Erscheinen, zuerst Sakharin, dann der Agent, diese halbtotale gezeichnet sind und sie, sobald die Figuren ins Gespräch kommen, halbnah dargestellt werden. Dies trifft ebenso bei der Begegnung mit den Dupondts zu. Indem Tintin mit dem Modell den ersten Handlungsort verlässt, endet auch die Szene. Anhand der Begegnung mit Sakharin und dem Agenten wird deutlich, dass hinter diesem Modell ein Geheimnis, das Geheimnis der Einhorn, stecken muss.

Im Zeichentrickfilm folgt dem Gespräch Tintins mit den Dupondts eine Detailschuss-Tintins. Diese setzt sich schließlich wieder in Bewegung und die Kamera folgt ihm in einer Halbtotale, bis er wieder innehält, wobei dann sein Spiegelbild in einem Spiegel zu sehen ist. Die Kamera schwenkt auf ihn und folgt ihm in seiner Bewegung, als er in die Hocke geht, um das entdeckte Modell der Einhorn näher begutachten zu können. Sofort wird das Schiffmodell in den Fokus genommen und herangezoomt. Der Einstellung folgt eine nahe Abbildung des Verkäufers. Es entsteht wieder eine Dialogszene und das Schuss-Gegenschussverfahren wird wieder angewandt. Nach dem Kauf treten sowohl Sakharin als auch der Agent, die ihm das Modell abkaufen wollen, hinzu. In diesen Dialogen wird das Schuss-Gegenschussverfahren erneut angewandt. Tintin will das Schiff nicht verkaufen und verlässt den ersten Handlungsort mit demselben.

In der Spielberg-Version folgt die Kamera Tintin, der auf der Suche nach Milou ist. Er wird ebenso wenig in der nächsten Einstellung direkt gefilmt, sondern ist nur in Spiegeln erkennbar. In diesen Spiegeln fällt plötzlich das Augenmerk auf das Modell eines Schiffes, nämlich der Einhorn. In einer kurzen Einstellung sieht man eine Detailaufnahme des begeisterten Tintins, woraufhin ein Reißschwenk auf das Modell folgt. In einer nächsten Einstellung sieht man Tintin vor dem Schiff hockend. Es folgt nun auch hier der Dialog zwischen Tintin und dem Verkäufer, wobei hier jedoch kein Schuss-Gegenschussverfahren angewandt wurde, sondern die Figuren einander gegenüberstehen. Nach dem Verkauf erscheinen nun auch hier – in diesem Fall zuerst – der Agent und nach dessen Abgang Sakharin. Beide wollen, wie auch schon zuvor, Tintin das Modell abkaufen, doch dieser weigert sich und verlässt den ersten Handlungsort.

In Comic, Zeichentrickversion und 3D-Verfilmung ist der nächste Handlungsort Tintins Wohnung.

Zur Bauform zählen neben Einstellung und Montage auch die Musik, Geräusche und Sprache. In allen Comicverfilmungen wurde eine Filmmusik

hinzugefügt, also eine Musik aus dem Off. In allen drei Fällen variiert die Musik zwischen schneller schwerer Musik und leichter Musik. Die schwere Musik mit dumpfen Tönen dient dazu, Spannung zu erzeugen, die leichte dient der Auflockerung. Dies ist vor allem in den Versionen von 1990/91 und jener von Spielberg erkennbar. Bei der 3D-Adaptation werden sogar einzelne Töne und Lautfolgen den Figuren zugeschrieben (vgl. die Ausführungen in Kapitel 8.3). Die Filmmusik setzt nicht nur Pointen in der Handlung, sondern kann diese auch vorantreiben und begleitet den Zuschauer von einer Szene in die nächste.

Die Dialoge und Geräusche sind neben der Einstellung und der Personen die Punkte, an denen man erkennen kann, was im Comic vom Film übernommen wurde. In allen Verfilmungen, die in dieser Arbeit näher betrachtet wurden, wurden die den Comic auszeichnenden Sprechblasen alle durch Dialoge ersetzt. Die Adaptation von 1947 ist die einzige, die Milous Stimme übernommen hat. In den anderen Animationsverfilmungen gibt Milou nur mehr tierische Laute von sich, da die Animation des Hundes schon sehr deutlich sein Befinden darstellen kann. Dies ist vor allem durch das Motion-Capturing möglich, jene Technik, die Spielberg in seinem Film verwendet, um die Mimik der Figuren so echt wie möglich wirken zu lassen.

Um dem Dialog noch mehr Wirkung zu geben, wurde auch vorwiegend die Schuss-Gegenschuss-Technik angewendet, bei der jeweils die sprechende Person gezeigt wird. Bei der Adaptation von 1947 wurden die Dialogtexte aus dem Comic eins zu eins übernommen, auch in der kanadisch-französischen Produktion weichen die Texte nur an manchen Stellen leicht ab. Bei Spielberg hingegen wurde primär die Handlung übernommen und die Schimpftiraden des Kapitän Haddocks.

Um Bewegung, Geräusche wie das Rauschen des Windes oder andere Geräusche im Comic darzustellen, werden lautmalerische Grapheme eingesetzt. Die kanadisch-französische Produktion setzt diese Zeichen noch an manchen Stellen ihres Comics ein. In den beiden anderen Adaptionen wird auf

dieses Mittel des Comics verzichtet, wobei an einigen Stellen die Intermedialität auffallend ist, denn es sind Hinweise auf die Comicvorlage zu erkennen.

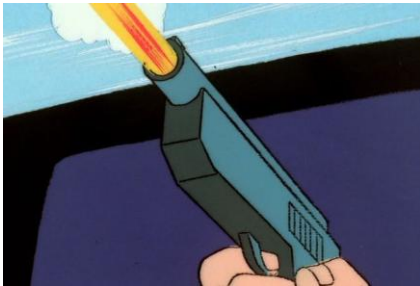


Abbildung 42: Um zu Zeigen, dass aus der Waffe geschossen wurde, kann man im Film von 1990/91 nicht nur an den Schüssen hören, sondern die Rauchwolke und der rot-gelbe Strahl, die aus der Waffe kommen unterstreichen den Schuss.



Abbildung 43: Die Dupondts sind zusammen-gestoßen, jetzt dreht sich ihnen der Kopf.

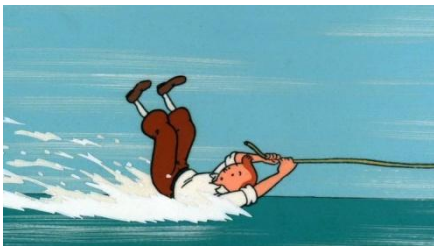


Abbildung 44: Bewegungslinien unterstützen auch im Film die Darstellung von schnellen Bewegungen.



Abbildung 45: Bei Spielberg werden zwar keine Zeichen, die dem Comic angehören eingesetzt, jedoch wird manchmal noch auf das Comichafte verwiesen. Hier sieht man zum Beispiel wie Vögel um den Kopf des Mannes kreisen, nachdem dieser hingefallen ist.

