



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Sin City: Medienwechsel und Medienadaptionen  
zwischen Film und Comic“

verfasst von

**Stefanie Künzel**

angestrebter akademischer Grad

**Magistra der Philosophie (Mag.phil.)**

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreut von:

Univ.-Prof. Mag. Dr. habil Ramón Reichert



Ich erkläre hiermit an Eides Statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Hinweis:

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Diplomarbeit die Sprachform des generischen Maskulinums angewendet. Es wird an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass die ausschließliche Verwendung der männlichen Form explizit als geschlechtsunabhängig verstanden werden soll.



# Inhaltsverzeichnis

|                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| Einleitung.....                                                 | 7  |
| A. Theorie.....                                                 | 11 |
| 1. Intermedialität.....                                         | 11 |
| 1.1. Theoretische Ansätze (Rajewsky, Kattenbelt, Schröter)..... | 13 |
| 1.2. Intermedialität bei Sin City.....                          | 16 |
| 2. Comic.....                                                   | 19 |
| 2.1. Comicformate.....                                          | 20 |
| 2.1.1. Sin City Format.....                                     | 23 |
| 2.2. Comiceigenschaften.....                                    | 25 |
| 2.3. Comicbegriffe.....                                         | 25 |
| 2.3.1. Panel.....                                               | 26 |
| 2.3.2 Rinnstein.....                                            | 28 |
| 2.4. Schrift in Comics.....                                     | 29 |
| 2.4.1. Sprechblase.....                                         | 30 |
| 2.4.2. Gedanken.....                                            | 31 |
| 2.4.3. Kommentar.....                                           | 31 |
| 2.4.4. Geräusche.....                                           | 32 |
| 2.5. Narration.....                                             | 32 |
| 3. Comic-Film-Beziehung.....                                    | 39 |
| 3.1. Comicartiges im Film versus Filmisches im Comic.....       | 42 |
| 4. Film Noir.....                                               | 46 |
| 4.1. Geschichte des Film Noir.....                              | 46 |
| 4.2. Eigenschaften.....                                         | 48 |
| 4.2.1. Beleuchtung.....                                         | 50 |
| 4.2.2. Nebel und Regen.....                                     | 51 |
| 4.2.3. Bildaufbau.....                                          | 52 |
| 4.3. Erzählstruktur.....                                        | 52 |
| 4.4. Entwicklungsphasen.....                                    | 53 |
| 4.5. Sin City als Film Noir?.....                               | 56 |
| B. Analyse.....                                                 | 64 |
| 5. Sin City der Film.....                                       | 64 |
| 6. Inhalt.....                                                  | 65 |
| 6.1. Inhaltliche Konvergenzen und Divergenzen.....              | 68 |
| 6.2. Erzähltechnik.....                                         | 72 |
| 6.3. Verbindungen.....                                          | 74 |

|                                                         |     |
|---------------------------------------------------------|-----|
| 6.4. Inhaltlicher Verlust und Mehrwert .....            | 77  |
| 7. Form.....                                            | 79  |
| 7.1. Panels → Kameraeinstellungen .....                 | 79  |
| 7.2. Visuelles → Auditives.....                         | 87  |
| 7.2.1. Text → Sprache.....                              | 87  |
| 7.2.2. Onomatopöien → Geräusche .....                   | 91  |
| 7.2.3. Musik .....                                      | 94  |
| 7.2.4. textueller Verlust und akustischer Mehrwert..... | 95  |
| 7.3. Stil .....                                         | 96  |
| 7.3.1. Filmproduktion .....                             | 98  |
| 7.3.2. Farbe .....                                      | 101 |
| 7.4. Raum → Zeit.....                                   | 105 |
| 7.4.1. Bewegung .....                                   | 107 |
| C. Kulturwissenschaftliche Kontexte .....               | 110 |
| Resümee .....                                           | 115 |
| Quellenverzeichnis.....                                 | 119 |
| Onlinequellen .....                                     | 123 |
| Filmverzeichnis .....                                   | 124 |
| Comicverzeichnis .....                                  | 124 |
| Abbildungsverzeichnis.....                              | 124 |
| Abstract.....                                           | 127 |
| Curriculum Vitae .....                                  | 128 |

## Einleitung

Die vorliegende Diplomarbeit beschäftigt sich mit Sin City, einem ursprünglichen Comic, als auch dessen Verfilmung. Hauptaugenmerk dabei sollen der Medienwechsel und die Medienadaptionen zwischen Comic und Film sein. Somit wird die Änderung des Trägermediums in den Fokus gestellt, wodurch sich folgende Forschungsfragen ergeben:

- Hat der Comic schon im Vorhinein filmische Merkmale?
- Führt der Film den Comic weiter?
- Gehen durch den Medienwechsel Aspekte des Comics verloren?
- Ergibt sich ein Mehrwert durch den Film?

Um diese Fragen zu beantworten und sie als Thesen verifizieren oder falsifizieren zu können, wird die Arbeit wie folgt strukturiert: Der Aufbau kann in zwei große Abschnitte geteilt werden. Der erste Teil beschäftigt sich mit der Theorie und den dazugehörigen aktuellen Diskursen. Da bei der vorliegenden Arbeit der Wechsel des Mediums, nämlich vom Comic zum Film, im Fokus steht, wird zunächst versucht eine Definition des Begriffes Intermedialität zu deklarieren. Dazu werden die theoretischen Ansätze drei ausgewählter Autoren, Irina Rajewsky, Chiel Kattenbelt und Jens Schröter, erläutert und verglichen. Die verschiedenen Formen, die dabei definiert werden, sollen in eine Übersicht gebracht werden, damit anschließend das Phänomen, welches bei Sin City vorliegt, eingeordnet werden kann.

Auf diese thematische Einführung folgt eine kurze Comictheorie, bei der vorab ein geschichtlicher Abriss der Medienentwicklung beschrieben wird. Die Diversität dieses Mediums wird anhand der unterschiedlichen Formate aufgezeigt. Die Eigenschaften des Comics, sowie die dazugehörigen Begrifflichkeiten sollen aufgelistet und erklärt werden, um zu analysieren, wie die Bildgeschichten funktionieren. Dazu wird darauffolgend die Erzählweise untersucht, welche sich aus den narrativen Elementen Bild und Text zusammensetzt. Das Zusammenspiel dieser beiden Faktoren lassen den Leser aktiv wahrnehmen und dekodieren.

Eine ähnliche Leistung wird vom Zuseher des Films gefordert. Nicht nur die Induktionsleistung des Rezipienten von Comic und Film hat ein vergleichbares Ausmaß, sondern auch andere Faktoren der beiden Medien weisen

Ähnlichkeiten auf, oder zeigen Zusammenhänge zwischen ihnen. Diese Phänomene, die Comic und Film verbinden und gegenseitig erweitern, werden in einem Kapitel erläutert, um die Beziehung der beiden darzustellen. Ebenso dient dieser Vergleich dazu, die gestellten Forschungsfragen in Bezug auf die Historie und die Entwicklung der Medien zu beantworten.

Danach folgt ein kurzer Einblick in das Genre des Film Noir, wobei ebenso vorgegangen wird, wie bei der Comictheorie. Vorab wird die Geschichte zusammengefasst, danach werden die Merkmale aufgelistet und schließlich soll die Erzählstruktur betrachtet werden. Um die anschließende Frage zu klären, ob Sin City ebenso in diese Filmkategorie einzuordnen ist, werden die unterschiedlichen Entwicklungsphasen, die diese Bewegung durchmachte, erläutert. Anhand der wichtigsten Charakteristika wird dann geklärt ob es sich bei dem vorliegenden Film um einen typischen Noir handelt oder nicht.

Nach diesem Einblick in den theoretischen Diskurs und der dazugehörenden Verortung von Sin City, folgt der zweite Teil der Arbeit: die Analyse. Dieser Abschnitt soll die gestellten Forschungsfragen endgültig klären.

Zunächst werden inhaltliche Konvergenzen und Divergenzen herausgearbeitet, wobei analysiert wird, ob Veränderungen des Stoffes durch den Medienwechsel vorgenommen wurden. Dazu wird die Reihenfolge der Bücher mit dem Ablauf des Films verglichen, um chronologische Unterschiede aufzuzeigen. Des Weiteren beschäftigt sich dieser Teil mit Auslassungen und Erweiterungen der Geschichte, die durch den Medienwechsel entstanden sind. Ebenso werden Verweise zwischen den einzelnen Comicbänden und ihr Vorkommen im Film untersucht.

Im Folgekapitel werden die formalen Unterschiede bei Sin City analysiert. Eine Auflistung der verwendeten Panelformen des Comics soll helfen Besonderheiten herauszuarbeiten. Diese erläuterten Darstellungsarten können mit ihren analogen Stellen im Film, den Kameraeinstellungen, verglichen werden. Dadurch lassen sich Konvergenzen und Divergenzen feststellen. Danach wird die Transformation von visuellen zu auditiven Elementen untersucht. Das Ersetzen der Kommentare durch ein Voice Over, sowie Sprechblasen durch Dialoge soll aufgezeigt werden. Auch die Transformation von Onomatopöien zu Geräusche wird anhand von Beispielen erläutert. Neben der Übersetzung dieser Elemente wird auch die

Musik analysiert, die einen Zusatz zum Comic darstellt, da es keine analoge Form für diese Komponente im Ursprungsmedium gibt. Ebenso wird der verwendete Stil der beiden Medien verglichen. Die Kolorierung soll dabei als wichtiger Punkt in Bezug auf die Fragestellung nach Verlusten, sowie der nach möglichen Mehrwerten dienen. Anschließend befasst sich das Kapitel mit der Transformation vom Raum zur Zeit, respektive der Seite des Comics, hin zu den ablaufenden Minuten im Film. In Folge dessen kann die statische Bildgeschichte mit der dynamischen Verfilmung verglichen werden.

Nach der Analyse verbindet ein kurzer kulturwissenschaftlicher Teil, den Stoff mit der Gesellschaft, indem er sich mit verschiedenen Kontexten auseinandersetzt.

Als Abschluss soll ein Resümee die gesammelten Ergebnisse zusammenfassen und erläutern, in wie weit die gestellten Forschungsfragen geklärt werden konnten.



## A. Theorie

Der erste Teil der Arbeit beschäftigt sich mit Theorien, sowie verschiedenen Diskursen dazu. Sin City ist ein Comic, der verfilmt wurde, respektive ein Stoff der einen Medienwechsel vollzog. Dadurch wird das erste Kapitel dem Intermedialitätsbegriff gewidmet.

### 1. Intermedialität

Der Terminus Intermedialität wurde bereits vielfach versucht zu definieren, wodurch der Diskurs ein breites Forschungsfeld eröffnet.<sup>1</sup> Im Folgenden soll versucht werden einen Abriss der vorhandenen Auseinandersetzungen und deren Ergebnisse darzustellen, um einen Überblick der Vielfalt zu erhalten.

Das 20. Jahrhundert prägte die Medienindustrie und brachte neue Möglichkeiten und Methoden der Intermedialität. Dabei handelt es sich um zwei neue Aspekte. Einerseits stellt der Film neue bildliche, textuelle und akustische Beziehungen her und in weiterer Folge bringen die digitalen Bild- und Tonmedien, sowie Computeranimationen die Bildbearbeitung und Klanggestaltung auf eine neue Ebene.<sup>2</sup> Demnach haben sich die Verfahren, durch die zur Verfügung stehende Technik, qualitativ verbessert und verändert. Andererseits entsteht der Eindruck einer endhierarchisierten Verfügbarkeit von Medien, welche genutzt wird um intermediale Bezüge zu thematisieren, problematisieren und kritisieren. Im Zuge dessen spricht Fischer-Lichte von der Herauslösung aus gesellschaftlichen, politischen und sozialen Kontexten.<sup>3</sup> Durch diese freie Verfügbarkeit können die Medien, durch ihre scheinbar gleichwertige Stellung, Materialien, die vorher durch Mediengrenzen verwehrt blieben, verwenden.

Die beiden Entwicklungen erweitern die Möglichkeiten der Intermedialität, wodurch sich viele Kunstwerke mit den neuen Methoden auseinandersetzen und sich so einer konvergenten Arbeitsweise bedienen.

---

<sup>1</sup> Vgl. Rajewsky, Irina O., *Intermedialität und Remediation. Überlegungen zu einigen Problemfeldern der jüngeren Intermedialitätsforschung*, in: Paech, Joachim/ Jens Schröter (Hg.), *Intermedialität Analog/Digital, Theorien – Methoden – Analysen*, München: Wilhelm Fink 2007, S.47.

<sup>2</sup> Vgl. Fischer-Lichte, Erika/ Doris Kolesch/ Matthias Warstat (Hg.), *Metzler Lexikon Theatertheorie*, Stuttgart Weimar: Verlag J.B. Metzler 2005, S.160.

<sup>3</sup> Vgl. Fischer-Lichte, *Metzler Lexikon Theatertheorie*, S.160.

Demnach ist Intermedialität kein neuer Begriff, sondern dieser wird lediglich durch die medialen Entwicklungen in neuen Bereichen verwendet. Irina Rajewsky spricht im Zuge dessen sogar von einem „(...) *modischen Terminus, der zwar in aller Munde, kaum aber klar definiert ist* (...)“<sup>4</sup> Die intensive Betrachtung des Themas bringt nicht nur mit sich, dass es zu einem Modewort geworden ist, sondern auch, dass es viele Annäherungen an den Begriff der Intermedialität gibt. Um eine Untersuchung des Begriffs vorzunehmen, kann man den Terminus zerlegen und in die lateinischen Wörter *inter* (zwischen) und *medius* (Mitte, Mittler, vermittelnd) teilen.<sup>5</sup> Der Begriff an sich bezeichnet Intermedialität als das zwischen den Mittlern, oder besser gesagt zwischen den Medien. Das Wort „zwischen“ findet sich in den Arbeiten der Theoretiker wieder und bildet eine Gemeinsamkeit der Untersuchungen und gleichzeitig eine wesentliche Grundlage. Als Definition ist es jedoch wage. Präziser wäre Intermedialität als „(...) *die Gesamtheit aller Mediengrenzen überschreitenden Phänomene* (...)“<sup>6</sup> zu bezeichnen. Das impliziert alle Versuche mindestens zwei Medien miteinander in Bezug zu setzen.

Intermedialität vereint demnach Charakteristika unterschiedlicher Medien und schafft dadurch eine Verbindung. Wichtig ist, dass diese Betrachtungsweise das Gegenteil zur medialen Spezifik bildet. Mediale Spezifik bedeutet, dass jedes Medium seine eigenen Gesetze und Grenzen besitzt, innerhalb derer sich das Medium von anderen Medien unterscheidet.

Die Forschung beschäftigte sich lange mit diesem Thema und versuchte die Eigenschaften der Medien zu analysieren, um sie voneinander abzugrenzen.<sup>7</sup> Setzt man diese Form mit jener der Intermedialität in Bezug, so entsteht ein neues Feld. Diesbezüglich wird sogar von einem „*Paradigmenwechsel*“<sup>8</sup> der Wissenschaft gesprochen. Von der ursprünglichen Trennung der Medien wechselt die Betrachtungsweise zum Kontext zwischen den Medien. „*Jedes Medium ist durch sein Verhältnis zu anderen Medien bestimmt, (...)*“<sup>9</sup>

---

<sup>4</sup> Rajewsky, Irina O., *Intermedialität*, Tübingen: Francke 2002, S.3.

<sup>5</sup> Vgl. Fischer-Lichte, *Metzler Lexikon Theatertheorie*, S.159.

<sup>6</sup> Rajewsky, *Intermedialität*, S.12.

<sup>7</sup> Vgl. Balme, Christopher/ Markus Moninger (Hg.), *Crossing Media. Theater - Film - Fotografie - Neue Medien*, München: ePodium Verlag 2004, S.14.

<sup>8</sup> Balme, *Crossing Media*, S.14.

<sup>9</sup> Rajewsky, *Intermedialität und Remediation*, S.48.

Ein neuer Terminus, der durch diesen Ansatz entsteht ist Remediation. Mit dieser Begrifflichkeit und dem dazugehörigen Phänomen befassen sich vor allem die Theoretiker Bolter und Grusin. Dabei verallgemeinern sie ihre These: „*a medium is that which remediates*“<sup>10</sup>. Daraus folgt, dass die neue wissenschaftliche Betrachtung Remediation der medialen Spezifik gegenübersteht. Durch den Paradigmenwechsel von der Einzelanalyse eines Mediums zum Verhältnis der Medien, werden intermediale Phänomene zur Grundvoraussetzung und Bedingung für die Existenz der Medien.

Diese Sichtweise schafft neben Neuerungen der Forschung auch eine Vielzahl von Unterkategorien der Intermedialität. Deswegen versuchen Theoretiker das komplexe Feld mit seinen Facetten zu strukturieren, um die Arten zu kategorisieren. Daher muss, wenn von Intermedialität gesprochen wird, immer die dazugehörige weite Begriffsdeutung mitgedacht werden.

Im Folgenden sollen Gemeinsamkeiten und Unterschiede aus diesem Feld ausgearbeitet werden, um eine klare Struktur zu finden und die Arbeit im medialen Diskurs zu verankern. Dabei werden vor allem drei theoretische Ansätze von Irina Rajewsky, Chiel Kattenbelt und Jens Schröter betrachtet.

### **1.1. Theoretische Ansätze (Rajewsky, Kattenbelt, Schröter)**

Um das Forschungsfeld der Intermedialität zu strukturieren, wird versucht, die Subkategorien und ihre Begrifflichkeiten in einem Überblick darzustellen.

Irina Rajewsky beschreibt Intermedialität auf drei Arten. Diese lauten intermediale Bezüge, Medienwechsel und Medienkombination. Die Autorin stellt sie nacheinander vor, um eine Gliederung des Forschungsfeldes vorzunehmen. Ebenso möchte sie damit zeigen, wie unterschiedlich intermediale Phänomene auftreten können. Die drei genannten Arten beschreibt Sie wie folgt: Intermediale Bezüge beschreiben die Bezugnahme, oder besser die Thematisierung eines Elementes in einem anderen Medium. Medienwechsel bezeichnet die Transformation eines Stoffes in ein neues System und Medienkombination ist die Verschmelzung mindestens zweier Medien zu einer neuen Gattungsform.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Bolter, Jay David/ Richard Grusin, *Remediation: Understanding new media*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press 1999, S.65.

<sup>11</sup> Vgl. Rajewsky, *Intermedialität*, S.5f.

Auch Chiel Kattenbelt schreibt von Grundkategorien, die sich mit denen Rajewskys vergleichen lassen. Seine Bezeichnungen sind Transmedialität der Form, Transmedialität des Inhalts und Multimedialität der Medien.<sup>12</sup> Diese sind mit den vorab erklärten Begriffen von Rajewsky konvergent. Lediglich ein neuer Terminus, die Multimedialität der Zeichen, kommt hinzu. Der Autor bezeichnet damit Kombinationen von Wort, Bild und Ton.<sup>13</sup>

Schröter thematisiert vier Begriffe, wobei er selbst die letzten beiden als unterschiedliche Blickweise auf dasselbe bezeichnet.<sup>14</sup> Bei diesen beiden handelt es sich um transformationale und ontologische Intermedialität. Diese Termini setzen sich mit dem Grundverständnis des Verhältnisses von Medien zueinander auseinander. Dabei verweist Schröter auf die Diskussion der medialen Spezifik und versucht eine „Urintermedialität“ zu finden.<sup>15</sup> Da transformationale und ontologische Intermedialität sich mit Medienverhältnissen auseinandersetzen und damit mit der Grundfrage der Trennung oder des Kontextes zwischen den Medien befassen, sind sie in die anfänglich erwähnte Diskussion des Paradigmenwechsels der Wissenschaft einzuordnen. Somit bleiben zwei Grundkategorien von Schröter über, welche als Art der Intermedialität zu betrachten sind. Die Begriffe dazu wären die synthetische Intermedialität und die formale oder transmediale Intermedialität, wobei diese getrennt in formale Intermedialität und transmediale Intermedialität betrachtet werden müssen. Somit wird, wie bei Rajewsky und Kattenbelt, wieder von drei Grundkategorien ausgegangen, welche ebenfalls konvergent zu den bereits bezeichneten Begriffen sind. Der Intermediale Bezug, oder die Transmedialität der Form ist bei Schröter die formale Intermedialität. Der Medienwechsel, oder die Transmedialität des Inhalts ist die transmediale Intermedialität und die Medienkombination, oder die Multimedialität der Medien wird bei Schröter als synthetische Intermedialität bezeichnet. Um die gefundenen Gemeinsamkeiten der Theorien stärker zu verdeutlichen wurden die Begrifflichkeiten in folgender

---

<sup>12</sup> Vgl. Kattenbelt, Chiel, *Multi-, Trans- und Intermedialität: Drei unterschiedliche Perspektiven auf die Beziehungen zwischen den Medien*, in: Schoenmakers, Henri/ Stefan Bläske/ Kay Kirchmann/ Jens Ruchatz (Hg.), *Theater und Medien. Grundlagen- Analysen- Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme*, Bielefeld: transcript Verlag 2008, S.128.

<sup>13</sup> Vgl. Kattenbelt, *Multi-, Trans- und Intermedialität*, S.126.

<sup>14</sup> Vgl. Schröter, Jens, „Intermedialität. Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs“, *montage/av. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Lust am Dokument, Jg.7. Nr.2, 1998, S.129.

<sup>15</sup> Vgl. Schröter, „Intermedialität“, S.146f.

Grafik zusammengesetzt. Durch die direkte Gegenüberstellung lässt sich übersichtlich darstellen, welche Termini nur bei einem Autor vorkommen. Ebenso kann dadurch gezeigt werden, welche Begriffe auf dasselbe Phänomen hinweisen und somit konvergent sind.

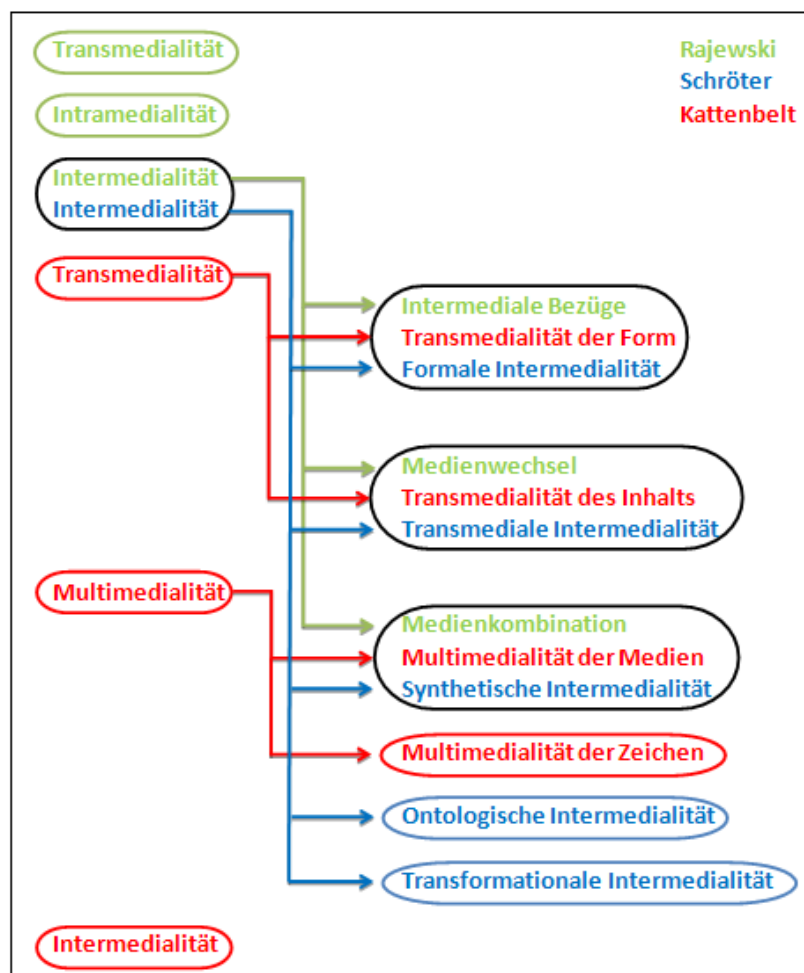


Abb. 1

Rajewsky stellt Transmedialität, Intramedialität und Intermedialität nebeneinander und arbeitet Subkategorien aus dem Begriff der Intermedialität heraus<sup>16</sup>, wobei Kattenbelt Transmedialität, Multimedialität und Intermedialität bezeichnet, diese auch nebeneinander stellt, aber die Subkategorien nur aus den Termini Transmedialität und Multimedialität zieht. Schröter hingegen arbeitet genau wie Rajewsky, jedoch strukturiert er neben Intermedialität keine weiteren Begriffe. Bei allen drei Theorien sind die Inhalte, trotz unterschiedlicher Benennung, gleichzusetzen. Dadurch kann man grundsätzlich sagen, dass es drei Formen gibt, nach denen man intermediale Phänomene einteilen kann.

<sup>16</sup> Vgl. Rajewsky, *Intermedialität*, S.19.

Eine weitere Gemeinsamkeit ist, dass die Theoretiker Intermedialität die Worte „zwischen“ oder „dazwischen“ zuschreiben. Jedoch gibt es diese Bezeichnung nur für den Terminus Intermedialität. Die anderen Begriffe erhalten kein derartiges Schlagwort, sondern werden lediglich in ihrer Verfahrensweise beschrieben. Eine Erklärung dafür könnte sein, dass die Autoren für konvergente Phänomene unterschiedliche Termini benutzen, oder denselben Begriff nicht exakt gleich verwenden. Transmedialität wird z.B. von Rajewsky als

*„Medienunspezifische Wanderphänomen, die in verschiedensten Medien mit den dem jeweiligen eigenen Mitteln ausgetragen werden können, ohne daß hierbei die Annahme eines kontaktgebenden Ursprungsmediums wichtig oder möglich ist.“<sup>17</sup>*

Diese Definition stellt Transmedialität neben Intermedialität und erläutert, dass es kein intermediales Phänomen ohne Original gibt. Kattenbelt verwendet den Terminus anders und bezeichnet den Begriff als einen Transfer von einem Ursprungsmedium in ein anderes. Dabei wird entweder der Inhalt oder die Form übertragen. Diese beiden Arten sind mit Rajewskys Unterkategorien der Intermedialität konvergent. Durch diese unterschiedliche Verwendung der Begriffe ist es kaum möglich Schlagwörter für die weiteren Termini zu finden.

## 1.2. Intermedialität bei Sin City

Im Folgenden soll herausgearbeitet werden, welche Arten der Intermedialität für die Transformation von Sin City, vom Comic zum Film, relevant sind. Diese Phänomene sollen anschließend genauer betrachtet werden.

Als erstes steht die Übertragung des Stoffes im Fokus. Grundsätzlich handelt es sich nach Rajewsky um den Medienwechsel, nach Kattenbelt um die Transmedialität des Inhalts und nach Schröter um transmediale Intermedialität. So bezeichnen die drei Autoren den Wechsel des Stoffes von einem Medium in ein anderes.

Irina Rajewsky beschreibt Medienwechsel als Adaptionen. Dabei gibt sie als Beispiel unter anderem Literaturverfilmungen an. „Der Ursprungs>text< wird zur

---

<sup>17</sup> Rajewsky, *Intermedialität*, S.13.

>Quelle< des medialen Produkts (...)“<sup>18</sup> Das bedeutet im Fall der Literaturverfilmung, dass der Text des Autors in ein anderes System, nämlich den Film, übertragen wird. Grundsätzlich besteht die Transformation dabei darin, die Worte in Bilder zu verwandeln. Wichtig ist für Rajewsky beim Medienwechsel, dass dieser intermediale Vorgang den Entstehungsprozess des Endproduktes betrifft.<sup>19</sup> Das bedeutet, dass der Text vorab in filmische Aspekte umgewandelt wird.

Auch Kattenbelt spricht von einer Übersetzung der Geschichte. Der Inhalt des Buches wird in einen Film übertragen. Er ist der Meinung, dass die spezifischen Merkmale des Ursprungsmediums dabei gänzlich verloren gehen.<sup>20</sup> Hier wird eine klare Trennung von ästhetischen Charakteristika vorgenommen, obwohl der Autor Transmedialität der Form und des Inhalts einen starken Zusammenhang zuschreibt, da er beide Termini unter dem Überbegriff Transmedialität führt. Rajewsky stellt die Verbindung der beiden Kategorien, statt durch einen Begriff, durch ein Beispiel her. Bei Literaturverfilmungen gibt es häufig eine Kombination verschiedener intermedialer Phänomene. Die Dreiteilung von Intermedialität in Medienkombination, Medienwechsel und intermediale Bezüge schließt nicht aus, dass ein Medienprodukt aus mehreren Kategorien Aspekte bezieht.<sup>21</sup> Die Problematik der Trennung stellt die Autorin zur Debatte. Sie ist der Meinung, dass sie für die Definition des großen Forschungsfeldes Intermedialität wichtig sei. Für die theoretische Einteilung und Kategorisierung ist sie plausibel. Bei praktischen Anwendungen ist eine klare Grenzziehung allerdings nicht immer möglich. Kombinationen sind demnach keinesfalls auszuschließen und keine Seltenheit. Schröter verwendet als Überbegriff, für Medienwechsel und intermediale Bezüge, die formale oder trans-mediale Intermedialität, welche bei Kattenbelt zusammengefasst der Transmedialität entspricht. Auch er schreibt den beiden Phänomenen eine Verbindung zu. Die transmediale Intermedialität ist die Thematisierung im Film, die formale Intermedialität ist die ästhetische Realisation.<sup>22</sup> Auch für Schröter handelt es sich um ein wiederkehrendes Phänomen, dass diese beiden Begriffe zusammen auftreten.

---

<sup>18</sup> Rajewsky, *Intermedialität*, S.16.

<sup>19</sup> Vgl. Rajewsky, *Intermedialität*, S.16.

<sup>20</sup> Vgl. Kattenbelt, *Multi-, Trans- und Intermedialität*, S.128.

<sup>21</sup> Vgl. Rajewsky, *Intermedialität*, S.17.

<sup>22</sup> Vgl. Schröter, „Intermedialität“, S.136.

Hier erkennt man deutlich, dass die Theoretiker zwar von denselben Vorgängen sprechen, jedoch andere Grenzen setzen und unterschiedliche Verbindungen schaffen. Aufgrund der hier entstandenen Situation bleibt die Frage offen, wie sinnvoll eine strikte Trennung von intermedialen Phänomenen ist.

Bezieht man die Debatte auf die Verfilmung von Sin City, so liegt hier ebenso ein Beispiel einer Kombination vor. Nicht nur der Stoff wurde übernommen, sondern auch die ästhetischen Konventionen des Comics wurden verwendet oder zumindest nachgeahmt. Demnach ist das Phänomen des Medienwechsels alleine, für den zu analysierenden Film, zu wenig. Bei der Verfilmung ist neben dem Medienwechsel auch von intermedialen Bezügen zu sprechen. Dabei wird das kontaktgebende Medienprodukt mitrezipiert.<sup>23</sup> Betrachtet man das Pendant zu Rajewskys Termini, so handelt es sich im Falle von Kattenbelt um Transmedialität der Form. Da bei Sin City sowohl Transmedialität des Inhalts, als auch der Form zum Tragen kommt, könnte man laut Kattenbelt vom Überbegriff der Transmedialität sprechen.

Nach dieser Analyse der intermedialen Vorgänge in Sin City bleibt festzuhalten, dass es sich, in den Worten von Rajewsky, um einen Medienwechsel und intermediale Bezüge handelt. Es wird einerseits der Inhalt vom Comic in den Film übertragen und andererseits werden ästhetische Merkmale übernommen. Der Inhalt wird insofern übertragen, dass einige Teile des Comics thematisiert werden. Es handelt sich um den ersten, dritten, vierten und teilweise sechsten Band der Comicreihe. Die Ästhetik wird durch den hohen Bildkontrast, die Schattensetzung, den Farbeinsatz und unterschiedliche Kameraeinstellungen, der des Comics nachgeahmt.

---

<sup>23</sup> Vgl. Rajewsky, *Intermedialität*, S.17.

## 2. Comic

Die Entwicklung des Comics, verschiedene Arten und ihre Bestandteile, sowie Merkmale werden im Folgenden erläutert, um Frank Millers Comic Sin City zu verorten.

Vergleicht man die Meinungen zur Geschichte des Comics, so herrscht Uneinigkeit über den genauen Ursprung. Ob der Beginn nun mit der Höhlenmalerei stattfand, oder erst mit der Erfindung des Comic Strips, einen einheitlichen Konsens gibt es nicht.<sup>24</sup> Allerdings lassen sich zwei Standpunkte herausfiltern. Die erste Meinung geht davon aus, dass alle bildlichen Erzählungen Comics sind. Durch diese weite Definition zählen sowohl Hieroglyphen, als auch der Teppich von Bayeux dazu. Dementsprechend gibt es Comics solange es Bilder gibt. Der zweite Standpunkt bezeichnet Comics als eine bestimmte Verbindung von Bild und Text.<sup>25</sup> Diese Begrenzung macht es möglich, Bilder, welche der erste Standpunkt bereits als Comic titulierte, als Vorgänger zu bezeichnen. Da sich die beiden Meinungen sehr unterschiedlich gestalten, bleibt die Diskussion zwischen Vorläufer und Ursprung weiter bestehen.

Obwohl dieser Aspekt offen bleibt und es unterschiedliche Definitionen der Frühformen gibt, herrscht Einigkeit in Bezug auf die weitere Entwicklung des Comics. Im 19. Jahrhundert erschienen in Europa Bildgeschichten, welche in Zeitschriften und Büchern publiziert wurden. In den USA wurden ab den 90er Jahren Comics in Sonntagsbeilagen von Zeitungen abgedruckt.<sup>26</sup> Diese Verbreitung gilt heute als wichtiger Punkt in der Entwicklung des Comics, wodurch er sogar in Definitionen angeführt wird. Der Comic bezeichnet eine *„Bilderstory, die als Fortsetzungsgeschichte in Form von Bilderstreifen (Comic strips) erstmals gegen Ende des 19. Jh. in amerikanischen Tageszeitungen abgedruckt*

---

<sup>24</sup> Vgl. Hoppeler, Stephanie/ Lukas Etter/ Gabriele Rippl, *Intermedialität in Comics*, in: Ditschke, Stephan (Hg.), *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Bielefeld: transcript Verlag 2009, S.55.

<sup>25</sup> Vgl. Wiesing, Lambert, *Outcault. Die Erfindung des Comic*, Bochum (u.a.): Ch. A. Bachmann Verlag 2010, S.35f.

<sup>26</sup> Vgl. Grünewald, Dietrich, *Comics. Grundlagen der Medienkommunikation*, Tübingen: Niemeyer 2000, S.10.

wurde.<sup>27</sup> Diese Definition findet man als Erläuterung im Duden. Sie bezieht sich auf den Ursprung der Comics und führt somit in die Geschichte ein. Bereits in dieser kurzen Begriffserklärung wird das Medium, in dem es erschien, erwähnt. Der Grund dafür, dass der Träger eine wichtige Rolle in der Entwicklung des Comics eingenommen hat, ist die rasche Produktion des Printmediums Zeitung, sowie das damit verbundene disperse Publikum.<sup>28</sup> Durch das Massenmedium konnten die Geschichten schnell einem großen Kreis an Rezipienten vermittelt werden. Insofern stellte die Tageszeitung ein wichtiges Mittel zur Verbreitung dar und ermöglichte so eine vermehrte Rezeption des Comics.<sup>29</sup> Rasch wurden die sogenannten „Funnies“ aus den Zeitungen populär, wodurch sie nach der wöchentlichen Sonntagsbeilage auch täglich abgedruckt wurden.<sup>30</sup> Diese Bildgeschichten erleichterten dem Leser die Fortsetzungsgeschichten, da nun eine kürzere Zeitspanne das Erinnerungsvermögen beanspruchte. Man nennt die täglich in Zeitung erscheinenden Comics Daily Strips.<sup>31</sup>

Wie bereits erwähnt, ist die Bindung an das Medium Zeitung verantwortlich für die rasche Verbreitung und das Erreichen eines dispersen Publikums. Trotz dieser wichtigen Funktion, ist es kein Merkmal für den Comic, der für eine Definition hinreichend ist.<sup>32</sup> Dementsprechend sind die bisherigen Erläuterungen nicht ausreichend, um den Terminus Comic zu erklären, sondern sie helfen zu verstehen, wie sich der Comic verbreiten konnte.

## 2.1. Comicformate

Um eine genauere Definition zu erhalten, soll nun der Ursprung des Wortes, dessen Entwicklung, sowie die im Laufe der Zeit entstandenen verschiedenen Arten des Mediums, betrachtet werden.

Der Begriff Comic entstand in Amerika, bezeichnete ursprünglich Witzzeichnungen des 18. Jahrhunderts, die aus England stammten, und bedeutet

---

<sup>27</sup> Meyers, Lexikonredaktion (Hg.), *Duden. Das neue Lexikon in zehn Bänden*, 2.Bd, Mannheim (u.a.): Dudenverlag<sup>3</sup> 1996, S.630.

<sup>28</sup> Vgl. Grünewald, *Comics*, S.10.

<sup>29</sup> Vgl. Hoppeler, *Intermedialität in Comics*, S.56.

<sup>30</sup> Vgl. Grünewald, *Comics*, S.10.

<sup>31</sup> Vgl. Feige, Marcel (Hg.), *Das kleine Comic-Lexikon. Die schönsten Comics, die besten Zeichner, die witzigsten Texter*, Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2005, S.191.

<sup>32</sup> Vgl. Grünewald, *Comics*, S.10f.

komisch, lustig, drollig. Seit Ende des zweiten Weltkrieges übernahm der deutsche Sprachraum den Terminus, bis er sich auch international etablierte. Der Comic gilt heute als ein unscharfer Sammelbegriff für moderne Bildgeschichten.<sup>33</sup> Er wird als Überbegriff für verschiedene Arten verwendet. Eine Möglichkeit die Comicformate zu unterscheiden ist die Unterteilung nach ihrer Größe.

