



GULP! GOAL! KLAPPE!

Kino und Comics



Willkommen zu dieser Messe über Kino und Comics: zwei Ausdrucksformen, die die gleichen Geschichten und von den gleichen Figuren auf vollkommen unterschiedliche Weise erzählen können. Um den Sinn dieser Reise in jeder Hinsicht zu verstehen, laden wir Sie ein, zuerst das Caffè Torino zu besuchen, wo Sie kurze Erklärungen und dazu eine Art Quiz finden werden. Begeben Sie sich dann in den Animationskinobereich und steigen Sie danach entlang der Rampe bis ganz nach oben hinauf (dort finden Sie auch die Lösung des Quiz).

Einleitung (Saal des Caffè Torino)

Kino und Comic sind zwei grundlegend verschiedene Sprachen, fast jeweils das Gegenteil des anderen, und doch leben beide von Bildern und Worten. Das Kino zieht den Zuschauer durch die Kraft der sich bewegenden Bilder und der Klänge in seinen Bann und gibt ihm seine Erzählzeiten vor. Der Comic dagegen ist unbeweglich auf dem Papier festgehalten. Die Gefühle entspringen im Leser, der die Lesezeiten wählen kann und in seinem Inneren die Klänge erzeugen muss, die ihm von den in Bildunterschriften und Sprechblasen enthaltenen Worten und auch von Lautmalereien suggeriert werden (gulp zum Beispiel, wenn jemand vor Verblüffung schluckt).

Comic und Kino entstanden beide gegen Ende des 19. Jahrhunderts. Während das Kino sich an alle wandte, richtete sich der Comic insbesondere an Einwanderer, häufig aus allen Teilen der Welt in die USA gelangte Analphabeten, die in den Tageszeitungen Comicgeschichten fanden, die sie direkt betrafen. So auch die erste Comicfigur: Yellow Kid, ein Junge, der in einem armen Viertel von New York lebt. Aufgrund des beim ungebildeten Publikum erzielten Erfolges, wurde die Sprache des Comics als einfache Sprache betrachtet und bis vor gar nicht langer Zeit wurde dieser Sprache von Erziehern und gebildeteren Schichten unverhohlene Ablehnung entgegengebracht.

Die eigentliche Magie des Comics liegt in jenem weißen Raum, der eine Zeichnung von der anderen trennt. Es liegt beim Leser, die unterschiedlichen Abbildungen zu verbinden, die die Erzählung bilden. Nicht umsonst verwendeten in den fünfziger Jahren viele Comics Bildunterschriften, um das Lesen zu erleichtern und zu erklären, was von den Bildern bereits erzählt wurde. In den sechziger und siebziger Jahren entwickelte sich der Comic dank einiger großer Autoren weiter, die weniger auf die beschreibende Verwendung der Bildunterschriften zurückgriffen. Dieser Schritt wurde von vielen als eine Annäherung des Comics an die Sprache des Kinos betrachtet.

Doch Kino und Comic sind sich im Laufe ihrer Geschichte unablässig gegenseitig gefolgt und haben sich nachgeahmt. Die Bildaufnahmen waren ursprünglich unbeweglich und stellten im Kino wie im Comic genau wie im Theater die gesamte Szene dar. Doch dann fanden die beiden Sprachstile immer kühnere und überraschendere Ausdrucksformen, indem sie auf das Bewusstsein des Zuschauers und des Lesers abzielten. Das Kino zum Beispiel durch die Bewegung der Kamera und die Arbeit beim Zusammenschneiden der Szenen, die Comics durch verschiedene Formen der Bilder und Zeichnungen. In vielen Fällen wurden dabei die Regeln des Markts berücksichtigt.

Diese Ausstellung möchte die Beziehung zwischen Kino und Comic ergründen, vor allem ab den sechziger Jahren, und dabei versuchen zu verstehen, auf welche Weise eine Welt, die auch dank der subjektiven Wahrnehmung des Lesers zum Leben erwacht, bei der filmischen Darstellung „objektiv“ werden kann. Es handelt sich um eine sehr komplexe und gerade deshalb auch sehr interessante Frage. Im Laufe der Ausstellung werden zahlreiche Filmszenen gezeigt, die direkt mit Comic-Strips in Verbindung stehen. Darüber hinaus werden auch weitere Möglichkeiten des Zusammenspiels der beiden Ausdrucksformen untersucht, bis zu einem Experiment als Schlussakt. Viel Spaß beim Lesen und Ansehen!