10. Conclusio

Im Comic, in der Puppenverfilmung, der Zeichentrickverfilmung und Steven Spielbergs Version wird von Anfang an deutlich, dass das Abenteuer im Mittelpunkt der Handlung steht. Durch die Technik des Filmes wurde auf manche Momente mehr oder auch weniger eingegangen. Auffallend ist, dass die Puppenadaptation sowie die Zeichentrickversion dem Comic sehr treu geblieben sind, denn die Dialoge haben sich nur minimal geändert. Bei der 3D-Verfilmung dient der Comic nur als Grundlage, denn die Dialoge sind nur mehr minimal mit jenen des Albums vergleichbar. Der Nebenhandlungsstrang der Suche nach dem Taschendieb lässt sich in Spielbergs Verfilmung anfangs nur erahnen und wird erst im Laufe der Erzählung thematisiert. Auch die Kleidung der Personen wurde in den Verfilmungen jener des Comics angeglichen. Nur Sakharin ist in Spielbergs Version anders gekleidet, dies steht aber auch mit seiner Transformation zu einem Bösewicht in Verbindung.

Es wird durch die Verfilmung Hergés Comic nicht nur ermöglicht, den Fokus auf bestimmte Objekte zu legen, sondern ebenfalls auf die Mimik der Figuren, was mit dem von Spielberg angewandten Motion-Capture-Verfahren besonders betont werden kann. Bei der Version von 1947 können die Gefühle aufgrund der noch nicht so weit fortgeschrittenen Tricktechnik nicht deutlich gezeigt werden. Die Grenzen sind durch die Puppenfilmtechnik gegeben, weshalb das manchmal Unmögliche des Comics nur sehr stockend dargestellt werden kann.

Betrachtet man die weiteren Verfilmungen, so verschmelzen Comic- und Filmwelt immer mehr miteinander. Die neuen technologischen Errungenschaften bieten mehr Raum zur Verwirklichung der Filmtricks, da wegen der gezeichneten Form des Zeichentrickfilms und der Verwendung mancher comictypischer Eigenschaften die Nähe zu den Comicvorlagen sehr gering ist.

Im Gegensatz dazu verzichtet Spielberg bei seiner Comic-Verfilmung gänzlich auf solche Zeichendarstellungen und überträgt der Musik eine große Rolle. Die musikalische Untermalung übernimmt hier unter anderem auch die wichtige Aufgabe, nicht nur Zeichen zu ersetzen, sondern vor allem auch jene,

Situationen und Spannung der Szenen zu unterstreichen. Hier könnte auch noch auf die Hintergrundgeräusche eingegangen werden, die bei der Verfilmung von 1990/91 nur in Spuren bei Szenen, in denen nicht gesprochen wurde, vorhanden waren. Spielberg hingegen baut diese Nebengeräusche wie Straßenlärm oder der Lärm auf einem Markt bewusst ein, um neben den möglichst realen Figuren auch die Handlung realitätsgetreu zu gestalten.

Diese kurze Analyse der ersten Szene sowie des ersten wichtigen Handlungsortes zeigt nur ansatzweise die facettenreichen Möglichkeiten der Film- und Medienanalyse, die bei „*Tintin et Milou*“ sichtbar werden. Mit dieser Arbeit hoffe ich, einen Einblick in Tintins Universum und dessen Analysemöglichkeiten eröffnet und Interesse an den medialen Veränderungen vom Comic zum Zeichentrickfilm bis hin zum 3D-Film basierend auf den Comicalben von Hergé geweckt zu haben.

Trotz der sich immer weiter entwickelnden technischen Möglichkeiten ist festzuhalten, dass der Film nie den Charakter des Comics komplett einfangen kann. Der Medienwechsel wird immer seine Spuren hinterlassen. Das Lesen eines Comics, der Sprung von Bild zu Bild, der von den Lesenden gemacht werden muss, sowie die Einbettung eines jeden Panels in die Handlung zeichnen das Medium Comic als etwas Besonderes aus.

Die Verfilmungen sollen nicht ihr Original nachahmen, sondern ein neues Werk schaffen, dessen filmische Mittel und Techniken es zu analysieren gilt. Oft ist jedoch das Publikum, das beide Medien kennt, also Original und Adaptation des Stoffes, von der Verfilmung weniger begeistert als von ihrer Vorlage. Man darf hierbei nicht vergessen, dass der Produzent, indem er die Auswahl der Handlung, Personen, Schnitt, Musik etc. trifft, versucht, das Bestmögliche aus dem Medium Film zu holen und somit ein neues Werk schafft. Zu erwähnen ist noch abschließend, dass der Medienwechsel vom Comic zum Animationsfilm meist gut gelingt, der Wechsel zur Realverfilmung hingegen stößt oftmals auf mehr Grenzen, da die Umsetzung meist mehr Situationskomik hervorbringt und dadurch phasenweise lächerlich wirkt, womit sie vom Publikum nicht ernst wird.

Auch die Realverfilmungen von Tintin hatten nur wenig Erfolg gehabt, was zeigt, dass ein Medienwechsel nicht immer Anklang bei den Zusehenden findet.

11. Anhang

11.1 Bibliographie

11.1.1 Comicalben

- **Hergé**: Die Krabbe mit den goldenen Scheren, Carlsen Comics, 1998
- **Hergé**: Das Geheimnis der Einhorn, Carlsen Comics, 2011
- **Hergé**: Der Schatz Rackhams des Roten, Carlsen Comics, 2011

11.1.2 Bücher

- **Albersmeier**, Franz-Josef / **Roloff**, Volker (Hrsg.): Literaturverfilmungen. Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1989
- **Albersmeier**, Franz-Josef: Theater, Film und Literatur in Frankreich. Medienwechsel und Intermedialität. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, 1992
- **Assouline**, Pierre: Hergé. Biographie. Plon, 1996
- **Baetens**, Jan: Hergé Écrivain. Édition Labor, Brüssel, 1989
- **Beicken**, Peter: Wie interpretiert man einen Film ?Philipp Reclam jun., Stuttgart, 2007
- **Bienk**, Alice: Filmsprache. Einführung in die interaktive Filmanalyse. 3. Auflage Schüren-Verlag, Marburg, 2010
- **De Laet**, Danny / **Varende**, Yves: Mehr als eine siebte Kunst. Geschichte der belgischen „Comic Strips“ (Bildgeschichten). Ministerium für auswärtige Angelegenheiten, für Aussenhandel und Entwicklungszusammenarbeit, Brüssel, 1979
- **Eder**, Barbara / **Klar**, Elisabeth: Theorien des Comics. Ein Reader. Transcript Verlag, Bielefeld, 2011
- **Eicher**, Thomas / **Bleckmann**, Ulf (Hrsg.): Intermedialität. Vom Bild zum Text. Aisthesis Verlag, Bielefeld, 1994
- **Faar**, Michael: Auf den Spuren von Tim & Struppi. Carlsen Comics, Hamburg, 2006
- **Faar**, Michael: Tim & Co. Carlsen Comics, Hamburg, 2009