Die kleinste mögliche Einheit im Comic ist das Bild, oder explizit das Panel. Besteht die Geschichte nur aus einem solchen Einzelbild, so nennt man diese Form Cartoon. Durch seine geringe Komplexität und seine begrenzte Möglichkeit Inhalt zu vermitteln erzählt er meist einen Witz.<sup>34</sup> Bei diesem Format handelt es sich um eine Momentaufnahme, welche die gesamte Geschichte inkludiert. Durch das alleinstehende Panel gibt es keine Folgebilder, die miteinander in einen Zusammenhang gebracht werden müssen, um eine Geschichte zu konstruieren.

Die nächst größere Variante sind die „Funnies“ aus den Tageszeitungen. Diese Bildgeschichten wurden Anfang des 20. Jahrhunderts als Comic-Strips bezeichnet. Als einer der ersten großen Erfolge, dieser abgedruckten Bildgeschichten, gilt die Figur „The Yellow Kid“, welche von Richard Felton Outcault stammt.<sup>35</sup> Die Geschichte handelt von einem Jungen, der ein gelbes Hemd trägt. Unter Comic-Strips, wie diesem, versteht man eine Folge von zwei bis vier Einzelbildern, welche in einem Streifen in horizontaler Richtung angeordnet sind und komische Geschichten, in chronologischer Reihenfolge, erzählen.

Comic-Strips wurden zwar ursprünglich in Zeitungen abgedruckt, jedoch etablierten sich die Zeichnungen in Heftform sehr rasch. Bereits 1938 lösten sich die Bildgeschichten von den Tageszeitungen und wurden in Buchform abgedruckt.<sup>36</sup> Als diese erschienen, wurden die Geschichten kurzzeitig nachgedruckt, bis neues Material publiziert wurde. Begünstigt wurde das neue Angebot durch die Größe der Seite, welche zur Gänze ausgenutzt werden konnte. Dadurch boten sich neue Möglichkeiten der Gestaltung. Die Panelgrößen, -formen, sowie ihre Abfolge konnten variiert werden. Der Comic

---

<sup>33</sup> Vgl. Grünewald, *Comics*, S.3.

<sup>34</sup> Vgl. Feige, *Das kleine Comic-Lexikon*, S.146.

<sup>35</sup> Vgl. Riha, Karl, *Zok Roarr wumm. Zur Geschichte der Comics-Literatur*, Steinbach: Anabas-Verl. Kämpf. 1970, S.7.

<sup>36</sup> Vgl. Riha, *Zok roarr wumm*, S.7.

war nicht mehr beschränkt auf eine Reihe, sondern konnte über die gesamte Seite erzählen. Das Comic-Heft erscheint grundsätzlich regelmäßig, wobei die Zeitspanne hierbei sowohl wöchentlich als auch monatlich sein kann. Inhaltlich erzählen Comic-Hefte Fortsetzungsgeschichten, oder abgeschlossene Episoden aus einer Serie.

Da die Comic-Strips in Tageszeitungen erschienen, waren sie ein Zusatz des Mediums und nicht der Grund für die Publikation. Somit mussten sie sich an den vorgegebenen Platz, sowie das Erscheinungsintervall anpassen und sich diesbezüglich dem Medium Zeitung unterordnen. Im Gegensatz dazu werden Comic-Hefte, oder auch Comic-Books genannt, primär wegen der Bildgeschichte publiziert. Dementsprechend kann man sie als eigenständiges Medium bezeichnen. Ein weiterer Begriff, der sich aus diesem Format entwickelte ist die Graphic-Novel.<sup>37</sup> Hierbei handelt es sich um eine Bezeichnung, die von Will Eisner geprägt wurde. Dieser Terminus bezeichnet einen sogenannten graphischen Roman und wurde eingeführt, da die Erzählungen einen neuen Rahmen, sowie neue Konventionen hatten.<sup>38</sup> Formal gestalten sich Graphic-Novels umfangreicher als andere Comics. Inhaltlich befassten sie sich mit Themen, die vorher in Büchern, Filmen oder im Theater transportiert wurden. Durch die neuen ernsthaften Stoffe und die komplexen Geschichten stieg das Durchschnittsalter der Leser.

Die Einführung des neuen Begriffes, lies weitere Bezeichnungen, wie Comic-Roman und Comic-Novelle entstehen.<sup>39</sup> Diese charakterisieren ebenso graphische Romane.

Ein weiteres Kriterium zur Unterscheidung der Formate ist die Größe des Comics. Ein Album, oder der sogenannte Großband, hat die Maße 22,5 x 31cm. Diese Comicart kann sowohl als Softcover oder Hardcover erscheinen.<sup>40</sup> Ein deutlich geringeres Format hat der Kleinband. Mit seiner Größe von 15 x 21,5cm stellt er eine Zwischenstufe von Album und Taschenbuch dar. Sein Format konnte sich allerdings nicht auf Dauer etablieren.<sup>41</sup> Ebenso kurzlebig waren die

---

<sup>37</sup> Vgl. Grünewald, *Comics*, S.4.

<sup>38</sup> Vgl. Eisner, Will, *Grafisches Erzählen. Graphic Storytelling*, Wimmelbach: ComicPress Verlag 1998, S.12.

<sup>39</sup> Vgl. Grünewald, *Comics*, S.4.

<sup>40</sup> Vgl. Feige, *Das kleine Comic-Lexikon*, S.42.

<sup>41</sup> Vgl. Feige, *Das kleine Comic-Lexikon*, S.432.

Kolibris, mit einer Größe von 9,5 x 13cm.<sup>42</sup> Auch Piccolos, Streifencomics im Querformat, mit den Maßen 7,5 x 17,5cm erlebten einen Boom, sind jedoch heute nur noch sehr selten.<sup>43</sup>

### 2.1.1. Sin City Format

Betrachtet man das Format von Sin City, so kann nicht nur eine Variante festgelegt werden. Es muss die Entwicklung von der Erstausgabe, bis zu den heutigen Buchreihen erläutert werden.

Die erste veröffentlichte Sin City Geschichte erschien im 5th Anniversary Special von Dark Horse Comics am 1. April 1991.<sup>44</sup> Darauf folgten monatlich insgesamt 12 weitere Episoden im Magazin Dark Horse Presents. In den Ausgaben 51 bis 62 und einem Zeitraum von Juni 1991 bis Mai 1992 wurde die Fortsetzungsgeschichte „The Hard Goodbye“ mit Marv als Protagonist publiziert. Die Ausgabe mit dem Ende wurde nur Sin City gewidmet.<sup>45</sup> Es war das erste Mal, dass Dark Horse sein Magazin einem einzelnen Künstler überlies.

Somit wurde die Geschichte von Marv innerhalb eines Jahres durch den Druck in den monatlichen Ausgaben veröffentlicht. Ursprünglich wurde im Format des Comic-Heftes gedruckt, da sich das Magazin, bis auf die letzte Episode, nicht ausschließlich mit Sin City befasste. Diese Verbreitungsform wurde später abgelöst durch das Comic-Buch, das nur die Geschichte zum Inhalt hatte. Der gesamte Stoff von Sin City erschien in Büchern und verteilte sich in ihrer ersten amerikanischen Auflage auf 13 Bände. Bei der zweiten Auflage wurde die Geschichte dann auf 7 Bücher zusammengefasst, wodurch die Bände teilweise neue Titel erhielten.

Die deutsche Ausgabe wurde ursprünglich 1994 bei Carlsen publiziert. Hier wurden aber nur die ersten vier Geschichten unter 7 Bänden, wobei die erste, zweite und vierte in jeweils zwei Bücher geteilt wurde, veröffentlicht. Danach wurde der Druck eingestellt. 1999 wurde beim Verlag Schreiber&Leser 5 Bände in Softcover publiziert. Auch hier wurde nicht der gesamte Stoff abgedruckt. Erst

---

<sup>42</sup> Vgl. Feige, *Das kleine Comic-Lexikon*, S.442.

<sup>43</sup> Vgl. Feige, *Das kleine Comic-Lexikon*, S.598.

<sup>44</sup> Vgl. <http://moebiusgraphics.com/comics/darkhorsepresents.php>, Zugriff am 13.01.2014.

<sup>45</sup> Vgl. Booker, M. Keith, *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*, Volume 1: A-L, California: Greenwood 2010, S.137f.

2005 veröffentlichte Crosscult 7 Bände, die sich an der amerikanischen Zweitaufgabe von Dark Horse orientierten. Diese Version ist ein Kleinband, der als Hardcover erschien. Die letzte deutsche Ausgabe wurde von September bis Dezember 2010 von Dark Horse herausgegeben, wobei die Aufteilung des Stoffs, sowie das Format des Kleinbandes beibehalten wurden, obwohl es sich im Unterschied zur Crosscult Reihe um Softcoverbücher handelt.<sup>46</sup> Sin City wurde dementsprechend in unterschiedlichen Varianten publiziert. Die Verbreitung des Stoffes folgte der historischen Entwicklung, indem vorab nur Teile in Magazinen als Fortsetzungsgeschichte publiziert wurden, dann ein Magazin nur Sin City gewidmet wurde und schließlich das eigenständige Comicbuch herauskam. Die Buchreihe hat dann anschließend sowohl bezüglich ihrer Größe, ihres Einbands, als auch ihrer Titel ihrer zusammengefassten Teile variiert. Diese Veränderung war im deutschsprachigen Raum stärker vorhanden, da hier mehrere Verlage den Stoff veröffentlichten. In der vorliegenden Arbeit wird, um Verwechslungen zu vermeiden, ausschließlich mit der amerikanischen Verteilung der Bücher auf 7 Stück mit den dazugehörigen Titeln gearbeitet.

Neben der Einordnung von Comics durch ihre formale Größe können Comic Books auch in mehrere Zeitalter eingeteilt werden. Hier gibt es das Golden Age, in den 1930er bis 1950er, das Silver Age welches sich über die 1950er bis zu den 1970er zieht, die Underground Comics, welche parallel zur Silver Age, 1960er bis 1970er, laufen, das Bronze Age bis circa 1986 und danach die Modern Age, oder auch Iron Age genannt. Die letzten beiden sind nicht strikt zu trennen, da sie sich inhaltlich mit Wertvorstellungen ihrer Figuren, sowie das Verwischen der Grenze von Gut und Böse auseinandersetzen.<sup>47</sup> Sin City ist durch sein Ersterscheinungsdatum 1991 zeitlich in das Modern Age einzugliedern. Auch inhaltlich erfüllt der Comic die Kriterien für dieses Zeitalter. Vor allem durch die inneren Monologe der Hauptfiguren werden Werte thematisiert. Sowohl Hartigan, Marv, als auch Dwight erzählen von ihren eigenen Vorstellungen. Die Beschäftigung mit Gut und Böse, sowie die Schwierigkeit dessen Trennung, wird durch die gegenseitige Brutalität thematisiert. Auch

---

<sup>46</sup> Vgl. [http://de.wikipedia.org/wiki/Sin\\_City\\_\(Comic\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Sin_City_(Comic)), Zugriff am 02.09.2014.

<sup>47</sup> Vgl. Hoppeler, *Intermedialität in Comics*, S.56f.

Figuren, die den Anschein haben auf der guten Seite zu sein, bekämpfen das Böse mit ebenso aggressiven Mitteln.

## 2.2. Comiceigenschaften

Um zu analysieren, wie der Comic funktioniert, bedarf es einer Erläuterung der Spezifität des Mediums selbst. Scott McCloud definiert wie folgt:

*„Com.ics (kom'iks)n. plural in form, used with a singular verb. 1.Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.“<sup>48</sup>*

Der Comic transportiert die Geschichte also über Zeichen und soll dadurch die ästhetische Wirkung beim Leser erzeugen. Anders als bei der ersten Erklärung bezieht sich diese nicht auf die Herkunft des Mediums, sondern auf die Verbindung zwischen Medium und Betrachter. Jakob F. Dittmar sieht die Funktion des Comics ähnlich: *„Comic ist eine Sequenz von Bildern oder Bildelementen, die einen Handlungsstrang oder Gedankenflug erzählen.“<sup>49</sup>* Der Rezipient kann beim Comic einen Inhalt durch Zeichnungen lesen. Die Geschichte besteht aus vielen Einzelbildern, welche vom Leser mit Bedeutung gefüllt werden. *„Die allermeisten Bildelemente im Comic sind Zeichen, da sie auf etwas verweisen, weil sie etwas repräsentieren.“<sup>50</sup>* Das bedeutet, der Leser muss die Bilder wahrnehmen, die visuellen Reize aufnehmen und ihre Zeichen dekodieren. Hier wird eine gedankliche Leistung vom Rezipienten verlangt.

## 2.3. Comicbegriffe

Diese Zeichen, aus denen der Comic besteht, lassen sich in unterschiedliche Elemente unterteilen. Um die spätere Analyse zu erleichtern und um die Einheiten des Comics zu trennen, sowie differenzieren, sollen die Fachausdrücke im Folgenden erklärt werden.

---

<sup>48</sup> McCloud, Scott, *Understanding Comics. The invisible art*, New York: Harper Perennial 1994, S.9.

<sup>49</sup> Dittmar, Jakob F., *Comic Analyse*, Konstanz: UVK Univ.-Verlags GesmbH Konstanz, 2008, S.43.

<sup>50</sup> Dittmar, *Comic Analyse*, S.137.

### 2.3.1. Panel

Der Begriff Panel ist aus dem Englischen abgeleitet und bedeutet Tafel, Platte, Feld. Er bezeichnet das kleinste Element des Comics, das Bild. Eine einzelne Zeichnung zeigt einen kurzen Moment aus einer Sequenz und gibt somit nur einen winzigen Ausschnitt der Handlung wieder.<sup>51</sup> Erst durch die Aneinanderreihung der Einzelbilder ergibt sich die zusammenhängende Geschichte.

Diese einzelnen Zeichnungen des Comics sind meist gerahmt, um sich voneinander abzugrenzen. Der Rahmen ist vorwiegend rechteckig, jedoch sind hier viele weitere Varianten möglich.

*„Panel Shapes vary considerably through, and while differences of shape don't affect the specific `meanings' of those panels vis-a-vis time, they can affect the reading experience.“<sup>52</sup>*

Die Form des Panelrahmens kann somit zwar nicht eingesetzt werden um immer dieselbe Bedeutung zu konstituieren, jedoch ermöglicht er es, das Leseerlebnis zu beeinflussen, indem er durch formale Änderungen Inhalte hervorhebt und verstärkt. Zudem besitzt der Panelrahmen eine essentielle Rolle für die Narration. Er ist dafür verantwortlich aufzuzeigen, dass zwischen den Panels Zeit vergeht.

Ebenso wie die Form, kann auch die Größe der Panels unterschiedlich gewählt werden. Hierbei gibt es lediglich die Begrenzung der Seite.<sup>53</sup> Ein Panel kann z.B. im gleichen Größenverhältnis zu den anderen Panels stehen, oder die gesamte Seite einnehmen. Ein Bild mit ungewöhnlicher Größe nennt man Splash Panel. Dieser Begriff wird dann verwendet, sobald ein Einzelbild mindestens eine halbe Seite füllt. Vor allem dienen diese Panels als Orientierungshilfe, wodurch sie häufig zu Beginn eines Comics eingesetzt werden. Das Pendant im Film wäre der Establishing Shot. Er ist analog zum Splash Panel. Doch diese Art des Bildes wird nicht nur zur Einführung in die Geschichte genutzt. Ebenso werden diese Panels bei dramaturgischen Höhepunkten eingesetzt, wobei es sich dabei häufig um Kampfszenen handelt.<sup>54</sup> Ein Splash Panel ist demnach ein auffallendes Bild,

---

<sup>51</sup> Vgl. Feige, *Das kleine Comic-Lexikon*, S.584.

<sup>52</sup> McCloud, *Understanding Comics*, S.99.

<sup>53</sup> Vgl. Eisner, Will, *Mit Bildern erzählen. Comics & sequential art*, Wimmelbach: ComicPress Verlag 1995, S.53.

<sup>54</sup> Vgl. Platthaus, Andreas, *Die 101 wichtigsten Fragen. Comics und Manga*, München: Verlag C.H.Beck oHG 2008, S.23f.

welches vor allem durch seine Größe den Fokus auf sich lenkt und dem Leser sowohl den Einstieg erleichtert, als auch wichtige Szenen verdeutlicht.

Im Comic gibt es, neben der Teilung der Geschichte in Panels, noch eine weitere Option. Die Trennung der Einzelbilder kann vermindert werden. Das sogenannte Meta-Panel ermöglicht es, die Fragmentierung zwischen den Bildern leicht aufzulösen, indem der Seitenrahmen wichtiger wird, als das jeweilige Einzelbild.<sup>55</sup> Bei dieser Form der Gestaltung ist die Seite als ein Über-Panel zu verstehen. Es rahmt die Bilder zusätzlich ein, um Szenen in abgeschlossene Unterteilungen, nämlich die der Seite, zu verpacken.

Wie nun gezeigt wurde, können Panels in ihrer Form und Größe variieren. Der Grund, diese Gestaltungsmöglichkeit zu nutzen ist, das Leseerlebnis zu beeinflussen. Der Rezipient wird durch die unterschiedliche Optik der Panels in der Reihenfolge seiner Wahrnehmung gelenkt. Es ist zwar möglich einen bewussten Fokus zu setzen, jedoch hat der Panelrahmen keine eindeutig feste Bedeutung. Die Hauptaufgabe der Panels ist es, eine Fragmentierung der Geschichte vorzunehmen, indem sie Zeit und Raum in abgehackte Augenblicke unterteilen.<sup>56</sup> Das bedeutet, das Panel ermöglicht eine Gliederung der Geschichte in einzelne Standbilder, die durch einen Rahmen voneinander getrennt sind. Diese Unterteilung soll dabei vor allem die Existenz der Trennung zeigen. Der Panelrahmen ist somit der Indikator dafür, dass Raum und Zeit fragmentiert werden. Das Ausmaß ist dabei nicht ausschlaggebend.<sup>57</sup> Das bedeutet, dass nicht der Rahmen, sondern hauptsächlich der Inhalt verrät wieviel Zeit vergeht und wie weit die räumliche Entfernung zwischen den Panels ist. Das Panel an sich ist jedoch grundsätzlich das Zeichen dafür, dass zeitlich, oder räumlich, oder sowohl als auch, eine Veränderung passiert.

---

<sup>55</sup> Vgl. Eisner, *Mit Bildern erzählen*, S.65.

<sup>56</sup> Vgl. McCloud, *Understanding Comics*, S.67.

<sup>57</sup> Vgl. McCloud, *Understanding Comics*, S.99.

### 2.3.2 Rinnstein

Jedes Panel wird durch einen gewissen Abstand vom nächsten getrennt. Der Spalt, der dadurch entsteht, wird „Rinnstein“ genannt.<sup>58</sup> Dieser Zwischenraum bildet im Gegensatz zu den Panels das Unsichtbare.<sup>59</sup> Während die Bilder einen Moment der Handlung darstellen, soll der Abstand für die Szene zwischen den Zeichnungen stehen. Außerdem ist der leere Raum dafür da, die Zeit, die zwischen den aufeinander folgenden Panels verstreicht, sowie eine mögliche Bewegung im Raum, oder sogar eine Veränderung des Ortes, darzustellen. Dieser Teil ist sozusagen der nicht-visualisierte Zwischenraum. Da er eine Lücke in der Handlung ist, muss er vom Rezipienten durch implizierte Einbeziehung gefüllt werden. Dies geschieht, indem der Leser die Aussparung imaginiert.<sup>60</sup> Er selbst vervollständigt die Leerstellen mit Inhalt und fügt somit die Einzelbilder zu einer Geschichte zusammen. Scott McCloud spricht davon, dass der Comic getrennte Augenblicke konstruiert, wobei die Induktion es dem Leser ermöglicht diese gedanklich zu verbinden und zu einer zusammenhängenden, geschlossenen Einheit zu machen.<sup>61</sup> Bei dieser Tätigkeit werden die Panels so verknüpft, dass eine Handlung entsteht. Diesen Vorgang nennt man Induktion. Induktion bezeichnet „(...) die *Produktion von Wissen aus gegebenen Informationen* (...)“<sup>62</sup>. Der Leser hat die Aufgabe aus den bestehenden Informationen, den Einzelpanels, dem Rinnstein und dessen Verbindung zueinander, die Narration zu vervollständigen.

Die Länge der verstrichenen Zeit, als auch die Entfernung im Raum zwischen zwei Panels kann stark variieren. Zur Differenzierung des Ausmaßes der sowohl zeitlichen, als auch räumlichen Sprünge zwischen den Panels, schlägt McCloud folgende Unterteilung vor:

- moment-to-moment: von Augenblick zu Augenblick
- action-to-action: ein Subjekt bei verschiedenen Handlungen
- subject-to-subject: innerhalb einer Szene
- scene-to-scene: von Szene zu Szene

---

<sup>58</sup> Vgl. McCloud, *Understanding Comics*, S.66.

<sup>59</sup> Vgl. McCloud, *Understanding Comics*, S.92.

<sup>60</sup> Vgl. Wendt, Holger, *Was sehen wir, wenn wir nichts sehen?*, in: Bicker, Mathis (Hg.), *Prinzip Synthese: der Comic*, Bonn: Weidle 2011, S.12.

<sup>61</sup> Vgl. McCloud, *Understanding Comics*, S.67.

<sup>62</sup> Vgl. Wendt, *Was sehen wir, wenn wir nichts sehen?*, S.13.

- aspect-to-aspect: verschiedene Aspekte eines Ortes
- now-sequitur: Paralogie (Vernunftwidrigkeit). Ohne logischen Bezug<sup>63</sup>

Diese sechs unterschiedlichen Kategorien sind so aufgebaut, dass Zeit- und Raumunterschied zwischen den Panels stetig zunimmt. Das bedeutet die kleinste Einheit ist ein moment-to-moment Übergang und die größte now-sequitur.

Eine wesentlich gröbere Unterteilung nimmt Grünewald vor, indem er zwischen zwei Erzählmöglichkeiten unterscheidet. Diese bezeichnet er als enge und weite Bildfolge. Die enge zeigt aufeinanderfolgende Panels die kurz nacheinander passieren, oder gar im selben Augenblick stattfinden. Die weite hingegen besteht aus Panels, die einen Höhepunkt einer Szene darstellen und somit eine lange Zeitspanne auseinander liegen.<sup>64</sup> Die Induktion, die der Leser leisten muss, ist je nach Art der Bildfolge unterschiedlich. Die enge zeigt kürzere Zeitabschnitte, wodurch die Handlung besser nachzuvollziehen ist und eine geringe Leistung des Rezipienten abverlangt. Ebenso gestaltet es sich bei den ersten drei Kategorien von McCloud. Bei der weiten Bildfolge, oder den letzten drei Ebenen von McCloud, kann die vergangene Dauer zwischen den Panels so groß sein, dass die Induktion nur durch einen beigefügten Text verständlich wird.

Bei einer Erzählung im Comic wird selten auf eine Form reduziert. Meistens wird mit einem Wechsel zwischen enger und weiter Bildfolge gearbeitet.<sup>65</sup> Der Rinnstein innerhalb eines Comics muss also nicht immer für denselben Raum- oder Zeitabstand stehen, sondern sein Ausmaß in einer Geschichte kann variieren.

## 2.4. Schrift in Comics

Neben der Bildebene, besitzt der Comic eine weitere Option Zeichen zu vermitteln: Er kann Text einsetzen, um die fehlende akustische Ebene zu kompensieren. Dabei hat der Comic mehrere Möglichkeiten Schrift zu transportieren.

---

<sup>63</sup> Vgl. McCloud, *Understanding Comics*, S.70f.

<sup>64</sup> Vgl. Grünewald, *Comics*, S.31f.

<sup>65</sup> Vgl. Martinez, Matias, *Handbuch Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte*, Stuttgart: Metzler 2011, S.40.

In seiner Anfangsphase wurde der Text unter die Zeichnung gesetzt, wodurch er wie eine Untertitelung des Bildes wirkte.<sup>66</sup> Nach dieser ursprünglichen Verwendung der Schrift, entwickelten sich verschiedene Arten, bei denen der Text in die Panels integriert wurde. Dabei lassen sich vier Textformen voneinander trennen: die Sprechblase, die Gedanken, der Kommentar und die Geräusche.<sup>67</sup> Diese vier Kategorien unterscheiden sich durch ihre optischen Merkmale:

#### **2.4.1. Sprechblase**

Die Sprechblase ist die Art der Textvermittlung, die für die Sprache zuständig ist. Sie gibt den Figuren ihre Stimme und ermöglicht das Entstehen von direkten Dialogen.

Die Form der zugewiesenen wörtlichen Rede wurde bereits in antiken griechischen Vasenbildern, sowie in Spruchbändern der mittelalterlichen Malerei verwendet. Die Sprechblase, wie sie bis heute verwendet wird, wurde 1972 eingeführt. Davor wurden die Worte unter das Bildfeld gesetzt. Ein Grund für diesen ursprünglichen Einsatz von Text, könnte die damalige Reproduktionstechnik, der Holzstich, sein. Bei diesem Verfahren waren der Holzblock, welcher das Bild trägt, und der Textblock voneinander getrennt und mussten für den Druck kombiniert werden. Einer der ersten Versuche die Schrift ins Bild zu integrieren machte Richard Felton Outcault, der seiner Figur den Text auf ihr Hemd setzte. Nach dieser Möglichkeit Worte in ein Panel einzubeziehen, entwickelte sich die Sprechblase, bis sie zum innovativen Gestaltungsmittel avancierte.<sup>68</sup> Bis heute ist sie ein wichtiger Bestandteil der Comics.

Die typische Sprechblase für Dialoge besteht aus einer Umrandung des Textes, die aus einem durchgehenden Strich besteht, der eine ovale Blase erzeugt. Die Form kann jedoch variieren um die Sprechweise darzustellen. So wird z.B. ein Schrei durch eine stachlige Umrandung visualisiert. Auch die Außenlinie der Blase kann zusätzlich Informationen vermitteln, indem sie eine andere Formatierung erhält. Ist sie gestrichelt oder gepunktet, kann dies für leises

---

<sup>66</sup> Vgl. Riha, *Zok Roarr wumm*, S.7.

<sup>67</sup> Vgl. Dittmar, *Comic Analyse*, S.97.

<sup>68</sup> Vgl. Grünwald, *Comics*, S.7.

Sprechen, oder Flüstern stehen. Eine gezackte Form hingegen deutet auf eine laute, aggressive Tonlage, wie z.B. Schreien hin.<sup>69</sup>

Damit der Leser die Worte einer Figur zuordnen kann, erhält die Sprechblase eine gezeichnete Spitze, den sogenannten Schwanz.<sup>70</sup> Dieser Hinweisdorn, oder auch Tail genannt befindet sich meistens an der Unterseite der Sprechblase und zeigt wie ein Pfeil zum Kopf der Figur, um eine Zuordnung zur gerade sprechenden Person zu ermöglichen.

#### **2.4.2. Gedanken**

Eine weitere Möglichkeit, die sich durch die Verwendung der Sprechblase bietet, ist die Vermittlung von Gedanken.

Um die Ideen der Figuren darzustellen erhält die Blase, in welcher der gedachte Text steht, eine wolkenartige Form. Statt des Hinweisdornes weisen kleine Wolken auf den Akteur.<sup>71</sup> Durch diese optischen Unterschiede, der Umrandung der Worte, sowie der veränderte Tail, hebt sich die Gedankenblase von der Sprechblase ab, wodurch sie vom Rezipienten als solche interpretiert werden kann.

#### **2.4.3. Kommentar**

Neben den bereits erwähnten Formatierungen des Textes, gibt es noch den Kommentar oder die Erläuterung. Diese Schrift befindet sich außerhalb einer Sprech- oder Gedankenblase. Dabei wird der Wortlaut keiner Figur zugeordnet, sondern sie übernimmt eine außenstehende Rolle. Diese Art der Textvermittlung wird für Erklärungen des Erzählers genutzt. Der Kommentar hat dabei die Aufgabe dem Leser zu helfen Situationen zu verstehen. So werden z.B. Ort- und Zeitsprünge durch diese Textform verdeutlicht.

---

<sup>69</sup> Vgl. Mahne, Nicole, *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2007, S.50.

<sup>70</sup> Vgl. Fuchs, Wolfgang J., *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, München: Moos 1971, S.25.

<sup>71</sup> Vgl. Grünewald, *Comics*, S.7.

#### 2.4.4. Geräusche

Die letzte Form von Schrifteinsatz im Comic, ist für die Visualisierung von Geräuschen zuständig. Diese Textart wird als Onomatopöien bezeichnet und vermittelt durch Klangmalerei die Laute der Umwelt. Die Art des Klangs wird durch die Wahl des Schriftzuges verdeutlicht und die Lautstärke durch die Größe. Die Herkunft des Lautes, sowie seine Richtung können durch die Platzierung der Onomatopöie sichtbar werden.<sup>72</sup> Im Comic wird die Schrift also auch als Bild wahrgenommen. Somit hat die Schrift zwei Aufgaben: Einerseits wird der Inhalt des Textes vermittelt und andererseits die Intonation, Tonlage, Atmosphäre<sup>73</sup> und Lautstärke, Dynamik oder Emotion.<sup>74</sup> Diese lautmalerische Darstellung von Geräuschen nennt man auch Lautschrift oder Soundwords.<sup>75</sup>

#### 2.5. Narration

Um die Erzählweise des Comics zu verstehen, soll im Folgenden die narrative Bildfolge untersucht werden. Herausgearbeitet wird dieser Punkt durch die zwei Bestandteile des Comics.

Die Zusammensetzung des Comics aus Bild und Text ist „*das zentrale Element der Erzählkunst dieser Medien (...)*“.<sup>76</sup> Es ist das wichtigste charakteristische Merkmal des Mediums und ist zudem für die Narration essentiell. Die Kombination kann verschiedene Schwerpunkte setzen, wodurch mehrere Typen zu unterscheiden sind. Der Comic hat häufig eine homogene Bild-Text-Verbindung, bei der sich die beiden Elemente gegenseitig unterstützen, um gemeinsame Inhalte zu transportieren. Dabei herrscht ein Gleichgewicht zwischen Bild und Text, wobei beide ihre eigenen Merkmale nutzen, um dieselbe Idee zu vermitteln. Es ist aber auch möglich, dass beide die exakt gleiche Information, oder im Gegenteil, komplett unterschiedliche Inhalte ohne Überschneidung, konstruieren.

---

<sup>72</sup> Vgl. Mahne, *Transmediale Erzähltheorie*, S.48.

<sup>73</sup> Vgl. Hoppeler, *Intermedialität in Comics*, S.63.

<sup>74</sup> Vgl. Schmitz-Emans, Monika, *Literatur-Comics zwischen Adaptation und kreativer Transformation*, in: Ditschke, Stephan (Hg.), *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Bielefeld: transcript Verlag 2009, S.282.

<sup>75</sup> Vgl. Feige, *Das kleine Comic-Lexikon*, S.458 und S.693.

<sup>76</sup> Hoppeler, *Intermedialität in Comics*, S.63.

Im Gegensatz zu den bereits gelieferten Beispielen der Gleichberechtigung der Elemente, gibt es auch die Möglichkeit der Schwerpunktsetzung. Es kann sowohl die Zeichnung, als auch der Text das dominante Element darstellen und somit als Schwerpunkt agieren. Die Bilder können lediglich den vollkommenen Text illustrieren, oder, im Gegensatz dazu, kann der Text nur eine zusätzliche Verstärkung der Bildsequenz darstellen.<sup>77</sup> Wichtig ist bei all diesen Typen, dass es sich immer um eine Mischung der beiden Elemente handelt.

Es gibt aber auch Ausnahmen, bei denen der Comic ohne Text auskommt. Damit diese Form verständlich ist, muss sie folgendes Kriterium erfüllen. Werden keine Worte verwendet um die Inhalte zu transportieren, so müssen die Zeichnung und die damit verbundene Symbolik ausreichend sein, um die Geschichte gänzlich mit Bildern zu erzählen.<sup>78</sup> Das bedeutet, dass sowohl Zeit- und Raumsprünge nicht durch den Kommentar erläutert werden können, sondern durch den Konsens der Bilder erkennbar werden müssen, als auch die Dialoge nicht durch die Sprechblase, sondern lediglich über die Körpersprache der Figuren vermittelt werden können.

Im Prinzip wird beim Großteil der Comics von einer Verbindung zwischen Bild und Text ausgegangen. Doch ob er aus einer Kombination besteht, oder ohne Worte auskommt, ist insofern irrelevant, da er in jedem Fall immer aus Zeichen besteht.

Ein Zeichen, so definiert es Peirce, ist

*„(...) alles, was etwas anderes (seinen Interpretanten) dazu bringt (determines), sich auf einen Gegenstand zu beziehen, auf den es sich selbst auf diese Weise bezieht (sein Objekt) wodurch der Interpretant seinerseits zu einem Zeichen wird – und so weiter ad infinitum.“<sup>79</sup>*

Der Begriff definiert sich somit erst durch die Verbindung von drei Faktoren. Das Zeichen selbst, den Rezipienten, der dieses auf etwas bezieht, sowie den Gegenstand selbst, auf den es bezogen wird. Hierbei ist von einer triadischen Relation zwischen dem Zeichen, dem Zeichenbenutzer und dem Bezugspunkt zu

---

<sup>77</sup> Vgl. McCloud, *Understanding Comics*, S.153f.

<sup>78</sup> Vgl. Eisner, *Mit Bildern erzählen*, S.18.

<sup>79</sup> Peirce, Charles S., *Semiotische Schriften. Band 1. 1865-1903*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2000, S.14.

einem Gegenstand zu sprechen.<sup>80</sup> Erst durch die Verwendung, die Verbindung vom diesen drei Elementen entsteht ein Zeichen.

Es gibt drei verschiedene Arten von Zeichen: Ikons, Indizes und Symbole. Ein Ikon ist ein Bild, das dem Originalobjekt ähnelt, dieses also abbildet, bzw. nachahmt. Ein Index hat dagegen eine anzeigende, andeutende Funktion und ist mit dem Gegenstand verbunden. Er ist ein Indikator für das Objekt. Das Symbol ist ein rein willkürliches Zeichen, welches erst durch die Verwendung mit Bedeutung verknüpft wird. Es setzt die Vorstellung des Gegenstandes voraus.<sup>81</sup>

Da sich der Comic aus Bild und Text zusammensetzt, besteht er grundsätzlich aus Zeichen. Bilder sind Zeichen: Ikons, Indizes oder Symbole. Entweder sie bilden das Objekt ab, sie deuten diese an, oder sie stellen eine Verbindung zu ihm her. Text besteht aus Wörtern, aus einzelnen Buchstaben, welche eigentlich auch Zeichen sind. Buchstaben haben sich aus vertrauten Formen und wiedererkennbaren Phänomenen zu Bildern entwickelt. Diese wurden immer stärker vereinfacht und abstrahiert. Somit sind Buchstaben im Grunde genommen Zeichen, dementsprechend Symbole.<sup>82</sup>

Bild und Text sind also Zeichen, die vom Leser rezipiert werden müssen. Wenn der Comic beide Elemente beinhaltet, müssen diese dekodiert werden. Da hier unterschiedliche Verfahren des Leseprozesses zum Einsatz kommen, soll der Ablauf des Rezipierens im Folgenden verdeutlicht werden.

*„Comics verkörpern »das Prinzip Synthese«: Durch ihre Kombination von Bild und Schrift setzen sie eine synthetische Wahrnehmung voraus.“<sup>83</sup>* Der hier beschriebene Vorgang impliziert die allgemeine Aufnahme von Bild und Text, sowie deren anschließende Zusammensetzung. Der Leser hat bei der Rezeption die Aufgabe, die beiden Elemente in ein Verhältniss zu setzen. Bei der Aufnahme der Information gibt es Unterschiede zwischen Zeichnung und Wort. Generell handelt es sich bei der Rezeption um einen aktiven Prozess, bei

---

<sup>80</sup> Vgl. Fischer-Lichte, Erika, *Die Zeichensprache des Theaters. Zum Problem theatralischer Bedeutungs-generierung*, in: Möhrmann, Renate (Hg.), *Theaterwissenschaft heute. Eine Einführung*, Berlin: Dietrich Reimer Verlag 1990, S.236.

<sup>81</sup> Vgl. Peirce, *Semiotische Schriften*, S.193f.

<sup>82</sup> Vgl. Eisner, *Mit Bildern Erzählen*, S.16.

<sup>83</sup> Bicker, Mathis (Hg.), *Prinzip Synthese: der Comic*, Bonn: Weidle 2011, S.5.

dem der Leser wahrnimmt, verarbeitet und versteht. Sowohl bei Texten, als auch bei Bildern sind diese Schritte vorhanden. Jedoch ist die Art der Verarbeitung der beiden unterschiedlich. Worte werden sukzessiv gelesen, Bilder hingegen simultan.<sup>84</sup> Der Text besteht aus einzelnen Wörtern, die in einer vorgegebenen Reihenfolge, nämlich kurz nacheinander, rezipiert werden. Der Inhalt erschließt sich dann aus ihrer fortlaufenden Zusammensetzung. Im Gegensatz dazu wird ein Bild zunächst als Ganzes betrachtet. Erst nach dem optischen Gesamteindruck wird die Zeichnung abgetastet. Eine Abfolge, in der die Zeichnung gelesen wird, gibt es grundsätzlich nicht. *„Die Wahrnehmung erfolgt viel mehr entlang der im Bild angelegten Reihenfolge.“*<sup>85</sup> Dem Betrachter steht es also frei, welchen Teil der Illustration er als erstes rezipiert, jedoch wird er durch das Bild in seiner Wahrnehmung gelenkt. Sowohl Formen, Größenunterschiede, sowie Farben, können den Fokus auf sich ziehen, wodurch diese beim Leser besondere Aufmerksamkeit erlangen und früher dekodiert werden. Trotzdem kann der Rezipient, im Gegensatz zum vorgefertigten Satz, frei entscheiden in welcher Reihenfolge er das Bild liest.