Animation (Animationskinosaal – Cinema d'Animazione)

Die hier ausgestellten durchsichtigen Folien werden im Fachjargon „Cels“ genannt. Vor dem Einsatz des Computers wurden die Figuren auf die Cels gezeichnet und dann über dem jeweiligen Hintergrund fotografiert. Mit der Cel entstand 1914 in den Vereinigten Staaten die Animationsbranche. Auf diese Weise sind viele Comicfiguren zu Stars der Kinoleinwand geworden: neben zahlreichen anderen auch die Peanuts und Lupin III. Andere Figuren dagegen, die für das Kino erschaffen wurden, haben es später auf Papier geschafft, wie Mickey Maus und Vip, die Figur von Bruno Bozzetto, die 1968 für den Film VIP – Mein Bruder, der Supermann entstand.

Little Nemo (Wendeltreppe)

Winsor McCay ist einer der ersten und größten Künstler der Geschichte des Comics und des Animationskinos. Seine berühmteste Figur ist Little Nemo (Kleiner Niemand), die 1905 zum ersten Mal auf den Seiten des New York Herald erscheint. Seine fantastischen Abenteuer enden immer mit einem abrupten Aufwachen: es war alles nur ein (wunderschöner) Traum. 1911 drehte Winsor McCay als Pionier der Animation einen Film, für den er Abertausende von Zeichnungen anfertigte (wie man in der Realverfilmung sieht, in dem der Film über Little Nemo aus einer Wette mit Freunden hervorgeht). Zusammen mit Nemo sehen wir Flip, den Clown, den schwarzen Imp und die Prinzessin von Schlummerland, der Stadt der Träume.

Die Filmklassiker (Rampe 1)

In den sechziger Jahren erlebte die Welt der Comics den Erfolg der „Comics für Erwachsene“, wie Diabolik, Kriminal, Satanik und die Monatszeitschrift Linus mit Valentina, Barbarella und Dick Tracy. Unsere Reise beginnt genau hier, zwischen Genre- und Avantgardefilm.

Vor dem Aufkommen der digitalen Effekte zeigten die Anzüge der Superhelden Falten. Viele Interpretationen erwiesen sich als banal und spiegelten das, was mit der Zeichnung geschaffen worden war, kaum wider. Auch große US-amerikanische Regisseure gaben angesichts der Schwierigkeit, die unbestimmte Wirklichkeit von Comics neu auszulegen, klein bei. Die besten Beweise lassen sich in dem Science-Fiction-Film aus dem Jahr 1968, Barbarella, und in den kabarettartigen Improvisationen der Sturmtruppen finden. Und dann in den wunderbaren Farben von Vittorio Storaro für den Dick Tracy von Warren Beatty aus dem Jahr 1990.

Auf dem Bildschirm werden Fotos aus dem Film Diabolik von 1968 und aus dem nie verwirklichten Film von 1965, aus dem Film Baba Yaga, mit dem Autor des Comics Guido Crepax und aus Barbarella, der in Cinecittà gedreht wurde, gezeigt.

Die zeichentrickfilme (Rampe 2)

Früher waren mit Zeichentrickfilmen vor allem Filme für Kinder gemeint, doch sie stellten auch eine große Investition für die Produzenten dar, da die Herstellung von Trickfilmen im Vergleich zu Realverfilmungen länger dauert. An den Erfolg eines Comics anzuknüpfen konnte daher eine gute Lösung sein.

Ein Trickfilm im Kino war früher auch ein Ereignis. Dies galt für den ersten Asterix-Film von 1967, Charlie Brown und seine Freunde von 1969 mit den berühmten Kindern von Charles M. Schulz und Fritz the cat von 1972, der in „die Porno-Katze“ umgetauft wurde, der erste Trickfilm, der erst ab 18 freigegeben war. Fritz entsteht auf den provozierenden Seiten von Robert Crumb, der den Film, der von ihm als reiner Kommerz betrachtet wurde, so sehr verabscheute, dass er als Reaktion darauf einen Comic zeichnete, in dem Fritz von einer seiner Liebhaberinnen umgebracht wird.