- **Faulstrich**, Werner: Grundkurs Filmanalyse. 3. Auflage W. Fink UTB, 2013
- **HarperCollinsPublisher** (Hrsg.), ins Deutsch übersetzt von **Wehmeyer**, Sven-Eric: Die Abenteuer von Tim und Struppi. Das Buch zum Film. Carlsen Comics, Hamburg, 2011
- **Hein**, Michael / **Hüners**, Michael / **Michaelson**, Torsten (Hrsg.): Ästhetik des Comic. Erich Schmidt Verlag, Berlin, 2002
- **Helbig**, Jörg (Hrsg.): Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets. Erich Schmidt Verlag, Berlin, 1998
- **Hunkeler**, Thomas; **Keller**, Johannes; **Spoerri**, Bettina (Hrsg.): Variations. Literaturzeitschrift der Universität Zürich. FilmSprache. Film & Language. Film & Language. Peter Lang Verlag, Nr.4, 2000
- **Körber**, Joachim: Die Geschichte bei Tim & Struppi. Eine Reise durch die Zeit – von den Maya bis zum Mond. Wiley-Vch Verlag, Weinheim, 2012
- **Kuchenbuch**, Thomas: Bild und Erzählung. Geschichte in Bildern. Vom frühen Comic Strip zum Fernsehfeature. 1992
- **Kuchenbuch**, Thomas: Filmanalyse. Theorien. Methoden. Kritik. 2. Auflage Böhlau UTB, 2005
- **Küttel**, Eva: Getrickste Welten: Der klassische Animationsfilm. Entwürfe: Zeitschrift für Literatur, (54):89-94, 2008
- **Leinweber**, Horst: Der Comic Strip als publizistisches Phänomen: Seine Entwicklung und Bedeutung unter besonderer Berücksichtigung der amerikanischen Tagespresse. Dissertation zur Erlangung des Doktorats der Philosophie an der Universität Wien, Wien, 1958
- **Mahne**, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. vandenhoek & Ruprecht, Göttingen, 2007
- **McCarthy**, Tom: Tim & Struppi und das Geheimnis der Literatur. Blumenbar Verlag, Berlin, 2010
- **McCloud**, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Carlsen Comics, Hamburg, 2001

- **Mikos**, Lothar: Film- und Fernsehanalyse. 2. Auflage UVK UTB, 2008
- **Möller**, Kirsten / **Stephan**, Inge / **Tacke**, Alexandra (Hrsg.): Carmen. Ein Mythos in Literatur, Film und Kunst. Böhlau Verlag, Köln Weimar Wien, 2011
- **Mouchart**, Benoît; **Rivière** François: Hergé. Portrait intime du père de Tintin, Édition Robert Laffont, Paris, 2011
- **Mülack**, Thomas: **Giesen**, Rolf: Special Visual Effects. Planung und Produktion. Bleicher Verlag, 2002
- **Naumann**, Barbara (Hrsg.): Figurationen. gender literatur kultur. Intermedialität / Transmedialität. Böhlau Verlag, Nr. 2, 2007
- **Ofenloch**, Simon: Mit der Kamera gezeichnet. Zur Ästhetik realer Comicverfilmungen. VDM Verlag Dr. Müller, Saarbrücken, 2007
- **Peeters**, Benoît: Lire la bande dessinée. Flammarion, 2003
- **Peeters**, Benoît: Hergé, fils de Tintin. Flammarion, 2006
- **Pohselt**, Daniel: „Tim und Struppi“. Eine Diskursanalyse zur sozialen Funktion von Comic und Zeichentrickfilm. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Universität Wien, Wien, 2010
- **Rajewsky**, Irina O.: Intermedialität. A. Francke UTB, 2002
- **Riedl**, Margit: Gesprochene Sprache in der Bande dessinée. Diplomarbeit zur Erlangung des Magisters der Philosophie an der Universität Wien, Wien, 1987
- **Riha**, Karl: Zok roarr wumm. Zur Geschichte der Comics-Literatur. Anabas Verlag Günter Kämpf, Steinbach, 1970
- **Schickel**, Richard: Steven Spielberg. Seine Filme, sein Leben. Knesebeck Verlag, München, 2012
- **Schwab**, Ulrike: Erzähltext und Spielfilm. Zur Ästhetik und Analyse der Filmadaption. LIT Verlag, Berlin, 2006
- **Seeßlen**, Georg: Tintin, und wie er die Welt sah. Fast alles über Tim, Struppi, Mühlenhof & den Rest des Universums. Bertz+Fischer, Berlin 2011
- **Unbehau**, Klaus: Filmtricks ABC. Winterthur. 1967

- **Weniger**, Katrin: Tim und Struppi unterwegs. Das Motiv der Reise in „Les aventures de Tintin“. Tectum Verlag, Marburg, 2010
- **Wilke**, Jürgen: Grundzüge der Medien- und Kommunikationsgeschichte. Böhlau UTB, 2008

11.2 Filmverzeichnis

- **Misonne**, Claude: Le Crabe aux pinces d'or. 1947
- **Carlsen Verlag** (Hrsg.): Tim & Struppi. Ellipse Programme, Nelvana Limited, Frankreich / Kanada, Ausgabe in 8 DVDs, Nr°5, 2008
- **Spielberg**, Steven: Die Abenteuer von Tim und Struppi. Das Geheimnis der Einhorn. Columbia Pictures industrie, INC, DW Studios L.L.C and Hemisphere-Cluver Picture Partnersl, LLC, Vereinigte Staaten / Neuseeland, 102 Min, 2011

11.3 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: **Faulstich**, Werner: Grundkurs Filmanalyse. 3. Auflage W. Fink UTB, 2013: 29

Abbildung 2: **Misonne**, Claude: Le Crabe aux pinces d'or. 1947, 0:00:38

Abbildung 3: ebd., 0:00:41

Abbildung 4: **Hergé**: Die Krabbe mit den goldenen Scheren, Carlsen Comics, 1998: 3

Abbildung 5: **Misonne**, Claude: Le Crabe aux pinces d'or. 1947, 0:02:02

Abbildung 6: ebd., 00:57:38

Abbildung 7: **Hergé**: Die Krabbe mit den goldenen Scheren, Carlsen Comics, 1998: 64

Abbildung 8: **Carlsen Verlag** (Hrsg.): Tim & Struppi. Le Crabe aux pinces d'or. Ellipse Programme, Nelvana Limited, Frankreich / Kanada, Ausgabe in 8 DVDs, N°5, 2008, 0:00:14

Abbildung 9: **Hergé**: Die Krabbe mit den goldenen Scheren, Carlsen Comics, 1998: 3

Abbildung 10: **Carlsen Verlag** (Hrsg.): Tim & Struppi. Le Crabe aux pinces d'or. Ellipse Programme, Nelvana Limited, Frankreich / Kanada, Ausgabe in 8 DVDs, N°5, 2008, 0:01:21

Abbildung 11: ebd., 0:02:28

Abbildung 12: ebd., 0:39:59

Abbildung 13: **Carlsen Verlag** (Hrsg.): Tim & Struppi. Le Secret de la Licorne. Ellipse Programme, Nelvana Limited, Frankreich / Kanada, Ausgabe in 8 DVDs, N°5, 2008, 0:01:11