Beim Comic handelt es sich jedoch nicht um Einzelbilder, sondern um eine Erzählung in einer Bildfolge. Die Narration entsteht hierbei durch das wiederholte auftreten der Figur, sowie die Sukzession der Einzelbilder. Dadurch wird den Bildern die Komponente des zeitlichen Ablaufs beigelegt. Diese Kombination der Illustrationen bewirkt, dass sich die Bedeutung vom Einzelbild in die Sequenz verlagert.<sup>86</sup> Die Handlung wird somit durch die Verbindung der Zeichnungen erfasst.

Da sich der Comic aus Text und Bild zusammensetzt, mischen sich, bei der Rezeption von Bildgeschichten, sukzessive und simultane Wahrnehmung. Die Handlung wird sowohl gelesen, als auch betrachtet. Diese Kombination kann als „Bildlesen“ bezeichnet werden.<sup>87</sup> Während die Worte in vorgegebener, fortschreitender Reihenfolge rezipiert werden, wird das Panel vom Leser betrachtet und in seiner eigenen Leseweise abgetastet. Die Zusammensetzung dieser kodierten Zeichen ergibt die Fragmente der Handlung, welche

---

<sup>84</sup> Vgl. Grünewald, *Comics*, S.37f.

<sup>85</sup> Martinez, *Handbuch Erzählliteratur*, S.39.

<sup>86</sup> Vgl. Martinez, *Handbuch Erzählliteratur*, S.40.

<sup>87</sup> Vgl. Grünewald, *Comics*, S.39.

dementsprechend dekodiert und zu einer Einheit zusammengefügt werden müssen. Der Rezeptionsvorgang ist als ein „(...) *zielorientiertes, d.h. nach Informationen suchendes Lesen, das der Geschichte resp. ihrem Fortgang verpflichtet ist* (...)“<sup>88</sup> zu bezeichnen. Die Eigenleistung des Rezipienten ist neben dem Wahrnehmen der Elemente, die aktive Ermittlung von bedeutenden Aspekten der Handlung, sowie das Verbinden der gefundenen Informationen mit kognitiv erstellten Faktoren zu einer ganzen Geschichte, also eine kausale Interpretation.

Ein Vorteil, und gleichzeitig auch ein Merkmal, der Erzählweise des Comics ist, dass er in der Lage ist, neben dem linearen Aufbau, auch simultan Handlungsstränge zu zeigen, oder diese gar ineinander zu schieben.<sup>89</sup> So können die Panels entweder einem verlaufenden Handlungsstrang folgen und diesen in einer klaren Abfolge vermitteln, oder mehrere Geschehnisse parallel zeigen. Hierbei können die unterschiedlichen Ereignisse z.B. nebeneinander oder untereinander gestellt werden, um so mehrere Handlungen quasi zeitgleich zu übertragen. Neben dieser Parallelität können Sequenzen auch gemischt werden, um verschiedene Handlungsstränge ineinander zu schieben. Dies wird vor allem durch das zufällige Erscheinen von Akteuren des jeweils anderen Ereignisses erreicht. So gelingt es, immer wieder Verbindungen zwischen den Geschichten herzustellen.

Der Comic hat also, durch seine bildhafte Erzählung, viele Möglichkeiten Zeitpunkte miteinander zu verbinden und dabei trotzdem eine geschlossene Narration herzustellen.

Ein weiteres Merkmal der narrativen Bildfolge ist der Einsatz des sogenannten Cliffhanger. Er wird dafür verwendet, die Spannung aufrecht zu erhalten und die Neugier auf den weiteren Verlauf der Geschichte zu wecken. Dieser wird entweder am Ende einer Serie eingesetzt, um die Spannung auf die Fortsetzung im nächsten Heft zu erhöhen, oder er wird am Ende einer Seite verwendet, um den Reiz dem Inhalt weiter zu folgen, zu verstärken.<sup>90</sup> Er wird also benötigt, um

---

<sup>88</sup> Grünewald, *Comics*, S.39.

<sup>89</sup> Vgl. Grünewald, *Comics*, S.34.

<sup>90</sup> Vgl. Grünewald, *Comics*, S.34.

den dramaturgischen Ablauf zu intensivieren, indem der Spannungsbogen kurzfristig erhöht wird, damit der Rezipient das Interesse am Fortgang der Handlung nicht verliert.

Das eben beschriebene Fortlaufen der Geschichte, wird, wie bereits beim Rinnstein erwähnt, durch die Abfolge der Panels ermöglicht. Diese kann einen Rhythmus der Erzählung schaffen, wobei dieser variieren kann, um die geforderte Induktionsleistung des Lesers zu verändern. Trotzdem wird die Rezeptionszeit vom Leser selbst bestimmt.<sup>91</sup> Obwohl der Erzählrhythmus beeinflusst werden kann, bleibt die Dauer der Induktion, also die tatsächliche Zeit, die aufgewendet wird, um die Bilder zu einer Geschichte zu verknüpfen, eine Vorgabe des Rezipienten.

Abschließend lässt sich zur Narration des Comics folgendes festhalten: Bild und Text fordern sowohl eine sukzessive als auch simultane Leseweise, wobei eine aktive Leistung vom Rezipienten verlangt wird. Durch seine bildhafte Darstellungsweise mit Panels, kann der Comic sowohl linear, als auch simultan erzählen, den Spannungsbogen beeinflussen und sogar verschiedene Leserhythmen konstruieren.

Werner Wolf fasst die Eigenschaften des Comics zusammen und bezeichnet ihn als narrationsindizierend, da er einen Mittelwert zwischen werkseitiger Narreme und rezipientenseitig nötiger Narrativierung aufweist.<sup>92</sup> Werkseitige Narreme sind die vom Medium bereitgestellten Informationen zur Handlung und rezipientenseitig nötige Narrativierung sind die Leerstellen der Geschichte, die durch die Eigenleistung des Lesers imaginiert werden müssen.

Den Film ordnet Wolf derselben Kategorie wie dem Comic zu.<sup>93</sup> Das bedeutet, die beiden Medien haben narratives Potential, doch der Rezipient muss sich aktiv an der Interpretation beteiligen. Dadurch, dass Wolf Comic und Film in einer Kategorie zusammenfasst, ist anzunehmen, dass bei beiden Medien die

---

<sup>91</sup> Vgl. Grünewald, *Comics*, S.40.

<sup>92</sup> Vgl. Wolf, Werner, *Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik. Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie*, in: Nünning, Vera/ Ansgar Nünning (Hg.), *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*, Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier 2002, S.96.

<sup>93</sup> Vgl. Wolf, *Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik*, S.96.

werkseitigen Narreme oder rezipientenseitige Narrativierung annähernd gleich groß sind.

Neben dieser Gemeinsamkeit bestehen weitere Verbindungen zwischen den beiden Medien.

### 3. Comic-Film-Beziehung

Im folgenden Teil soll herausgearbeitet werden, wie eng die Verbundenheit von Comic und Film ist. Fragen dabei sind, ob der Comic bereits von Beginn an Filmisches in sich trägt, ob der Comic den Film weiterführt, oder ob es sich umgekehrt verhält und der Film Aspekte des Comics adaptiert. Dazu wird anhand der Historie analysiert, wie die Verbindung der beiden Medien entstand und wie sie sich weiter entwickelte.

Der Comic war von Beginn an ein intermediales Phänomen und nutzte die Möglichkeiten des Massenmediums Zeitung. Seine ursprüngliche Affinität zu anderen Medien entwickelte sich somit schon am Anfang, respektive bei seiner Einführung. Durch diese frühe Nutzung der Vorteile eines anderen Mediums und die damit einhergehende Verbindung entstand auch rasch der Kontakt zum Film. Vor allem die Inhalte wurden schnell durch den Medienwechsel in den Film übertragen. Bereits 1897 wurde die Geschichte „Happy Hooligan“ zum Filmstoff.<sup>94</sup> Durch die Beeinflussung der Themen, kam eine Parallelität der Inhalte zu Stande, wodurch diese teilweise konvergent waren. Neben dem Medienwechsel gab es auch intermediale Bezüge zwischen den beiden. So griff der Film z.B. den Humor der frühen Comics auf.<sup>95</sup> Doch auch umgekehrt beeinflusste der Film den Comic. Es wurden Figuren, die aus dem Film bekannt waren, in die Bildgeschichten integriert. So entstanden z.B. 1915 Comic Strips mit Charlie Chaplin als Hauptfigur.<sup>96</sup> Anhand dieser Beispiele lässt sich verdeutlichen, dass Film und Comic bereits früh in einem wechselseitigen Beziehungsverhältnis standen. Sie beeinflussten sich gegenseitig und nutzten die Vorteile des anderen Mediums für ihre eigenen inhaltlichen und formalen Aspekte. Dieser Bezug verschaffte den beiden Medien einen starken Kontext zueinander.

Ein Grund für diese enge Verbindung, ist in der Zeit des Stummfilms verankert. Damals fehlte dem Film, sowie dem Comic bis heute, die akustische Ebene. Um die Sprache der Figuren zu vermitteln, musste sie optisch dargestellt werden. Deshalb wurden Untertitel oder Zwischentitel eingesetzt, um die Information

---

<sup>94</sup> Vgl. Riha, *Zok roarr wumm*, S.7.

<sup>95</sup> Vgl. Fuchs, *Comics*, S.158.

<sup>96</sup> Vgl. Riha, *Zok roarr wumm*, S.7.

sichtbar zu machen und dadurch zu transportieren. Der Film „Mutt and Jeff“ zeigt, dass stattdessen auch Sprechblasen ins Bild eingearbeitet wurden.<sup>97</sup> Diese Art der Textvermittlung ist ein klassisches Merkmal des Comics. Die Entwicklung von der Untertitelung des Bildes, bis hin zur Sprechblase, ist in der Geschichte des Comics ebenso zu finden und bis heute ist sie ein wichtiges Gestaltungsmittel des Mediums. Ein intermedialer Bezug auf dieser Ebene ist eindeutig. Durch die Integrierung des Textes in das Bild und die Übertragung von ästhetischen Merkmalen wurde ein starkes Beziehungsverhältnis von Comic und Film hergestellt.

Comic und Film haben auch Gemeinsamkeiten, die nicht auf ihrer Beziehung zueinander bestehen. Ein Beispiel dafür ist der Seriencharakter. Anfangs war der Film, ebenso wie der Comic, an Fortsetzungen gebunden. Beide Medien bedienten sich dieser Technik, jedoch übernahmen sie diese nicht voneinander, sondern von den Fortsetzungsromanen.<sup>98</sup> Dieses Beispiel zeigt, dass das Verwandtschaftsverhältnis der beiden Medien nicht nur aus der Beziehung zueinander entsteht, sondern auch durch Gemeinsamkeiten mit anderen Medien geprägt ist.

Neben der angesprochenen inhaltlichen Konvergenz und dem Seriencharakter, erzeugte die Parallelität der Medien weitere formale Einflüsse. Der Film verwendete häufiger Stilmittel der Comics, wie z.B. die Umsetzung der Momentaufnahmen der Panels. Diese Ästhetik kann der Film dadurch erzielen, indem er häufige Schnitte innerhalb der Sequenzen aufweist und zudem wenige Kamerafahrten einsetzt. Ein weiteres Beispiel für ein Stilmittel des Comics ist das Ausblenden des Hintergrundes in Schlüsselszenen. Auch dieses Verfahren wurde zum ästhetischen Mittel des Films. Wie in den Bildfolgen wurde der Fokus auf die Personen gerichtet, indem der Hintergrund eine einheitliche Fläche bildet. Die vorangegangenen Beispiele zeigen eine einseitige Beeinflussung: Vom Integrieren von Aspekten des Comics in den Film. Doch die intermedialen Bezüge lassen sich auch im umgekehrten Sinn erkennen.

---

<sup>97</sup> Vgl. Fuchs, *Comics*, S.159.

<sup>98</sup> Vgl. Fuchs, *Comics*, S.158.

Im Gegenzug wurden z.B. aus erfolgreichen Filmversionen neue Comicstrips erstellt. Dies geschah hauptsächlich dadurch, dass Nachdrucke sehr selten waren.<sup>99</sup> Der Einfluss des Films führte auch dazu, dass der Comic sich kinematografischer Charakteristika bediente. Es entstanden die sogenannten „Funny Films“. Sie bestanden aus Zeichnungen, die als Bastelvorlage für einen Filmstreifen dienten. Durch das Ziehen dieser Streifen, durch vorgegebene Schlitze, entstand eine Bewegung der Bilder.<sup>100</sup> Dieser Ablauf und die dadurch suggerierte Bewegung der Geschichte ist ein eindeutiges Merkmal des Films und somit als adaptierte Gestaltungsform zu interpretieren.

Die erste Begegnung von Comic und Film entstand bereits vor den ersten Bucherscheinungen, indem die kurzen Bildgeschichten der Tageszeitungen Bezug zum Film nahmen. Hier zeigt sich, wie schnell sich die beiden Medien einander näherten und intermediale Beziehungen zueinander herstellten. Doch die Verbindung zum Film ist nicht das einzige intermediale Phänomen der Bildgeschichten. Der Comic ist ein Medium, welches sein Trägermedium häufig wechselte: von Zeitungen, zu Heften und Büchern, danach kamen CD-Cover und später Internetcomics hinzu.<sup>101</sup> Durch die Tatsache, dass der Comic seinen Träger häufig wechselte, wird deutlich, dass er in der Lage ist in vielen Medien zu bestehen. Als Fazit zu diesem Thema kann man sagen: Der Comic ist ein hybrides Medium.<sup>102</sup>

Zusammenfassend lässt sich über die Beziehung von Comic und Film festhalten, dass die erste Verbindung vom Comic zu einem anderen Medium, nicht die zum Film war, sondern die zur Zeitung. Dem Comic sind demnach nicht zwingend im Vorhinein filmische Merkmale inhärent. *„Comic zitiert, kommentiert, simuliert andere Medien.“*<sup>103</sup> Auch wenn es sie nicht automatisch impliziert, weist er eine starke Affinität zu intermedialen Bezügen auf und profitiert dadurch von anderen

---

<sup>99</sup> Vgl. Fuchs, *Comics*, S.170f.

<sup>100</sup> Vgl. Caneppele, Paolo/ Günter Krenn, *Film ist Comics : Wahlverwandschaften zweier Medien. Die Projektionen des Filmstars Louise Brooks in den Comics von John Striebel bis Guido Crepax*, Wien: Filmarchiv Austria 1999, S.12.

<sup>101</sup> Vgl. Eder, Barbara/ Elisabeth Klar/ Ramón Reichert (Hg.), *Theorien des Comics. Ein Reader*, Bielefeld: transcript Verlag, Kultur- und Medientheorie 2011, S.12.

<sup>102</sup> Vgl. Eder, *Theorien des Comics*, S.12.

<sup>103</sup> Dittmar, *Comic Analyse*, S.27.

Medien. So auch vom Medium Film, wobei diese beiden eine sehr starke Verbindung zueinander haben, welche bereits früh begann. Die erste Parallelität ergibt sich dann durch die inhaltliche Konvergenz, wobei hier eine gegenseitige Beeinflussung stattfand. Eine weitere Gemeinsamkeit, den Seriencharakter, haben beide Medien nicht voneinander, sondern von Fortsetzungsromanen übernommen.

Eine Weiterführung des Films durch den Comic kann man ebenso nicht eindeutig belegen. Tatsächlich gibt es Beispiele, wie die Funny Films, wo der Comic durch eine schnelle Abfolge der aneinander gereihten Einzelpanels eine Bewegung suggeriert. Doch fraglich ist, ob es wirklich eine Erweiterung des Films ist, oder, ob es sich hierbei nicht lediglich um die Bedienung formaler Aspekte handelt, die den Film charakterisieren.

Da sowohl die Frage nach bereits bestehenden Filmmerkmalen im Comic, als auch weiterführende Filmcharakteristika im Comic nicht eindeutig geklärt werden konnten, lässt sich in beiden Fällen am besten von einer wechselseitigen Beeinflussung der Medien sprechen.

### **3.1. Comicartiges im Film versus Filmisches im Comic**

Dadurch, dass Film und Comic diese starke Beziehung zueinander aufweisen, können sie die voneinander aufgegriffenen Merkmale selbst zu ihrem Vorteil nutzen. Im Anschluss sollen diese positiven Aspekte zusammengefasst werden.

Betrachtet man den Film, so kann man einen gewonnenen Mehrwert durch die Verbindung zum Comic erkennen. Der Film bedient sich durch die anfänglich fehlende Akustik einer Schrifttechnik des Comics, der Sprechblase. Zusätzlich verwendet er mehr Schnitte als Kamerafahrten und er lenkt den Fokus durch fehlende Hintergründe. Somit bringt die Ästhetik des Comics neue Möglichkeiten, sozusagen Erweiterungen, für den Film.

Umgekehrt hat auch der Comic durch die Verbindung zum Film Aspekte gewonnen. So wurden aus Filmversionen Comics oder zumindest neue Auflagen davon hergestellt. Ebenso sind die „Funny Films“, die gebastelte Comic-Filmstreifen, ein durch den Film gewonnener Mehrwert für den Comic. Die

Bewegung der Einzelpanels ist eine absolut filmische Charakteristik. Als letztes Beispiel für Filmisches im Comic, soll die Bezeichnung der Einstellungsgrößen genannt werden. Im Comic werden diese Begriffe übernommen und angewendet.

Bezieht man die Debatte der Beziehung der beiden Medien und ihre Beeinflussung zueinander auf den Stoff von Sin City, so ist folgende Intention dessen Künstlers hilfreich. *“The media is very similar. This is just snapshots of movements”*<sup>104</sup> Die Aussage von Rodriguez schreibt den beiden Medien einen ähnlichen Aufbau zu. Er ist der Meinung, dass sie eine Verbindung zueinander haben, da sie beide aus Momentaufnahmen einer Bewegung bestehen. Diese Annahme ist insofern als richtig zu bewerten, da der Film grundsätzlich auch nicht aus einer realen Bewegung besteht, sondern aus vielen aneinander gereihten Einzelbildern.

Betrachtet man die Filmgeschichte so fällt auf, dass der Film viele technische Vorläufer hat, die zur Erfindung des Mediums beitrugen. Vier unterschiedliche Bereiche waren nötig um die Entstehung des Filmes zu ermöglichen. Erstens die verbesserte Projektionstechnik, die beleuchtete Bilder auf die Leinwand brachte, zweitens die Entdeckung des stroboskopischen Effektes, der zur Bildung einer kontinuierlichen Bewegung verhalf, drittens die Fotografie, die es ermöglichte Bilder der Wirklichkeit anzufertigen und schließlich viertens die Erfindung des Zelluloids, das als Basismaterial für den Filmstreifen diente.<sup>105</sup> Diese Vorläufer waren wichtige Fortschritte, indem maßgeblich zur Entwicklung des Filmes beitrugen. Ziel der Erfindung der Kinematographie war grundsätzlich Bilder in Bewegung zu setzen. Aus diesem historischen Aspekt stammt auch der Name „moving picture“.<sup>106</sup> Wie dieser Begriff bereits erklärt, werden beim Film Bilder bewegt. Dementsprechend besteht der Grundaufbau aus Einzelbildern, die trotz ihrer statischen Ausgangsposition zu einem dynamischen Ablauf verarbeitet werden.

---

<sup>104</sup> *Sin City*, Regie: Robert Rodriguez/ Frank Miller, Special Guest Director: Quentin Tarantino, DVD-Video [Recut XXL-Edition], Buena Vista Home Entertainment 2006, (Orig. Sin City, USA 2005). Disc 1, Bonus feature, „How it went down convincing Frank Miller to make the film“, Interview mit Robert Rodriguez, 46‘‘.

<sup>105</sup> Vgl. Faulstich, Werner, *Filmgeschichte*, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2005, S.15f.

<sup>106</sup> vgl. Panofsky, Erwin, *Stil und Medium im Film & die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers*, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag GmbH 1999, S.23.

Die Technik des Films ist auf die Widerspiegelung einer gegebenen Wirklichkeit angelegt, doch das dabei entstandene Produkt ist immer nur ein Abbild der Realität.<sup>107</sup> Allerdings kann die Welt nicht nur in ihrer offensichtlichen Darbietung dargestellt werden. Der Film ermöglicht eine Erweiterung des menschlichen Seevermögens.<sup>108</sup> Dadurch konnte die Kinematographie dem menschlichen Auge Phänomene, die sonst nicht wahrgenommen worden wären, sichtbar machen. Beobachtungen, die durch die Trägheit der Retina, dem Menschen verwehrt blieben, wurden durch das neu gewonnene Verfahren, den Film, visualisiert.<sup>109</sup> Damit die Bewegung als ein reibungsloser Ablauf wahrgenommen werden kann, ist es wichtig dass der Bildwechsel hoch genug ist. Deswegen besteht der Film aus vierundzwanzig Bildern pro Sekunde.<sup>110</sup> Gemeint sind hier die unterschiedlichen Momentaufnahmen des Geschehens, die nacheinander innerhalb einer Sekunde auf dem Bildschirm projiziert werden. Diese Anzahl kann gewährleisten, dass der Wechsel schnell genug ist, damit das Auge keine statischen Bilder, sondern einen dynamischen Ablauf wahrnimmt und somit die suggerierte Bewegung besteht. Genauer gesagt wird beim Erscheinen eines Bildes das vorige korrigiert, wodurch der Film dem Zuschauer ein Bewegungs-Bild zeigt.<sup>111</sup> Der Zuseher sieht eine Bewegung, die von seinem eigenen Bewusstsein konstruiert wurde.<sup>112</sup> Der kontinuierliche Eindruck des dynamischen Bildes ist psychischer Mechanismus des Rezipienten, was zur Folge hat, dass dem Film nur eine Suggestion von Bewegung inhärent ist.<sup>113</sup> Verbindet man diese Grundkonstruktion des Films mit den technischen Möglichkeiten der Zeit, so bringt die Digitalisierung neue Sehkonventionen mit sich. Die analoge Repräsentation einer Abbildung wird durch eine virtuell erzeugte Realität ersetzt.<sup>114</sup> Die eben erläuterten Aspekte lassen sich wie folgt zusammenfassen:

*„In diesem Sinn ist der Film das System, das die Bewegung als Funktion eines beliebigen Moments reproduziert, das heißt in Abhängigkeit von*

---

<sup>107</sup> Vgl. Matzker, Reiner, *Ästhetik der Medialität. Zur Vermittlung von künstlerischen Welten und ästhetischen Theorien*, Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag 2008, S.153.

<sup>108</sup> Vgl. Reichert, Ramón, *Im Kino der Humanwissenschaften. Studien zur Medialisierung wissenschaftlichen Wissens*, Bielefeld: transcript Verlag 2007, S.21.

<sup>109</sup> Vgl. Reichert, *Im Kino der Humanwissenschaften*, S.10.

<sup>110</sup> vgl. Delleuze, Gilles, *Das Bewegungs-Bild. Kino I*, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1997, S.14.

<sup>111</sup> Vgl. Delleuze, *Das Bewegungs-Bild*, S.15.

<sup>112</sup> Vgl. Münsterberg, *Das Lichtspiel*, S. 49.

<sup>113</sup> Vgl. Münsterberg, *Das Lichtspiel*, S. 50.

<sup>114</sup> Vgl. Faulstich, *Filmgeschichte*, S.285f.

*Momenten in gleichem Abstand, die so ausgewählt werden, daß ein Eindruck von Kontinuität entsteht.*<sup>115</sup>

Für die ersten Versuche Bewegung zu erzeugen, wurde mit Werken wie Gemälden, Wachsfiguren, oder auch Comic Strips gearbeitet.<sup>116</sup> Um statische Bilder in einen Ablauf zu bringen, wurden also unter anderem auch Comicbilder verwendet. Hier ist ein weiterer Punkt der Historie, indem Comic und Film eine Überlagerung finden und einander im Voranschreiten ihrer Entwicklung helfen. In diesem Falle ist der Comic eine Hilfe zur Dynamisierung der Bilder. Aus diesem Grund ist der Comic eine „sehr bedeutsame Wurzel der kinematischen Kunst“.<sup>117</sup> Auch der Comic befasst sich mit Dynamik und versucht explizit Bewegung darzustellen. Während der Film mit einer hohen Anzahl an Bildern arbeitet, die dann durch die schnelle Abfolge vom menschlichen Auge als eine Bewegung suggeriert wird, hat der Comic nur eine begrenzte Zahl von Momentaufnahmen der Geschichte, die statisch nebeneinander wirken. Um trotzdem eine Bewegung für den Rezipienten sichtbar zu machen, wird beim Comic mit Zeichen gearbeitet, welche für dynamische Handlungen stehen. Hauptsächlich werden dafür die sogenannten „speed lines“ verwendet, welche eine Bewegungsdarstellung gewährleisten.<sup>118</sup>

Grundsätzlich bestehen also beide Medien aus Einzelbildern. McCloud meint sogar, dass man sagen könnte, ein nicht projizierter Film sei ein sehr langsamer Comic.<sup>119</sup> Der Comic kann die Bewegung nur darstellen, während der Film in der Lage ist eine Bewegung zu suggerieren.

---

<sup>115</sup> Delleuze, *Das Bewegungs-Bild*, S.18.

<sup>116</sup> vgl. Panofsky, *Stil und Medium im Film & die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers*, S.23.

<sup>117</sup> Panofsky, *Stil und Medium im Film & die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers*, S.23.

<sup>118</sup> Vgl. Paech, Joachim, *Wie kommt Bewegung in die Bilder? Von bewegten Bildern zum Bewegbild des Kinos*, S.5, <http://www.joachim-paech.com/wp-content/uploads/2010/11/BewegungindenBildernVortragBasel.pdf>, Zugriff am 10.10.2014.

<sup>119</sup> Vgl. McCloud, *Understanding Comics*, S.8.

## 4. Film Noir

Betrachtet man die Welt des Films, so gibt es viele verschiedenen Arten. Um diese Vielfalt einzuteilen fasst man sie zusammen. Durch gewisse Gemeinsamkeiten werden mehrere Filme miteinander verbunden und somit einem sogenannte Genre zugeordnet. Im Folgenden soll versucht werden Sin City derart zu kategorisieren.

Dazu soll dieses Kapitel dem Begriff Film Noir gewidmet werden. Der Terminus wird erläutert, um die Verfilmung von Sin City stilistisch zu vergleichen, Parallelen herzustellen und Grenzen aufzuzeigen, sowie eine Einordnung in die bestehende Genrevielfalt zu ermöglichen.

### 4.1. Geschichte des Film Noir

Der Film Noir entsteht in Amerika ab 1941, doch er wird erst im Nachhinein in Frankreich als solcher definiert. Der Terminus wurde dann von Amerika aufgegriffen und weiter nach Europa transportiert. Somit wurde der Begriff verbreitet, wodurch er bis heute Länder übergreifend verwendet wird.

Eine Aufgabe des Film Noir war es, gemeinsame Erfahrungen, wie z.B. Kriege, aufzuarbeiten. Das diene für die Zuseher dazu, sich mit dem Erlebten zu befassen und Traumatisches zu realisieren. Der Stil des Films unterstütze die Verarbeitung des Kriegsgeschehens. Dies gelang vor allem durch seine charakteristischen Merkmale, welche im später folgenden Teil erläutert werden.

Ebenso wie der Begriff Film Noir durch eine Übertragung von einem Land ins andere verbreitet wurde, so fand auch bei der Charakteristik eine gegenseitige Übernahme statt. Stilistisch wurde zunächst der amerikanische Film durch den europäischen gelenkt und später kehrte sich diese Beeinflussung um.<sup>120</sup> Durch diese abwechselnde Einflussnahme von Amerika und Europa, sowohl auf terminologischer, als auch auf praktischer Basis, hält Norbert Grob den Begriff Genre für den Film Noir angemessen.

In Bezug auf die Zuordnung des Film Noir herrscht jedoch Uneinigkeit. Die Bezeichnungen Bewegung, Stilrichtung, und Strömung stehen dem Ausdruck

---

<sup>120</sup> Vgl. Grob, Norbert, *Filmgenres Film Noir*, Stuttgart: Reclams Universal-Bibliothek 2008, S.13.

Genre gegenüber. Paul Werner ordnet den Film Noir dem Terminus Bewegung zu, da diese in Kriegszeiten entstehen und Träume sowie Ängste verarbeiten.<sup>121</sup> Diese politische Situation sieht er als Begünstigung für das Aufkommen des Film Noirs und als Grund für die Bezeichnung als Bewegung. Genre schließt er unter dem Einwand aus, dass der Film Noir selbst andere Filmgattungen, wie z.B. den Kriminalfilm, den Gangsterfilm, den Detektivfilm, den Thriller, das Melodram oder den Western, sich unterwirft.<sup>122</sup> Durch diese stilistische Beeinflussung unterschiedlicher Filmarten grenzt Werner den Film Noir vom Terminus Genre ab.

Paul Schrader unterstützt ebenso die These, dass der Film Noir keine Filmgattung ist. Im Gegensatz zu anderen Genres, sei er nicht durch Konventionen des Schauplatzes und des Konfliktes, sondern durch die subtilere Qualität des Tones und der Atmosphäre definiert. Es handelt sich um eine spezifische Periode, die schwer fassbar wird, da sie aus vorigen Perioden schöpft.<sup>123</sup> Eine einheitliche Definition als Filmkategorie sei somit nicht möglich. Neben dem bereits erwähnten Autor Werner, der versucht einen Begriff für die Einordnung des Noir zu finden, möchte Schrader den Noir zwar ebenso vom Terminus Genre abgrenzen, jedoch wählt er stattdessen keine andere explizite Bezeichnung. Ebenso befassen sich weitere Autoren mit diesem Thema und versuchen gänzlich von einer Zuordnung des Film Noir zu einem bestimmten Terminus abzusehen:

*„Similarly, when we approach film noir, we are faced with neither an objectively-existing object out there in the world nor some ideal to which particular films more or less conform.“<sup>124</sup>*

Für den Autor Mark Bould ist der Film Noir mehr als ein Genre. Er bezeichnet ihn als eine schwer fassbare Fabrikation<sup>125</sup> und als laufender Prozess, der eine Generalisierung für alle Details unmöglich macht. Durch kaum eine Formulierung können alle Filme zusammengefasst werden.<sup>126</sup> Daher versucht er den Film Noir

---

<sup>121</sup> Vgl. Werner, Paul, *Film Noir und Neo Noir*, München: Vertigo Verlag 2005, S.21.

<sup>122</sup> Vgl. Werner, *Film Noir und Neo Noir*, S.9.

<sup>123</sup> Vgl. Schrader, Paul, *Notes on film noir*, Film Comment, Spring 1972, S.8, <http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic1069028.files/Schrader%20on%20Notes%20on%20Film%20Noir.pdf>, Zugriff am 17.4.2013.

<sup>124</sup> Bould, Mark, *Film noir: from Berlin to Sin City*, London: Wallflower 2005, S.2.

<sup>125</sup> Vgl. Bould, *Film noir: from Berlin to Sin City*, S.13.

<sup>126</sup> Vgl. Bould, *Film noir: from Berlin to Sin City*, S.50.

durch Merkmale zu definieren, um Filme von diesem Begriff abzugrenzen, oder sie diesem zuzuordnen.

Zusammenfassend kann man sagen, dass der Film Noir sich einer klaren Definition entzieht, er aber durch seine Atmosphäre geprägt ist und gewisse Stilmittel verwendet, die häufig wiederkehren. Zwar müssen diese Eigenschaften sich nicht in jedem Film Noir wiederfinden, doch trotzdem ermöglichen sie eine Kategorisierung. Aus diesem Grund sollen diese charakteristischen Merkmale nun aufgezählt werden.

## 4.2. Eigenschaften

Beim Noir handelt es sich um Schwarz-Weiß-Filme, die von einem sozialkritisch-desillusionierenden Wertesystem geprägt sind.<sup>127</sup> Er handelt von Verbrechen, Intrigen und Schicksal. Ein Entkommen aus dem tragischen Geschehen gibt es nicht. Selbst wenn Wünsche oder Träume thematisiert werden, so enden diese mit Enttäuschung und Leid. Ein Ende mit Fehlschlägen ist somit vorprogrammiert. Diese Darstellung eines pessimistischen Weltbildes kennzeichnet den Film Noir, wodurch er auch als Kino der Verdammnis bezeichnet wird.<sup>128</sup> In der negativen Atmosphäre tritt der Antiheld, typischerweise ein Einzelgänger ohne Freunde, Partner oder Familie, auf.<sup>129</sup> Der Protagonist lebt in einer Welt, bei der das Individuum moralisch, philosophisch und materiell durch die Gesellschaft zerstört wird. Dadurch entsteht ein sehr kritisches Gesellschaftsbild, das den Noir prägt. Neben dieser Thematik wird die düstere Seite der menschlichen Psyche betrachtet.<sup>130</sup> Vor allem die Gefühle des Antihelden werden in den Vordergrund gestellt. Auf diese Art können auch Verhältnisse zu Frauen dargestellt werden. Entsteht während der Geschichte eine Beziehung zu einer Frau, so ist diese nicht durch Romantik und Liebe zu erklären, sondern durch den Versuch der Täuschung.<sup>131</sup> Genauso ungewiss, wie die Partnerschaft von Mann und Frau dargestellt wird, so schwierig ist die

---

<sup>127</sup> Vgl. Faulstich, *Filmgeschichte*, S.120.

<sup>128</sup> Vgl. Grob, *Filmgenres Film Noir*, S.9f.

<sup>129</sup> Vgl. Werner, *Film Noir und Neo Noir*, S.13.

<sup>130</sup> Vgl. Compart, Martin, *Paint it Black. eine multimediale Betrachtung zu einer Noir-Theorie*, in: Compart, Martin (Hg.), *Noir 2000: ein Reader*, Köln: DuMont 2000, S.10.

<sup>131</sup> Vgl. Werner, *Film Noir und Neo Noir*, S.13.

Zuordnung von Gut und Böse. Oft sind die Grenzen schwer zu erkennen, wodurch keine klare Trennung vorgenommen werden kann.<sup>132</sup> Ein Beispiel dafür liefern die weiblichen Figuren des Noir.

Viele Frauen im Film Noir sind geheimnisvoll und schaffen es einen Mann mit einem Blick zu verführen. Diese Beeinflussung nutzen sie eiskalt zu ihrem eigenen Vorteil aus. Da die Männer fasziniert sind, können sie ihnen nicht widerstehen und lassen sich betören.<sup>133</sup> Diese Art der weiblichen Figur nennt man *Femme fatale*. Sie ist eine selbstbewusste, starke Frau, die ihre erotische Attraktivität benutzt und zudem bewusst einsetzt. Sie hat immer als Ziel ihre eigene Unabhängigkeit vor Augen und lässt sich nicht irritieren oder gar von ihrem Vorhaben abbringen. Sie nutzt ihre Weiblichkeit schamlos aus um Männer zu kontrollieren. Dieser Frauentypus kommt sehr häufig im Film Noir vor. Jedoch gibt es noch eine zweite Kategorie, die immer wieder auftaucht. Hierbei handelt es sich um das „bad good Girl“. Dieser weibliche Charakter verkörpert genau das Gegenteil der *Femme fatale*. Obwohl sie böse erscheint, ist sie in Wirklichkeit gut.<sup>134</sup> Man könnte ihr Vertrauen und sich an ihr orientieren, jedoch wirkt sie im Unterschied zu ihrer erotischen Gegenspielerin abschreckend.

Anhand dieser beiden Figuren lässt sich deutlich darstellen, wie schwer es ist, im Film Noir, zwischen Gut und Böse zu unterscheiden. Während die *Femme fatale* als positiv eingeschätzt wird, wirkt das bad good Girl sehr gefährlich. Doch eigentlich benutzt die *Femme fatale* die Männer und sollte dadurch eher gemieden werden, während man dem bad good Girl, obwohl es abschreckend wirkt, vertrauen sollte.

Diese beiden Charaktere zeigen, dass es beim Film Noir eine Ambiguität zwischen Erscheinung und Wesen gibt.<sup>135</sup> Aufgrund der Optik kann nicht auf die Persönlichkeit der Figur geschlossen werden. Die beiden Faktoren, Aussehen und Innenleben, sind sowohl bei der *Femme fatale*, als auch beim bad good Girl konträr. Der Eindruck der Figur täuscht und darf nicht auf die Seele übertragen werden. Beim Rezipienten entsteht anfangs der Eindruck eines Charakters, welcher später zerstört wird, wodurch die bestehende Identität wieder

---

<sup>132</sup> Vgl. Werner, *Film Noir und Neo Noir*, S.15.

<sup>133</sup> Vgl. Grob, *Filmgenres Film Noir*, S.46.

<sup>134</sup> Vgl. Werner, *Film Noir und Neo Noir*, S.121.

<sup>135</sup> Vgl. Werner, *Film Noir und Neo Noir*, S.121.

aufgebrochen wird. Dieser Wechsel stellt die Figur widersprüchlich dar.<sup>136</sup> Dadurch fällt die Wahl zwischen Gut und Böse schwer.

Diese trügerischen Szenen zwischen Mann und Frau, bzw. Gut und Böse, spielen sich innerhalb der Hauptgeschichte, dem Verbrechen ab. Die Welt wird brutal, unmenschlich, sowie nicht beherrschbar dargestellt.<sup>137</sup> Als Schauplatz dieser Begebenheiten dient der urbane Raum. Hauptsächlich in großen Städten, die nicht als Zufluchtsort dienen, sondern ebenso bedrohlich wirken, wie die Menschen mit ihren Schicksalen, die in ihnen vorkommen.<sup>138</sup> Die Stadt wird vor allem durch folgende Aspekte als Angst einflößendes Element dargestellt: Die zunehmenden Industrialisierung, die daraus resultierende Verstädterung, und die wachsende Massengesellschaft. Die stete Vergrößerung scheint unkontrollierbar.<sup>139</sup> Dadurch wird die Stadt zu einem Ort, der Machtlosigkeit symbolisiert. Häufig wird dieser Eindruck verstärkt, indem vor allem große öffentliche Plätze als Handlungsraum fungieren. Die Stadt ist ein Labyrinth, welches den Protagonisten zusätzlich verwirrt und verängstigt.<sup>140</sup> Die Umgebung soll das pessimistische Weltbild unterstreichen, gleichzeitig gesellschaftskritisch wirken, sowie das Wissen über den unweigerlich negativen Ausgang der Geschichte intensivieren.