Frankreich hat immer an die Animationsbranche geglaubt. Asterix ist die Comicfigur, die am häufigsten auf der Kinoleinwand erschien und es in 50 Jahren vom Papier auf den

Computer geschaffen hat. Auch der Animationsfilm Corto Maltese wurde in Frankreich gedreht und entstammt einer Fernsehserie. Persepolis und Arrugas (Runzeln) sind Kinoverfilmungen der gleichnamigen Comic-Romane. Beim ersten handelt es sich um die Autobiografie der im Iran geborenen und in Frankreich eingebürgerten Marjane Satrapi. Arrugas erzählt die Geschichte eines an Alzheimer erkrankten alten Mannes. Paco Roca, der Autor des Comics, hat am Drehbuch des Films mitgearbeitet.

Manga und Anime (Rampe 3)

Wendet sich der US-amerikanische Zeichentrickfilm an Kinder und verarbeitet dabei alltäglich Probleme, so haben die Japaner die Perspektive umgekehrt: die Hauptfiguren werden von dramatischen Gefühlen heimgesucht und müssen häufig bereits in jungen Jahren das Schicksal einer gefährdeten Welt retten.

Ein Comic, auf Japanisch Manga, wird bei außerordentlichem Erfolg zuerst eine Fernsehserie und dann ein Zeichentrickfilm, auf Japanisch Anime. Alles begann mit dem „Gott des Mangas“, Osamu Tezuka, der ab der Nachkriegszeit mit seinen zahllosen abenteuerlichen und fantastischen Figuren einen riesigen Erfolg hatte. In den sechziger Jahren wurde sein Astro Boy zur ersten überaus beliebten Fernsehserie. Von der komplexen und bunten Welt von Tezuka haben sich andere große Namen der japanischen Animation mit einer gewissen Freiheit im Vergleich zu den Originalwerken inspirieren lassen.

Die japanische Animation begann im Fernsehen und sparte dabei, was die Anzahl Zeichnungen für die Animation anging. Dann explodierte sie mit der Kraft ihrer Geschichten auf der Kinoleinwand. Insbesondere Akira und Ghost in the Shell vermittelten der Welt die Vorstellungskraft der großen japanischen Autoren, die die Welt häufig am Rande des Abgrunds sehen. Tekkonkriket ist der erste von einem US-amerikanischen Regisseur gedrehte Anime. Zahlreich sind die, auch originalgetreuen, Realverfilmungen von Mangas. Shaolin Soccer dagegen ist ein komischer Film, der sich eindeutig an dem Manga Captain Tsubasa inspiriert.

Große Namen (Rampe 4)

Früher waren in der Kinowelt die Stars wichtig, nicht die Regisseure. Früher waren in der Comicwelt die Figuren wichtig, nicht ihre Autoren. Mit dem Comic-Roman hat sich vieles verändert und auch die Comiczeichner können Stars werden.

In diesem Bereich finden wir vier große Namen im Vergleich, die unterschiedlicher nicht sein könnten.

Der Engländer Alan Moore hat den Comic in ein philosophisches Abenteuer verwandelt und keinen der von seinen Werken abgeleiteten Filme anerkannt, auch wenn V wie Vendetta der Originalidee nahe kommt.

In den Werken des US-Amerikaners Frank Miller scheint es in einer der Selbstzerstörung geweihten Gesellschaft keine Alternative zur Gewalt zu geben: in Sin City arbeitete er mit Robert Rodriguez zusammen, für The Spirit (nach dem klassischen Comic von Will Eisner) dagegen zeichnete er allein.

Isao Takahata und Hayao Miyazaki haben lange Zeit miteinander gearbeitet und einige der erfolgreichsten japanischen Fernsehserien geschaffen, wie zum Beispiel Heidi und Zukunftsjunge Conan. 1985 gründeten Sie das Studio Ghibli und drehen Spielfilme von großer Schönheit: Miyazaki hat dabei oft aus seinen Comics geschöpft, auch wenn es sich fast immer um kurze, kaum angedeutete Geschichten handelte. Nausicaä bildet die einzige Ausnahme. Takahata, der kein Zeichner war, griff für ein paar davon auf Mangas zurück, die er umschrieb und ausarbeitete, wie man in dem Beispiel aus Meine Nachbarn die Yamadas sieht.

Die Superhelden aus dem Marvel-Universum (Rampe 5)

Die Revolution fand in den sechziger Jahren statt, als Stan Lee zusammen mit anderen Autoren die Fantastischen Vier, Spider-Man, die X-Men, Daredevil, Iron Man und

viele andere Superhelden mit unterschiedlichen Charakteren doch einer gemeinsamen Besonderheit erschuf, und zwar der, in New York zu leben.