Abbildung 14: **Carlsen Verlag** (Hrsg.): Tim & Struppi. Le Secret de la Licorne. Ellipse Programme, Nelvana Limited, Frankreich / Kanada, Ausgabe in 8 DVDs, N°5, 2008, 0:01:50

Abbildung 15: **Hergé**: Das Geheimnis der Einhorn, Carlsen Comics, 2011(I): 64

Abbildung 16: **Carlsen Verlag** (Hrsg.): Tim & Struppi. Le Secret de la Licorne. Ellipse Programme, Nelvana Limited, Frankreich / Kanada, Ausgabe in 8 DVDs, N°5, 2008, 0:12:53

Abbildung 17: **Hergé**: Das Geheimnis der Einhorn, Carlsen Comics, 2011(I): 16

Abbildung 18: **Carlsen Verlag** (Hrsg.): Tim & Struppi. Le Trésor de Rackham le Rouge. Ellipse Programme, Nelvana Limited, Frankreich / Kanada, Ausgabe in 8 DVDs, N°5, 2008, 0:03:58

Abbildung 19: **Carlsen Verlag** (Hrsg.): Tim & Struppi. Le Crabe aux pinces d'or. Ellipse Programme, Nelvana Limited, Frankreich / Kanada, Ausgabe in 8 DVDs, N°5, 2008, 0:05:46

Abbildung 20: **Spielberg**, Steven: Die Abenteuer von Tim und Struppi. Das Geheimnis der Einhorn. Columbia Pictures industrie, INC, DW Studios L.L.C and Hemisphere-Cluver Picture PartnersI, LLC, Vereinigte Staaten / Neuseeland, 2011, 0:02:19

Abbildung 21: ebd., 0:01:20

Abbildung 22: ebd., 0:01:08

Abbildung 23: ebd., 0:02:49

Abbildung 24: ebd., 0:19:39

Abbildung 25: ebd., 0:37:11

Abbildung 26: ebd., 0:34:36

Abbildung 27: **Hergé:** Die Krabbe mit den goldenen Scheren, Carlsen Comics, 1998: 17

Abbildung 28: **Misonne,** Claude: Le Crabe aux pinces d'or. 1947, 0:15:48

Abbildung 29: **Spielberg,** Steven: Die Abenteuer von Tim und Struppi. Das Geheimnis der Einhorn. Columbia Pictures industrie, INC, DW Studios L.L.C and Hemisphere-Cluver Picture PartnersI, LLC, Vereinigte Staaten / Neuseeland, 2011, 0:28:05

Abbildung 30: **Carlsen Verlag** (Hrsg.): Tim & Struppi. Le Crabe aux pinces d'or. Ellipse Programme, Nelvana Limited, Frankreich / Kanada, Ausgabe in 8 DVDs, N°5, 2008, 0:15:19

Abbildung 31: **Hergé:** Der Schatz Rackham des Roten, Carlsen Comics, 2011(II): 127

Abbildung 32: **Carlsen Verlag** (Hrsg.): Tim & Struppi. Le Trésor de Rackham le Rouge. Ellipse Programme, Nelvana Limited, Frankreich / Kanada, Ausgabe in 8 DVDs, N°5, 2008, 0:20:13

Abbildung 33: **Spielberg,** Steven: Die Abenteuer von Tim und Struppi. Das Geheimnis der Einhorn. Columbia Pictures industrie, INC, DW Studios L.L.C and Hemisphere-Cluver Picture PartnersI, LLC, Vereinigte Staaten / Neuseeland, 2011, 01:34:33

Abbildung 34: ebd., 01:05:12

Abbildung 35: ebd., 0:37:11

Abbildung 36: **Hergé:** Das Geheimnis der Einhorn, Carlsen Comics, 2011(I): 27

Abbildung 37: **Carlsen Verlag** (Hrsg.): Tim & Struppi. Le Secret de la Licorne. Ellipse Programme, Nelvana Limited, Frankreich / Kanada, Ausgabe in 8 DVDs, N°5, 2008, 0:18:30

Abbildung 38: **Hergé:** Das Geheimnis der Einhorn, Carlsen Comics, 2011(I): 3

Abbildung 39: **Spielberg**, Steven: Die Abenteuer von Tim und Struppi. Das Geheimnis der Einhorn. Columbia Pictures industrie, INC, DW Studios L.L.C and Hemisphere-Cluver Picture PartnersI, LLC, Vereinigte Staaten / Neuseeland, 2011, 0:04:03

Abbildung 40: ebd., 0:04:57

Abbildung 41: ebd., 0:05:10

Abbildung 42: **Carlsen Verlag** (Hrsg.): Tim & Struppi. Le Secret de la Licorne. Ellipse Programme, Nelvana Limited, Frankreich / Kanada, Ausgabe in 8 DVDs, N°5, 2008, 0:27:06

Abbildung 43: **Carlsen Verlag** (Hrsg.): Tim & Struppi. Le Crabe aux pinces d'or. Ellipse Programme, Nelvana Limited, Frankreich / Kanada, Ausgabe in 8 DVDs, N°5, 2008, 0:04:12

Abbildung 44: **Carlsen Verlag** (Hrsg.): Tim & Struppi. Le Crabe aux pinces d'or. Ellipse Programme, Nelvana Limited, Frankreich / Kanada, Ausgabe in 8 DVDs, N°5, 2008, 0:39:02

Abbildung 45: **Spielberg**, Steven: Die Abenteuer von Tim und Struppi. Das Geheimnis der Einhorn. Columbia Pictures industrie, INC, DW Studios L.L.C and Hemisphere-Cluver Picture PartnersI, LLC, Vereinigte Staaten / Neuseeland, 2011, 0:43:26

11.4 Deutschsprachige Zusammenfassung

Die vorliegende Arbeit befasst sich mit einer Analyse der „*Aventures de Tintin*“ im Medium Film. Tintin, der Held, der in Hergés Comics um die Welt reist und Abenteuer erlebt, existiert heutzutage nicht nur unbewegt auf Papier im Comic, sondern hat einen Medienwechsel in das bewegte Medium Film erfahren. Diese Arbeit beschäftigt sich vor allem mit dem Aspekt der Möglichkeiten und Grenzen einer Comicverfilmung. Die gewählten Verfilmungen stammen aus den Jahren 1947, 1990/91 und 2011, weshalb sich auch die Geschichte des Trickfilms hieran ablesen lässt, denn jede Adaptation der *Tintin*-Comics sah sich vor unterschiedliche Möglichkeiten und Grenzen gestellt.

Verfilmungen von Comics fallen aufgrund des Medienwechsels in den Bereich der intermedialen Forschung, womit Adaptationen einem offenen Gebiet angehören, das keinen strengen Regeln unterliegt. Sie haben die Freiheit, die von ihnen ausgewählte Vorlage getreu in das Medium Film zu übersetzen oder können diese auch frei nachempfinden. Es gibt somit viele Möglichkeiten der Umsetzung. Auch bei einer genauen Adaptation können nie alle Bereiche der Vorlage übernommen und abgedeckt werden, denn jedes Medium hat seine eigenen Charakteristika. Der Literatur hat der Film den visuellen Bereich voraus, dem Comic vor allem die Bewegung.