#### 4.2.1. Beleuchtung

Ein weiteres Mittel, zur Unterstützung der düsteren Atmosphäre des Films, ist die Beleuchtung. Der Film Noir setzt diese gezielt ein, indem er die Lichtquellen an ungewöhnliche Stellen platziert. Ziel dabei ist es, den naturalistischen Eindruck zu brechen. Um diese künstliche Darstellung zu erreichen wird z.B. alleiniges Seitenlicht, extremes Unterlicht oder starkes Gegenlicht verwendet. Durch diese bewusste Lichtsetzung wird das Bild nicht zur Gänze ausgeleuchtet, wodurch einige Teile im Dunklen bleiben. Es wird nicht versucht den Schatten aus den Einstellungen zu eliminieren, sondern das Ziel ist es, gerade diesen herzustellen und einzusetzen. Dadurch liegt der Fokus auf der Dunkelheit und das Licht wird

---

<sup>136</sup> Vgl. Faulstich, *Filmgeschichte*, S.122.

<sup>137</sup> Vgl. Compart, *Paint it Black*, S.17.

<sup>138</sup> Vgl. Werner, *Film Noir und Neo Noir*, S.27f.

<sup>139</sup> Vgl. Compart, *Paint it Black*, S.16.

<sup>140</sup> Vgl. Spicer, Andrew, *Film Noir*, Harlow [u.a.]: Longman 2002, S.67.

gleichzeitig in den Hintergrund gerückt.<sup>141</sup> Statt gut ausgeleuchtete Szenen anzustreben, wird hier mit verdeckten Bildstellen gearbeitet. Das bedeutet, dass der Film Noir nicht mit der Stärke des Mediums Film, der Sichtbarkeit, sondern mit dem Gegenteil davon, dem Unsichtbaren und Schemenhaften arbeitet.<sup>142</sup> Grundsätzlich ist der Film auf das Visuelle ausgelegt, doch in diesem Fall ist gerade das Pendant dazu maßgebend und interessant. Um diese Beleuchtungsart besser in die Handlung zu integrieren, finden die Szenen häufig in der Nacht und zudem gerne in kleinen Seitengassen im Freien statt. Dadurch wird der minimierte Einsatz von Lichtquellen und der hohe Grad an Schatten legitimiert. Die Finsternis ermöglicht es, große Teile des Bildes im Verborgenen zu halten.

Neben der betonten Dunkelheit in der Stadt, werden auch die Figuren besonders ausgeleuchtet. Das Spiel mit dem Schatten ist keine Besonderheit der Umgebung, sondern die Personen werden ebenso einbezogen. Die Lichttechnik wird vor allem bei den Gesichtern stark verwendet, um ein atypisches Lichtspiel zu schaffen. Häufig werden dazu Szenen benutzt, in denen die Figur gerade spricht.<sup>143</sup> Der Fokus liegt in diesen Einstellungen stark auf dem Antlitz der Person, wodurch die Teile des Gesichtes, die nicht zur Gänze sichtbar sind, besondere Aufmerksamkeit erlangen.

Gesamt gesehen ist die Beleuchtung des Film Noir, sowohl in Bezug auf den Schauplatz, als auch auf die Protagonisten, ein wichtiges Mittel um die pessimistische Weltanschauung darzustellen und die düstere Atmosphäre zu unterstützen. In beiden Fällen wird dies durch den Einsatz von gezielten Lichtquellen, sowie die damit verbundene Herstellung von Schatten, erreicht.

#### **4.2.2. Nebel und Regen**

Eine weitere charakteristische Eigenschaft des Film Noir ist das Vorkommen von Nebel. Er wird benutzt um den fatalen Irrweg des Protagonisten

---

<sup>141</sup> Vgl. Werner, *Film Noir und Neo Noir*, S.81.

<sup>142</sup> Vgl. Grob, *Filmgenres Film Noir*, S.29.

<sup>143</sup> Vgl. Schrader, *Notes on film noir*, S.11.

hervorzuheben.<sup>144</sup> Durch ihn können, neben dem Schatten, weitere Möglichkeiten geschaffen werden, um Teile des Bildes zu verschleiern. Die dadurch entstandene Neugier, zwingt den Zuseher, das schemenhaft Sichtbare zu entschlüsseln oder es zumindest zu versuchen.

Ein ebenso häufig genutztes Merkmal ist der Einsatz von Regen. Die Affinität zum Wasser zeigt sich vom Morgentau bis hin zum Wolkenbruch. Im Ablauf lässt sich hierbei eine direkte Proportionalität zur dramatischen Entwicklung des Filmes aufzeigen.<sup>145</sup> Zu Beginn herrscht ein feuchtes Klima mit etwas Nässe, später kommt Regen hinzu und auf dem Höhepunkt der Geschichte wird dieser zu exzessivem Niederschlag. Das bedeutet, die Stärke des Regens orientiert sich am Spannungsbogen der Narration.

#### **4.2.3. Bildaufbau**

Im Film Noir spielt der Aufbau des Bildes eine wichtige Rolle. Vor allem werden vertikale und schiefe Linien den horizontalen vorgezogen.<sup>146</sup> Diese Bevorzugung steht im direkten Verhältnis zum Schauplatz, der Stadt. Sie besitzt eine signifikant hohe vertikale Ausrichtung, welche sich grundsätzlich von der amerikanischen Tradition der horizontalen Bildausrichtung abhebt. Die zusätzliche Affinität zur Schräge schafft die Möglichkeit den Bildschirm zu spalten. Dadurch erscheinen die Orte unruhig und Räume werden instabil wahrgenommen.<sup>147</sup> Die schiefen Linien werden häufig, durch den bereits erwähnten Licht- beziehungsweise Schatteneinsatz, verstärkt oder sogar erzeugt.

#### **4.3. Erzählstruktur**

Im Gegensatz zum klassischen Hollywoodkino wird im Film Noir die Handlung nicht durch logische, kausale und aufeinanderfolgende Szenen aufgebaut, sondern durch das nachträgliche Erzählen von Vergangenen hergestellt.<sup>148</sup> Die Geschichte wird nicht fortlaufend gezeigt, sondern durch eingeschobene, bereits

---

<sup>144</sup> Vgl. Grob, *Filmgenres Film Noir*, S.29.

<sup>145</sup> Vgl. Schrader, *Notes on film noir*, S.11.

<sup>146</sup> Vgl. Werner, *Film Noir und Neo Noir*, S.83f.

<sup>147</sup> Vgl. Schrader, *Notes on film noir*, S.11.

<sup>148</sup> Vgl. Spicer, *Film Noir*, S.75.

geschehene Ereignisse, zusammengefügt. Als dramatisches Mittel dafür wird die Rückblende verwendet.

Die Rückblende, oder auch Flashback genannt, ermöglicht es bereits vergangene Zeit in die Gegenwart der Filmhandlung einzubeziehen.<sup>149</sup> Das bedeutet der filmzeitliche Ablauf entspricht nicht der Chronologie der erzählten Welt des Films, der Diegese. Die filmische Narration geht in der diegetischen Zeit zurück, wodurch bereits vergangene Szenen gezeigt werden können.

Wie erwähnt, ist das Ende des Films durch den Protagonisten nicht beeinflussbar und jegliche Anstrengung führt unweigerlich zum tragischen Ende. Diese Machtlosigkeit wird vor allem durch die Rückblende verstärkt, da die bereits vergangenen Ereignisse nicht verändert werden können. Die gezeigte Handlung ist, als sie für den Zuseher sichtbar wird, bereits passiert, wodurch die Protagonisten keine Möglichkeit mehr haben ins Geschehen einzugreifen. Zum Flashback wird häufig ein zusätzliches Mittel zur Steigerung der Machtlosigkeit eingesetzt: das Voice Over.<sup>150</sup>

Als Voice Over wird eine Erzählstimme bezeichnet, welche die Geschichte kommentiert oder erläutert.<sup>151</sup> Diese Stimme wird über den eigentlichen Filmtönen gelegt.<sup>152</sup> Das bedeutet der Text, der in der Szene zu hören ist, wurde nicht währenddessen gesprochen, sondern er wird zusätzlich zu den Geräuschen, die in der Filmwelt entstehen, hörbar. Die akustische Ebene ist hierbei nicht visuell anzutreffen, sondern das Voice Over kommt von einer nicht sichtbaren Quelle.

Durch die beiden filmischen Mittel, Rückblende und Voice Over, kann dem Zuschauer die vorgehende Geschichte erzählt werden, wodurch die Narration eine eigene Charakteristik erhält. Gleichzeitig bleibt der Protagonist wehrlos, da es ihm unmöglich ist in die Vergangenheit einzugreifen.

#### 4.4. Entwicklungsphasen

Der Film Noir wird durch seine Umwelt geprägt und erlebt dadurch in seiner Entwicklung einige Veränderungen. Er passt sich den umgebenen Verhältnissen

---

<sup>149</sup> Vgl. Monaco, James/ Hans-Michael Bock, *Film Verstehen. Das Lexikon. Die wichtigsten Fachbegriffe zu Film und Neuen Medien*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag 2011, S.213.

<sup>150</sup> Vgl. Grob, *Filmgenres Film Noir*, S.31f.

<sup>151</sup> Vgl. Hickethier, Knut, *Film- und Fernsehanalyse*, Stuttgart: J.B.Metzler<sup>4</sup> 2007, S.127.

<sup>152</sup> Vgl. Monaco, *Film Verstehen*, S.272.

thematisch an, um seine Präsenz in der Filmindustrie nicht zu verlieren. Dadurch durchlebt er verschiedene Phasen, in denen er sich den gesellschaftlichen Gegebenheiten anpasst. Da der Film Noir den Entwicklungen der Gesellschaft folgt, wird er häufig in zeitliche Abschnitte geteilt. Eine detaillierte Aufteilung nimmt Paul Werner vor, indem er drei Phasen des Film Noir definiert und danach mit vier des Neo Noir weiterführt. Er bezeichnet die ersten Phasen als Romantik, Entfremdung und Obsession. Die Romantik, von 1940 bis 1945, thematisiert die immer wieder verzögerte Suche des romantischen Detektivs, der als Antiheld dargestellt wird. Bei der Entfremdung, von 1945 bis 1949, steht der Held als schuldloses Opfer, gern auch als Kriegsveteran, der von seiner Frau verlassen wird, im Vordergrund. Die dritte Phase, die Obsession, von 1949 bis 1954, handelt vom Gegenspieler der Entfremdung. Ein besessener Täter und eine Frau als neurotische Verführerin stehen zwischen Visionen und Träumen. Diese drei Phasen werden durch das Fernsehen und den Farbfilmwunsch beendet.<sup>153</sup>

Schrader beschreibt in dieser Zeit ebenso drei Entwicklungsperioden, wobei die letzte 1953 endet.<sup>154</sup> Aufgrund der Erscheinung des Textes im Jahre 1972 lässt sich erklären, warum diese Kategorie, im Gegensatz zu später datierten Arbeiten von anderen Autoren, die letzte seiner Erläuterung ist. Inhaltlich sind die Kategorien mit denen von Werner konvergent. Zeitlich umfassen sie dieselben Abschnitte, mit einer Abweichung von maximal zwei Jahren. Lediglich die Bezeichnung der Phasen variiert.

Zeitlich folgt bei Werner auf diese drei Zeitabschnitte der sogenannte Neo Noir. Er ist die Verdichtung der eigenen Stilrichtung Film Noir und wird deswegen von ihm, im Gegensatz zum Film Noir, als Genre bezeichnet.<sup>155</sup> Der Neo Noir ist die zeitliche Weiterführung des Film Noir bis heute.

Auch hier unterteilt der Autor die Entwicklung in Einzelphasen: Nostalgie, Renaissance, Ironie und Exzess. Die erste Kategorie umfasst die 1960er und 1970er Jahre. Thematisch ist diese eine Annäherung an den Detektiven der Romantik, jedoch handelt es sich dabei um eine Parodie dieser Phase. Die Renaissance der 1980er hingegen versucht das klassische Erzählmuster des

---

<sup>153</sup> Vgl. Werner, *Film Noir und Neo Noir*, S.23-57.

<sup>154</sup> Vgl. Schrader, *Notes on film noir*, S.11f.

<sup>155</sup> Vgl. Werner, *Film Noir und Neo Noir*, S.140.

Film Noir zu adaptieren, wodurch viele Neuverfilmungen entstanden. Darauf folgt die Ironie aus den 1990ern, in der neue Ausdrucksformen vorangetrieben wurden und die Figur der Femme Fatal verstärkt auftritt. Zum Schluss der Exzess, der ab 2000 einzuordnen ist. Hier werden vor allem Regelverstöße gegen das traditionelle Hollywoodkino, wie z.B. der antichronologische Ablauf vorgenommen. Der typische Protagonist ist der Auftragsmörder, der als Antiheld auftritt. In dieser Phase findet eine Hybridisierung statt. Narrative und stilistische Merkmale werden grenzüberschreitend verwendet. Populäre Genres übertragen Eigenschaften in den Neo Noir, sowie umgekehrt.<sup>156</sup>

Norbert Grob verfasst im Gegensatz zu Werner fünf Phasen, die er nicht in Film Noir und Neo Noir einteilt, sondern alle unter dem Begriff Film Noir führt. In seiner Aufteilung wird eine Verdichtung von Werners Entwicklungsphasen vorgenommen. Die Entfremdung und Obsession bezeichnet er als Klassischen Noir. Die Renaissance, Ironie und den Exzess fasst er ebenso in einer Kategorie zusammen. Interessant dabei ist, dass er die Phasen, die Werner dem Neo Noir zuordnet, bis auf die Nostalgie, verdichtet. Zusätzlich führt er die Frühzeit ein, die er bis ins Jahr 1931 definiert und als naive Zeit bezeichnet.<sup>157</sup> Im Gegensatz dazu, setzen die anderen beiden Autoren den Beginn des Film Noir erst mit den 40er Jahren an und befassen sich nicht mit etwaigen Vorgängern.

Vergleicht man die Unterteilungen von Paul Werner, so lassen sich in den ersten drei Gruppen des Neo Noir Parallelen zu den Entwicklungsphasen des Film Noir feststellen. Die Romantik spiegelt sich in der Nostalgie wieder, die Entfremdung in der Renaissance und die Obsession in der Ironie. Der Exzess stellt keine direkte Konvergenz zu einer Kategorie des Film Noirs, jedoch den Bezug zu anderen Filmgenres, her. In dieser Phase werden die Grenzen fließender, wodurch eine genaue Definition schwierig ist. Auch Mark Bould entzieht sich einer expliziten Bezeichnung. Die Problematik den Film Noir terminologisch durch eine präzise Begrenzung zu fixieren, gestaltet sich für den Neo Noir noch schwieriger. Auch für ihn stellen die vielen Elemente, die aus anderen Genres stammen und eingesetzt werden, eine maßgebliche Erschwerung, bei der

---

<sup>156</sup> Vgl. Werner, *Film Noir und Neo Noir*, S.142-197.

<sup>157</sup> Vgl. Grob, *Filmgenres Film Noir*, S.24.

Grenzziehung, dar.<sup>158</sup> Versucht man dennoch, eine Definition des Terminus zu präzisieren, so wäre folgende Erklärung sinnvoll: Als Neo Noir werden Filme bezeichnet, die nach der klassischen Film Noir Periode entstehen und die Inspiration von früheren Werken beziehen.<sup>159</sup> In dieser Erläuterung wird vor allem eine zeitliche Fixierung des Neo Noir vorgenommen. Ebenso wird der Neo Noir als Nachfolger des Film Noir titulierte.

#### 4.5. Sin City als Film Noir?

Durch die Schwierigkeit der Definition des Film Noir werden anbei die vorgestellten Charakteristika mit Sin City verglichen, um Parallelen aufzuzeigen. Zuerst werden Merkmale, wie inhaltliche Aspekte, verglichen, die sowohl im Comic als auch im Film auftreten, danach werden die beiden Medien getrennt behandelt.

Der Inhalt von Sin City, sowohl im Comic als auch im Film, ist eine Aufzählung von Verbrechen. Neben der Thematisierung von tragischem Geschehen steht beim Film Noir auch die Psychologie des Protagonisten im Fokus.<sup>160</sup> Sowohl Gewalt, als auch das Innenleben der Antihelden stehen im Mittelpunkt der einzelnen Geschichten.

Hartigan ist konfrontiert mit einem Mann, der Mädchen foltert und vergewaltigt. Marv stellt sich einem Kannibalen und versucht den Mord an einer Prostituierten zu rächen. Dwight setzt sich ebenso für eine Kellnerin ein und hilft ihr sich gegen einen Mann zu wehren, wobei dieser am Ende stirbt. Alle drei wollen Vergeltung üben, wobei sie dieses Vorhaben durch weitere Gewalt vollziehen. Die thematische Fixierung auf das Verbrechen erfüllt der Stoff Sin City.

Die Entwicklung der Geschichten wird, durch die körperlichen Grenzen der Protagonisten gestört. Neben diesen Verzögerungen, die als Niederlage zu sehen sind, zerfallen auch ihre Wünsche stetig. So wird z.B. der Traum von Marv, von einer Frau wie Goldie, geliebt zu werden, thematisiert, doch nie erfüllt.

---

<sup>158</sup> Vgl. Bould, *Film noir: from Berlin to Sin City*, S.92.

<sup>159</sup> Vgl. Spicer, *Film Noir*, S.25.

<sup>160</sup> Vgl. Faulstich, *Filmgeschichte*, S.121.

Dieses Beispiel zeigt, dass die Figuren Rückschläge erfahren, die auf den Misserfolg ihrerseits deuten.

Als Abschluss der Bluttaten, welche mit Enttäuschungen einhergehen, wurde das klassische Ende des Noir Films gewählt, welches von weiteren Fehlschlägen der Protagonisten geprägt ist. Dieses tritt bei der Geschichte von Marv ein. Trotz hartnäckiger Versuche auf ein gerechtes Ende wird er am elektrischen Stuhl, für den Tod von Goldie, hingerichtet. Hartigan stirbt ebenso, indem er sich selbst erschießt. Sein Tod ist jedoch kein Fehlschlag, sondern eine Heldentat. Der einzig Überlebende ist Dwight. Für ihn endet die Geschichte mit einem brutalen Kampf.

Ein Merkmal, welches für den Neo Noir in seiner postmodernen Phase typisch ist, ist die Figur des Auftragsmörders und gleichzeitig Antihelden als Protagonist. Da es sich beim Stoff von Sin City um mehrere kurze Geschichten handelt, gibt es mehrere Figuren, die diese Aufgaben übernehmen. Sowohl beim Film als auch im Comic sind diese gleich, nur werden sie zu anderen Zeitpunkten in die Handlung integriert.

Der Film beginnt bereits mit einer Anfangssequenz, bei der ein Mann seine Mission erfüllt und eine Frau erschießt. Mit dieser Szene werden gleich zu Beginn klassische, inhaltliche Elemente des Noir integriert. Der Killer und der Mord selbst. Der Mann wird lediglich als Auftragsmörder dargestellt, jedoch nicht als Antiheld. Im Gegensatz dazu kommt die Szene im Comic erst im sechsten Teil vor und beginnt dafür mit einem der beiden typischen Einzelgänger. Diese Figur wird sowohl durch Hartigan als auch Marv verkörpert. Hartigan ist Polizist und wird von seinem langjährigen Kollegen auf der Suche nach Gerechtigkeit im Stich gelassen, wodurch er den Fall alleine lösen muss. Marv ist ebenso ein Einzelgänger, der in der Stadt umherstreift. Im Gegensatz zu Hartigan bezieht sich diese Eigenschaft bei Marv nicht nur auf seinen Racheakt, sondern auf sein gesamtes Leben. Beide Figuren müssen ihre Aufgabe alleine erfüllen, was ein typisches Merkmal Protagonisten im Film Noir darstellt.

Ebenso offenbaren die zwei Männer ihre menschlichen Schwächen. Hartigan zeigt diese gleich bei seinem ersten Auftreten, in welcher sein Herzleiden und sein bevorstehender Ruhestand thematisiert werden. Trotz seiner Sturheit das Mädchen Nancy zu retten, wird Hartigan immer wieder an seine körperlichen

Grenzen erinnert. Auch Marv versucht auf seine Art Gerechtigkeit zu schaffen, indem er den Tod von Goldie rächen möchte, doch seine psychischen Probleme, welche er durch die Einnahme von Pillen unterdrückt, zeigen ihm stetig seine Schwäche. Die beiden Hauptfiguren wollen den Tod ihres Antagonisten, um Gerechtigkeit zu schaffen. Der Auftrag für ihre Gewalttaten kommt eigentlich nicht von einer anderen Instanz, sondern das Vorhaben ist ein Anliegen von ihnen selbst. Gleichzeitig kämpfen die beiden Einzelgänger mit gesundheitlichen Problemen. Trotzdem verkörpert nur Marv die Figur des Antihelden. Sie werden zwar beide durch ihre menschlichen Grenzen immer wieder beeinträchtigt und so an ihrem Vorhaben gehindert, jedoch schafft es Hartigan seine Nancy zu retten und durch seinen eigenen Tod für die Zukunft zu schützen. Eine Heldentat wie diese kann Marv nicht erreichen. Trotz seiner Bemühungen erlebt er bis zum Schluss Fehlschläge, wodurch er Goldies Tod nicht rächen kann.

Die im Noir typische Beziehungsproblematik von Mann und Frau wird auf verschiedene Arten aufgegriffen. Als Erstes wird diese im Prolog verdeutlicht. Der Salesman sagt zu seinem Opfer, bevor er sie tötet, folgende Worte: „*I tell her I love her.*“<sup>161</sup> An diesem Beispiel wird folgendes deutlich: „*Geschäft und Liebe sind unauflöslich miteinander verquickt, Reinheit des Gefühls ist in der Welt von Sin City nur angesichts des Todes möglich.*“<sup>162</sup> Nicht nur in dieser kurzen Sequenz, sondern in jeder Einzelgeschichte befinden sich derart eigenartige Verhältnisse zwischen Mann und Frau, wie z.B. von der jungen Nancy und Hartigan. Durch seine jahrelange Hilfe entsteht bei dem Mädchen aus der Bewunderung eine Form von Dankbarkeit. Der Wunsch weiter beschützt zu werden ist so groß, dass eine täuschende Art von Liebe entsteht. Eine weitere problematische Liebesbeziehung besteht zwischen Marv und der Prostituierten Goldie. Die Nähe der Frau löst in Marv den Wunsch nach Zuneigung aus, doch dieses Zusammentreffen ist ebenso eine Täuschung. Es handelt sich nicht um ein liebendes Paar, sondern Marvs Einsamkeit wird ausgenutzt um ihn als Mörder zu beschuldigen. Die letzte Liebesbeziehung besteht zwischen Dwight und Shellie. Hier nimmt der Mann ebenso die Rolle des Beschützers ein, doch es

---

<sup>161</sup> Miller, Frank, *Booze, Broads, & Bullets*, Milwaukie: Dark Horse Books<sup>3</sup> 2010, S.31.

<sup>162</sup> Friedrich, Hans-Edwin, *Frank Miller's Sin City. Transformationsprozesse zwischen Graphic Novel und Film*, in: Meurer, Ulrich (Hg.), *Übersetzung und Film. Das Kino als Translationsmedium*, Bielefeld: transcript Verlag 2012, S.98

gibt eine weitere Frau, die diese Zweisamkeit stört. Gail, seine Exfreundin, hat eine wichtige Funktion in seinem Leben. Sie ist eine starke Frau, die als Anführerin der Prostituierten ihr Revier verteidigt. Obwohl Dwight Shellie beschützt, gibt es zwischen ihm und Gail eine starke Verbindung. Durch ihre gemeinsame Vergangenheit steht Dwight in ihrer Schuld, wodurch er die Frauen der Altstadt unterstützt.

Die Liebesbeziehungen der drei Protagonisten zeigen keinesfalls eine Romanze, sondern sie sind durch Schicksal und Vergangenheit geprägt, wodurch sie teilweise zu Zweckbeziehungen werden. Die Angst vor einer Täuschung besteht stetig.

Die Eigenschaft des Noir, die Stadt als Labyrinth zu verwenden, wird bei Sin City durch das Umherstreifen der Protagonisten deutlich. Häufig befinden sich die Figuren in engen, verwinkelten Gassen, die der Leser, oder auch Zuseher nicht zuordnen kann. Eine Vernetzung der verschiedenen Orte wird erschwert, indem diese selten beleuchtet sind. Lediglich wenige Lichtquellen zeigen Umrisse in der Dunkelheit. Durch die Kombination der kleinen Gassen und der fehlenden Helligkeit entstehen Orientierungslosigkeit und Unsicherheit. Die Stadt ist für die Figuren kein Zufluchtsort und selbst geschlossene Räume bieten nur bedingten Schutz. So wird z.B. das Zimmer von Marv durch Polizisten gestürmt, oder Shellie in ihrer Wohnung von Jackie-boy und seinen Kollegen überrascht. Zudem spielt der Hauptteil der gesamten Handlung draußen. Gewalt findet in der Stadt, als auch in Räumlichkeiten statt.

Vor allem die Beleuchtung trägt dazu bei, dass die Stadt ein unheimlicher Ort wird. Bei Sin City spielen viele Szenen in kleinen Seitengassen, die von Schatten durchzogen sind, wodurch die Dunkelheit überhandnimmt. Wie typisch für den Noir Film wird mit dem Unsichtbaren gespielt. Die Verfilmung arbeitet wirklich mit unscharfen, dunklen Schatten, die Teile des Bildes, sowohl in der Stadt als auch bei den Figuren selbst, verbergen. Licht wurde von jeder beliebigen Seite eingesetzt, um Effekte zu erzielen. Ein Beispiel dafür ist die Beleuchtung von Kevin. Um die Figur unheimlich wirken zu lassen wurde sein Gesicht besonders unnatürlich ausgeleuchtet. Einerseits wurde Licht von beiden Seiten gewählt,



Abb. 2

wodurch seine Züge im Dunkeln liegen.<sup>163</sup> Trotzdem stechen seine Augen hervor, indem sie leuchten, obwohl sie eigentlich im Schatten liegen.

Beim Comic ist der Aspekt der Unsichtbarkeit sogar den

medienspezifischen Gegebenheiten selbst inhärent. Bei Bildgeschichten muss Unsichtbares, wie beim Film Noir, imaginiert werden. Neben dieser medialen Eigenschaft wird wie bei der Verfilmung mit Dunkelheit gearbeitet. Der Effekt wird jedoch stärker eingesetzt als beim Film, da hier nur mit Schwarz und Weiß gezeichnet wurde und somit die Möglichkeiten des Verschleierns geringer sind. Hier sind ebenso viele Schatten zu sehen, nur wird der Teil entweder gezeigt, oder durch das Schwarz verdeckt. Dieses Schattenspiel wird also beim Film als auch beim Comic stark angewandt, wodurch bis zum Schluss nur Fragmente der Stadt Sin City sichtbar werden. Dadurch wird die Verbindung der einzelnen Orte sehr schwierig, wodurch der Charakter des Labyrinths verstärkt wird.

Ordnet man den zu analysierende Film Sin City zeitlich in die Entwicklungsphasen ein, so fällt er in den Neo Noir, genauer gesagt in Paul Werners Phase des Exzess. Als charakteristische Merkmale für diese Kategorie zählen, wie bereits erwähnt die Ausschweifung, sowie die Überschreitung von Genregrenzen.<sup>164</sup> Diese Neubelebung oder Erneuerung, wie es Norbert Grob bezeichnet, versucht Merkmale des Film Noir weiter zu führen, diese durch neue Aspekte zu ergänzen und Gegensätze zum klassischen Hollywoodkino herzustellen. Überträgt man diese Charakteristika auf Sin City, so zeigen sich diesbezüglich Parallelen.

Der Film verweigert den chronologischen Ablauf, indem er den Stoff nicht in der Reihenfolge der Comics erzählt. Wie in einem klassischen Noir Film entzieht sich die Geschichte der aufeinanderfolgenden Anordnung. Die Teile werden neu sortiert, sodass die Folge 6, 4, 1, 3 und 4 entsteht. Zusätzlich zu dieser

<sup>163</sup> Vgl. *Sin City*, Regie: Robert Rodriguez/ Frank Miller, Special Guest Director: Quentin Tarantino, DVD-Video [Recut XXL-Edition], Buena Vista Home Entertainment 2006, (Orig. Sin City, USA 2005). Disc 2, „15 minute flic school“, 8‘29“-8‘40“

<sup>164</sup> Vgl. Werner, *Film Noir und Neo Noir*, S.195.

antichronologischen Reihung wird der vierte Band, mit Hartigan als Protagonist, durch den Einschub der Geschichten, die sich mit Marv und Dwight befassen, unterbrochen. Diese Teilung soll das Verstreichen der Zeit innerhalb der Erzählung von Hartigan verdeutlichen. Trotz dieser Rahmenhandlung sind die einzelnen Teile als getrennte Handlungen zu sehen, die nur wenige Bezüge zueinander aufweisen.

Im Comic gibt es die Reihenfolge der Bände, wobei eine zusammenhängende Handlung hier noch schwieriger zu finden ist, als beim Film. Hier wird pro Band eine Figur in den Vordergrund gestellt und ihre Geschichte erzählt. Blickt man auf den gesamten Stoff, so wird nicht nach Ablauf der Zeit erzählt, sondern immer der Fokus auf einen Protagonisten gehalten. Würden die Bücher einem chronologischen Zeitraster folgen, so würden sich die einzelnen Geschichten immer wieder überschneiden. Innerhalb der Bände selbst wird also in der richtigen Reihenfolge erzählt. Auch wenn die Comicbücher einzeln gesehen einen klaren Ablauf der Zeit zeigen, so bleibt die antichronologische Narration der Gesamtgeschichte bestehen.

Die Erzählperspektive in allen vier Geschichten ist die des Protagonisten. Wie im Film Noir ist dieser auch gleichzeitig der Erzähler. Sin City arbeitet also mit diesem Merkmal des Genres, wobei im Film zur Vermittlung dieser Technik das Voice Over eingesetzt wird.<sup>165</sup> Vor allem bei der Vorstellung der Protagonisten wird vorab mit der Stimme der Figur gearbeitet. So wird gleich die Anfangssequenz mit einem Voice Over unterlegt. Es entsteht einerseits eine Einleitung für die Szene, die wie die Gedanken des jeweiligen Protagonisten wirken, und zudem wird zu Beginn gleich mit der Vermittlung von Machtlosigkeit gearbeitet, da während des Geschehens Erläuterungen hineingesprochen werden. Die drei Hauptfiguren, Hartigan, Marv und Dwight werden auf diese Art vorgestellt.

Dem Comic fehlt logischerweise die Komponente des Voice Over, da ihm die akustische Ebene fehlt. Jedoch gibt es sehr viel Text, der als Kommentar geführt wird und somit nicht einen Dialog zwischen den Figuren darstellt, sondern eine

---

<sup>165</sup> Vgl. Friedrich, *Frank Miller's Sin City*, S.96.

übergeordnete Funktion besitzt. Auch hier wird als Vorstellung der Protagonisten gerne mit dieser Textart gearbeitet.

Der bewusste Einsatz von Regen, der als Charakteristik für den Film Noir gilt, wird bei Sin City genutzt um dramaturgische Spitzen zu erhöhen. Bei der Verfilmung gibt es in der Anfangssequenz, nach zwei Minuten Filmlaufzeit, sowie einem Mord, bereits den ersten Regenfall. Dieser wird jedoch rasch durch den Vorspann unterbrochen. Der nächste Wetterumschwung ist zwar ebenso kurz, jedoch sehr intensiv. Der letzte Regen beginnt zunächst harmlos, wird dann sehr stark und letztendlich wieder etwas leichter. Dieser zieht sich im Film über circa 23 Minuten, wobei zwischendurch Szenen in Innenräumen vorkommen. Der Einsatz von Regen wird bei Sin City, wie in einem Noir Film zur Intensivierung von dramatischen Szenen eingesetzt. Betrachtet man den gesamten Regenfall, so wird er stetig stärker, länger und tritt vor allem in dramatischen Situationen auf. Gegen Ende des Films herrscht dann leichter Schneefall, der durch Kamerabewegungen in Räume unterbrochen wird.

Die Farbgestaltung bei Sin City, stellt den Film Noir in einer überspitzten Form dar. Die typisch düstere Stimmung, wird durch eine Reduzierung auf Schwarz und Weiß erreicht, wobei der gesamte Film diese sehr kontrastreiche Darstellung aufweist. In vier Szenen wird der Unterschied sogar so groß, dass die Bilder nur aus zwei Komponenten, nämlich einem reinen Weiß und tiefem Schwarz, bestehen. Ansonsten wird im Film ebenso mit Grautönen, doch trotzdem einer reduzierten Optik gearbeitet.

Bei den Büchern ist die Kolorierung, bis auf eine Ausnahme, ausschließlich schwarz und weiß. Indem keine Zwischentöne vorkommen wird die Ästhetik des Genres in der graphischen Erzählung radikalisiert.<sup>166</sup> Der typische Film Noir wird hier durch die kontrastreiche Bildgestaltung übertrieben dargestellt.

Zu diesem beschriebenen düsteren Bild werden in beiden Medien gewisse Objekte farbig hervorgehoben. Die Auseinandersetzung mit der Thematik, sowie die dazugehörige Farbsymbolik werden in einem eigenen Kapitel ausgeweitet und analysiert.

---

<sup>166</sup> Vgl. Friedrich, *Frank Miller's Sin City*, S.101.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass Sin City sehr viele typische Merkmale wie Personal, Topographie, Strukturierungen und Versatzstücke des Noir metareflexiv aufgreift.<sup>167</sup> Durch die Schwierigkeit der Begriffsdefinition kann kein ganz einheitlicher Typus herausgefiltert werden, wodurch fehlende, oder etwas veränderte Eigenschaften, wie z.B. die Aufteilung der Charakteristik des Protagonisten auf mehrere Hauptfiguren, kein Ausschlussgrund sind. Sowohl der Film, als auch der Comic verwenden Elemente des Film Noir, je nachdem wie es ihre medienspezifischen Möglichkeiten erlauben. Merkmale werden überspitzt, indem der Comic noch härter, unerbittlicher und desillusionierter ist. Er übertreibt die Elemente des Noir bis zur reinen Künstlichkeit.<sup>168</sup> Mit dieser filmischen Referenz des Noir arbeiten sowohl der Film als auch der Comic. Frank Miller selbst untermauert diese Annahme, indem er selbst bestätigt, dass eine Affinität zum Neo-Noir besteht.<sup>169</sup> Außerdem wird Sin City als Beispiel für einen, an Kriminalfilmen angelegten, Noir-Comic bezeichnet.<sup>170</sup> Diese beiden Aspekte, sowie die oben erwähnten Parallelen sind Indizien dafür, dass der Film Noir einen Einfluss auf den Comic, respektive auf den Film hat. Dementsprechend ist es durchaus legitim, Sin City unter dem Begriff Noir zu führen.

---

<sup>167</sup> Vgl. Friedrich, *Frank Miller's Sin City*, S.89.

<sup>168</sup> Vgl. Kronsbein, Bernd, *Abseits der Superhelden: Amerikanische Crime-Noir-Comics in den 90ern*, in: Compart, Martin (Hg.), *Noir 2000: ein Reader*, Köln: DuMont 2000, S.404.

<sup>169</sup> Vgl. Rauscher Andreas, *Das Marcel Universum im Film*, in: Friedrich, Andreas (Hg.), *Superhelden zwischen Comic und Film*, München: Ed. Text + Kritik 2007, S.67.

<sup>170</sup> Vgl. Dittmar, *Comic Analyse*, S.177.

## B. Analyse

Nach dieser theoretischen Verortung im medialen Diskurs folgt der zweite Teil der Arbeit, die Analyse, der sich mit den Forschungsfragen beschäftigt. Zu diesem Zweck werden im Anschluss zuerst inhaltliche und dann formale Konvergenzen als auch Divergenzen zwischen dem gleichnamigen Comic und Film aufgezeigt.

### 5. Sin City der Film

Vorab wird erläutert, wie es zu der Verfilmung von Sin City kam. Erst 2005, vierzehn Jahre nach der Veröffentlichung der ersten Kurzgeschichte von Marv, wurde der Film in den Kinos gezeigt. Ursprünglich wollte der Comicbuchautor Frank Miller den Stoff nie auf die Leinwand bringen, doch der Regisseur Robert Rodriguez konnte ihn durch konstante Belästigung von dem Projekt und seinen Ideen dazu überzeugen. Dadurch, dass Rodriguez nahezu besessen von der Verfilmung war, begann er, ohne Millers Zustimmung, also dementsprechend ohne Rechte, die Anfangssequenz vorzudrehen. Als Rodriguez den dabei entstandenen Kurzfilm Miller zeigte und zusätzlich den Wunsch äußerte ihn als Co-Regisseur am Set zu haben, stimmte der Autor letztendlich zu.<sup>171</sup> So arbeiteten die beiden zusammen an der Produktion des Films, wobei sie zusätzlich Quentin Tarantino als Gastregisseur für eine einzelne Sequenz involvierten.

---

<sup>171</sup> Vgl. Renner, Andreas, Interview mit Frank Miller, *Sin City ist mein Baby*, Spiegel Online, 09.08.2005, <http://www.spiegel.de/kultur/kino/interview-mit-frank-miller-sin-city-ist-mein-baby-a-368953.html>, Zugriff am 20.11.14.

## 6. Inhalt

Ein zusätzlicher Grund für die Zusage von Miller war, dass Rodriguez als Vision hatte, die Comicbücher so originalgetreu wie möglich zu verfilmen.<sup>172</sup> Dementsprechend wurde versucht die Geschichte nicht zu verändern, wodurch das Endresultat inhaltlich mit dem Comic sehr konvergent ist.

Um Unterschiede aufzuzeigen ist es notwendig die zur Analyse verwendeten Ausgaben zu titulieren. Da es vom Comic in deutscher Sprache sehr viele verschiedene Verleger gibt, bei denen nicht alle Teile erschienen sind und bei Übersetzungen sinngemäße Veränderungen möglich sind, wird im Folgenden eine Version in Originalsprache verwendet. Genau genommen wird mit der dritten Edition von Dark Horse Books, die 2010 erschien, gearbeitet. Vom Film gibt es zwei Varianten, einerseits die Kinofassung und andererseits eine Recut Version, welche 17 Minuten länger dauert. Zur Analyse wird mit der kürzeren Fassung, ebenfalls in Englisch, gearbeitet.