Comic und Film sind verwandt, denn sie sind beide narrative und visuelle Medien. Um einen Medienwechsel auf diesem Gebiet zu machen, erfordert dies vorerst eine Definition von Comic und Film, um ihre Unterschiede und Nähen erfassen zu können.

Comic und Zeichentrickfilm sind einander sehr ähnlich, da sie viele ähnliche Formen der Darstellung nutzen. Im Zeichentrickfilm werden die einzelnen Panels zu bewegten Bildern. Die Dialoge in Form von Sprechblasen werden zu gesprochenen Szenen und die lautmalerischen Grapheme durch Geräusche und Musik ergänzt. Die Musik wird auch als Mittel eingesetzt, um Spannung zu erzeugen und die Handlung voranzutreiben oder zu verlangsamen.

Die Zeit unterscheidet beide Medien wesentlich, denn die Lesezeit bestimmt der Leser selbst. Beim Film werden in einer bestimmten Zeit die Abenteuer der Helden dem Publikum vorgespielt. Es ist genau das Lesen der Comics, der Sprung von einem Panel zum nächsten, was die Lektüre primär ausmacht. Kein Bild kann allein existieren und nur in Verbindung mit den anderen Panels betrachtet wird die Handlung verständlich.

Mit der „*ligne claire*“ schafft Hergé eine neue Erzähl- und Darstellungsform im Comic. Vor allem sein Werk „*Les Aventures de Tintin*“ beeinflusst in Belgien wie auch in Frankreich eine ganze Epoche der Comickentwicklung. Die „*ligne claire*“ zeichnet sich durch eine klare Strukturiertheit der Handlung aus. In den einzelnen Panels sind nicht mehr Informationen als nötig, obwohl diese sehr aufwändig und detailreich gestaltet sind. Neben einem großen Handlungsstrang sind bei Hergé auch noch Nebenhandlungen in die Geschichte integriert.

Eine genaue Arbeit leistete Hergé nicht nur bei der Gestaltung seiner Comics, sondern auch bei der Recherche. Tintin reist in viele Länder und Hergé versucht so, seinem Publikum die Welt näher zu bringen. Die Sicht ist zwar politisch gefärbt, Hergé bemüht sich jedoch, das Fremde genau darzustellen, ohne je selbst dort gewesen zu sein.

Die Comicalben „Die Krabbe mit den goldenen Scheren“, „Das Geheimnis der Einhorn“ und „Der Schatz Rackham des Roten“ wurden in dieser Arbeit analysiert. Bei der Puppenverfilmung (1947) von „Die Krabbe mit den goldenen Scheren“ ist zu bemerken, dass die Adaptation dem Original sehr treu geblieben ist. Trotz der Figuren in Puppenoptik erkennt man die Charakterzüge der einzelnen Personen. Die technischen Mittel der Zeit haben es zwar ermöglicht, die unbewegten Bilder zu animieren, doch bleiben wenig authentisch. Ebenso wenig wurde die Musik effizient eingesetzt, um Stimmung zu erzeugen.

Die Zeichentrickverfilmung der drei Alben hingegen ist dem Comic dann doch viel näher, obwohl auffallend ist, dass der Alkoholismus des Kapitän Haddocks aus der Verfilmung gestrichen wurde.

Zum Schluss ist noch die 3D-Verfilmung von Steven Spielberg zu nennen, deren Handlung auf diesen drei Alben basiert. Bei Spielberg entsteht ein neues Werk, dass die Suche nach dem Geheimnis des Schiffs, der Einhorn, neu und frei nacherzählt. Nur noch wenige Szenen sind dem Comic genau nachempfunden worden. Die technischen Mittel, die für diesen Film verwendet wurden, das Motion-Capturing-Verfahren, ermöglichen es, die Figuren und deren Bewegungen sehr realistisch darzustellen. Für manchen Zuschauer mag dies etwas befremdlich wirken, da Animation und Realität hierbei miteinander verschmelzen.

Festzuhalten bleibt, dass es trotz der Nähe zwischen Film und Comic bei einer Verfilmung nicht gelingt, den ganzen Charakter des Comics einzufangen und zu reproduzieren, weshalb es von Nöten ist, die Verfilmungen als ein eigenständiges Werk zu sehen. Die Möglichkeiten in animierten Verfilmungen von Comics sind schlussendlich aufgrund der Filmtricks zahlreich. Realverfilmungen stoßen hier mehr an ihre Grenzen, denn die Verfilmungen wirken oft zu karikatural und komikhaft.

11.5 Französischsprachige Zusammenfassung

Ce mémoire de fin d'études traite le thème de l'adaptation filmique de la bande dessinée. L'analyse d'adaptation filmique de romans ou de pièces de théâtre a déjà été le sujet de plusieurs œuvres et propose un vaste champ de discussion sur les méthodes de la transposition médiatique. Les recherches présentes visent à démontrer les moyens et les limites des adaptations filmiques de la bande dessinée en établissant une théorie semblable à celle des films tirés de romans ou de pièces de théâtre et comparent aussi différentes adaptations filmiques de la même bande dessinée afin de montrer le développement du film et surtout l'animation filmique. On peut en effet constater que la bande dessinée se situe de par son code sémiotique entre la littérature et le film. Il est donc intéressant d'analyser la transposition médiatique, car celle-ci est bien plus particulière qu'une comparaison avec l'adaptation filmique d'un roman.

Le spécialiste des médias, Werner Faulstich propose que les films soient analysés d'après des outils et des méthodes divers. Dans le travail présent, une analyse filmique en tant qu'analyse de produit est donc effectuée. Les films sont analysés d'après leur genre, leur construction qui inclue la mise en scène, la prise de vue, la musique et les bruitages, leurs actions et leurs personnages.

Un fondement théorique est nécessaire pour les études du transfert médiatique. Pour cela il faut d'abord aborder les sujets suivants: l'intermédialité, la transposition médiatique et les adaptations filmiques avec leurs moyens et leurs limites. Dans ce travail, il n'est pas question d'une analyse évaluative des adaptations filmiques, mais plutôt de donner un jugement qualitatif et neutre. Devant ce fond théorique, les différentes adaptations sont comparées et les possibilités des adaptations sont examinées. Dans un premier temps il s'agit d'une analyse sur la théorie filmique, et dans un second temps d'une analyse basée sur des cas concrets. Ainsi les albums d'Hergé « *Le Crabe aux Pinces d'Or* », « *Le Secret de la Licorne* » et « *Le Trésor de Rackham le Rouge* » issus des « *Aventures de Tintin* », grands classiques dans l'histoire de la bande dessinée, et leurs versions filmées sont la base des études de ce mémoire. Ces

trois albums ont été adaptés à de nombreuses reprises dans le média filmique. Ainsi la première version filmée du « *Crabe aux Pinces d'Or* » date de 1947 et a été tournée avec des poupées. Images par images les mouvements et actions ont dû être transposés dans le média du film. Dans les années 90/91, une coproduction franco-canadienne a réalisé une adaptation filmique de 21 albums sur les 24 que comprennent « *Les Aventures de Tintin* » et incluant donc les trois albums analysés. L'adaptation filmique la plus récente est celle de Steven Spielberg, qui prend aussi comme modèle ces trois albums.

La bande dessinée se caractérise par son système sémiotique. Images, textes, bulles et d'autres symboles agissent les uns sur les autres pour finalement produire un ensemble. Dans une bande dessinée une image, ou case, ne peut jamais exister pour elle-même. C'est la succession de cases qui va donner un sens au récit. On parle donc dans le cas de la bande dessinée d'une histoire en image. L'image dans la bande dessinée coexiste souvent avec un texte, qui représente soit un dialogue entre les personnages de la « BD », soit des sous-titres. Dans les deux cas le texte est un complément pour le récit. Tout ce qui n'est pas évoqué par l'image, est complété par le texte. La bande dessinée ne peut donc pas être simplement qualifiée d'œuvre littéraire, car c'est aussi un art narratif et visuel. Le texte dans la bande dessinée est toujours intégré dans l'image et ne la domine pas. Pour la compréhension du récit de la bande dessinée il faut donc combiner le visible et le lisible. La bande dessinée peut aujourd'hui adopter tout genre littéraire et ne se réduit plus uniquement au comique. C'est pour cela que l'on peut dire que la bande dessinée est un média qui peut exister tout seul.

La caractéristique la plus dominante de la bande « BD » est surtout son apparence. Elle peut être divisée en quatre parties. La case, la planche, la bande et le récit sont la base de l'analyse de la bande dessinée. La case est la plus petite unité de la « BD ». Il s'agit d'une seule image, entourée d'un cadre découpée du reste de la bande. Placées les unes à côté de des autres, ces cases de la même hauteur forment une bande, et ces bandes regroupées sur une page forment une planche. Dans une bande dessinée le récit peut

s'étendre sur plusieurs albums et un album peut aussi contenir plusieurs récits. Pour que la continuité de la narration soit assurée, il est important que divers éléments soient repris des images précédentes. Il faut surtout faire attention à ce que l'image de la « BD » ne soit pas surchargée d'informations. Le dessinateur doit donc seulement montrer ce qui est nécessaire pour l'évolution de la narration.

La bande dessinée n'est en aucun cas muette. La bulle et d'autres éléments graphiques, comme les onomatopées, remplacent le son. Il est aussi important de noter que le mouvement est lui aussi décrit à l'aide de symboles graphiques, comme les lignes de mouvements.

Le film, surtout le dessin animé, et la bande dessinée ont un code sémiotique qui se ressemble en divers points. Si l'on regarde la définition d'une bande dessinée d'après Scott McCloud, qui définit celle-ci par la série d'images, on peut dire que le film, lui-même une suite d'images avec diverses constructions, est une bande dessinée dont les images sont animées. La bande dessinée et le film ont donc plusieurs similitudes, mais ils ne sont pas interchangeables.

La naissance de la première bande dessinée et du premier film datent du même siècle. C'est pour cela que ces deux médias se sont constamment influencés et que leur historique se développe parallèlement. Beaucoup d'éléments stylistiques, comme le plan, le découpage ou la mise en scène appartiennent au lexique du film et de la bande dessinée. Bien qu'il y ait beaucoup de ressemblances entre ces deux médias, il ne faut pas oublier que les diverses techniques de production du film et de la « BD » sont différentes pour ces deux médias.

L'adaptation filmique de romans ou de pièces de théâtre n'est pas un genre nouveau. Celui-ci existe en effet depuis l'apparition des premiers films sur l'écran. Cependant ce genre est souvent vu comme un genre « mineur », car beaucoup de critiques sont d'avis que le modèle linéaire ne peut être représentée de manière fidèle. Il est donc important qu'au cours d'une analyse des adaptations filmiques que celles-ci soient vues comme de nouvelles

œuvres. L'analyse doit donc se baser sur le « comment » de la réalisation, c'est-à-dire avec quels moyens le metteur en scène a produit son film. Ici, le choix des scènes repris du modèle et leur mise en scène est important. La musique, le cadrage, le choix des personnages ou encore la présentation de l'adaptation peuvent influencer l'analyse et mettre en évidence certains éléments. La production d'adaptations filmiques n'est pas soumise à de règles strictes. C'est donc une nouvelle œuvre qu'il faut analyser selon ces critères médiatiques, en effectuant une analyse filmique comme analyse de produit.

La bande dessinée a été à de nombreuses reprises l'objet d'un film ou d'une série télévisée. Mais quel intérêt voient les producteurs de films en une adaptation filmique de la « BD » ? La première réalisation d'une adaptation filmique d'une bande dessinée a été faite en 1914 par Winsor McCay. Walt Disney présente en 1928 le premier dessin animé parlant. L'adaptation animée connaît dès lors un succès important, tout comme l'adaptation live. Bande dessinée et film racontent tous deux un récit qui avance car une action en suit une autre. Surtout les récits de superhéros ont notamment été l'objet de nombreuses adaptations. Ainsi, les aventures de Superman ont fait l'objet non seulement de films mais ont aussi été l'objet d'une série télévisée : Depuis quelques temps, l'engouement pour ce superhéros a d'ailleurs donné matière pour de nouveaux films ces dernières années.

Une des raisons pour une adaptation filmique de la bande dessinée est probablement la notoriété de ce support. Ses personnages ne doivent plus être présentés et le film peut donc directement commencer avec l'action. C'est donc sur la renommée de la « BD » que les producteurs de films bâtissent leur succès. La similarité entre bande dessinée et dessin animé est aussi la pour laquelle beaucoup de metteurs en scène et dessinateurs s'intéressent aux deux médias. Dès le début de sa carrière, Hergé a essayé de transposer les aventures de son héros Tintin en film, qu'il soit live ou animé.

À l'aide de technique filmique les producteurs de films ont la possibilité de donner la vie à des images immobiles. Dans la bande dessinée tout est

possible, il n'y a pas de limite. Avec les nouvelles techniques d'animation tout est possible dans le dessin animé. Les images peuvent maintenant être animées grâce à de diverses techniques. En revanche, les adaptations live se voient limitées. La plus courante étant que l'adaptation tourne trop dans le registre comique, il est aussi possible, que l'adaptation visant à conserver le code de la bande dessinée puisse aussi être confrontée à des difficultés financières, ou de mise en scène, car le film live doit créer en vrai ce qu'il veut projeter sur l'écran.