Nach der Erläuterung, welche Ausgaben zur Analyse verwendet wurden, soll nun die Chronologie des Inhaltes betrachtet werden. Frank Millers Comic Sin City ist eine serielle Publikation.<sup>173</sup> Dementsprechend wurden die einzelnen Geschichten in einer bestimmten Reihenfolge, nämlich in fortlaufend nummerierten Bänden, veröffentlicht. Der Film beachtet die dabei entstandene Chronologie nicht, indem einerseits der 2. und 5. Teil gänzlich ausgelassen werden und andererseits die Abfolge der drei verfilmten Bände nicht dem Original entspricht. So entsteht eine Reihenfolge von 6, 4, 1, 3 und 4.

Wie bereits erwähnt, wurden die drei Bände 1, 3 und 4, aus der Comicbuchreihe komplett verfilmt und eine Kurzgeschichte aus dem 6. Band, die sich als dritte Erzählung in diesem Buch befindet, zusätzlich integriert. Die Handlung aus diesem Band ist die Sequenz, die Rodriguez ohne Miller vorproduzierte und ihn letztendlich überzeugte. Diese kurze Erzählung wird im Film als Prolog genutzt und soll zeigen, wie das Leben in Sin City ist. Die Einführung dient ebenso dazu, einen Blick auf die Stadt zu werfen und somit den Charakter des urbanen Raums darzustellen.

---

<sup>172</sup> Vgl. Renner, *Sin City ist mein Baby*, Zugriff am 20.11.14.

<sup>173</sup> Vgl. Hoppeler, *Intermedialität in Comics*, S.64.

Danach beginnt der Vorspann, indem die Hochhäuser der Stadt zu leuchten

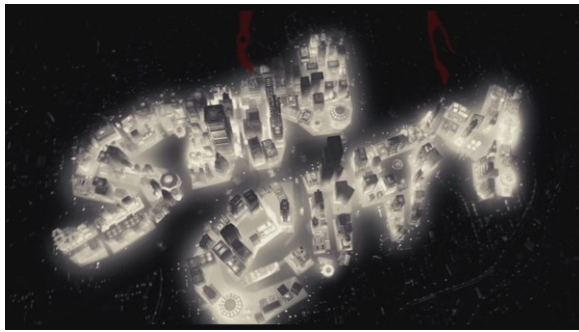


Abb. 3

beginnen und gemeinsam das Wort Sin City bilden. Häufig ist Schrift ein integraler Bestandteil des Vorspanns, wobei diese durch ihre Gestaltung hervorgehoben sein kann.<sup>174</sup> Bei Sin City ist dies der Fall. Bereits durch das Aufleuchten wird der Titel in den

Vordergrund gestellt, doch auch danach bleiben die Worte weiter im Fokus, indem eine Verwandlung der Buchstaben stattfindet. Die Häuser färben sich stellenweise rot, bis der Schriftzug aus einem satten Rot die Gebäude übermalt. Der Text wird durch diesen optischen Effekt weiter hervorgehoben und zusätzlich wird eine Verbindung zum Comic hergestellt. Die Form des Textbildes die beim Verdecken der

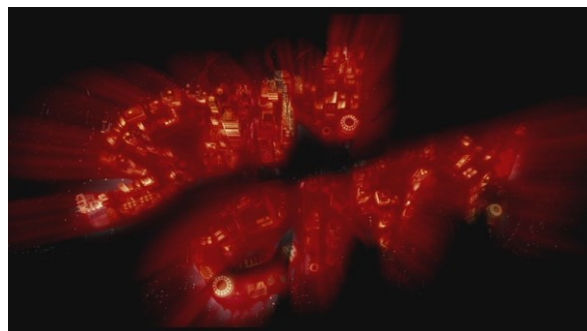


Abb. 4

Häuser entsteht, ist exakt derselbe Schriftzug, der im Comic zu finden ist. Der Text ist hier ein extradiegetisches Element, das auf das Originalmedium verweist. Grundsätzlich kann Schrift im Film als intermediale Schnittstelle von Film und Literatur dienen.<sup>175</sup> In diesem Fall findet eine Verschmelzung zwischen Film und Comic statt. Zusätzlich zu der formalen Konvergenz des Schriftbildes wird

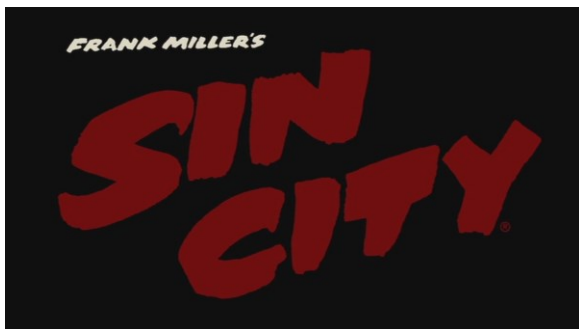


Abb. 5

oberhalb des Titels noch „Frank Miller's“ eingeblendet. Damit wird, zusätzlich zu den verwandelten Hochhäusern, ein weiterer intermedialer Bezug zum Comic hergestellt, da der Name des Zeichners gezeigt wird. Indem sich die

<sup>174</sup> Vgl. Simonis, Anette, *Intermediales Spiel im Film. Ästhetische Erfahrung zwischen Schrift, Bild und Musik*, Bielefeld: transcript Verlag 2010, S.50.

<sup>175</sup> Vgl. Paech, Joachim, *Die Spur der Schrift und der Gestus des Schreibens im Film*, in: Roloff, Volker/Skarlett Winter (Hg.), *Godard intermedial*, Tübingen: Stauffenberg 1997, S.45.

Filmkulisse langsam zum Schriftzug des Ursprungsmediums entwickelt und der Namen des Buchautors hinzugefügt wird, entsteht ein eindeutiger Verweis auf die Vorlage des Films.



Abb. 6

Gleich anschließend werden in einer Symbiose die Namen der Schauspieler und daneben die jeweils verkörperte Figur aus den Comicbüchern eingeblendet. Die achtzehn Charaktere werden jeweils innerhalb eines ganzen Panels der Geschichte gezeigt, wobei

die gesamte Schrift, also hauptsächlich Sprechblasen, aber auch Kommentare und Geräusche entfernt wurden. Zusätzlich werden die Panels wahlweise angeschnitten, damit sie dem Format des Bildschirms entsprechen. Um die Bilder möglichst passgenau einzufügen, wurde der Hintergrund nicht nur zugeschnitten, sondern auch teilweise um kleine Elemente



Abb. 7

erweitert, indem der Bildrand weitergezeichnet wurde. Diese Veränderungen sind jedoch sehr minimal und dienen lediglich der Optimierung, da die Panels unterschiedliche Größen- und Seitenverhältnisse aufweisen und die Maße der neuen Fläche vorgegeben sind. Des Weiteren fällt auf, dass drei Panels spiegelverkehrt abgefilmt wurden. Betrachtet man die Abfolge der Figuren, lässt sich diesbezüglich kein Schema, oder eine nachvollziehbare Reihenfolge feststellen. Beim Vergleich der richtig und verkehrt abgebildeten Charaktere kann auch kein Schluss auf die Absichten der jeweiligen Figuren gezogen werden, wodurch diesem Merkmal keine Bedeutung zugeordnet wird. Die Verbindung der Namen mit den Panels erfolgt nicht durch statische Bilder, sondern, sowohl die Schrift, als auch die Bilder bewegen sich horizontal zueinander, was als Hinweis auf die Zusammenführung der beiden Medien interpretiert werden kann. Die Verschmelzung entsteht dadurch, dass die ursprünglichen Bilder des Comics in das Format des Films übertragen werden und mit den Schauspielernamen

korrespondieren. Die Panels erscheinen, wie sie im Buch abgebildet sind, wodurch es sich um eine transformationale Intermedialität handelt. Teile des Ursprungsmediums werden übernommen und in das neue integriert. Schröter verwendet hierbei den Ausdruck Repräsentation.<sup>176</sup> Die Figuren mit den Panels werden durch den Film repräsentiert, wodurch ein Bezug zum Comic hergestellt wird. Der Vorspann hat zwei Funktionen. Er dient einerseits dazu den Comic zu vertreten, ihn noch vor Beginn der Handlung im Film sichtbar zu machen und andererseits wird durch die Namen der Akteure ein Verweis geliefert, dass die Personen den jeweiligen Charakter aus dem Comic im Film verkörpern. Die Bilder stehen für die Repräsentation und die Schrift deutet auf die Verbindung der beiden Medien und den damit verbundenen Medienwechsel hin.

Nach dieser Einleitung durch Prolog und Vorspann beginnt der eigentliche Film. Es werden die ersten 46 Seiten aus dem vierten Band gezeigt, dann der gesamte erste, sowie der ganze dritte Teil. Erst danach wird zum vierten Band zurück gewechselt und die restlichen Seiten dieser Geschichte verfilmt, wodurch hier von einer Rahmenhandlung zu sprechen ist. Der Grund für die Aufteilung dieses Buches der Comicreihe könnte aus folgender Überlegung entstanden sein: Innerhalb der Handlung vergehen viele Jahre, in denen Nancy erwachsen wird. Durch die Unterbrechung der Geschichte und den Einschub der anderen Bücher, entsteht beim Rezipienten das Gefühl, dass Zeit zwischen den beiden Abschnitten vergeht. Fraglich ist jedoch, warum die Teilung direkt nach der ersten Rettung passiert und nicht erst bei Hartigans Aufenthalt im Gefängnis, wo die Zeit eigentlich vergeht.

## 6.1. Inhaltliche Konvergenzen und Divergenzen



Abb. 8

Grundsätzlich fehlen im Film nur teilweise einzelne Panels, die den Inhalt der Geschichte nicht verändern. Ein Beispiel dafür ist das fehlende Auto von Junior, das im vierten Band auf Seite 38 als erstes Panel zu sehen ist.

<sup>176</sup> Vgl. Schröter, „Intermedialität“, S.144.

Stattdessen ist nur das Close up von Nancys Kopf, welches das Bild des Autos überlappt, im Film zu sehen. Obwohl dieses Detail im Film ausgespart wurde, ändert sich der Inhalt der Handlung dadurch nicht. Da derartige minimale Veränderungen keine Auswirkung auf die Geschichte haben, werden solche Auslassungen nicht einzeln aufgelistet. Dafür werden die größeren Änderungen, wie fehlende Szenen, aber auch inhaltliche Erweiterungen, herausgefiltert und im Folgenden analysiert.



Abb. 9

Im ersten Band schleicht sich Marv, nachdem er bei seiner Bewährungshelferin Lucille war, in die Wohnung seiner Mutter und erzählt dort, wie er seine Waffe, namens Gladys, gestohlen hat. Diese Sequenz wurde in der Kinoversion nicht gezeigt. Es ist eine Nebenhandlung, die hauptsächlich dazu dient die Figur genauer zu charakterisieren, indem seine eigene Mutter in seinem ehemaligen Zuhause gezeigt wird. Zu seiner Mutter hat er anscheinend nicht viel Kontakt, doch trotzdem lässt sie sein Zimmer so, wie er es bei seinem Auszug hinterlassen hat, damit er jederzeit zurückkehren kann. Das Weglassen dieser Handlung bewirkt, dass dem Zuseher die Vergangenheit von Marv unbekannt bleibt. Des Weiteren erfährt er nicht, dass die Figur ein Familienmitglied besitzt, bei dem er zumindest kurzfristig, aber dafür anscheinend jederzeit, Unterschlupf finden kann.

Gleich darauf geht Marv in seine Stammkneipe und bestellt bei der Kellnerin Shellie einen Drink. Im Buch verpflichtet er davor Weevil seine Geschichte, dass er zu viel getrunken habe und wegen Goldie verzweifeln würde, zu verbreiten. Diese Panels werden in der Kinoversion nicht gezeigt. Die Brutalität, die Marv bei dieser Gelegenheit anwendet, würde die Figur charakterisieren, doch sie wird dem Zuseher unterschlagen. Stattdessen wird hier ein inhaltlicher Einschub vorgenommen, der diese Aufgabe übernimmt. Dwight denkt über Marv nach und kommentiert, dass er für verrückt gehalten wird, obwohl er in anderen Zeiten für seine Brutalität belohnt werden würde.

Die nächste Szene, die nicht im Film zu sehen ist, kommt aus dem dritten Band. Nachdem Dwight von Miho aus dem Sumpf befreit wurde und den letzten

Überlebenden ausfragt, wird im Comic beschrieben wie 480 vor Christus die Spartaner gegen die Perser in den Krieg zogen und durch die List von König Leonidas, trotz Unterlegenheit, siegten. Einerseits kann diese Geschichte ein Verweis auf Frank Millers Comic 300 sein, andererseits kann sie auch ein Symbol für den bevorstehenden Kampf und eine Reflexion auf diesen sein. Die große Schlacht beginnt für die Frauen der Altstadt, wobei noch ungewiss ist, wer siegen wird, da nicht nur die Überlegenheit der Truppen, sondern auch eine geschickte Taktik zum Erfolg führen kann. Dieser Einschub, der sich im Comic nur über eine Seite erstreckt, ist im Film nicht übernommen worden. Ein Grund für das Fehlen dieses Inhaltes könnte sein, dass durch das Weglassen mögliche Verwirrungen, die durch diesen kurzen Einschub entstehen könnten, vermieden werden.

Eine weitere inhaltliche Auslassung wird beim zweiten Teil des vierten Bandes vorgenommen. Als Hartigan im Krankenhaus aufwacht, kommt lediglich Roark an sein Bett und macht ihm deutlich, was für ein Fehler es war, seinen Sohn Roark Junior derart zu verstümmeln und dass er für diese Tat bezahlen wird. Der Comic hingegen zeigt, wie Hartigan nach Nancys erster Rettung ärztlich versorgt wird und im Spital von seiner Frau Eileen, einem Anwalt, einem Polizisten und einer Krankenschwester besucht wird. Auch seine Entlassung aus der Haft, die durch Lucille betreut wird, ist im Film nicht zu sehen. Vor allem die Szene im Spital, als er im Krankenbett liegt und hilflos zuhören muss, was ihm alle vorwerfen, wäre eine typische Darstellung der Machtlosigkeit, wie sie im Film Noir vorkommt. Trotzdem wurde dieser Teil der Geschichte ausgespart. Die hilflose Situation von Hartigan wird jedoch durch die Vorwürfe des stärksten Charakters der Krankenhausbesucher, nämlich seinem Feind Roark, verdeutlicht.

Ebenso fehlt der letzte Anfall von Hartigan, als er Nancy zum zweiten Mal rettet. Dieser zieht sich im Comic über fünf Seiten und symbolisiert wieder das menschliche Gebrechen des Helden. Die körperlichen Leiden werden nicht neu in die Geschichte integriert, sondern nur wieder in dieser Szene aufgegriffen. Somit ist dem Zuschauer zu diesem Zeitpunkt bereits bewusst, dass Hartigan bei seinen Einsätzen ein Handicap hat. Der zusätzliche Ausbruch würde in diesem Falle keine inhaltliche Veränderung bringen, sondern den Spannungsbogen dieser Szene erhöhen.

Ein etwas größerer Unterschied bezüglich der Handlung von Comic und Film findet am Ende des Films, als Epilog, statt. Zum Schluss des dritten Bandes hat sich die Verräterin Becky versteckt und versucht die Schlacht ungesehen zu überleben. Nach Hartigans Tod fährt die Kamera hinauf, zeigt die fallenden Schneeflocken, dann einen Boden und Füße. Langsam wird das Bild von unten nach oben aufgebaut, bis Becky telefonierend in einem Krankenhaus zu sehen ist. Sie ruft den Fahrstuhl und erzählt ihrer Mutter währenddessen, dass ihre Verletzung am Arm nicht schlimm ist. Als sich die Türe des Fahrstuhls öffnet, sieht man den Salesman aus der aller ersten Szene, dem Prolog, und ein innerer Monolog des Killers beginnt. Danach spricht er Becky beim Namen an und fragt, ob sie eine Zigarette möchte. Daraufhin verabschiedet sie ihre Mutter am Telefon. In diesem Moment hört man das letzte Wort des Kommentars des Auftragsmörders und das Bild wird schwarz. Für diese Szene gibt es keine Entsprechung in der Vorlage.<sup>177</sup> Sie ist in keinem Buch der Comics enthalten, wurde extra für den Film geschrieben und stellt somit eine Erweiterung des Inhalts dar. Die Geschichte erzeugt eine Rahmenhandlung von Prolog und Epilog und stellt zudem eine Verbindung zwischen der einführenden Sequenz und der Filmgeschichte her. Würde diese Kombination auf die Comics übertragen werden, so wäre es eine Verknüpfung der Figur des Salesman aus dem 6. Teil und der Geschichte aus dem dritten Band. Die Schlusszene deutet, ebenso wie der Prolog, auf das Leben und die Gesetze in der Stadt hin. Da Becky eine Verräterin ist, wird sie von einem Auftragsmörder verfolgt. Das Ende stellt eine Art von Moral dar<sup>178</sup> und zeigt damit sozusagen das vorherrschende Verständnis von Recht in Sin City.

Vergleicht man den Inhalt der Longversion und der Kinofassung, so fällt auf, dass folgende Sequenzen in der Recut Version zu sehen sind und bei der anderen fehlen: Marv bei seiner Mutter, in der Kneipe mit Weevil, Eileen und weitere Besucher im Krankenhaus, sowie Lucilles Hilfe aus der Haft. Ein Grund dafür ist, dass der Regisseur Robert Rodriguez die Comics nicht kürzen wollte, da er Respekt vor dem Werk von Miller hat. Man kann davon sprechen, dass er den Stoff werkgetreu verarbeiten wollte. „*He is not trying to override the draw of Frank*

---

<sup>177</sup> Vgl. Friedrich, *Frank Miller's Sin City*, S.93.

<sup>178</sup> Vgl. Friedrich, *Frank Miller's Sin City*, S.93.

*Miller. (...) He is staying true.*<sup>179</sup> Zudem möchte er das Werk nicht übertrumpfen, oder verfremden. Diese respektvolle Haltung führt dazu, dass es eine sehr starke inhaltliche Konvergenz von Comic und Film gibt. Die Kinofassung ist zwar etwas verkürzt, doch wie anschaulich erklärt wurde, verändern die fehlenden Abschnitte den Inhalt und damit die Aussage des Filmes nicht, sondern würden lediglich ein exakteres Bild der Charaktere erzeugen und Situationen in ihrer Intensität verstärken. Erweiterungen gibt es nur zwei und da Miller als Co-Regisseur arbeitete, ist anzunehmen, dass die Szenen entweder von ihm selbst stammen, oder dass er der inhaltlichen Ergänzung zustimmte. Zudem handelt es sich bei beiden Sequenzen um keine Abänderung des Inhalts. Bei der ersten Erweiterung steht der inhaltliche Verlust einer anderen Szene im Vordergrund und die zweite ist eine Verlängerung der Geschichte. Dementsprechend kann man behaupten, dass der Medienwechsel, trotz der wenigen inhaltlichen Divergenzen von Comic und Film, sehr werkgetreu gearbeitet wurde.

## 6.2. Erzähltechnik

Rodriguez wollte so nah wie möglich am Original arbeiten, dass er auf ein Drehbuch im herkömmlichen Sinne vollkommen verzichtet hat. Stattdessen diente der Comic als Vorlage für das Drehbuch, und ebenso des Storyboards.<sup>180</sup>



Abb. 10

Während des Entstehungsprozesses des Films wurden die Kameraeinstellungen mit den Panels des Comics verglichen, um die Momentaufnahmen so gut wie möglich zu übertragen.

Dadurch, dass so stark mit dem Original gearbeitet wurde, haben die Regisseure auch die Erzählweise übertragen. Der Comic arbeitet mit Kommentaren die das Geschehen aus der Sicht des Protagonisten beschreiben. Die Inhalte sind die Gedanken, die durch einen inneren Monolog den Leser erreichen. Da es bei Sin City keinen Hauptcharakter gibt, der sich durch alle Teile zieht, übernehmen

<sup>179</sup> *Sin City*, Regie: Robert Rodriguez, „How it went down convincing Frank Miller to make the film“, Interview mit Benicio del Toro, 5‘20“.

<sup>180</sup> Vgl. Renner, *Sin City ist mein Baby*, Zugriff am 20.11.14.

mehrere Figuren diese Art des Erzählens. Im ersten Teil ist Marv die Figur, von der die Geschichte ausgeht, doch da dieser am Ende stirbt, muss für die Fortsetzung jemand Anderer in den Mittelpunkt gestellt werden. So werden Hartigan und Dwight zu den neuen Protagonisten. Bei allen drei wird mit dem Kommentar gearbeitet, wobei in jedem Buch der jeweilige Charakter diese Rolle übernimmt. Diese Erzähltechnik wird im Film ebenso übernommen und durch ein Voice Over signalisiert.

Vorrangig wird also eine Perspektive eingenommen, in welcher der Leser durch die Kommentare und Empfindungen des jeweiligen Protagonisten geleitet wird. Doch nicht nur durch den inneren Monolog kann das Bewusstsein der Figur verdeutlicht werden. Auch die Wahl des Bildausschnittes kann die Wahrnehmung subjektiv färben.<sup>181</sup> Optisch nimmt der Rezipient meist eine Position ein, in der er die Figur im Geschehen gut beobachten kann. Der Blickwinkel in Kombination mit dem Voice Over ergibt eine Sichtweise, als würde man die Geschichte im Nachhinein vom Protagonisten erzählt bekommen. Es gibt wenige Momente der Geschichte, in denen sich diese Perspektive des Erzählens ändert. Ein feiner Unterschied besteht, wenn Dinge oder Personen aus der Sicht der Hauptfigur gezeigt werden. Hier wird dem Leser der Blick auf die Handlung durch die Augen des Charakters gezeigt. Bei derartigen Veränderungen wird im Gegensatz zur normalen, etwas

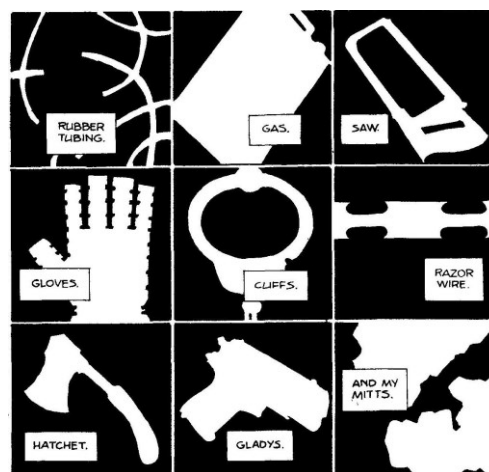


Abb. 11

distanzierteren Erzählweise direkt die Position des Protagonisten eingenommen. Stärkere Änderungen, bei denen die Art der Darstellung die Fokalisation<sup>182</sup> grundsätzlich verändert, gibt es im Comic zweimal. Der erste Perspektivenwechsel findet im dritten Teil statt. Dwight wird von einem Unbekannten ins Visier genommen und der Leser schlüpft quasi in die Rolle des Schützen, indem er denselben Blick wie dieser einnimmt. Die Sicht auf das Geschehen aus der Perspektive des Mannes bleibt jedoch nur für dieses

<sup>181</sup> Vgl. Hermann, Christine, *Wenn der Blick ins Bild kommt*, in: Eder, Barbara/ Elisabeth Klar/ Ramón Reichert (Hg.), *Theorien des Comics. Ein Reader*, Bielefeld: transcript Verlag, Kultur- und Medientheorie 2011, S.31.

<sup>182</sup> Vgl. Hermann, *Wenn der Blick ins Bild kommt*, S.30.

einzelne Panel erhalten. Die zweite Veränderung der Fokalisierung tritt beim vierten Band auf, als ein Komplize von Roark Junior mit der am Stuhl gefesselten Nancy redet. Hier sieht es so aus, als ob der Leser selbst die Position des Mannes einnimmt, da nur der Schattenwurf der Person zu sehen ist. Der Blick auf Nancy wird im folgenden Panel nur vergrößert, doch die Perspektive ändert sich erst danach wieder.

Im Film wird grundsätzlich dieselbe Erzählweise verwendet, was daraus resultiert, dass die beiden Medien in folgendem Aspekt gleich sind: *„Im Comic ist es ähnlich wie im Film die >Kameraperspektive<, die den Blickwinkel des\_r Betrachter\_in und damit die Fokalisierung bestimmt.“*<sup>183</sup> Die Sicht des Panels oder der Kameraeinstellung bestimmt die Perspektive auf das Geschehen. Bei Sin City wird versucht die Fokalisation des Comics auf den Film zu übertragen, was wieder die starke Verbindung zum Original unterstreicht. Hauptsächlich werden die Kameraeinstellungen so gewählt, dass der Protagonist während der Handlung zu sehen ist. An denselben Stellen, wo eine Veränderung im Comic vorgenommen wurde, wechselt auch im Film die Fokalisation zur Sicht der Hauptfigur. Die Erzählperspektive des Inhalts in Comic und Film bleibt gleich. Ausgenommen ist dabei nur die Sequenz, in der Dwight ins Visier genommen wird. Hier wird der Blickwinkel im Film beibehalten, wodurch die Fokalisation nicht zum Schützen wechselt. Der Mann wird dafür nach Abfeuern des Schusses kurz gezeigt.

Dementsprechend ist die Erzählweise bei Comic und Film sehr ähnlich. Bei allen Geschichten und ihren Figuren wird dasselbe Verfahren angewandt. Die Gedanken des jeweiligen Protagonisten werden durch den Kommentar, respektive das Voice Over, eingefügt und die optische Perspektive ist analog dazu, aus einem Blickwinkel auf den Charakter oder teilweise die Sicht dieser Figur.

### 6.3. Verbindungen

Aufgrund des angesprochenen Wechsels der Hauptfiguren, kommt es zu zeitlichen als auch räumlichen Überschneidungen, welche die Teile miteinander verknüpfen.

---

<sup>183</sup> Hermann, *Wenn der Blick ins Bild kommt*, S.32.

Im Comic gibt es unterschiedliche Arten von Verbindungen: Nebenfiguren treten mehrfach auf,<sup>184</sup> Situationen werden in mehreren Bänden wiederholt und ein Ort stellt das Zentrum aller Geschichten dar. Die Verbindungen zwischen den Bänden sind sehr subtil, da der Leser sie nur bemerkt, wenn er die Panels genau betrachtet und ihnen die benötigte Aufmerksamkeit schenkt, damit ihm später auffällt, dass er dieses Bild bereits in einem anderen Teil gesehen hat, oder dass in der Szene ein Verweis auf eine andere Geschichte zu finden ist. Ein Beispiel für ein derartiges Überlappen der Handlungen ist im ersten Band auf Seite 51 und dem zweiten Band auf Seite 168 zu finden. Bei Marvs Geschichte ist das zweite Panel dieser Seite genauso gestaltet wie das erste Bild auf der Seite von Dwights Story. Lediglich der Blick auf die Szene ändert sich ein wenig.



**Abb. 12**

Im zweiten Teil rückt die Sicht etwas nach hinten, sodass Marv stärker im Hintergrund steht und das Geschehen, dass davor passiert, sichtbar wird.



**Abb. 13**

Durch derartige Verknüpfungen

tritt Marv nach seinem Tod in weiteren Büchern wieder auf. Wie in der beschriebenen Szene wird im vierten Buch auf Seite 141 ein Verweis auf den Inhalt des zweiten Bandes hergestellt, indem im Hintergrund Dwight von Ava spricht. Dieser Einschub treibt den Stoff der Geschichte von Hartigan keineswegs voran, sondern dient lediglich der Verbindung der Inhalte.



**Abb. 14**

<sup>184</sup> Vgl. Friedrich, *Frank Miller's Sin City*, S.93.

Auffallend dabei ist, dass diese Überschneidungen immer in „Kadie’s Club“ dargestellt sind. Dieser Ort ist sozusagen das Zentrum der Handlungen, ein sozialer Treffpunkt.<sup>185</sup> Alle Charaktere haben einen Bezugspunkt zur Kneipe: Marv ist hier Stammgast, Hartigans Schützling Nancy arbeitet hier als Tänzerin, Dwight trifft hier seine Ex Ava und seine Freundin Shellie arbeitet dort. Alle Geschichten führen den jeweiligen Protagonisten mindestens einmal an diesen Ort. Interessant ist, dass im dritten Teil keine Szene vorkommt, die innerhalb der Kneipe spielt. Ein Grund dafür könnte sein, dass sowohl der zweite als auch dritte Comicband Dwight als Protagonist führen.



Abb. 15

Eine weitere Verbindung, jedoch innerhalb eines Bandes, tritt im dritten Buch auf. Auf den Seiten 104 und 113 befinden sich die exakt gleichen Panels. Dadurch, dass die Bilder konvergent sind, werden die beiden Seiten austauschbar. Die Wiederholung der komplett identen Panels erreicht, dass ein Bezug, innerhalb der im Buch befindlichen Geschichte, hergestellt wird. Zwischen diesen beiden Seiten findet ein räumlicher Wechsel statt, wodurch ein zeitgleich stattfindender Inhalt eingeschoben werden kann. Die wiederholte Seite versetzt den Leser wieder an den vorherigen Ort.

Nicht nur der Comic verknüpft die Bände, sondern auch im Film gibt es interne Verweise.<sup>186</sup> Obwohl der Stoff des zweiten Bandes in der Verfilmung ausgelassen wurde, wird die Kneipe dem Zuseher trotzdem als wichtigen Ort für Dwight symbolisiert, indem eine neue Verbindung geschaffen wird. Wie bereits erwähnt gibt es eine Erweiterung des Inhaltes, indem Dwight über Marv nachdenkt. Als Marv in der Kneipe sitzt, wird sein innerer Monolog kurz unterbrochen und Dwight kommentiert das Geschehen weiter. Dieser Einschub entsteht dadurch dass die Kellnerin Shelly den beiden Männern ihre Getränke serviert und ist dementsprechend ein nicht im Original enthaltener Abschnitt, der,

<sup>185</sup> Vgl. Friedrich, *Frank Miller's Sin City*, S.94.

<sup>186</sup> Vgl. Friedrich, *Frank Miller's Sin City*, S.93.

neben seiner Funktion die Brutalität von Marv zu verdeutlichen, eine Verbindung zwischen den Figuren herzustellen versucht, welche dem Zuschauer sonst verwehrt bliebe, da das zweite Buch in der Verfilmung fehlt. Dadurch wird der geschlossene Band für eine kurze Zeit aufgebrochen, wobei die Unterbrechung des Inhaltes mehrere Effekte hat: Marv wird durch eine andere Figur charakterisiert, Dwight hat seinen ersten Auftritt, die Comicbücher werden wieder über die Kneipe miteinander verbunden und die Kellnerin Shellie zwinkert Dwight zu, was ein weiterer Hinweis auf die Geschichte aus dem dritten Band darstellt.<sup>187</sup> Die Hauptfunktion dieser Verweise ist es also, einen Kontext der Teile zueinander, sowie zum Zentrum, der Kneipe, herzustellen.

Auch der Einschub innerhalb der dritten Geschichte wird im Film anders übertragen. Das dargestellte Ereignis, auf den identen Comicbuchseiten, wird hier nicht wiederholt, sondern lediglich durch die Binnenhandlung unterbrochen.

#### **6.4. Inhaltlicher Verlust und Mehrwert**

Inhaltlich gibt es zwar kleine Unterschiede, jedoch sind diese minimal und nicht relevant für den Grundtenor der Geschichte. In diesem Fall ist der Stoffverlust durch den Medienwechsel exponentiell gering, so dass er vernachlässigt werden kann. Als Verlust kann jedoch die ursprüngliche Reihenfolge des Comics angesehen werden. Auch wenn die Bücher jeweils einen anderen Protagonisten haben und diese grundsätzlich auch durch einen anderen Leseablauf keine inhaltlichen Unterschiede ergeben, so bleibt die Chronologie der Bände, im Film dennoch nicht erhalten. Dadurch, dass dieser Punkt vernachlässigt wird, entsteht jedoch der Mehrwert, dass die Diegese eher einem realistischen Zeitablauf entspricht. Die Bücher verarbeiten zwar die Geschichten der Figuren nacheinander, doch der Film passt die diegetische Zeit ehestmöglich der Chronologie der gefilmten Zeit an. Ein weiterer Zusatz ist die Ausweitung der Handlung am Schluss, welche neben dem neuen Inhalt eine Verbindung zwischen Prolog und der Geschichte herstellt. Diese Verweise zwischen den Erzählungen werden im Film offensichtlicher angedeutet, was ebenso als Mehrwert der Verfilmung zu sehen ist. Die Überschneidungen stellen hier ein Einfügen von Zusatzinformation dar und sind nicht wie im Comic ein subtil

---

<sup>187</sup> Vgl. Friedrich, *Frank Miller's Sin City*, S.94.

versteckter Hinweis auf die anderen Geschichten. Gleichzeitig geht dadurch die eigenständige Suche des Lesers nach dem Mittelpunkt, der Kneipe, verloren.

## 7. Form

Nachdem der Inhalt der beiden Versionen verglichen wurde, soll nun der formale Aspekt im Fokus stehen. Der Regisseur Rodriguez betont in einem Interview, dass er einen „Film in Buchform“ machen wollte. *„Trying to turn it into a movie would be terrible. Let's take a cinema and try it into his book.“*<sup>188</sup> Für ihn war es vorrangig den Film dem Comic anzupassen und nicht umgekehrt. Sein Versuch war es, einen am Buch orientierten Film zu machen. Weiters sagt er: *„A regular movie wouldn't have the same feel.“*<sup>189</sup> Hier wird eindeutig bestätigt, dass es dem Regisseur wichtig war, die Form des Comics so gut wie möglich zu erhalten, damit kein anderes Gefühl beim Zuseher entsteht und der Tenor der Bücher bestehen bleibt. Es handelt sich um eine Verschmelzung zwischen den beiden Medien, wobei der Comic die Überhand behalten soll, damit der Charakter des Ursprungs nicht verloren geht.

Die These, die durch Rodriguez Aussage resultiert, dass sich bei Sin City hauptsächlich der Film an den Comic angepasst, soll nun anhand von optischen Aspekten verifiziert oder falsifiziert werden. Dabei dienen gewählte Auszüge als Beispiele, da eine komplette Analyse von allen Bildern den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde.

### 7.1. Panels → Kameraeinstellungen

Begonnen wird mit der kleinsten Einheit des Comics, den Panels. Betrachtet man die Bücher, so fällt auf, dass Sin City hauptsächlich aus rechteckigen, gerahmten Bildern besteht. Einige verzichten zwar auf die Umrandung, doch erhalten durch die umgebenen Rahmen, oder die Begrenzung der Seite, ebenso eine rechteckige Form. Grundsätzlich sind diese auch horizontal und vertikal ausgerichtet, sodass keine Schrägen entstehen. Die meisten Panels sind in diesem Stil aufgebaut und unterscheiden sich lediglich durch ihre Größe. Es gibt jedoch einige Ausnahmen, die durch ihre Form herausstechen.

Im ersten Band gibt es zwei herausstechende Ausnahmen. Einerseits ein Schriftbild, welches im folgenden Absatz über Schrift thematisiert wird, und

---

<sup>188</sup> *Sin City*, Regie: Robert Rodriguez, „How it went down convincing Frank Miller to make the film“ Interview mit Robert Rodriguez, 43“.

<sup>189</sup> *Sin City*, Regie: Robert Rodriguez, „How it went down convincing Frank Miller to make the film“ Interview mit Robert Rodriguez, 35“.

andererseits eine Seite, bei der jegliche Rahmen fehlen. Diese zeigt drei Momentaufnahmen des Kampfes von Marv und Kevin. Hier wird die Funktion des Panelrahmens, Zeit und Raum in getrennte Augenblicke zu zerlegen,<sup>190</sup> in gewisser Weise aufgelöst. Dadurch, dass die drei Szenen nebeneinander bzw. untereinander platziert sind, wird deutlich, dass die Momentaufnahmen nicht getrennt voneinander, sondern gleichzeitig, bzw. sehr knapp nacheinander passieren. Auch wenn hier keine Trennung vorgenommen wird, so sind auf dieser



Abb. 16

Seite mehrere Aktionen gleichzeitig zu sehen.

Bei jedem einzelnen Bild vergeht Zeit,<sup>191</sup> wodurch trotz des fehlenden Rahmens ein Ablauf entsteht, der jedoch nicht in einzelne Augenblicke zerlegt wird.

Der dritte Teil beinhaltet neben den typischen Panels auch viele schräge Bilder, welche ohne rechten Winkel auskommen, die vor allem in Kampfszenen Verwendung finden. Zusätzlich gibt es eckige Bilder, bei denen andere Panels dieses überlagern, wodurch das Rechteck angeschnitten wird und eine neue Form entsteht. Diese Überschneidungen durch Bildelemente ergeben, dass der



Abb. 17

Rahmen zu einem Vieleck wird. Ebenso gibt es Momente bei denen Objekte aus dem Panelrahmen ausbrechen. Neben dieser Panelart, gibt es in diesem Band die einzigen zwei runden Panels. Die Kreise werden vor allem durch ihr seltenes Vorkommen zu einer Besonderheit. „Durch Variation der Größe und der Form kann ein Panel narrative Qualität gewinnen.“<sup>192</sup>

Ebenso verhält es sich mit den zwei runden Bildern. Durch ihre selten vorkommende Form, heben sie sich von den

<sup>190</sup> Vgl. McCloud, *Understanding Comics*, S.67.

<sup>191</sup> Vgl. McCloud, *Understanding Comics*, S.95.

<sup>192</sup> Hermann, *Wenn der Blick ins Bild kommt*, S.31.

restlichen Panels ab und ihre Optik erhält erzählerisches Potenzial. Der runde Rahmen in Kombination mit einem Fadenkreuz ist in diesem Fall der Hinweis darauf, dass Dwight ins Visier genommen wird. Ohne die Form des Panels würde es für den Leser keine Vorwarnung auf den folgenden Schuss geben, wodurch der Rahmen in diesem Beispiel eine zusätzliche Funktion, nämlich die narrative Qualität erhält.