L'adaptation filmique, étant un transfert médiatique, présente un nombre de références intermédiaires. D'après Irina Rajewsky, le film peut créer une illusion de son modèle. Une allusion à la bande dessinée peut exister si des images de l'original sont insérées dans le récit du film, si le film utilise des signes iconographiques de la bande dessinée ou si la construction du film est typique à celle de la « BD ». Mais l'adaptation filmique d'un récit provenant d'une bande dessinée évoque aussi l'intermédialité. Les deux premier exemples, introduction d'images provenant de la bande dessinée et l'utilisation de signes iconographiques sont surtout réalisés dans le dessin animé. Le film live peut aussi reprendre des images de son support d'origine, comme dans « *Tintin et les Oranges Bleues* », un film live de 1964, où une image de Bianca Castafiore telle que dessinée par Hergé est incluse dans le film. La construction ne peut pas être reprise dans les adaptations filmiques car bande dessinée et film sont trop semblables pour que l'on puisse parler d'une construction typique au film ou à la bande dessinée. L'adaptation filmique du récit peut cependant être réalisée par un dessin animé et aussi par un film live. Le récit peut être repris fidèlement ou seulement certains passages peuvent être évoqués.

Le travail d'un metteur en scène est donc celui de choisir comment réaliser une adaptation filmique d'une bande dessinée. Il doit décider s'il réalise une adaptation exacte du modèle choisi ou s'il s'en inspire seulement. En général il est rare que le public soit complètement satisfait de l'adaptation filmique. En analysant l'adaptation d'une « BD » il est important de ne pas chercher à

analyser l'œuvre originale, mais d'analyser la forme de l'adaptation et les moyens filmiques que le metteur en scène a utilisés pour réaliser son projet.

Les éléments de la bande dessinée et du film se sont très proches, cela peut être démontré en regardant le travail d'Hergé. « *Les Aventures de Tintin* » qui est l'œuvre la plus importante d'Hergé représente toute l'histoire d'une époque, celle d'Hergé. Les albums de Tintin permettent non seulement une étude politique, économique et sociale, mais aussi une analyse de la forme de la bande dessinée en elle-même.

Hergé qui naît sous le nom de Georges Prosper Remi le 22 mai 1907 à Etterbeek et meurt le 3 mars 1983 est l'un des dessinateurs de bandes dessinées les plus importants dans l'histoire de la bande dessinée européenne. Ses années chez les « *Boy-Scout Belges* » l'ont marquées. Elles ont été les plus belles, et comme il disait, éclair, de sa vie. Le jeune Georges a eu la possibilité de voyager avec « Les Boy-Scout » et a découvert un autre monde, qui a suscité son intérêt pour l'aventure. À côté du scoutisme Georges Remi s'est beaucoup intéressé au dessin. Chez les « Boy-Scout » il publia ses premières bandes dessinées. « Totor, chef de patrouille » est la bande dessinée qui précède « *Les Aventures de Tintin* ». C'est pour publier celles-ci qu'il crée son pseudonyme Hergé.

Après ses études, il entre en 1925 au journal « *Le Vingtième Siècle* » où il est responsable des abonnements. Plus tard, après son service militaire il y est engagé comme reporter-photographe et dessinateur. Avec l'aide de Norbert Wallez, le rédacteur en chef, Hergé obtient la possibilité de créer sa propre bande dessinée et se voit confier la responsabilité du nouveau supplément pour enfants, « *Le Petit Vingtième* ». Ainsi le premier numéro « *des Aventures de Tintin* » apparaît le 1^{er} novembre 1928. Hergé envoie son héros vers des aventures, dont « *Le Petit Vingtième* » publie chaque semaine deux planches.

Hergé laisse voyager son héros à sa place, et l'envoie de par le monde, et même sur la lune, avant même les Américains. C'est seulement en 1960 qu'Hergé commence à voyager en Europe puis aux États-Unis. Pour son album

« *Le Lotus Bleu* » Hergé travaille en proche liaison avec l'étudiant chinois Tchang Tchong Jen, avec lequel une profonde amitié va naître. La production du « *Le Lotus Bleu* » est intéressante sur deux points de vue. Avant cet album Hergé présentait surtout les clichés existant à cette époque sur les différents peuples. Mais avec cet album Hergé mûrit et il développe le style de la « ligne claire » si caractéristique pour son œuvre.

Hergé n'est pas l'inventeur de la « ligne claire », mais commence à en faire son style graphique. Le terme « ligne claire » a été donné par le dessinateur Joost Swarte, qui définit ainsi le style d'Hergé. Les principales caractéristiques de la « ligne claire » sont le contour systématique - cela veut dire que chaque objet, personnage et décor, ont un contour au trait noir d'épaisseur régulière -, des couleurs en aplats, un réalisme de l'environnement et la régularité et clarté du récit. Les images des albums d'Hergé sont très détaillées sans jamais être surchargées. Pour mentionner le mouvement, Hergé crée une image où ses personnages donnent l'impression de bouger, car il réalise en une image plusieurs phases du mouvement. On a donc l'impression comme dans un film que dans une image sont incluses 24 images qui se déroulent devant les yeux du lecteur.

L'intérêt de réaliser une adaptation filmique de ses albums existe dès les premières aventures de son héros. En 1930 « *Tintin au pays des Soviets* » a été réalisé en film sous forme de diapositive où chaque case a été copiée sur un film tandis qu'un porte-parole lisait le texte. Hergé avait l'intention de faire de Tintin un film animé. Pour cela, il contacta Walt Disney en espérant que son projet soit soutenu par la compagnie Disney, mais il reçut une réponse négative, car pour les quatre années suivantes ses productions étaient déjà complètes.

Cependant Hergé n'abandonna pas son projet et ainsi apparut en 1946 sous la production des « Beaux Films » une projection des seules images sur un écran. En 1947 une adaptation en « *Stop-Motion* » de Claude Misonne, est réalisée à l'aide de poupées et ne fut projetée que deux fois.

Les premiers films animés furent produits en 1959. Ces dessins animés, produits pour la télévision belge duraient cinq minutes et étaient diffusés chaque jour.

En 1961 et 1964 furent produits deux films live : « *Tintin et le mystère de la Toison d'Or* » et « *Tintin et les Oranges Bleues* ». Plusieurs adaptations filmiques succédèrent comme le dessin animé de 1969 qui fut la première adaptation dessin-animé version longue de Tintin, suivie en 1972 par « *Tintin et le Lac aux Requins* ». En 1990/91 une coproduction franco-canadienne réalisa l'adaptation en dessin animé de 21 albums. « *Tintin au pays des Soviétiques* », « *Tintin au Congo* » et « *Tintin et l'Alpha Art* », dernière œuvre inachevée d'Hergé, n'ont pas été adaptées. L'adaptation la plus récente est celle de Steven Spielberg, une adaptation animée où est employée la technique « *Motion-Capturing* ». Avec ce système d'animation, les mouvements et la mimique des personnages peuvent être reproduits très réels et naturels. Pour cela des acteurs portent des vêtements munis de capteurs sensoriels qui permettent l'enregistrement et la numérisation des mouvements.