Im vierten Band kommen häufiger gedrehte rechteckige Bilder vor. Im Vergleich mit den anderen Büchern gibt es in diesem Teil verhältnismäßig viele schräg gestellte Panels. Ebenso befinden sich in diesem Band Szenen, die mit demselben Verfahren arbeiten wie bei Marvs Kampf mit Kevin. So wird z.B. der Yellow Bastard zweimal auf der Seite abgebildet, als Hartigan hilflos am Strick hängt und Nancy gefesselt am Boden sitzt. Es fehlt zwar der Panelrahmen, doch trotzdem vergeht Zeit, welche durch die Menge an Text und den Positionswechsel der Person, verdeutlicht wird. Zusammenfassend fungiert Sin City vorrangig mit eckigem Bildmaterial, was für die Übertragung ins Medium Film als gewisser Vorteil zu sehen ist, da der Bildschirm eine rechteckige Form aufweist und diese nicht verändert. Der Comic kann besser sein Trägermedium wechseln, da die rechteckige Optik erhalten bleibt.



Abb. 18

Die eckigen Panelformen des Comics mussten bei der Verfilmung adaptiert werden, indem sie an das Seitenverhältnis der Bildschirmfläche angepasst wurden. Dementsprechend wurden die Formate nicht Originalgetreu übertragen. Das Pendant zu einem Panel ist die Einstellung. Sie ist die kleinste Einheit im Film und besteht aus einer Kameraaufnahme ohne Unterbrechung durch einen Schnitt.<sup>193</sup> Beim Medienwechsel müssen also Panels durch Einstellungen ersetzt werden. Die vorher beschriebenen außergewöhnlichen Formen wurden im Film wie folgt übertragen:

<sup>193</sup> Vgl. Mahne, *Transmediale Erzähltheorie*, S.77.

Der Kampf von Marv und Dwight wird durch mehrere Einstellungen, in denen eine schnelle Abfolge der drei Momentaufnahmen gezeigt wird, ersetzt. Die drei Bilder werden knapp nacheinander abgespielt und mit Bewegungen zwischen diesen Momenten gefüllt, wodurch ein fließender Ablauf entsteht. Insgesamt wird die Comicseite auf sechs Sekunden Filmzeit<sup>194</sup> und zehn Kameraeinstellungen übersetzt. Die ersten drei werden benötigt um das erste Bild zu zeigen, die beiden folgenden ergänzen die Bewegung durch einen zusätzlichen Fußtritt von Kevin, die siebte und achte Einstellung sind für den zweiten Moment im Comic zuständig und die letzten beiden transportieren das dritte Bild. Der schnelle Ablauf zwischen den Panels, der im Comic durch die fehlenden Rahmen dargestellt wird, ist im Film durch den raschen Wechsel zwischen den Einstellungen und den zackigen Bewegungen übersetzt worden. *„Während der Comic dem Prinzip der Gleichzeitigkeit verpflichtet ist, ersetzt im Film eine Einstellung die darauf folgende.“*<sup>195</sup> Die Simultanität der Bilder geht zwar beim Medienwechsel verloren, doch der Fluss und die Dynamik nehmen durch die bewegten Bilder zu.

Auch die Überlagerungen der Panels im dritten Band, welche eine gewisse Gleichzeitigkeit suggerieren, werden im Film nicht übertragen, sondern die Momente werden in unterschiedlichen Einstellungen nacheinander gezeigt. Auch das Ausbrechen der Objekte aus dem Rahmen wird in dieser Form nicht übernommen, sondern durch nacheinander ablaufende Bilder ersetzt. Die runden Panels, die das Fadenkreuz des Schützens zeigen, sind im Film nicht vorhanden. Eine drei Sekunden lange Einstellung, ohne runden Ausschnitt, vertritt diesen Moment. Dadurch, dass der Rezipient keine Vorwarnung, wie der Leser durch das Fadenkreuz, erhält, kommt das Abfeuern des Schusses für den Zuseher überraschend. Die Form des Kreises wurde durch ein eckiges Bild ersetzt, wobei die Sicht auf den Protagonisten trotzdem frontal bleibt. Neben der bereits angesprochenen fehlenden wechselnden Fokalisation, wird der herausstechende formale Effekt, der durch das runde Panel entsteht, ausgelassen.

---

<sup>194</sup> *Sin City*, Regie: Robert Rodriguez/ Frank Miller, Special Guest Director: Quentin Tarantino, DVD-Video [Recut XXL-Edition], Buena Vista Home Entertainment 2006, (Orig. *Sin City*, USA 2005), 36'03"-36'09"

<sup>195</sup> Vgl. Mahne, *Transmediale Erzähltheorie*, S.77.



Abb. 19

Während im Comic das Panel immer stärker schräg gestellt wird, dreht sich das Bild im Film hin zu einer geraden Perspektive. Das Drehen der Bilder, sowie die Stärke der Neigung, könnten die Verzweiflung von Hartigan darstellen. Im Comic wird dieser Aspekt, deutlicher als im Film, durch die Schräge dargestellt.

Die Simultanen Bilder, wie bei der Konfrontation von dem Yellow Bastard und Hartigan am Galgen, wird wie in den vorigen Beispielen nacheinander verfilmt.

So wird auch an dieser Stelle mit mehreren Einstellungen gearbeitet, um die zwei Momentaufnahmen ohne Panelrahmen zu übertragen. Besonders auffallend ist die Szene danach, als Hartigan versucht sich vom Strick zu befreien. Im Comic teilen sich zwei Bilder ohne Rahmen die Seite und integrieren vier kleine schräg gedrehte Panels mit Begrenzung durch eine Umrandung. Im Film werden diese insgesamt sechs Bilder durch sechs Einstellungen ersetzt.<sup>196</sup> Ebenso wie im Comic handelt es sich dabei um zwei Ganzkörperansichten und vier Großaufnahmen



Abb. 20

des Kopfes. Neben der Veränderung, dass sie nacheinander folgen, werden die Bilder im Film auch nicht gedreht, sondern so ausgerichtet, dass der Raum statisch fixiert bleibt.

<sup>196</sup> *Sin City*, Regie: Robert Rodriguez, 1h43'28''-1h43'39''.

Insgesamt werden die formalen Unterschiede der Panels nicht exakt auf den Film übertragen. Vor allem die Gleichzeitigkeit der Bilder, sowie vorkommende Schrägen werden nicht übernommen, sondern durch die medialen Möglichkeiten des Filmes transportiert. Trotz dieser insignifikanten Abweichungen wird jedes Panel der Vorlage in einer Einstellung wiedergegeben.<sup>197</sup> Der Grund dafür ist, dass der Comic als Drehbuch für den Film diente und die Bilder während ihrer Entstehung mit den Panels verglichen wurden. Diese Tatsache macht es möglich, an einigen Stellen des Films zu stoppen und Screenshots zu erhalten, die eine starke Ähnlichkeit mit einem Panel des Comics aufweisen.

*„Robert Rodriguez‘ Verfilmung von Sin City (...) reinszeniert über weite Strecken tatsächlich exakt Bild für Bild die Comic-Vorlagen The Customer Is Always Right, The Hard Goodbye, The Big Fat Kill und That Yellow Bastard der Sin City-Comic-Serie.“<sup>198</sup>*

Auch wenn es bei Sin City möglich ist, solche intermediale Verbindungen zwischen den beide Medien zu finden, ist es wichtig, dass die medialen Eigenschaften mitrezensiert werden, da sich die Bilder von Comic und Film nur bedingt vergleichen lassen. Denn obwohl beide Medien Zeichen transportieren, so werden immer die medialen Möglichkeiten und Begrenzungen mitrezipiert.<sup>199</sup> Bei einem derartigen Fall wie Sin City, muss trotz der starken optischen Übereinstimmung, der Aspekt der medialen Spezifik mitbedacht werden.

Ein filmischer Aspekt des Comics ist, dass die Bezeichnungen der Einstellungsgrößen aus dem Fachvokabular des Filmes stammen und gleichnamig übernommen wurden. Während beim Film die Größe des Ausschnittes einer Einstellung bezeichnet wird, kennzeichnen die Begriffe beim Comic den gewählten Bildbereich eines Panels.<sup>200</sup> Die Kategorisierung erfolgt durch das Größenverhältnis von Umfeld und Figuren zu dem Bildfeld, ob Bildschirm oder Panel. Da die Definitionen beider Medien gleich sind, lassen sie sich sehr gut miteinander vergleichen. Sowohl Comic als auch Film lenken die Narration durch ihre medialen Einflüsse. Der gewählte Bildausschnitt eines

---

<sup>197</sup> Vgl. Friedrich, *Frank Miller’s Sin City*, S.98.

<sup>198</sup> Meteling, Arno, *Bilder zwischen Raum und Zeit. Der Comic im/als Film*, in: Kirchmann, Kai/ Jens Ruchatz (Hg.), *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch*, Bielefeld: transcript Verlag 2014, S.130.

<sup>199</sup> Vgl. Mahne, *Transmediale Erzähltheorie*, S.22.

<sup>200</sup> Vgl. Mahne, *Transmediale Erzähltheorie*, S.64.

Panels bewirkt, dass die Szene aus einer bestimmten Perspektive gesehen wird. Ebenso gibt es diese Festlegung der Ansicht beim Film. Durch die gewählte Kameraführung handelt es sich um eine subjektiv gefärbte Wahrnehmung, da nur die Teile auf dem Bildschirm sichtbar werden, die in der jeweiligen Einstellung gezeigt werden.<sup>201</sup> Der Unterschied zwischen den beiden besteht darin, dass der Comic sich nicht an bestimmte Vorgaben bezüglich des Seitenverhältnisses eines Panels halten muss, während der Film bei einer Einstellung immer an das Format des Bildschirmes gebunden ist. Einige Beispiele zeigen diese Problematik anhand der intermedialen Übersetzung bei Sin City.



Abb. 21

Im Film dagegen entsteht durch das Querformat ein langes Geländer mit einem weiten Blick auf die Stadt, wodurch viel mehr Hintergrund sichtbar gemacht wird. Vom ursprünglichen Full Shot wird zu einem Long Shot gewechselt.

Gleich in der ersten Sequenz, noch vor dem Vorspann, wird das unterschiedliche Seitenverhältnis deutlich. Die Frau in dem bodenlangen Kleid tritt auf, wobei das Panel im Comic sehr hoch ist und hauptsächlich die Person in den Vordergrund stellt. Im Film muss das analoge Bild durch die vorgegebene Bildschirmoberfläche zu einem Querformat umgewandelt werden. In Zahlen ausgedrückt gibt es im Comic ein Seitenverhältnis von 1:0,25, das im Film zu einem 1:1,85 transformiert werden muss. Dementsprechend kann der Film nicht exakt denselben Ausschnitt zeigen, wie der Comic. Im Buch liegt der Fokus auf der Person, indem diese ganz dargestellt wird, rechts und links nur die unmittelbare Umgebung zu sehen ist, und der Blick auf die Hochhäuser durch diesen dünnen Streifen gezeigt wird.



Abb. 22

<sup>201</sup> Vgl. Hermann, *Wenn der Blick ins Bild kommt*, S.31f.

Die Problematik des Seitenverhältnisses bezieht sich nicht nur auf Panels in Hochformat, sondern generell auf Bilder mit stark unterschiedlichen Seitenlängen. Handelt es sich z.B. um Panoramabilder, so kann im Film ebenso nicht das Panel exakt wiedergegeben werden.



Abb. 23

Im folgenden Beispiel ist das

Ausgangsverhältnis der Seiten 1:2,76. Wie die Abbildung zeigt ist der Oberkörper

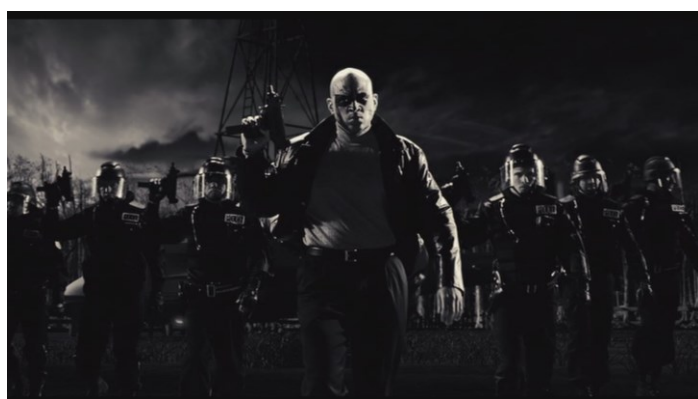


Abb. 24

der Personen, ungefähr bis zu ihrer Taille, sichtbar, wodurch von einem Medium Shot zu sprechen ist. Im Film hingegen handelt es sich um einen Medium Long Shot, da die Figuren bis zu den Knien im Bild sind.

Veränderungen des Seitenverhältnisses können nicht nur dadurch umgangen werden, dass eine andere Einstellung gewählt wird und somit mehr oder weniger des Bildes sichtbar wird. Es gibt auch die Möglichkeit das Größenverhältnis innerhalb der Zeichnung anders umzusetzen.



Abb. 25

Als Marv von Kevin gefangen ist, sieht er durch das Gitter hinaus. Dieser Moment wird durch ein Panel in Querformat dargestellt. Der Medienwechsel bewirkt in diesem Fall, dass die Gitterstäbe im Film enger beisammen

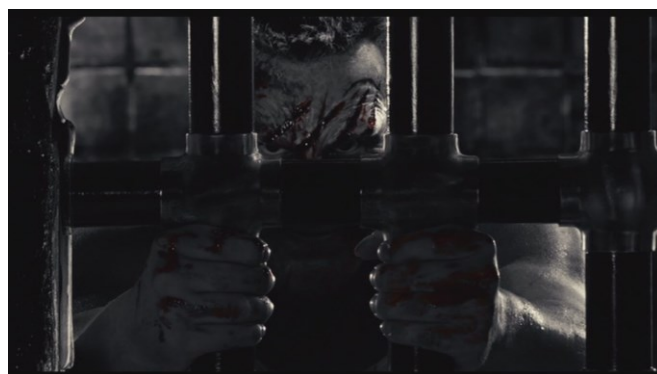


Abb. 26

stehen. Während im Comic der Mund von Marv zwischen seinen Händen zu

sehen ist, wird dem Zuseher diese Perspektive im Film verhindert. Eine Querstange läuft direkt über seinen Mund, die im Comic über seiner Stirn platziert wurde. Der Abstand zwischen den Stangen, respektive den Händen der Figur, ist zudem im Film viel schmaler gestaltet worden. Bei der Transformation dieses Panels bleibt zwar die Einstellungsgröße dieselbe, doch die Komposition des Bildes wird durch Verschiebung der Elemente und der Abwandlung ihrer Abstände zueinander verändert.

Beim Medienwechsel kann es sein, dass durch das neue Format eine andere Einstellung gewählt, oder die Bildkomposition angepasst werden muss. Die frontale Ansicht kann dabei immer übernommen werden. Auch andere Perspektiven können vom Comic zum Film transferiert werden.

Die Froschperspektive, extreme Untersicht, lässt beim Betrachter das Gefühl von Unterlegenheit und Machtlosigkeit entstehen. Der Rezipient fühlt mit der Figur mit. Die Vogelperspektive, extreme Aufsicht, zeigt hingegen die Unterlegenheit und Machtlosigkeit einer Figur und lässt den Rezipienten außerhalb des Geschehens.<sup>202</sup>

## **7.2. Visuelles → Auditives**

Der Comic arbeitet ausschließlich mit visuellen Reizen um Informationen zu transportieren und ist daher ein monosensorisches Medium. Alle Faktoren die übertragen werden, müssen über die Optik vermittelt werden.<sup>203</sup> Dementsprechend können akustische Signale nur durch visuelle Kanäle sichtbar gemacht werden. Der Film hingegen verfügt über eine visuelle und eine auditive Ebene, wodurch die Akustik nicht anderweit dargestellt werden muss, sondern direkt vermittelt werden kann. Durch diesen Unterschied ergeben sich gestalterische Unterschiede zwischen der Comic- und der Filmversion von Sin City.

### **7.2.1. Text → Sprache**

Wie bereits erwähnt wurde der Stoff beim Medienwechsel sehr genau übertragen. So verhält es sich auch bei einzelnen Details, wie dem Text. Die

---

<sup>202</sup> Vgl. Hermann, *Wenn der Blick ins Bild kommt*, S.32.

<sup>203</sup> McCloud, *Understanding Comics*, S.89.

Transmedialität des Inhalts in Bezug auf die Worte geht sogar so weit, dass die Dialoge exakt übernommen wurden, wie sie in den Büchern geschrieben stehen. „*Let's do the exact lines of the book.*“<sup>204</sup> Ausnahmen, die der mediale Wechsel brachte gab es nur dann, wenn die Textpassagen direkt von Frank Miller dafür umgeschrieben wurden. „*I don't think anybody changed lines, Frank did.*“<sup>205</sup> Überwiegend werden die Worte also übernommen, wie sie im ursprünglichen Comic geschrieben stehen. Unterschiede im Text sind zwar kaum vorhanden, doch die Arten der Schrift mussten durch die medialen Eigenschaften des Films auf andere Weise transportiert werden. Die visuellen Buchstaben werden in auditive Worte verwandelt.

Die Bücher arbeiten mit den unterschiedlichen Textformen, über die Comics verfügen, um akustische Signale zu transportieren. Die typische ovale Sprechblase mit Tail wird verwendet um Dialoge zu verdeutlichen. Der Text wird durch verschiedene Formatierungen genutzt um bestimmte Aspekte auszudrücken.

*„Denn Schrift im Medium Comic verfügt, (...), über gestalterische Mittel, um suprasegmentale Eigenschaften der Sprache wie Betonung, Lautstärke und Stimmungen auszudrücken.“*<sup>206</sup>

Das visuelle Potential wird genutzt, um z.B. die Schmerzen einer Figur durch Veränderung des Schriftbildes, als auch der geraden Außenlinie der Sprechblase, zu symbolisieren. Die Worte in diesem Beispiel sind kursiv geschrieben und die Umrandung der Sprechblase ist unregelmäßig geformt. Vor allem wird diese Formatierung bei Szenen verwendet, in denen Brutalität angewandt wird.



Abb. 27

<sup>204</sup> *Sin City*, Regie: Robert Rodriguez, „How it went down convincing Frank Miller to make the film“ Interview mit Bruce Willis, 4‘39“.

<sup>205</sup> *Sin City*, Regie: Robert Rodriguez, „How it went down convincing Frank Miller to make the film“ Interview mit Bruce Willis, 4‘29“.

<sup>206</sup> Mahne, *Transmediale Erzähltheorie*, S.47.



Abb. 28

Häufig werden die Buchstaben hier unterschiedlich groß und schräg gedruckt, wobei der Text den Schmerz der Figur ausdrückt und meist kein Dialog währenddessen geführt wird.

Neben der Sprechblase werden weitere akustische Signale durch Worte ersetzt. Eine Besonderheit ist, dass sich bei Sin City zwei Textformen in gewisser Weise

überschneiden. Der Kommentar wird mit den Gedankenblasen kombiniert, indem der jeweilige Protagonist die Funktion des Erzählers übernimmt und seinen eigenen inneren Monolog dabei integriert. Formal gestaltet sich das Schriftbild dieser Verbindung wie bei einem Kommentar, indem der Text außerhalb einer Sprechblase transportiert wird. Meistens wird diese Schrift von einem Rechteck gerahmt, doch auch Kommentare ohne Umrandung treten häufig auf. Dadurch, dass die beiden Textformen miteinander verbunden werden, wird die Gedankenblase bei Sin City fast nicht verwendet. Im dritten Band wird einmal die Ratlosigkeit von Gail durch ein Fragezeichen ohne weitere Worte gekennzeichnet. Ansonsten wird nur im vierten Buch fünfmal der Gedankengang eines frustrierten Polizisten dargestellt. Gedanken erfährt der Leser also fast ausschließlich von den Hauptfiguren, transportiert über den Kommentar.



Abb. 29

Im Film wird versucht diese narrative Technik, trotz der Übertragung in das neue Medium, beizubehalten, indem eine analoge Form der Akustik verwendet wird. Der Kommentar mit den Gedankengängen der Figuren wird in der Verfilmung durch das Voice Over ersetzt.

*„In addition to the image, the film remediates Miller's written text as voice-overs which become so excessive that, at one point, Dwight seamlessly takes over his internal monologue, speaking it aloud within the diegesis.“<sup>207</sup>*

Das Voice Over übernimmt die Funktion des Kommentares, wobei die Problematik, dass zwei Textformen von einer Person vereint werden, angesprochen wird, indem Dwight seine Gedanken laut ausspricht. Es handelt sich dabei um die Sequenz, bei der Quentin Tarantino Regie führte, als Dwight mit Jackie-boy im Auto fährt. Dwight führt gedanklich ein Gespräch mit Jackie-boy, obwohl dieser bereits tot ist. An dieser Stelle wird die Erzählform aufgebrochen, da der Dialog zwischen den beiden in die Geschichte integriert wird, indem der innere Monolog in der Diegese laut gesprochen wird. Hier verschwimmt die Grenze zwischen dem Kommentar, also den Gedanken der Figur, und dem Dialog innerhalb der Handlung. Diese überspitzte Darstellung ist direkt aus dem Comic übernommen worden und verdeutlicht die Problematik der Verbindung der zwei Textformen durch eine Figur.

Außer in der eben beschriebenen Stelle wird im gesamten Film darauf geachtet, dass die Trennung der beiden Schriftarten aus dem Comic und somit der Unterschied zwischen Kommentar und Dialog eindeutig ist. Dialoge werden nicht durch Sprechblasen gekennzeichnet, sondern durch das Sprechen miteinander innerhalb der erzählten Welt verdeutlicht. Die Funktion des Tails, die Worte einer Person zuzuordnen, wird durch eine synchrone Lippenbewegung der Figuren ersetzt. Das visuelle Potential suprasegmentale Eigenschaften darzustellen ist im Film durch die akustische Intention der Stimme, dessen Lautstärke, etc. übersetzt worden. Die Textformatierung wird somit allein durch Art der Sprache der Schauspieler übertragen.

Um die Kommentare eindeutig von den Dialogen abzugrenzen, fehlen die passenden Lippenbewegungen, die Reaktion auf den Text durch andere Figuren, sowie die unterschiedliche Sprechweise. Diese wird im Gegensatz zu den Dialogen der Sprechblasen, durch eine eintönige Stimmlage ersetzt, damit sich das Voice Over von den Dialogen abgrenzt und gleichzeitig als Erzähler bzw. als Gedanken wahrgenommen wird. Damit die Hauptfigur jedes Comicbandes die Funktion des Erzählers übernehmen kann, spricht der jeweilige Schauspieler den Charakter Narrator.

---

<sup>207</sup> Bould, *Film noir: from Berlin to Sin City*, S.112.

### 7.2.2. Onomatopöien → Geräusche

Neben der Transformation von Worten wird auch Text transportiert, der im Comic für die Geräusche zuständig ist. Diese Klangmalerei wurde auch bei Sin City verwendet um Laute optisch darzustellen.

Ein Beispiel dafür ist die Szene als Marv und Lucille aus dem Gefängnis von Kevin ausgebrochen sind und der Hubschrauber auf der Farm landet. Währenddessen wird im Comic die Akustik der Tragflächen durch die Wiederholung der Buchstaben „Rakka“ visualisiert. Diese Worte stehen für den Ton des Hubschraubers und verteilen sich über mehrere Panels, wodurch die Akustik als Hintergrundgeräusch identifiziert werden kann. Die Klangmalerei kann auch zeigen woher das Geräusch stammt und in welche Richtung es sich

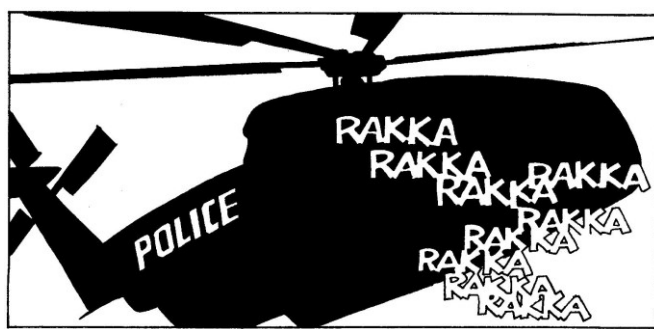


Abb. 30

ausbreitet.<sup>208</sup> So wird bei dem Panel, das den Hubschrauber selbst abbildet, die Quelle des Tones visualisiert, indem die Schrift an der Stelle platziert wird, von der es zu hören ist. Auch die Ausbreitung des

Schalls wird optisch dargestellt, indem das Wort mehrmals an verschiedenen Orten im Panel platziert wurde. Der Ton, sein Klang, sein Ursprung, sowie seine Ausbreitung werden im Buch also durch den Text und das dazugehörige Schriftbild abgebildet. Im Film wird dieses Geräusch durch eine akustische Untermalung ersetzt. Töne können den Rezipienten in seiner Wahrnehmung lenken, indem sie bestimmte Bildelemente durch Akustik hervorheben.<sup>209</sup> In diesem Fall wird der Sound über die Bilder des Hubschraubers gelegt, sodass der Zuseher auf das ankommende Luftfahrzeug aufmerksam gemacht wird. Der



Abb. 31

<sup>208</sup> Vgl. Mahne, *Transmediale Erzähltheorie*, S.48.

<sup>209</sup> Vgl. Mahne, *Transmediale Erzähltheorie*, S.95.

danach onscreen weitergespielt. Wie im Comic wird das Geräusch vorab zu verschiedenen Bildern hinzugefügt, wodurch die Atmosphäre geschaffen wird. Später wird der Klang mit der Quelle kombiniert, sodass der Ursprung des Tones deutlich wird. Das Geräusch des Hubschraubers wird dementsprechend ebenso in die Geschichte integriert wie es beim Comic der Fall ist. Der Unterschied zwischen den beiden ist jedoch die Transformation von der visuellen Onomatopöie hin zum akustischen Signal.

Ein weiteres Beispiel ist das Schnalzen der Peitsche von Roark Junior, als er Nancy zum zweiten Mal entführt. In diesem Fall gibt es fünf aufeinanderfolgende Panels, die das Geräusch durch den Schriftzug „Crack“ zeigen. Das erste Mal sieht man das Gebäude, bei dem nächsten beiden nur den Schatten von Roark Junior, sowie Umrisse der Umgebung und auf den letzten beiden ist die gefesselte Nancy mit Roark zu sehen. Zuerst als Medium Shot und danach als Full Shot. Der Text zeigt, dass bei jedem dieser Bilder ein Schlag mit der Peitsche getätigt wird. Im Film werden diese fünf Hiebe übertragen indem fünf Mal das Geräusch akustisch hörbar wird. Der erste ist genauso gestaltet wie das erste Panel. Der Klang ist offscreen und wird in Kombination mit dem Bild des Gebäudes übermittelt. Auch bei diesem Beispiel verhält es sich ähnlich wie bei den Tragflächen des Hubschraubers. Zunächst ist das Geräusch im Bild nicht zu orten, wodurch der Zuseher noch nicht zuordnen kann woher der Sound kommt. Erst danach wird der Ursprung im Bild sichtbar und der Rezipient schließt aus der Kombination von Ton und Bild, welche Quelle das Geräusch hat.<sup>210</sup> In diesem Fall, dass der Klang von der Peitsche kommt. Der zweite wird genauso gestaltet, wobei hier keine Konvergenz zum Comic herrscht, da dort der Schatten zu sehen ist. Der dritte Schlag wird hörbar, wenn in einem Close up Nancys schmerzverzehrtes Gesicht sichtbar ist, wobei hier wieder keine Parallelität zum Comic festzustellen ist. Die Einstellung des vierten Schlages ähnelt optisch dem fünften Panel, da sowohl die Einstellungsgröße dieselbe ist, als auch die gewählte Perspektive: Overhead Shot. Der letzte Schlag ertönt, wenn optisch wieder der Kopf des Opfers dargestellt wird. Die Übertragung der Peitschenhiebe ist hier also von der Anzahl her gleich, doch die Kombination von Bild und Ton im

---

<sup>210</sup> Vgl. Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, S.92.

Film ist nicht konvergent mit dem Verhältnis von Bild und Onomatopöie im Comic.

Ein besonderes Beispiel für die Übersetzung der Geräusche, gibt es im ersten Comicbuch. Wie bereits erwähnt gibt es hier ein optisch auffallendes Schriftbild.

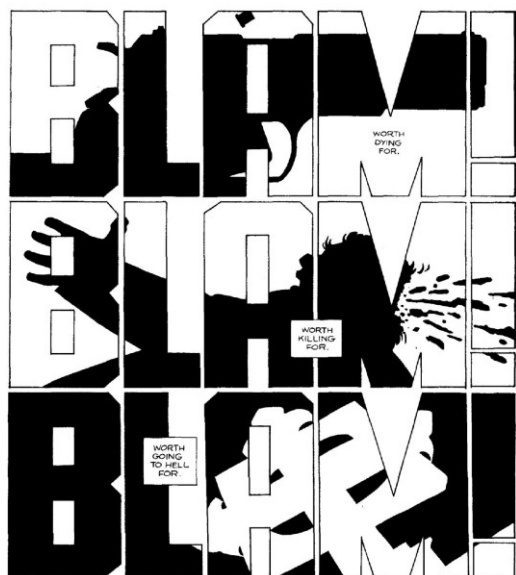


Abb. 32

Dieses besteht aus der Wiederholung der Buchstaben „Blam!“. Es wird dreimal abgebildet, wobei jedes Mal das Wort unter das vorige gestellt wird. Im Prinzip fungiert die Onomatopöie hier als eigener Panelrahmen. In jeden Schriftzug ist ein Bild aus der Szene integriert worden, wobei nur die Buchstaben gefüllt sind. Das erste „Blam!“ zeigt die Pistole von Marv, das zweite den Kopfschuss und das dritte das Kreuz der Kirche. Jedem dieser Momente

ist durch den Text ein Schuss zuzuordnen. Im Film werden ebenso drei Schüsse abgefeuert. Alle drei werden akustisch dargestellt und erhalten zusätzlich eine optische Ebene, indem mit Lichtblitzen gearbeitet wird. Der erste Schuss ertönt zum Close up der Waffe und einem anschließenden weißen Bild. Der gewählte Moment ist derselbe wie im Comic. Der zweite wird zu einem Detail Shot der Pistole und einem Lichtblitz abgefeuert. Erst nach dem Schuss sieht man den getroffenen Priester. Hier wird sogar das Eindringen der Kugel akustisch signalisiert, obwohl diese Handlung in der Realität wahrscheinlich kaum hörbar wäre. Um den Wirklichkeitseindruck des Films zu verstärken wird ein akustischer Überschuss erzeugt, wobei der Ton nicht nachgeahmt, sondern intensiviert wird. Dadurch dass eine Steigerung des Geräusches stattfindet, erfüllt der Klang die Erwartungen des Rezipienten, wodurch sie als mediale Wirklichkeit wahrgenommen wird.<sup>211</sup> Im Comic gibt es analog zu diesem Geräusch keine Onomatopöie. Der dritte und letzte Schuss wird hingegen wieder zum selben Bild abgefeuert, wie im Panel. Hier bereitet vorab der Lichtblitz auf den Abschuss vor

<sup>211</sup> Vgl. Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, S.91f.

und erst als der Low-angle Shot auf die Kirche sichtbar wird, ertönt der Sound der Pistole.

### 7.2.3. Musik

Eine weitere Ebene, die durch den Film entsteht ist die musikalische Untermalung. Während im Comic nur Hintergrundgeräusche visuell dargestellt werden, wird im Film eine Atmosphäre durch Musik geschaffen. Im Folgenden wird nicht von der Titelmusik des Filmes gesprochen, sondern von der Musik, die innerhalb der diegetischen Filmzeit gespielt wird. Dieser Soundtrack wurde von insgesamt drei Männern komponiert: John Debney, Graeme Revell und dem Regisseur Robert Rodriguez.<sup>212</sup> Jeder beschäftigte sich vor allem mit einem Comicbuch. Der erste Band wurde von Revell gestaltet, der dritte von Debney und den vierten und sechsten übernahm Rodriguez selbst. Sie alle gestalteten die Musik aus einer Mischung von Jazz, Rock, Merkmalen des Noirs und elektronischen Elementen, wobei Revell vorwiegend elektronisch arbeitet, Debney sich musikalisch stark an Noir Filmen orientierte und Rodriguez einen auffallenden und sehr dramatischen Stil verwendete. Alle drei vereinen diese Elemente zu einem bösen, brutalen jedoch gleichzeitig traurigen Sound.<sup>213</sup> Vor allem die Orientierung am Klang des Noirs hat eine besondere Aufgabe und erzielt folgenden Effekt: Der Einsatz von typischer Musik eines Genres kann ein Hinweis auf die Zuordnung des Filmes zu diesem sein.<sup>214</sup> Die Typisierung, vor allem durch Debney, deutet also darauf hin, dass Sin City in das Genre des Film Noir eingegliedert werden kann. Dementsprechend unterstützt die Musik die optische Parallelität der Charakteristika des Noirs.

Dadurch, dass jeder Komponist einen anderen Comicband musikalisch untermalte, entstehen gewissermaßen Leitmotive der einzelnen Figuren. Diese Zuteilung musikalischer Themen zu den Protagonisten hat ein starkes narratives Potenzial. Die Befindlichkeit der Charaktere, sowie neue Situationen können durch den Sound angezeigt werden, wodurch das Leitmotiv erzählen kann, was

---

<sup>212</sup> *Sin City*, Regie: Robert Rodriguez, 1h55'06''.

<sup>213</sup> Vgl. Phares, Heather, *Soundtrack Review*, <http://www.allmusic.com/album/sin-city-original-motion-picture-soundtrack-mw0000255715> Zugriff am 02.01.2014.

<sup>214</sup> Vgl. Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, S.95.

nicht im Bild zu sehen ist.<sup>215</sup> Diese zusätzlichen Informationen bezüglich der Empfindungen der Figuren unterstützen die im Comic dargestellten Situationen durch ihre akustischen Elemente. Die Musik kann den Eindruck des Bildes verstärken, wodurch die narrative Ebene der Musik als Mehrwert tituliert werden muss, der durch die Verfilmung entsteht.

#### **7.2.4. textueller Verlust und akustischer Mehrwert**

Die im Comic optisch dargestellten Töne werden in den Film übertragen, indem sie eine auditive Form annehmen. Dialoge werden direkt von den Darstellern gesprochen, wodurch das Gestaltungsmittel der Sprechblase komplett wegfällt. Statt der formalen Unterschiede des Schriftbildes, sowie der Umrandung des Textes müssen die suprasegmentalen Eigenschaften im Film durch die Intention der Stimme übertragen werden. Sowohl Dialoge als auch Kommentare werden durch Sprache der Darsteller vermittelt. Geräusche werden ebenso durch eine akustische Ebene transportiert. Während im Comic der Text, inklusive die damit verbundenen optischen Mittel der Schrift, als Transport von Informationen dienen, fungieren beim Film Worte, sowie akustische Signale, wie Sprache, sowie dessen Tonlage als Vermittler der Inhalte.

Insgesamt geht durch den Medienwechsel der Text, in seiner Schriftform, verloren. Jedoch entsteht gleichzeitig der Mehrwert der akustischen Ebene. Dementsprechend entwickelt sich der vorher monosensorische Comic hin zum Film, der zwei Sinne gleichzeitig, Augen und Ohren, beansprucht. Zu dem Bildraum entsteht ein Hörraum, der die Optik ergänzt und sich mit ihr zu einer Einheit verbindet, wodurch der audiovisuelle Raum dem bewegten Bild zu einer räumlichen Illusion verhilft.<sup>216</sup> Somit kann davon gesprochen werden, dass die Darstellung durch die Akustik realistischer wird, da sie nicht mehr durch Symbole dargestellt, sondern direkt hörbar gemacht wird. Zusätzlich erhält der Film die Ebene der Musik. Sie stellt einen Mehrwert dar, da es im Comic kein vergleichbares Element gibt, aus dem diese Komponente entstehen könnte. Sie verstärkt die Dramaturgie des Bildes durch akustische Leit motive.

---

<sup>215</sup> Vgl. Sulzbacher, Laura/ Monika Socha, *Forschungsübersicht zum unzuverlässigen, audiovisuellen und musikalischen Erzählen im Film*, in: Kaul, Susanne/ Jean-Pierre Palmier/ Timo Skrandies (Hg.), *Erzählen im Film. Unzuverlässigkeit – Audiovisualität – Musik*, Bielefeld: transcript Verlag 2009, S.265f.

<sup>216</sup> Vgl. Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, S.90.

### 7.3. Stil

Sin City hat einen eigenen Zeichenstil, welcher in der gesamten Bücherreihe erhalten bleibt. Der Comic ist schwarz und weiß, was in diesem Fall bedeutet, dass keinerlei Grautöne integriert wurden. Stattdessen arbeitet er ausschließlich mit den beiden Elementen, um die Geschichte zu erzählen. Hintergründe, Figuren, Objekte und alle Details werden nur durch schwarz und weiß dargestellt. Der Zeichenstil von Frank Miller wird sogar als besondere Darstellungsart des Comics bezeichnet: „(...) *he pioneered a style that has since been called "print noir"*“.<sup>217</sup> Diese Bezeichnung orientiert sich an den beiden Begriffen Druck und Schwarz, was darauf hindeutet, dass ausschließlich mit dieser Nichtfarbe gearbeitet wurde um ein Bild zu erstellen. Das Schwarz dominiert also das Bild, was impliziert, dass nur wenige Teile durch Licht sichtbar gemacht werden. Die Dunkelheit soll die grausamen Taten verhüllen die in der Stadt passieren. Die Gewalt kann durch das Schwarz fast verschwinden und versucht dadurch unbemerkt und unbestraft zu bleiben. Dieser Stil kreiert eine Abbildung der Stadt und symbolisiert die Welt von Sin City.<sup>218</sup> Das gedruckte Schwarz auf den weißen Seiten lässt einen sehr starken Kontrast, nämlich den größten Helligkeitsgegensatz den es gibt, entstehen. Die Gestaltung der Comicbuchreihe mit diesen Elementen hat zur Folge, dass häufig flächige Formen das Panel bilden. Die Bücher beinhalten einige Szenen, in denen mit einer stark vereinfachten Bildform gearbeitet wird. Grundsätzlich arbeitet der Comic mit Zeichen, eben mit diesen stilisierten Darstellungen. Diese Vorgangsweise ist ein tragender Grundpfeiler des Mediums,



Abb. 33

<sup>217</sup> Davis, Johnny, „Icon: Frank Miller“, *British GQ*, Februar 2009, <http://www.gq-magazine.co.uk/entertainment/articles/2012-04/28/frank-miller-sin-city-batman-comics-300-the-spirit> Zugriff am 22.12.2014.

<sup>218</sup> Vgl. Richardson, Mike (Hg.), *Frank Miller: The Art Of Sin City*, Milwaukie, Oregon: Dark Horse Comics 2002, S.8.

wodurch man verallgemeinern kann, dass alle Striche eine Bedeutung haben, auch wenn diese nur ungewollt zu einer Assoziation führen. Je stärker die Stilisierung ist, desto größer ist die gedankliche Leistung, die vom Rezipienten gefordert wird.<sup>219</sup> Die angesprochenen Bilder bei Sin City arbeiten mit großflächigen Elementen in Schwarz und Weiß, wodurch eine wenig detaillierte Darstellungsform entsteht. Frank Miller versucht bei seinem Zeichenstil so viele visuelle Dinge wegzulassen wie möglich, um trotzdem noch die narrative Funktion der Bilder aufrecht zu erhalten.<sup>220</sup> Vor allem durch die Umrisse der Flächen wird ausgedrückt um welches Objekt es sich handelt. Wichtig ist dieser Faktor, da großflächige Abbildungen den Rezipienten stärker binden können, als detailreiche.<sup>221</sup> Während der Comic nur auf diese beiden unbunten Farben zurückgreift und damit eine starke Bindung des Lesers erreicht, verwendet der Film Schattierungen in Grau. Optisch entstehen dadurch detailreichere Bildformen als die des Comics. Trotzdem ändert sich durch die Reduzierung der Farbwerte das Bild der Filmwelt stark, da Objekte gleichfarbig werden, obwohl diese in Wirklichkeit eine andere farbliche Beziehung zueinander haben.<sup>222</sup> Dadurch wird der naturalistische Eindruck, der dem Comic inhärent ist, ins

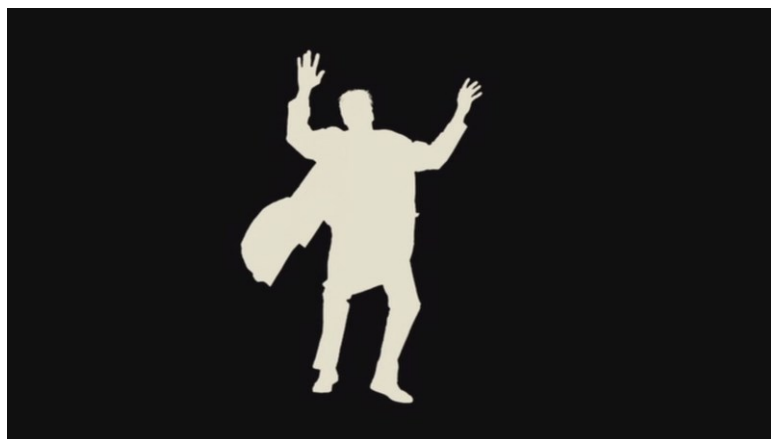


Abb. 34

Medium Film übertragen. Zudem inkludiert der Film zusätzlich vier Szenen, die mit hohem Kontrast gestaltet wurden, um den optischen reduzierten Effekt des Comics zu erzielen. Bei diesen Einstellungen wurde mit

derselben starken Stilisierung gearbeitet, die im Comic zu finden ist. Jede dieser vier Sequenzen ist aus den Panels der Geschichte eines anderen Bandes entnommen und bis auf eine sind diese auch so an der analogen Stelle im Buch zu finden. Diese Einstellungen potenzieren den Kontrast der Bilder so stark, bis

<sup>219</sup> Vgl. Strouhal, Felix, *Stream of Comicness*, in: Eder, Barbara/ Elisabeth Klar/ Ramón Reichert (Hg.), *Theorien des Comics. Ein Reader*, Bielefeld: transcript Verlag, Kultur- und Medientheorie 2011, S.163f.

<sup>220</sup> Richardson, *Frank Miller: The Art Of Sin City*, S.9.

<sup>221</sup> Vgl. Salisbury, Mark, *Artists on Comic Art*, London: Titan Books 2000, S.169.

<sup>222</sup> Vgl. Arnheim, Rudolf, *Film als Kunst*, München (u.a.): Hanser 1974, S.30.

nur noch flächig eingefärbte Objekte in Schwarz und Weiß zu sehen sind. Damit verweisen sie direkt auf den Stil des Comics, indem sie seine formalen Merkmale anwenden und somit einen intermedialen Bezug herstellen.

Um den allgemeinen Stil des Comics im Film so gut wie möglich zu übertragen, wurde versucht einen Schwarz-Weiß-Film nachzuahmen und diesen anschließend überspitzt darzustellen, indem der Helligkeitsunterschied der Bilder verstärkt wurde. Diese Effekte wurden durch folgende Mittel erreicht:

### 7.3.1. Filmproduktion

Der Film Sin City wurde unter speziellen Bedingungen gedreht, um die vorab getroffenen formalen Elemente, wie z.B. die konvergent gewählten Einstellungsgrößen, zu optimieren und somit weitere intermediale Bezüge herzustellen. Um die Gestaltung der Bilder an den Comic anzupassen wurde bei der Verfilmung mit digitaler Technik gearbeitet.

Das Anpassen eines Filmes an die Comicvorlage, indem die filmische Mise-en-scène werkgetreu angeglichen wird, ist ein noch junges Verfahren bei Comicverfilmungen. Um diese Form der Adaption zu erreichen, müssen die Filmaufnahmen der Schauspieler vor einem Blue- oder Greenscreen gedreht und durch den Einsatz von CGI zu einer Welt zusammengefügt werden. Dadurch werden die Bilder nicht nur aufgezeichnet, sondern hauptsächlich digital konstruiert.<sup>223</sup> Der



Abb. 35

Film wurde dementsprechend vorab komplett in Farbe, vor einem grünen Hintergrund, gedreht. Auf der DVD befindet sich sogar eine Version des Filmes, die im Zeitraffer die komplett unbearbeitete Fassung von Sin City zeigt. Nur die gefilmten Szenen ohne jegliche digitale Nachbearbeitung sind bei dieser Version zu sehen.

---

<sup>223</sup> Vgl. Meteling, *Bilder zwischen Raum und Zeit*, S.130.

Vergleicht man das Endresultat mit dieser Fassung, wird deutlich, wie viele Effekte dem Film im Nachhinein hinzugefügt wurden.

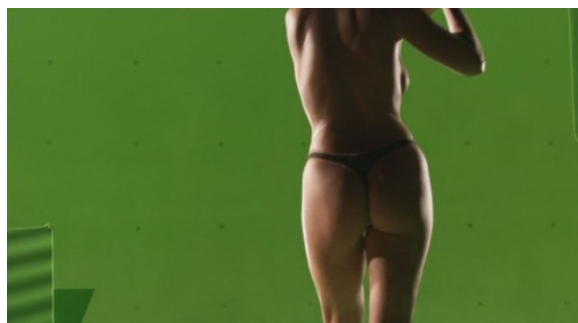


Abb. 36

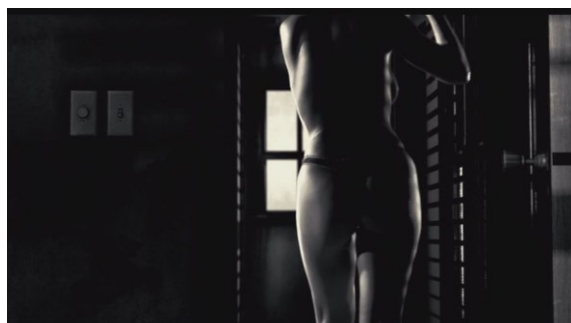


Abb. 37

Diese beiden Bilder zeigen die Verwandlung der gefilmten zur bearbeiteten Fassung. Die Coloration in Schwarz Weiß Optik, sowie die visuellen Effekte wurden digital hergestellt.<sup>224</sup> Während die gedrehte Variante deutlich mehr Details der Figur der Frau zeigt, überlagert der hohe Kontrast der Bearbeitung die Mitte sowohl ihres Rückens als auch ihres Gesäßes durch das Schwarz. Die Farbe der Haut geht verloren, die Struktur und der Schattenwurf bleiben erhalten, wobei dieser intensiviert und hervorgehoben wird. Zudem wird ein Raum konstruiert, indem Wände und ein Durchgang hergestellt werden. Ein besseres Beispiel zeigt, wie stark die Technik den Hintergrund des Bildes formte. Obwohl



Abb. 38

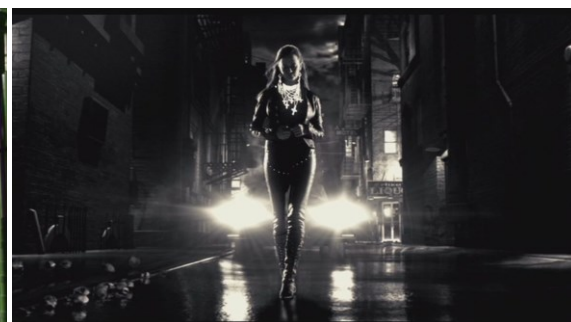


Abb. 39

Becky vorab nur auf einem Laufband in einem grünen Raum spazieren geht, ist sie im Film auf einer Straße zu sehen. Die beiden Personen am Bildrand wurden ausgeschnitten und durch Häuser der Altstadt ersetzt. Zudem wird der Rücken der Frau in der bearbeiteten Version durch die Scheinwerfer eines Autos angeleuchtet. Anhand des Vergleiches dieser Bilder wird deutlich, dass der Film hauptsächlich auf einer leeren Bühne aufgezeichnet wurde und durch die computergenerierten Elemente fast gänzlich ohne Studiobauten auskommt.<sup>225</sup> Im

<sup>224</sup> Vgl. Renner, *Sin City ist mein Baby*, Zugriff am 20.11.14.

<sup>225</sup> Vgl. Richter, Sebastian, *digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action*, Bielefeld: transcript Verlag 2008, S.79.

Fall von Sin City geht die Nachbearbeitung sogar so weit, dass mehrere Einstellungen übereinander gelegt wurden, um innerhalb des Bildes weitere Ebenen zu schaffen, ohne die räumlichen Gegebenheiten am Set zu haben. An



Abb. 40

diesem Beispiel lässt sich gut erkennen, wie der Greenscreen die Voraussetzung dafür schafft, dass zwei gefilmte Bilder überlagert werden können. Da der Hintergrund in beiden Einstellungen einheitlich grün ist, lässt sich die Figur Miho leicht aus dem Bild

ausschneiden und im neuen Raum an der Stelle platzieren wo sie stehen soll. Die digitale Technik lässt Ebenen miteinander verschmelzen, wodurch Räume geschaffen werden, die in dieser Konstellation nie wirklich bestanden haben. Die Aufnahmen der physikalischen Kamera, sowie die hergestellten Einstellungen der virtuellen Kamera erschaffen gemeinsam hybride Bewegungsbilder.<sup>226</sup> Es ist also möglich mehrere Einstellungen zu überlagern, diese mit computergenerierten Bildern zusammen zu führen und durch weitere Bearbeitungen zu einer Einheit zu verschmelzen. Neben dem Hinzufügen neuer Ebenen ermöglichte die Technik des Greenscreens auch, dass sich die Schauspieler von Sin City bei den Aufnahmen gar nicht trafen, obwohl sie Szenen miteinander zu spielen hatten.<sup>227</sup> Prinzipiell muss Devon Aoki, die Darstellerin der Kriegerin Miho, bei der oberen Abbildung 40 nicht am Set gewesen sein, da sie im Nachhinein in die Einstellung hineinkopiert wurde.



Abb. 41

Mickey Rourke traf Jessica Alba z.B. kein einziges Mal. Im Film führen sie jedoch ein Gespräch innerhalb einer Szene miteinander.

<sup>226</sup> Vgl. Richter, *digitaler Realismus*, S.82.

<sup>227</sup> Vgl. Bould, *Film noir: from Berlin to Sin City*, S.109.

Um trotz der fehlenden Anwesenheit ein gemeinsames Bild zu erhalten wurde diese Einstellung zweimal gedreht. Einmal mit Mickey Rourke und einer Statistin



Abb. 42



Abb. 43

als Ersatz für Nancy, sowie ein zweites Mal mit Jessica Alba und Robert Rodriguez als Ersatz für Marv.

Die Wahl des Verfahrens der Verfilmung, sowie dessen Nachbearbeitung machte es möglich, eigene Räume zu erstellen, Orte zu gestalten, An- bzw. Abwesenheiten von Personen zu konstruieren und vor allem die kontrastreiche Optik zu verleihen, um so eine starke Werktreue zu garantieren.

### 7.3.2. Farbe

Wie bereits erwähnt wurde der Comic in Schwarz Weiß gezeichnet. Trotzdem wurden ein paar Elemente von Frank Miller koloriert. Wichtig ist dieser Aspekt, da Farbcomics sich stark von nicht kolorierten unterscheiden. Sie werden unterschiedlich rezipiert, da die Lesegeschwindigkeit eine andere ist.<sup>228</sup> Somit beeinflusst die Farbgestaltung das Leseerlebnis auf allen Ebenen.<sup>229</sup> Farben vergegenständlichen das Objekt und lenken die Aufmerksamkeit stärker auf die äußere Gestalt, als Zeichnungen die in Schwarz Weiß gehalten sind.<sup>230</sup> Da bei Sin City nur wenige Teile koloriert wurden, heben sich diese vom restlichen Comic ab und treten dadurch stark in den Vordergrund. Die farbigen Elemente erregen Aufmerksamkeit und werden somit vom Rezipienten fokussiert. Die wenigen kolorierten Objekte sollen im Folgenden kurz erläutert werden.

Im ersten sowie dritten Band gibt es kein einziges farbiges Detail innerhalb der Geschichte und auch die kurze Szene aus dem sechsten Teil ist ebenso ausschließlich schwarz weiß gestaltet worden. Das vierte Buch hingegen arbeitet

<sup>228</sup> Vgl. Salisbury, *Artists on Comic Art*, S.169.

<sup>229</sup> Vgl. McCloud, *Understanding Comics*, S.192.

<sup>230</sup> Vgl. McCloud, *Understanding Comics*, S.189.

mit einer Farbe: Gelb. Der Antagonist Roark Junior wird nach der Verstümmelung durch Hartigan zu einer gelben Figur. Nur dieser Charakter erhält eine Kolorierung innerhalb der zu analysierenden Comicbände. Da es sich um das einzige farbige Element handelt, erhält die Farbe Gelb einen besonderen Status. Untersucht man die Verbindung von Schwarz und Gelb, so lassen sich allgemeine Tendenzen feststellen. Die Kombination ist markant, alarmierend, gefahrnzeichnend und erzwingt zudem Aufmerksamkeit.<sup>231</sup> Es handelt sich also um eine Farbverbindung die heraussticht. Neben der Tatsache, dass die Farbe an sich im Schwarz-Weiß-Comic hervortritt, wurde eine Kolorierung gewählt, die zusätzlich, durch die Kombination mit Schwarz, in den Vordergrund rückt. Markant wird die Farbe dadurch, dass sie zu einem Symbol für die Figur wird. Jegliche gelbe Farbgebung stellt eine Verbindung zum Antagonisten dar. Sogar sein Blut wird gelb koloriert, damit Lacken dieser Art ihm zugeordnet werden können. Dem



Abb. 44

Rezipienten wird durch die gelben Flecken klar, dass die Figur, obwohl sie in diesem Panel nicht abgebildet ist, vorab an diesem Ort gewesen sein muss. Dadurch, dass der Yellow Bastard, wie sein Name bereits titulierte, ein gelber



Abb. 45

Bösewicht ist, charakterisiert die Farbe die ganze Figur.<sup>232</sup>

Das alarmierende Gelb ist immer ein Anzeichen dafür,

dass Gefahr besteht. Obwohl Hartigan in diesem Panel Roark Junior nicht wahrnimmt, warnt die auffallende Körperfarbe den Leser bereits vor. Das knallige Gelb wird zudem ein Indiz für den penetranten Gestank des Charakters. Diese außergewöhnliche Farbgebung bleibt die Einzige innerhalb der zu analysierenden Comicbücher.



Abb. 46

<sup>231</sup> Vgl. Frieling, Heinrich, *Mensch und Farbe. Wesen und Wirkung von Farben in allen menschlichen und zwischenmenschlichen Bereichen*, Zürich (u.a.): Muster-Schmidt Verlag<sup>2</sup> 2006, S.XVI.

<sup>232</sup> Vgl. Friedrich, *Frank Miller's Sin City*, S.104.

Im Gegensatz dazu sind im Film mehrere Elemente eingefärbt worden, wobei auch hier, wie im Comic, eine grundsätzlich schwarz weiße Kolorierung verwendet wird. Die einzige Farbe aus der Vorlage wurde ebenso übernommen. Der Antagonist erhält eine knallgelbe Nuance, die erst in der Nachbearbeitung, durch digitales Einfärben, hergestellt wurde. Obwohl vorab in Farbe gedreht wurde, so haben bunte Gegenstände des Filmes in seiner Endfassung eine andere Kolorierung, als bei der vorgefilmten Variante. Ein Beispiel dafür ist die Haut von Roark Junior, die in der gedrehten Version blau ausfällt und im

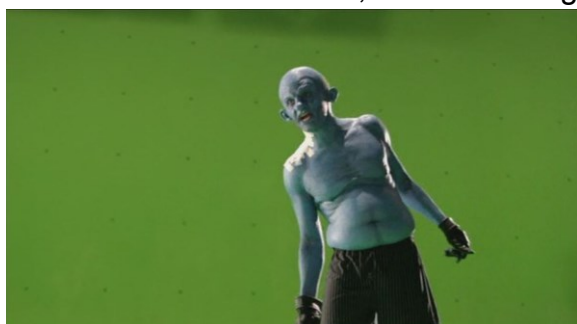


Abb. 47

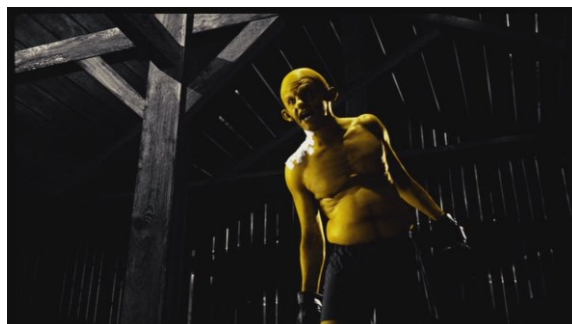


Abb. 48

endgültigen Film wieder dem typischen Gelb dieser Figur entspricht.

Vergleicht man die Töne von Comic und Film, so fällt auf, dass der Darsteller, im Gegensatz zu seiner analogen Comicfigur eine Farbnuance in Richtung Orange tendiert. Auch der Kontrast kommt im Buch stärker zur Geltung, was hauptsächlich daran liegt, dass im Film Schattierungen eingesetzt wurden. Wie bereits erwähnt entstehen dadurch Abstufungen in Grautönen. Die Details die dadurch entstehen sind nicht nur bei der schwarz weiß Kolorierung auffällig,



Abb. 49

sondern diese treten auch bei farbigen Elementen auf. Sie bewirken, dass die Farbe ihre ursprüngliche Flächigkeit verliert.

Ein weiterer Aspekt der den Film vom Comic in seiner Farbigkeit unterscheidet ist das Hervortreten von Farben aus der vorgedrehten Fassung. Trotz der Tatsache, dass die

Nachbearbeitung grundsätzlich schwarz weiß koloriert ist, wird die Farbigkeit des vorgedrehten Teiles durch Ausnahmen aufgezeigt. Ein sehr prägnantes Beispiel dafür ist die Szene als Dwight im Auto von der Polizei aufgehalten wird. Der Mann leuchtet mit seiner Taschenlampe in das Gefährt und später direkt ins



Abb. 50

Gesicht des Protagonisten. In diesem Moment zeigt das Licht die Hautfarbe des Darstellers, wodurch die Illusion des Farbkonzeptes aufgebrochen wird. Durch derartige Brüche wird die ursprüngliche Fassung des Filmes offengelegt, wodurch ein medialer

Bezug zur gedrehten Version und gleichzeitig ein Unterschied zum Ursprungsmedium Comic hergestellt wird.

Neben dieser Kolorierung, die einen Verweis auf die Produktionsart des Filmes darstellt, gibt es Elemente, die durch ihre Farbigkeit herausstechen. Kadie's Club, der soziale Ort von Sin City, wird durch einen dezent, natürlichen Farbeinsatz, der nur schwer erkennbar ist, hervorgehoben. Die subtile Einfärbung soll ein Anzeichen für diesen positiv konnotierten Schauplatz, der Menschen verbindet, sein.<sup>233</sup> Szenen innerhalb dieser Kneipe erhalten eine leichte Farbpigmentierung, welche hauptsächlich die Umgebung koloriert. Des Weiteren gibt es einzelne Elemente innerhalb der schwarz weißen Welt die farbig hervorgehoben wurden und somit zusätzliche bunte Akzente setzten. So erhält Goldie goldenes Haar, das Bett in Herzform wird rot dargestellt, Autos, sowie deren Lichter sind eingefärbt, die Hure Becky hat blaue Augen, Jackie-boys Auto ist ebenso blau und Dwight trägt rote Schuhe. Blau ist dabei eine tendenziell Gefahr signalisierende Farbe und Rot die Farbe der Sexualität, Gewalt, Sünde und letztendlich der Stadt.<sup>234</sup> In der Sequenz bei der Tarantino Regie führte, gibt es sogar ein Lichtspiel, welches die Stimmung in kurzen Abständen immer wieder verändert und so eine irrealen Situation durch den Farbwechsel herstellt.<sup>235</sup> Diese Beispiele zeigen, dass einige Elemente mit Farbe versehen wurden, die im Comic ohne Kolorierung auskommen. Die Idee dazu kam von Robert Rodriguez und durch die Reaktion von Miller: „*Oh you're useing colours a weapon, i like that.*“<sup>236</sup> wurde diese auch umgesetzt. Die Wahl der farbigen Objekte, sowie ihr Couleur sind bewusst gewählt worden, um Highlights zu setzen. Außerdem erhöhen sie in gewissen Fällen die Dramatik einer Szene. So wurde bei Marv und

<sup>233</sup> Vgl. Friedrich, *Frank Miller's Sin City*, S.104.

<sup>234</sup> Vgl. Friedrich, *Frank Miller's Sin City*, S.104.

<sup>235</sup> Vgl. Friedrich, *Frank Miller's Sin City*, S.104.

<sup>236</sup> *Sin City*, Regie: Robert Rodriguez, „15 minute flic school“, 5'04''-5'07''.

Hartigan im Gesicht rotes, statt weißes Blut verwendet, da Rodriguez einerseits meinte es wirke durch die schwarz weiß Optik wie Schmutz und andererseits würde es den dramatischen Effekt erhöhen.<sup>237</sup> Durch die Tatsache, dass die zusätzliche Kolorierung im Film hauptsächlich der Akzentsetzung dient, werden die verwendeten Farben hier nicht weiter analysiert.

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass versucht wurde, den Stil des Comics in den Film zu übertragen. Die Kolorierung in Schwarz Weiß und der hohe Kontrast, wurden übernommen. Beispiele wie die vier Szenen mit flächigen Bildobjekten untermauern diesen intermedialen Bezug durch ihre überspitzte Darstellung. Ansonsten arbeitet der Film mit grauen Schattierungen, wodurch die Flächigkeit sowie der extreme Kontrast verloren gehen. Gleichzeitig entsteht dadurch, als Mehrwert des Medienwechsels, ein detailreicheres Bild. Der farbige Akzent des Yellow Bastards wird transformiert, doch auch zusätzliche Elemente werden koloriert, wodurch im Film viel mehr Farbe als im Comic zum Einsatz kommt, was gleichzeitig eine Minderung der Aussagekraft der Kolorierung des Bösewichts zur Folge hat.

#### 7.4. Raum → Zeit

Wie oben erwähnt, wurde der Film durch computergenerierte Effekte gestaltet. „Similarly, the *Sin City* film uses digital tools to give its viewer the immediacy of the comic book image.“<sup>238</sup> Die digitale Computertechnik wurde also verwendet, um dem Film die Optik des Comics zu verleihen und dem Zuseher das Gefühl der unmittelbaren Anwesenheit des Buches zu vermitteln. Die technischen Möglichkeiten verstärken das intermediale Phänomen. Die Verwendung des Greenscreen hat eine Verflachung der filmischen Darstellung zur Folge. Es entstehen dadurch zwei getrennte Ebenen, einerseits eine Fläche als Hintergrund und andererseits die Figuren im Vordergrund. „(...) we'd used layering to separate people from the background.“<sup>239</sup> Dadurch, dass unterschiedliche Ebenen konstruiert werden, entsteht eine Verflachung des Bildes. Obwohl im Nachhinein ein digital erstellter Hintergrund eingefügt wird, der

<sup>237</sup> Vgl. *Sin City*, Regie: Robert Rodriguez, „15 minute flic school“, 4'35“-4'41“.

<sup>238</sup> Bould, *Film noir: from Berlin to Sin City*, S.112.

<sup>239</sup> *Sin City*, Regie: Robert Rodriguez, „15 minute flic school“, 3'19“-3'20“.

Dreidimensionalität suggeriert, wird die Illusion gestört und der Rezipient aus der Welt gerissen. Diese Verflachung der Bilder hat zur Folge, dass eine bessere Anpassung des Filmes an den Comic möglich ist. Der Film erhält die künstliche Flächigkeit, die für den Comic typisch ist. Die Tiefe des Filmes wird minimiert und gleicht sich so stärker der Buchvorlage an.

Neben dieser Maßnahme zur Anpassung der räumlichen Tiefe arbeiten die beiden Medien mit einem unterschiedlichen Verhältnis zu Raum und Zeit, wodurch die Transformation dieser Aspekte ein wesentliches Element des Medienwechsels darstellt und deswegen im Anschluss untersucht wird.

Der Comic verwendet, den für ihn zur Verfügung stehenden Raum, wie z.B. die Seiten des Buches, um Zeit innerhalb der Geschichte vergehen zu lassen, sowie Ortswechsel zu vollziehen. Panels werden aneinandergereiht und nehmen den benötigten Platz auf der Seite ein. Der Film hingegen hat immer denselben Raum, den Bildschirm, für die Darstellung zur Verfügung. Auf diesem muss er zeitliche und räumliche Veränderungen verbildlichen. Der Unterschied zwischen Comic und Film, der aus diesen Merkmalen resultiert, wird von McCloud wie folgt formuliert:

*„Each successive frame of a movie is projected on exactly the same space – the screen – while each frame of comic must occupy a different space. Space does for comics what time does for film!“<sup>240</sup>*

Jedes Bild wird auf derselben Stelle projiziert, während die Panels immer eine andere Fläche der Seite einnehmen. Raum bezeichnet McCloud als das Element des Comics, das beim Film die Zeit ist. Um mehrere Bilder zu zeigen benötigt der Comic Platz, während der Film einen zeitlichen Ablauf braucht.

Durch diesen medialen Unterschied resultiert folgendes:

Der Betrachter eines Comics kann die Panels auf unbestimmte Dauer auf ihre Bedeutung untersuchen, um die Leerstellen zwischen ihnen zu füllen.<sup>241</sup> Dabei muss der Leser räumliche und zeitliche Veränderungen zwischen den Panels selbst erkennen und den Raum- beziehungsweise Zeitwechsel herstellen, indem er diesen mitrezipiert.

---

<sup>240</sup> McCloud, *Understanding Comics*, S.7.

<sup>241</sup> Vgl. Richardson, *Frank Miller: The Art Of Sin City*, S.9.

Der Zuseher des Filmes hingegen muss den Ablauf der Zeit verfolgen und sich diesem unterordnen. Die Minuten gehen ohne das Eingreifen des Rezipienten in der vorgegebenen Geschwindigkeit vorüber. In Bezug auf den Raum- und Zeitwechsel nimmt der Film eine „*Dynamisierung des Raums*“ und eine „*Verräumlichung der Zeit*“ vor.<sup>242</sup> Innerhalb des Raumes kann durch die Kamerabewegung oder Schnittmontage ein Ortswechsel vollzogen werden. Zeit vergeht innerhalb der Szene, durch den Ablauf der Minuten, doch sie kann auch große Sprünge vollziehen, indem durch Schnitte zwischen zeitlichen Abschnitten gewechselt wird. Durch Montage kann an beliebigen Punkten abgebrochen werden und zu anderer Zeit wieder eingesetzt werden. Ebenso kann das Raumkontinuum unterbrochen werden, indem die Handlung an einem anderen Ort weiterspielt.<sup>243</sup> Der Film fordert vom Zuseher, ebenso wie der Comic vom Leser eine eigenständige Denkleistung, indem dieser die fehlenden Bilder imaginiert. Wie bereits im dritten Kapitel erwähnt wurde, sind beide Medien annähernd gleich stark narrationsindizierend. Auch wenn beide vom Rezipienten eine gedankliche Eigenleistung verlangen, so handelt es sich nicht um dieselbe. Der Leser muss eine fortlaufende Handlung imaginieren, was in anderen Medien nicht in einer vergleichbaren Technik genauso effektiv nachgeahmt und durchgeführt werden kann. Comics sind statisch, da sie Schlüsselmomente aus einer laufenden Aktion zeigen und durch ihre Aneinanderreihung eine Geschichte entfalten lassen.<sup>244</sup> Dadurch wird ein wichtiger Aspekt angesprochen der Comic und Film voneinander abgrenzt. Ein grundsätzlicher Unterschied zwischen den beiden Medien ist die Bewegung. Beim Comic handelt es sich um ein statisches und beim Film um ein dynamisches Medium.

#### 7.4.1. Bewegung

Der Comic visualisiert Momente der Geschichte durch einzelne Bilder, die aufeinander folgen. Bewegung wird hauptsächlich durch die Leistung des Lesers hergestellt, indem dieser die einzelnen Panels miteinander verknüpft und Inhalte hinzufügt, die innerhalb der Zwischenräume fehlen<sup>245</sup>, worunter auch dynamische

---

<sup>242</sup> Vgl. Panofsky, *Stil und Medium im Film & die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers*, S.25.

<sup>243</sup> Vgl. Arnheim, *Film als Kunst*, S.35f.

<sup>244</sup> Vgl. Richardson, *Frank Miller: The Art Of Sin City*, S.9

<sup>245</sup> McCloud, *Understanding Comics*, S.107.

Elemente, wie Raum- und Zeitverschiebungen verstanden werden können. Das Medium selbst kann Bewegung nur durch Linien, sogenannten Speed oder Action Lines, stilisieren. Dadurch entsteht eine schematische Darstellung von Bewegung.<sup>246</sup> Der Comic ist insofern als statisch zu definieren, da die Zeichnungen grundsätzlich starr sind und Dynamik nur durch diese gemalten Striche angedeutet werden können. Neben den Speed Lines kann der Comic die fehlende Komponente durch einen Aspekt kompensieren.

*„Die Feinde des Comic-Zeichners sind Bewegung und Zeit. Deswegen sind die Gesten alle so übertrieben und dramatisch, weil man Bewegung und den Ausdruck einzufangen versucht.“<sup>247</sup>*

Der Comic arbeitet mit extremen Darstellungen, um die fehlende dynamische Ebene auszugleichen. Bewegung muss in diesem Medium also durch Zeichen, wie Linien, oder enorm ausdrucksvolle Bilder vermittelt werden, während der Film den Ablauf bereits impliziert, indem er abgespielt wird. Der Film ist also in seiner Form bereits dynamisch, während der Comic Bewegung in statischer Form suggerieren muss.<sup>248</sup> Diese Grundvoraussetzung führt dazu, dass bei einem Medienwechsel immer diese Komponente einen Unterschied zwischen den beiden Fassungen darstellt.

Bei Sin City hat Miller in den Comics zur Bewegungsdarstellung auf Speed Lines verzichtet, stattdessen arbeitet er mit übertrieben gezeichneten Körperpositionen.

Als Hartigan von seinem Partner Bob angeschossen wird, sind seine Knie leicht abgewinkelt und sein Oberkörper neigt sich stark nach hinten, wodurch eine extreme Krümmung der Figur entsteht. Ein weiteres Detail das in diesem Bild einen Verweis auf die Bewegung gibt ist die Krawatte, welche Richtung Himmel zeigt, als würde diese schweben.



Abb. 51

<sup>246</sup> McCloud, *Understanding Comics*, S.111

<sup>247</sup> Rehfeld, Nina, Interview mit Frank Miller, *Die Griechen hatten Götter, wir haben Supermänner*, Spiegel Online, 13.08.2008, <http://www.spiegel.de/kultur/literatur/comic-kultautor-frank-miller-die-griechen-hatten-goetter-wir-haben-supermaenner-a-571473.html>, Zugriff am 21.11.2014.

<sup>248</sup> Vgl. Guteser, Michael, *Magic Marvel Moments*, in: Friedrich, Andreas (Hg.), *Superhelden zwischen Comic und Film*, München: Ed. Text + Kritik 2007, S.16.



Abb. 52

Ebenso wird Nancy bei ihren Tanzeinlagen in dynamischen Positionen dargestellt. So zeigt sie ein Panel beim Sprung, in der Luft, wobei ihre Beine dabei nach hinten angezogen sind. Die Bewegung wird durch ihre fliegenden Harre und das von ihr geworfene Lasso unterstützt.

Im Film wurden dynamische Momente, wie die beiden erwähnten, durch eine fließend ablaufende Bewegung übersetzt. Ansonsten wird ein weiterer Aspekt bezüglich der Dynamik bei der Verfilmung hinzugefügt. Betrachtet man die Filmproduktionen der 90er bis heute, so fällt auf, dass neben der alten Variante die Wirklichkeit analog zu animieren, eine weitere Ebene hinzukommt. Durch die Technik kann der Film digitale Simulationen erstellen.<sup>249</sup>

Ein Beispiel in der Verfilmung von *Sin City*, das für die Umsetzung von Bewegung herangezogen werden kann, ist die Autofahrt von Dwight. Diese Sequenz ist von einem sehr dynamischen Eindruck geprägt. Um die Bewegung zu erhalten, wurde nicht nur die Kamera geschwenkt, sondern vor allem das Auto selbst gedreht. Obwohl die Szene im Film suggeriert, dass die Kamera über das Auto geführt wurde, wird dieser Eindruck durch den später eingefügten Hintergrund erreicht.<sup>250</sup> Der stärkste Effekt zur Herstellung der Dynamik entsteht also durch die digital eingefügte Ebene. Der Kameraschwenk und die Drehung des Autos unterstützten die Bewegung, doch die Fahrt an sich wird erst am Computer erstellt. Diese Sequenz zeigt deutlich, wie die Illusion einer Bewegung durch die Technik digital simuliert wird.

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass durch den Medienwechsel eine Ebene hinzugefügt wird, die der Bewegung. Auch wenn der Comic versucht diese grafisch darzustellen, so ist diesem kein dynamischer Ablauf inhärent, wie es beim Film der Fall ist. Die ablaufende Zeit, in Kombination mit der Bewegung löst die Statik des Comics ab.

<sup>249</sup> Vgl. Faulstich, *Filmgeschichte*, S.285.

<sup>250</sup> Vgl. *Sin City*, Regie: Robert Rodriguez, „15 minute flic school“, 8‘48“-9‘34“.

## C. Kulturwissenschaftliche Kontexte

Ein Werk muss immer in Bezug auf seinen Kontext gelesen werden. Seine Entstehungszeit oder auch geschichtlichen Ereignissen können durch Verweise erkennbar sein. Das bedeutet nicht nur die Zeit, in der die Publikation verfasst wurde, sondern auch welche die Handlung interpretiert, muss mitrezensiert werden. Des Weiteren können künstlerische und kulturelle Kontexte zum Werk, wie biografische Details des Autors, Aspekte des zuzuordnenden Genres, oder Verbindungen zu anderen Künsten, Zusatzinformationen liefern. Auch Bezüge zur Gesellschaft, wie politische oder soziologische Zusammenhänge können als Hinweise dienen.<sup>251</sup> Demensprechend soll im Folgenden ein kurzer Einblick gegeben werden, welche Hinweise der vorliegende Stoff Sin City liefert, indem die unterschiedlichen Bezüge aufgezeigt und untersucht werden.

Betrachtet man die behandelten Motive des Stoffes so lässt sich folgendes feststellen. Sin City ist ein urbaner Ort, eine Stadt in der vor allem Verbrechen und Gewalt manifestiert sind. Themen dieser Art lassen inhaltliche Parallelen, als auch formale Konvergenzen zum Film Noir herstellen. Diese wurden schon vorab im vierten Kapitel aufgelistet und als Verbindung zu diesem Genre deklariert, weshalb sie hier nicht nochmals angeführt werden. Wichtig ist in diesem Zusammenhang, dass die beschriebenen Elemente, Verweise auf den Film Noir und somit als künstlerisch kultureller Kontext anzusehen sind.

Des Weiteren behandelt die Geschichte die Macht von Regierung und Kirche. *„Böses kommt ausschließlich aus der Sphäre der Mächtigen; aus den Reihen der Politik, Polizei und Kirche.“*<sup>252</sup> Die Möglichkeiten, die sich für Personen in hohen Positionen der beiden Institutionen bieten, werden aufgezeigt, indem sie missbraucht werden. Mit dieser Thematik geht Bestrafung, Ungerechtigkeit und Rache einher. Obwohl der Yellow Bastard kleine Mädchen vergewaltigt, wird er für seine Taten nicht belangt. Durch seinen einflussreichen Vater wird stattdessen Hartigan verurteilt und eingesperrt. Der Umgang mit diesen Themen ist sehr kritisch und verweist auf gesellschaftspolitische Missstände.