Dans ce travail les adaptations filmiques de 1947, 1990/91 et celle de Steven Spielberg en 2011 ont été mises en relation pour pouvoir analyser les moyens et limites de chaque adaptation. L'adaptation avec des poupées de l'album « *Le Crabe avec les Pinces d'Or* » est très fidèle. Le récit et les paroles ont été exactement repris et seul deux moments de récit ont été raccourcis, car les détails n'étaient pas importants pour le déroulement du film. La conception de poupées ressemblant trait pour trait aux personnages des « BD » a été très longue, tout comme le plateau de tournage qui a été spécialement construit. Dans cette adaptation filmique la musique n'est pas encore utilisée pour introduire les événements ou pour produire la tension. Mais des bruits de fond, comme le bruit des vagues ou le cri des mouettes renforcent l'impression que la scène se situe dans un univers maritime. Par contre dans les adaptations de 1990/91 et de 2011, la musique joue un rôle de plus en plus important.

L'adaptation de 1990/91 reprend elle aussi assez précisément toutes les scènes et les dialogues des albums, à l'exception de quelques modifications

dans la narration pour raccourcir certaines scènes : le récit, mais aussi le trait du dessin et la mise en scène y sont très fidèles. La seule grande différence notable est celle du personnage du Capitaine Haddock. Dans la bande dessinée le Capitaine est non seulement très colérique mais aussi un alcoolique notoire, tandis que dans l'adaptation filmique de la coproduction franco-canadienne il ne boit qu'au cours de sa première rencontre avec Tintin. Cette modification a sans doute été faite pour ne pas choquer le jeune public auquel s'adresse cette série. Dans cette version on peut aussi remarquer que Milou, le chien et indéfectible compagnon de Tintin, n'a plus le don de la parole et ne se fait comprendre que par des jappements ou une gestuelle canine.

La dernière version qui est analysée est celle de Steven Spielberg. Cette adaptation filmique des trois albums choisis d'Hergé ne s'est qu'inspiré du récit. En effet si « Le Secret de la Licorne » et « Le Trésor de Rachkam le Rouge » sont deux albums qui forment une seule aventure de Tintin, Spielberg réunit lui dans son premier film retraçant les histoires du fameux reporter des éléments du premier et du second albums cités ci-dessus, et reprend aussi l'album relatant la rencontre de Tintin et du Capitaine Haddock en utilisant des scènes tirées du « Crabe aux Pinces d'Or ». Comme déjà évoqué plus haut, la technique du « Motion-Capturing » permet d'enregistrer les mouvements d'êtres vivants ou d'objet pour en contrôler une contrepartie virtuelle sur ordinateur. Dans cette adaptation en 3D les personnages ressemblent donc aux originaux, mais ont une gestuelle humaine réaliste. Cette « humanisation » irrite certains spectateurs, fidèles à Tintin et peu coutumiers à cette technique. Dans cette adaptation, les effets sonores et la musique provoquent les émotions, accompagnent les actions et caractérisent certains personnages. En les comparant dans un contexte global, on peut constater que chaque adaptation a essayé de faire de son mieux pour répondre aux caractéristiques du média qu'il représente.

L'analyse de la bande dessinée d'Hergé « *Les Aventures de Tintin* » et de ses adaptations filmiques montre qu'il y a plusieurs possibilités pour transmettre la « BD » dans un autre média, le média du film. En intégrant des éléments

typiques à la bande dessinée, donc à la source de l'adaptation, une intermédialité existe. La source de l'adaptation filmique peut être intégrée explicitement, en reprenant par exemple une image du média d'origine de l'origine, ou implicitement, si le style de la « BD » est imité.

Comme le dessin animé est lui-même aussi dessiné, c'est lui le plus ressemblant à sa source d'origine. Le film avec les poupées reprend les personnages, le récit et les caractéristiques visuelles de la bande dessinée, mais les mouvements des poupées ne rendent pas les scènes naturelles. Le film en 3D de Steven Spielberg apporte avec le système de « *Motion-Capturing* » de nouveaux moyens de la projection animée.

Cependant, malgré toute la technologie et les possibilités qu'offrent la technique d'animation par ordinateur, l'adaptation filmique ne pourra jamais inclure toutes les caractéristiques de la bande dessinée. Les dessins animés peuvent bien évidemment reproduire toutes les images mais ils ne peuvent pas capter toutes caractéristiques de l'image de la bande dessinée. Dans la bande dessinée le lecteur a le contrôle sur le rythme de lecture, donc sur le temps. Dans le film le temps du récit est défini par le défilement de l'action : une image en suit une autre, et le spectateur ne peut en détailler les éléments. Dans la bande dessinée une image ne peut exister seule, les images s'influencent et c'est en les contemplant comme un tout qu'un récit logique et compréhensible existe.

Le lecteur d'une « BD » doit tenter le « saut » d'une image à l'autre, car entre chaque case, il y a un espace vide qui laisse place aux réflexions du lecteur et qui l'invite à être curieux de la suite du récit.

Les sujets des bandes dessinées donneront toujours naissance à de nouvelles adaptations filmiques qui elles-mêmes devront être comparées et analysées avec les critères filmiques, car le but d'une adaptation filmique n'est pas d'imiter l'œuvre d'origine mais de créer une nouvelle œuvre qui utilise tous les moyens et techniques à disposition de son média. L'analyse des films choisis montre donc bien de quelles manières les techniques de l'animation filmique ont

évoluées et permettent de réaliser une adaptation qui peut être considérée comme une nouvelle œuvre.

11.6 Abschließende Erklärung

Ich, Isabella Gravogl, erkläre hiermit, die vorliegende Diplomarbeit alleine, ohne fremde Hilfe und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Quellen angefertigt zu haben. Alle wörtlichen oder inhaltlichen Übernahmen aus den aufgeführten Werken sind als solche gekennzeichnet.

Wien, 29.04.2014

Isabella Gravogl

11.7 Curriculum vitae

Persönliche Daten:

Name: Isabella Gravogl
Geburtsdatum und -ort: 07.10.1989, Wien
Muttersprache: Deutsch
Staatsbürgerschaft: Österreich
Familienstand: ledig
Sprachen: Deutsch, Französisch, Englisch

Bildungsweg:

Lycée Français de Vienne (www.lyceefrancais.at)

1993-1995 École maternelle (Kindergarten)
1995-2000 École primaire (1. bis 5. Schulstufe)
2000-2004 Collège (6. bis 8. Schulstufe)
2004-2007 Lycée (9. bis 12. Schulstufe, wirtschaftlicher Zweig)

Seit Oktober 2010 Lehramtsstudium Französisch und Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung an der Universität Wien.

06.02.2013 Abschluss des ersten Abschnittes

Berufserfahrung:

01.08.2008-31.08.2008 Ferialpraktikum in der ERSTE Group Bank, in der Abteilung ERSTE University

01.04.2008-31.12.2008 geringfügig beschäftigt in der IG, Immobilien Management GmbH

WiSe 2012 Tutorin (Lehramt Geschichte, Sozialkunde und Polit. Bilg.): VU Quantifizierung und Statistik

SoSe 2013 Tutorin (Lehramt Geschichte, Sozialkunde und Polit. Bilg.): VO Politische Bildung 1. Strukturen und Funktionen der politischen Systeme und Rechtssysteme