---

<sup>251</sup> Grünewald, *Comics*, S.37.

<sup>252</sup> Vgl. Kronsbein, *Abseits der Superhelden: Amerikanische Crime-Noir-Comics in den 90ern*, S.415.

Neben den inhaltlichen Merkmalen gibt es einen formalen Aspekt der einen Kontext herstellt. Ein markantes Element der Erzählung ist der innere Monolog, der ausschließlich von den Protagonisten geführt wird, die alle männlich sind. Er wird verwendet um ihre Gefühle zu vermitteln, wodurch die Figuren sehr emotional, gefühlvoll und romantisch dargestellt werden. Diese Eigenschaften die dem starken Geschlecht durch die Erzählweise hinzugefügt werden, sind ein autobiografisches Element von Frank Miller<sup>253</sup> und stellen somit einen Verweis zu dem Künstler her.

Des Weiteren arbeitet der Stoff auch mit Zeichen, die Bedeutungen für die Kontextherstellung liefern. Comics spielen mit dem kollektiven Bilder- und Vorstellungsvorrat von Gesellschaften.<sup>254</sup> Das bedeutet, der Comic stellt Inhalte wie Symbole zur Verfügung, die durch die Erfahrungen des Rezipienten, sowie seiner Bereitschaft einen Kontext herzustellen, Verbindungen schaffen.<sup>255</sup> Zeichen, die bereits durch Erfahrungen des Lesers abgespeichert wurden, können wieder identifiziert werden und somit für den Rezipienten eine Deutung erhalten. Bei Sin City werden, als Beispiel dafür, verschiedene Kreuzsymbole in die Geschichte integriert. Eines sind die Wurfsterne der Kämpferin Miho, welche die Form einer Swastika haben. Dabei handelt es sich um ein Kreuz, dessen vier Enden im rechten Winkel abgebogen sind. Es gibt verschiedene Arten, wodurch sie entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn gedreht sein kann. Durch den Namen abgeleitet, steht das Zeichen für Wohlbefinden, Glück, Erfolg und Wohlstand. Es ist ein Symbol, das in vielen Kulturen vorkommt, wobei die älteste Form wahrscheinlich aus China stammt und als Zeichen für die vier Richtungen der Welt, Unendlichkeit oder zehntausend Jahre des Glücks verwendet wird.<sup>256</sup> Es gibt also verschiedene Interpretationen, die dieses Zeichen zulassen, wodurch nicht exakt geklärt werden kann, welche Bedeutung bei den Waffen von Miho zum Tragen kommt. Grundsätzlich handelt es sich dabei jedoch um eine positiv konnotierte Interpretation.

---

<sup>253</sup> Vgl. Renner, *Sin City ist mein Baby*, Zugriff am 20.11.14.

<sup>254</sup> Vgl. Salisbury, *Artists on Comic Art*, S.170.

<sup>255</sup> Vgl. Brinkmann, Frank Thomas, *Comics und Religion. Das Medium der >>Neunten Kunst<< in der gegenwärtigen Deutungskultur*, Stuttgart: W. Kohlhammer GmbH 1999, S.91.

<sup>256</sup> Vgl. Mc Arthur, Meher, *Reading Buddhist Art. An Illustrated Guide To Buddhist Signs & Symbols*, London: Thames & Hudson 2002, S.129.

Ein weiteres verwendetes Symbol, das in die Geschichte integriert wurde, ist das

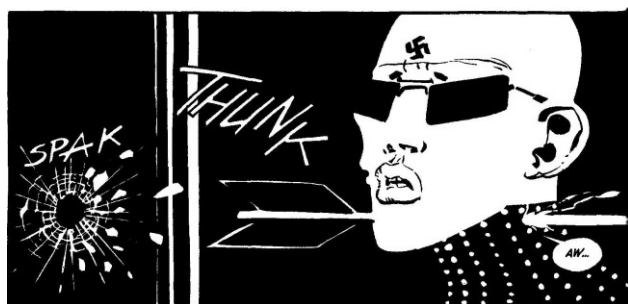


Abb. 53

Hakenkreuz. Ein glatzköpfiger Mann namens Stuka trägt dieses Zeichen auf der Stirn. Es könnte auf die Historie verweisen, ein geschichtliches Ereignis, die Politik dieser Zeit, respektive den Nationalsozialismus. Jedoch könnte

es sich hierbei ebenfalls um eine Swastika handeln, da dieses Zeichen von den Deutschen adaptiert und nur durch eine Drehung auf die Spitze abgeändert wurde.<sup>257</sup> Die Tatsache, dass es am Kopf der Figur immer auf der Ecke steht, könnte als Hinweis auf das Zeichen des NS Regimes gedeutet werden. Vor allem manifestiert sich diese Vermutung durch den Namen der Figur, da Stuka ein Kampfflugzeug der Luftwaffe des zweiten Weltkrieges bezeichnet.<sup>258</sup> Zudem gibt es weitere Verbindungen in der Comicbuchreihe, die auf die Historie verweisen, wie z.B. die Worte: „No fire. Only gas.“<sup>259</sup>, die im sechsten Band vorkommen. Diese Aussage könnte ein Hinweis auf die Vergasung in den Konzentrationslagern sei. Ein Bezug zum Nationalsozialismus ist somit durchaus legitim. Die Konnotation der Figur Stuka fällt durch das Symbol auf seiner Stirn, sowie seinen Namen negativ aus.

Bezieht man die Verbindung zwischen Swastika und Hakenkreuz auf die beiden Elemente im Comic so könnte folgende Interpretation in Betracht gezogen werden: Es könnte ein Anstoß dazu sein, das negativ konnotierte Zeichen wieder seiner ursprünglichen Bedeutung zurückzuführen.<sup>260</sup> Auf jeden Fall wurde das Symbol mit mehrfachem Sinngehalt nicht ohne Grund ausgewählt und diesen beiden unterschiedlichen Figuren zugeschrieben.

Ein anderes Kreuz, das Zeichen für den christlichen Glauben, kommt bei Sin City häufiger vor. Es gibt zahlreiche Comics, welche eine religiöse Thematik in gewisser Weise aufgreifen, was unter anderem durch die Verwendung von

<sup>257</sup> Vgl. Mc Arthur, *Reading Buddhist Art*, S.129.

<sup>258</sup> Vgl. <http://www.imdb.com/title/tt0401792/faq>, Zugriff am 11.01.2015.

<sup>259</sup> Miller, *Booze, Broads, & Bullets*, S.87.

<sup>260</sup> Vgl. <http://www.imdb.com/title/tt0401792/faq>, Zugriff am 11.01.2015.

Symbolen passieren kann.<sup>261</sup> So trägt der Einzelgänger Marv ein Kreuz um den Hals, das durchaus als religiöse Konnotation gesehen werden kann. Der Protagonist ist zwar brutal, doch auch wenn er Sünden begeht, so hat er ethische Werte aus denen die Aggressivität rührt. Dadurch kann nicht von einer absolut streng gläubigen Figur gesprochen werden, jedoch könnte das Kreuz als Zeichen seiner positiven Absichten gesehen werden.

Ein weiterer Aspekt, der für einen religiösen Kontext sorgt, ist das Vorkommen der Bibel. Sowohl physisch, durch die Darstellung des Buches, als Kevin sie liest, als auch inhaltlich durch das Zitat: „*Just like it says in the bible. An eye for an eye.*“<sup>262</sup>, welches zusätzlich durch einen Verweis auf die Bibel eindeutig identifiziert werden kann, wird ein Kontext



Abb. 54

hergestellt. Die Symbolik der Bibel wird hier in beiden Fällen nicht positiv ausgelegt. Der Text soll einen Racheakt als angemessene Strafe darstellen und das Lesen des Buches harmoniert nicht mit den Taten des Verbrechers. Religion kann dem Charakter dieser Figur nicht entsprechen, sondern eventuell kann das Vertiefen in die Bibel der Tarnung oder der Ablenkung dienen, da Roark Junior währenddessen Nancy foltert. Ebenso wie die Beschäftigung des Menschenfressers mit der Bibel keine positive Konnotation hervorruft, so kann das Kreuz vor dem Anwesen des Kardinals Roark als Verweis auf das Böse gedeutet werden.<sup>263</sup> Hier könnte von einem gesellschaftskritischen Aspekt gesprochen werden, der auf das Heucheln nach ethischen Werten aufmerksam macht.

Grundsätzlich deutet die Verwendung der Zeichen auf folgendes hin: In Sin City ist nichts so, wie es auf den ersten Blick aussieht.<sup>264</sup> So wie die Swastika dem Hakenkreuz gegenübergestellt wird und eine gewisse Loslösung der alleinigen

<sup>261</sup> Vgl. Brinkmann, *Comics und Religion*, S.29.

<sup>262</sup> Miller, *Booze, Broads, & Bullets*, S.64.

<sup>263</sup> Vgl. Friedrich, *Frank Miller's Sin City*, S.96.

<sup>264</sup> Vgl. Friedrich, *Frank Miller's Sin City*, S.96.

Konnotation mit dem Nationalsozialismus fordert, sowie eine Zurückführung zur ursprünglichen Bedeutung bewirken soll, so darf ein Kreuz nicht alleine für religiöse Werte stehen, sondern muss anderweit interpretiert werden und gegebenenfalls auch als negativer Hinweis verstanden werden.

## Resümee

Wie gezeigt wurde hat der analysierte Stoff einen Medienwechsel auf eine besondere Art vollzogen. Sin City wird sogar als charakteristisches Beispiel, für ein neues Austauschverhältnis zwischen Film und Comic verwendet.<sup>265</sup> Abschließend sollen nun die gewonnenen Ergebnisse der Arbeit zusammengefasst werden.

Im ersten Kapitel wurde erläutert, welche intermedialen Phänomene bei der Verfilmung der Comicbuchreihe Sin City relevant sind. Es handelt sich sowohl um einen Medienwechsel, da der Inhalt übertragen wurde, als auch um intermediale Bezüge, da formale Elemente transportiert wurden. Als Überbegriff, der beide Aspekte verbindet, kann der Terminus Transmedialität verwendet werden, wodurch dieser Begriff für die Beschreibung des Phänomens von Sin City passend ist.

Danach wurde der Fokus auf den Comic gelegt, wobei die Beschäftigung mit der Comictheorie erläuterte, dass Sin City denselben Wandel bezüglich seiner Publikation durchmachte, wie der Comic in der Historie. Vorab wurde er in ein anderes Medium inkludiert, da er in einem Magazin abgedruckt wurde und später erschien er eigenständig in einer Buchreihe. Aufgrund seines Erscheinungsdatums, sowie seiner inhaltlichen Thematik, ist der Comic dem Zeitalter der Modern Age zuzuordnen. Die Betrachtung der Narration lieferte das Ergebnis, dass die Zusammensetzung des Comics aus Bild und Text sowohl eine simultane, als auch sukzessive Wahrnehmung beim Rezipienten erzeugt, wodurch von einem Bildlesen gesprochen werden kann. Außerdem muss der Leser durch seine Eigenleistung die fehlende Information des Rinnsteins imaginieren. Diese Tatsache macht den Comic zu einem narrationsindizierenden Medium. Der Film wird derselben Kategorie zugeordnet, da bei beiden das Verhältnis von vorgegebener Information und kognitiv erstellten Verbindungen ungefähr gleich groß ist.

---

<sup>265</sup> vgl. Rauscher, *Das Marcel Universum im Film*, S.70.

Die historische Beziehungsgeschichte von Comic und Film brachte die ersten Ergebnisse für die Forschungsfragen. Dem Comic ist nicht zwingend im Vorhinein Filmisches inhärent, da sein erster Bezug zu einem Medium, der zu der Zeitung war. Jedoch weist er eine starke Affinität zum Film auf, da bereits früh eine Verbindung zwischen den beiden entstand. Eine Weiterführung des Films durch den Comic ist ebenso fraglich. Es kann eher vom Bedienen der formalen Eigenschaften, also einem intermedialen Bezug, gesprochen werden. Statt die Frage zu stellen, welches Medium das andere weiterführt, ist es ratsamer ihre Beziehung zueinander als ein gegenseitiges Verhältnis der Beeinflussung zu bezeichnen. Sowohl der Comic als auch der Film nutzen die Elemente des anderen. Der Film setzt die Schrifttechnik oder besser gesagt die Sprechblase ein, er arbeitet mit vielen Schnitten statt Kamerafahrten und lässt Objekte hervortreten, indem er Hintergründe eliminiert. Der Comic wandelte Filme in Bildgeschichten um, erhält die Ebene der Bewegung bei Funny Films und arbeitet mit den Einstellungsgrößen, indem er diese Begriffe anwendet.

Nach diesem beschriebenen Beziehungsverhältnis der beiden Medien hat das vierte Kapitel den Film Noir fokussiert. Trotz der Definitionsproblematik konnte anhand einiger Merkmale ein Zusammenhang zwischen Sin City und dem Genre hergestellt werden. Die Thematisierung von Gewalt und Verbrechen, das pessimistische Weltbild, die Betrachtung der Gefühle des Protagonisten, die Fehlschläge der Antihelden, die Machtlosigkeit, die Stadt als Labyrinth, das Spiel mit Licht und Schatten und die Farbgestaltung sind einige Beispiele, die untermauern, dass die Zuordnung zum Noir legitim ist.

Vor allem der analytische Teil der Arbeit brachte Ergebnisse, welche für die gestellten Forschungsfragen relevant waren. Comic und Film weisen eine starke inhaltliche Konvergenz auf. Lediglich ein paar Kürzungen, wie fehlende Panels oder kurze Szenen, wurden ausgelassen. Wie herausgearbeitet wurde, hätten diese jedoch nur die Eindrücke verstärkt, wodurch ihre Auslassung zu keinen großen inhaltlichen Veränderungen führt. Ebenso konnten Erweiterungen der Geschichte aufgezeigt werden, die keine Abänderung der Geschichte, sondern eine Verlängerung bewirken, wodurch der Film den Comic in diesen Sequenzen weiterführt. Dementsprechend wurde bei der Verfilmung sehr werkgetreu

gearbeitet, obwohl einzelne Verluste, sowie Mehrwerte beim Medienwechsel entstanden sind. Die neue Reihenfolge der Comicbände führt zu einer Chronologie, die einen realistischeren Zeitablauf der Geschichten zur Folge hat. Durch die Verfilmung entsteht diesbezüglich eine Erweiterung. Die Erzählweise von Comic und Film, ist durch die übernommene Perspektive der Protagonisten ähnlich. Verbindungen werden ebenso geschaffen und die Kneipe bleibt das Zentrum der Figuren, jedoch werden die Kontexte zwischen den Geschichten anders hergestellt, als beim Comic. Als Verlust konnte die Suche des Lesers nach Verbindungen verdeutlicht werden und die neu geschaffenen Kontexte stellen einen Mehrwert dar.

Die Betonung, dass der Film eine am Buch orientierte Produktion ist, lässt darauf schließen, dass vor allem die Verfilmung eine Weiterführung des Comics darstellt und nicht umgekehrt. Anhand von formalen Kriterien konnte diese These verifiziert werden: Das vorrangig eckige Bildmaterial konnte gut in den Film übertragen werden, auch wenn die Proportionen der Panels an den Bildschirm angepasst werden mussten. Die Kameraeinstellungen wurden nach der Größe der Bilder ausgewählt, um einen möglichst gleichen Ausschnitt zu erhalten. Panelüberlagerung sowie ihre Gleichzeitigkeit werden durch nacheinander abgespielte Bilder übersetzt, wodurch ein Verlust bei der Verfilmung entsteht. Trotzdem werden die Bilder der Vorlage zum größten Teil visuell so übernommen, wie sie gedruckt wurden. Die medialen Möglichkeiten müssen bei der Verlagerung in das andere Medium mitgedacht werden. Sprechblasen werden durch direkte Dialoge übersetzt, Kommentare, sowie Gedanken durch das Voice Over und Onomatopöien durch Geräusche. Ein formaler Unterschied, der einen Verlust der Optik, durch die fehlende Schrift und einen Mehrwert der Akustik, durch den zusätzlichen Hörraum zur Folge hat. Auch die musikalische Untermalung zur Herstellung einer Atmosphäre ist ein Element, welches durch den Medienwechsel hinzukommt. Weiters wurde der Stil des Comics durch die Wahl des Greenscreen Verfahrens optimal umgesetzt. Die Nachbearbeitung in den Nichtfarben und der dadurch entstehende hohe Kontrast stellen eine formale Übertragung der Eigenschaften des Comics dar. Die Reduzierung auf wenige Farbwerte ist eine Erweiterung der Kolorierung der Bücher. Der letzte, jedoch sehr essentielle Mehrwert, der durch die Verfilmung entsteht, ist die Ebene der

Bewegung. Die statische grafische Darstellung, die zwar durch visuelle Elemente versucht eine dynamische Wirkung zu erzielen, wird durch den Ablauf des Films zu einer fortlaufenden Bewegung. In diesem Punkt führt der Film den Comic durch seine medialen Möglichkeiten weiter.

Zum Schluss konnte Sin City kulturwissenschaftlich verortet werden, wodurch gesellschaftliche Kritik, die Bedeutung von Symbolen, Verweise zur Historie und dem Autor offengelegt wurden.

Fazit:

Historisch gesehen hat der Comic im Vorhinein keine filmische Merkmale und auch der Film führt den Comic nicht weiter. Eher lässt sich von einer gegenseitigen Beeinflussung sprechen.

In Bezug auf den analysierten Stoff Sin City ist von einer Weiterführung des Comics durch den Film zu sprechen, da dieser als Film in Buchform verarbeitet wurde. Trotzdem gingen durch den Medienwechsel Aspekte verloren, doch andere wurden dadurch gewonnen.

## Quellenverzeichnis

Arnheim, Rudolf, *Film als Kunst*, München (u.a.): Hanser 1974.

Balme, Christopher/ Markus Moninger (Hg.), *Crossing Media. Theater - Film - Fotografie - Neue Medien*, München: ePodium Verlag 2004.

Bicker, Mathis (Hg.), *Prinzip Synthese: der Comic*, Bonn: Weidle 2011.

Bolter, Jay David/ Richard Grusin, *Remediation: Understanding new media*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press 1999.

Booker, M. Keith, *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*, Volume 1: A-L, California: Greenwood 2010.

Bould, Mark, *Film noir: from Berlin to Sin City*, London: Wallflower 2005.

Brinkmann, Frank Thomas, *Comics und Religion. Das Medium der >>Neunten Kunst<< in der gegenwärtigen Deutungskultur*, Stuttgart: W. Kohlhammer GmbH 1999.

Caneppele, Paolo/ Günter Krenn, *Film ist Comics : Wahlverwandschaften zweier Medien. Die Projektionen des Filmstars Louise Brooks in den Comics von John Striebel bis Guido Crepax*, Wien: Filmarchiv Austria 1999.

Compart, Martin, *Paint it Black. eine multimediale Betrachtung zu einer Noir-Theorie*, in: Compart, Martin (Hg.), *Noir 2000: ein Reader*, Köln: DuMont 2000.

Delleuze, Gilles, *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1997.

Dittmar, Jakob F., *Comic Analyse*, Konstanz: UVK Univ.-Verlags GesmbH Konstanz, 2008.

Eder, Barbara/ Elisabeth Klar/ Ramón Reichert (Hg.), *Theorien des Comics. Ein Reader*, Bielefeld: transcript Verlag, Kultur- und Medientheorie 2011.

Eisner, Will, *Grafisches Erzählen. Graphic Storytelling*, Wimmelbach: ComicPress Verlag 1998.

Eisner, Will, *Mit Bildern erzählen. Comics & sequential art*, Wimmelbach: ComicPress Verlag 1995.

Faulstich, Werner, *Filmgeschichte*, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2005.

Feige, Marcel (Hg.), *Das kleine Comic-Lexikon. Die schönsten Comics, die besten Zeichner, die witzigsten Texte*, Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2005.

Fischer-Lichte, Erika, *Die Zeichensprache des Theaters. Zum Problem theatralischer Bedeutungsgenerierung*, in: Möhrmann, Renate (Hg.),

Theaterwissenschaft heute. Eine Einführung, Berlin: Dietrich Reimer Verlag 1990.

Fischer-Lichte, Erika/ Doris Kolesch/ Matthias Warstat (Hg.), *Metzler Lexikon Theatertheorie*, Stuttgart Weimar: Verlag J.B. Metzler 2005.

Fischer-Lichte, Erika, *Die Zeichensprache des Theaters. Zum Problem theatralischer Bedeutungsgenerierung*, in: Möhrmann, Renate (Hg.), Theaterwissenschaft heute. Eine Einführung, Berlin: Dietrich Reimer Verlag 1990.

Friedrich, Hans-Edwin, *Frank Miller's Sin City. Transformationsprozesse zwischen Graphic Novel und Film*, in: Meurer, Ulrich (Hg.), Übersetzung und Film. Das Kino als Translationsmedium, Bielefeld: transcript Verlag 2012.

Frieling, Heinrich, *Mensch und Farbe. Wesen und Wirkung von Farben in allen menschlichen und zwischenmenschlichen Bereichen*, Zürich (u.a.): Muster-Schmidt Verlag<sup>2</sup> 2006.

Fuchs, Wolfgang J., *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, München: Moos 1971.

Grob, Norbert, *Filmgenres Film Noir*, Stuttgart: Reclams Universal-Bibliothek 2008.

Grünewald, Dietrich, *Comics. Grundlagen der Medienkommunikation*, Tübingen: Niemeyer 2000.

Guteser, Michael, *Magic Marvel Moments*, in: Friedrich, Andreas (Hg.), Superhelden zwischen Comic und Film, München: Ed. Text + Kritik 2007.

Hermann, Christine, *Wenn der Blick ins Bild kommt*, in: Eder, Barbara/ Elisabeth Klar/ Ramón Reichert (Hg.), Theorien des Comics. Ein Reader, Bielefeld: transcript Verlag, Kultur- und Medientheorie 2011.

Hickethier, Knut, *Film- und Fernsehanalyse*, Stuttgart: J.B.Metzler<sup>4</sup> 2007.

Hoppeler, Stephanie/ Lukas Etter/ Gabriele Rippl, *Intermedialität in Comics*, in: Ditschke, Stephan (Hg.), Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Bielefeld: transcript Verlag 2009.

Kattenbelt, Chiel, *Multi-, Trans- und Intermedialität: Drei unterschiedliche Perspektiven auf die Beziehungen zwischen den Medien*, in: Schoenmakers, Henri/ Stefan Bläske/ Kay Kirchmann/ Jens Ruchatz (Hg.), Theater und Medien. Grundlagen- Analysen- Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme, Bielefeld: transcript Verlag 2008.

Kronsbein, Bernd, *Abseits der Superhelden: Amerikanische Crime-Noir-Comics in den 90ern*, in: Compart, Martin (Hg.), Noir 2000: ein Reader, Köln: DuMont 2000.

Mahne, Nicole, *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2007.

Martinez, Matias, *Handbuch Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte*, Stuttgart: Metzler 2011.

Matzker, Reiner, *Ästhetik der Medialität. Zur Vermittlung von künstlerischen Welten und ästhetischen Theorien*, Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag 2008.

Mc Arthur, Meher, *Reading Buddhist Art. An Illustrated Guide To Buddhist Signs & Symbols*, London: Thames & Hudson 2002.

McCloud, Scott, *Understanding Comics. The invisible art*, New York: Harper Perennial 1994.

Meteling, Arno, *Bilder zwischen Raum und Zeit. Der Comic im/als Film*, in: Kirchmann, Kai/ Jens Ruchatz (Hg.), *Medienreflexion im Film. Ein Handbuch*, Bielefeld: transcript Verlag 2014.

Meyers, Lexikonredaktion (Hg.), *Duden. Das neue Lexikon in zehn Bänden*, 2.Bd, Mannheim (u.a.): Dudenverlag<sup>3</sup> 1996.

Miller, Frank, *Booze, Broads, & Bullets*, Milwaukee: Dark Horse Books<sup>3</sup> 2010.

Monaco, James/ Hans-Michael Bock, *Film Verstehen. Das Lexikon. Die wichtigsten Fachbegriffe zu Film und Neuen Medien*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag 2011.

Münsterberg, Hugo, *Das Lichtspiel. Eine Psychologische Studie 1916*, Hg. Jörg Schweinitz, Wien: Synema 1996; (Orig. *The Photoplay. A Psychological Study*. New York, London: D. Appleton and Company 1916).

Panofsky, Erwin, *Stil und Medium im Film & die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers*, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag GmbH 1999.

Paech, Joachim, *Die Spur der Schrift und der Gestus des Schreibens im Film*, in: Roloff, Volker/Skarlett Winter (Hg.), *Godard intermedial*, Tübingen: Stauffenberg 1997.

Peirce, Charles S., *Semiotische Schriften. Band 1. 1865-1903*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2000.

Platthaus, Andreas, *Die 101 wichtigsten Fragen. Comics und Manga*, München: Verlag C.H.Beck oHG 2008.

Rauscher Andreas, *Das Marcel Universum im Film*, in: Friedrich, Andreas (Hg.), *Superhelden zwischen Comic und Film*, München: Ed. Text + Kritik 2007.

Rajewsky, Irina O., *Intermedialität*, Tübingen: Francke 2002.

Rajewsky, Irina O., *Intermedialität und Remediation. Überlegungen zu einigen Problemfeldern der jüngeren Intermedialitätsforschung*, in: Paech, Joachim/ Jens Schröter (Hg.), *Intermedialität Analog/Digital, Theorien – Methoden – Analysen*, München: Wilhelm Fink 2007.

Reichert, Ramón, *Im Kino der Humanwissenschaften. Studien zur Medialisierung wissenschaftlichen Wissens*, Bielefeld: transcript Verlag 2007.

Richardson, Mike (Hg.), *Frank Miller: The Art Of Sin City*, Milwaukie, Oregon: Dark Horse Comics 2002.

Richter, Sebastian, *digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action*, Bielefeld: transcript Verlag 2008.

Riha, Karl, *Zok Roarr wumm. Zur Geschichte der Comics-Literatur*, Steinbach: Anabas-Verl. Kämpf. 1970.

Salisbury, Mark, *Artists on Comic Art*, London: Titan Books 2000.

Schmitz-Emans, Monika, *Literatur-Comics zwischen Adaptation und kreativer Transformation*, in: Ditschke, Stephan (Hg.), *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Bielefeld: transcript Verlag 2009.

Schröter, Jens, „Intermedialität. Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs“, *montage/av. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Lust am Dokument, Jg.7. Nr.2, 1998, S.129-154.

Simonis, Anette, *Intermediales Spiel im Film. Ästhetische Erfahrung zwischen Schrift, Bild und Musik*, Bielefeld: transcript Verlag 2010.

Spicer, Andrew, *Film Noir*, Harlow [u.a.]: Longman 2002.

Strouhal, Felix, *Stream of Comicness*, in: Eder, Barbara/ Elisabeth Klar/ Ramón Reichert (Hg.), *Theorien des Comics. Ein Reader*, Bielefeld: transcript Verlag, Kultur- und Medientheorie 2011.

Sulzbacher, Laura/ Monika Socha, *Forschungsübersicht zum unzuverlässigen, audiovisuellen und musikalischen Erzählen im Film*, in: Kaul, Susanne/ Jean-Pierre Palmier/ Timo Skrandies (Hg.), *Erzählen im Film. Unzuverlässigkeit – Audiovisualität – Musik*, Bielefeld: transcript Verlag 2009.

Wendt, Holger, *Was sehen wir, wenn wir nichts sehen?*, in: Bicker, Mathis (Hg.), *Prinzip Synthese: der Comic*, Bonn: Weidle 2011.

Werner, Paul, *Film Noir und Neo Noir*, München: Vertigo Verlag 2005.

Wiesing, Lambert, *Outcault. Die Erfindung des Comic*, Bochum (u.a.): Ch. A. Bachmann Verlag 2010.

Wolf, Werner, *Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik. Ein Beitrag zu einer intermediären Erzähltheorie*, in: Nünning, Vera/ Ansgar Nünning (Hg.), *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*, Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier 2002.

## Onlinequellen

Davis, Johnny, „Icon: Frank Miller“, *British GQ*, Februar 2009, <http://www.gq-magazine.co.uk/entertainment/articles/2012-04/28/frank-miller-sin-city-batman-comics-300-the-spirit>, Zugriff am 22.12.2014.

Paech, Joachim, *Wie kommt Bewegung in die Bilder? Von bewegten Bildern zum Bewegbild des Kinos*, <http://www.joachim-paech.com/wp-content/uploads/2010/11/BewegungindenBildernVortragBasel.pdf>, Zugriff am 10.10.2014.

Phares, Heather, *Soundtrack Review*, <http://www.allmusic.com/album/sin-city-original-motion-picture-soundtrack-mw0000255715>, Zugriff am 02.01.2015.

Rehfeld, Nina, Interview mit Frank Miller, *Die Griechen hatten Götter, wir haben Supermänner*, Spiegel Online, 13.08.2008, <http://www.spiegel.de/kultur/literatur/comic-kultautor-frank-miller-die-griechen-hatten-goetter-wir-haben-supermaenner-a-571473.html>, Zugriff am 21.11.2014.

Renner, Andreas, Interview mit Frank Miller, *Sin City ist mein Baby*, Spiegel Online, 09.08.2005, <http://www.spiegel.de/kultur/kino/interview-mit-frank-miller-sin-city-ist-mein-baby-a-368953.html>, Zugriff am 20.11.14.

Schrader, Paul, *Notes on film noir*, Film Comment, Spring 1972, <http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic1069028.files/Schrader%20on%20Notes%20on%20Film%20Noir.pdf>, Zugriff am 17.4.2013

[http://de.wikipedia.org/wiki/Sin\\_City\\_\(Comic\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Sin_City_(Comic)), Zugriff am 02.09.2014.

<http://www.imdb.com/title/tt0401792/faq>, Zugriff am 11.01.2015.

<http://moebiusgraphics.com/comics/darkhorsepresents.php>, Zugriff am 13.01.2014.

## Filmverzeichnis

*Sin City*, Regie: Robert Rodriguez/ Frank Miller, Special Guest Director: Quentin Tarantino, DVD-Video [Recut XXL-Edition], Buena Vista Home Entertainment 2006, (Orig. Sin City, USA 2005).

## Comicverzeichnis

Miller, Frank, *The Hard Goodbye*, Milwaukie: Dark Horse Books<sup>3</sup> 2010.

Miller, Frank, *A Dame To Kill For*, Milwaukie: Dark Horse Books<sup>3</sup> 2010.

Miller, Frank, *That Yellow Bastard*, Milwaukie: Dark Horse Books<sup>3</sup> 2010.

Miller, Frank, *The Big Fat Kill*, Milwaukie: Dark Horse Books<sup>3</sup> 2010.

Miller, Frank, *Booze, Broads, & Bullets*, Milwaukie: Dark Horse Books<sup>3</sup> 2010.

## Abbildungsverzeichnis

|                                                                                                                                |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Abb. 1: Übersicht Intermedialitätsbegriffe © Stefanie Künzel .....                                                             | 15 |
| Abb. 2: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, „15 minute flic school“, 8‘38“ .....                                        | 60 |
| Abb. 3: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, 3‘24“ .....                                                                 | 66 |
| Abb. 4: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, 3‘27“ .....                                                                 | 66 |
| Abb. 5: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, 3‘29“ .....                                                                 | 66 |
| Abb. 6: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, 3‘43“ .....                                                                 | 67 |
| Abb. 7: Miller, <i>That Yellow Bastard</i> , S.113 .....                                                                       | 67 |
| Abb. 8: Miller, <i>That Yellow Bastard</i> , S.38 .....                                                                        | 68 |
| Abb. 9: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, 9‘41“ .....                                                                 | 69 |
| Abb. 10: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez,<br>„How it went down convincing Frank Miller to make the film“ 5‘11“ ..... | 72 |
| Abb. 11: Miller, <i>The Hard Goodbye</i> , S.162 .....                                                                         | 73 |
| Abb. 12: Miller, <i>The Hard Goodbye</i> , S.51 .....                                                                          | 75 |

|                                                                                           |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Abb. 13: Miller, <i>A Dame To Kill For</i> , S.168 .....                                  | 75 |
| Abb. 14: Miller, <i>That Yellow Bastard</i> , S.141 .....                                 | 75 |
| Abb. 15: Miller, <i>The Big Fat Kill</i> , S.104 bzw. 113 .....                           | 76 |
| Abb. 16: Miller, <i>The Hard Goodbye</i> , S.172 .....                                    | 80 |
| Abb. 17: Miller, <i>The Big Fat Kill</i> , S.139 .....                                    | 80 |
| Abb. 18: Miller, <i>That Yellow Bastard</i> , S.170 .....                                 | 81 |
| Abb. 19: Miller, <i>That Yellow Bastard</i> , S.19 .....                                  | 83 |
| Abb. 20: Miller, <i>That Yellow Bastard</i> , S.180 .....                                 | 83 |
| Abb. 21: Miller, <i>Booze, Broads, &amp; Bullets</i> , S.29 .....                         | 85 |
| Abb. 22: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, 33“ .....                             | 85 |
| Abb. 23: Miller, <i>The Hard Goodbye</i> , S.115 .....                                    | 86 |
| Abb. 24: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, 27‘41“ .....                          | 86 |
| Abb. 25: Miller, <i>The Hard Goodbye</i> , S.103 .....                                    | 86 |
| Abb. 26: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, 27‘17“ .....                          | 86 |
| Abb. 27: Miller, <i>The Hard Goodbye</i> , S.61 .....                                     | 88 |
| Abb. 28: Miller, <i>That Yellow Bastard</i> , S.21 .....                                  | 89 |
| Abb. 29: Miller, <i>That Yellow Bastard</i> , S.109 .....                                 | 89 |
| Abb. 30: Miller, <i>The Hard Goodbye</i> , S.114 .....                                    | 91 |
| Abb. 31: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, 27‘28“ .....                          | 91 |
| Abb. 32: Miller, <i>The Hard Goodbye</i> , S.74 .....                                     | 93 |
| Abb. 33: Miller, <i>The Big Fat Kill</i> , S.129 .....                                    | 96 |
| Abb. 34: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, 1h12‘58“ .....                        | 97 |
| Abb. 35: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, „all greenscreen version“, 1‘54“ .... | 98 |
| Abb. 36: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, „all greenscreen version“, 2‘03“ .... | 99 |
| Abb. 37: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, 16‘16“ .....                          | 99 |

|                                                                                             |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Abb. 38: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, „all greenscreen version“, 5‘48“ .....  | 99  |
| Abb. 39: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, 54‘29“ .....                            | 99  |
| Abb. 40: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, all greenscreen version, 6‘00“ .....    | 100 |
| Abb. 41: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, „15 minute flic school“, 7‘29“ .....    | 100 |
| Abb. 42: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, „15 minute flic school“, 7‘29“ .....    | 101 |
| Abb. 43: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, „15 minute flic school“, 7‘31“ .....    | 101 |
| Abb. 44: Miller, <i>That Yellow Bastard</i> , S.156 .....                                   | 102 |
| Abb. 45: Miller, <i>That Yellow Bastard</i> , S.128 .....                                   | 102 |
| Abb. 46: Miller, <i>That Yellow Bastard</i> , S.94 .....                                    | 102 |
| Abb. 47: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, „all greenscreen version“, 11‘14“ ..... | 103 |
| Abb. 48: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, 1h46‘29“ .....                          | 103 |
| Abb. 49: Miller, <i>That Yellow Bastard</i> , S.195 .....                                   | 103 |
| Abb. 50: <i>Sin City</i> , Regie: Robert Rodriguez, 1h08‘32“ .....                          | 104 |
| Abb. 51: Miller, <i>That Yellow Bastard</i> , S.42 .....                                    | 108 |
| Abb. 52: Miller, <i>That Yellow Bastard</i> , S.128 .....                                   | 109 |
| Abb. 53: Miller, <i>The Big Fat Kill</i> , S.158 .....                                      | 112 |
| Abb. 54: Miller, <i>That Yellow Bastard</i> , S.193 .....                                   | 113 |

## Abstract

Im Zentrum der vorliegenden Diplomarbeit stehen der Medienwechsel und die Medienadaptionen zwischen Comic und Film. Diese werden anhand des Stoffes von Sin City dargelegt, indem die Graphic Novel mit ihrer gleichnamigen Verfilmung verglichen wird und als Beispiel dient. Die Forschungsfragen beziehen sich auf die Verbindung der beiden Medien und sollen erläutern, ob der Comic im Vorhinein filmische Merkmale impliziert, oder der Film grundsätzlich eine Weiterführung des Comics ist. Ebenso soll geklärt werden welchen Verlust, sowie Mehrwert der Medienwechsel zur Folge hat.

Dazu beinhaltet die Arbeit folgende theoretische Ansätze, die Sin City im medialen Diskurs verorten: Begriffsdefinitionen der Intermedialitätsforschung, Teile der aktuellen Comictheorie, historische Aspekte die Comic und Film in Beziehung setzen und die Genredefinition des Film Noir. Im Anschluss folgt die Analyse, welche sowohl inhaltliche als auch formale Konvergenzen und Divergenzen zwischen den beiden Fassungen herausfiltert und dadurch darlegt, welche Veränderungen durch den Medienwechsel auftreten.

In the center of the present diploma thesis are the media change and media adaptations between comic and film. They will be explained on the basis of the substance of Sin City, by comparing the graphic novel with the homonymous film version and this should serve as an example. The research questions refer to the connection of the two media and should explain, if the comic includes in advance cinematic features, or if the film is a basically continuation of the comic. Likewise it aims to clarify what deficits as well as additional values the media change caused by.

For that, the paper includes the following theoretical approaches, to situate Sin City in the media discourse: Definitions of intermediality research, parts of the current comic theory, historical aspects that set comic and movie in relation and the definition of the genre film noir. Subsequent the analysis follows, which filters out content and formal convergences and divergences between the two versions and thereby sets, which changes occur through the media transformation.

## **Curriculum Vitae**

Künzel, Stefanie

\* 1988 Wien

Österreich

### **Ausbildung:**

ab 09/2007 Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaften

2002 – 2007 Höhere Bundeslehranstalt für Mode und Kunst

1998 – 2002 Goethegymnasium Astgasse