Spider-Man wurde 2002 von Sam Raimi mit mörderischen Effekten ins Kino gebracht (vorher gab es nur die Fernsehserie), die ihn unbeschadet zwischen den Gebäuden New Yorks herumspringen lassen. Es ist ein großer Erfolg: die Figuren des Marvel-Verlags erobern die Kinoleinwand, da sich Abenteuer und Humor, Dialog und Aktion perfekt ergänzen. Auf die Trilogie von Raimi folgten zwei Filme von Marc Webb und der letzte in „live action“ von Jon Watts, bei dem die Atmosphären und Charakterisierungen der Figuren erhalten bleiben, die Geschichten sich jedoch immer weiter von den Comics entfernen.

Die Marvel-Comics mit ihren Erfindungen und Revolutionen in Bezug auf die Erzählform sind scheinbar seit einigen Jahren die Fundgrube, aus der sehr frei Ideen für Filme bezogen werden. So sehr, dass man, um Berührungspunkte zwischen den beiden Welten zu finden, auf das Ereignis zurückgehen muss, das dazu führt, dass der Held Super wird. Im Mai 2008 entstand das Marvel Cinematic Universe, in dem jeder Film, der Teil dieses fiktiven Universums ist, sowohl wegen derselben Figuren als auch wegen der gemeinsamen Handlungselemente mit den anderen verbunden ist: wenn die Superhelden, wenn auch nicht ohne Konflikte, als Gruppe agieren, treten sie unter dem Namen Avengers, die Rächer, auf.

Weitere Helden (Rampe 6)

Die Figuren der Comics haben sich im Laufe der Zeit verändert. Vor dem zweiten Weltkrieg hatten sie kaum etwas mit dem echten Leben zu tun und erlebten exotische oder fantastische Abenteuer. Die Figuren von heute berühren unseren Alltag, da sie nicht nur ihre Handlungen, sondern auch Gedanken und Gefühle zeigen.

Einige sind Klassiker wie der aus der Feder des Belgiers Hergé stammende Tim und Struppi, der französischsprachige Comic mit dem weltweit größten Erfolg, den Spielberg 2011 mit dem „Motion Capture“-Verfahren (bei dem die Schauspieler den Figuren die Bewegung vorgeben) animieren wollte. Andere sind innovativ wie der kanadische Comic Scott Pilgrim über einen jungen Mann, der aus Liebe zu Verrücktheiten in der Lage ist, und Kick-Ass von dem schottischen Drehbuchautor Mark Millar. In diesem Fall gilt die Besessenheit ganz der Welt der Superhelden: David „Dave“ Lizewski alias Kick-Ass möchte unbedingt einer von ihnen sein, mit manchmal katastrophalen Ergebnissen.

Einige Filme basieren, auch wenn es nicht den Anschein hat, auf Comics.

Den Hauptfiguren aus Road to Perdition von Mendes und A history of violence von Cronenberg, die auf US-amerikanischen Comic-Romanen basieren, ist die Unmöglichkeit gemein, sich dem Sog der Gewalt der Gesellschaft zu entziehen. Um zu überleben, sind sie zu grausamen Morden gezwungen. In Blau ist eine warme Farbe, dem mit der Goldenen Palme ausgezeichneten Film von Kechiche, der auf einem Comic-Roman der Französin Juli Maroh basiert, steht dagegen die Leidenschaft der Liebe zwischen den beiden Hauptfiguren im Mittelpunkt. Die Umsetzungen sind freie Interpretationen und häufig erklären die Filme, was in den Comics nur angedeutet wird.

Die Superhelden von D.C. Comics (Rampe 7)

Der erste Superheld in Strumpfhosen war Superman. Der Comic wurde 1938 veröffentlicht. Im Jahr darauf kam Batman, der, auch wenn er über keine Superkräfte verfügt, sich diese mit Scharfsinn und mit seinem Geld verschafft. Beide entstanden unter der Marke D.C. Comics, dem Verlag, der auch Catwoman, Wonder Woman und die Justice League herausbrachte.

Tim Burton war der erste Regisseur, der einem Superhelden, und zwar Batman, mit zwei großartigen Filmen echte Kinomagie verlieh, bevor die digitalen Effekte das Ruder übernahmen. Zuvor waren Batman und Robin ein wenig komisch und lächerlich gewesen. Nach Burton wurde alles etwas düsterer, insbesondere in den Kinoverfilmungen von C. Nolan, der sich auf die von Frank Miller stammende Version der Figur stützt, in der

Batman dem menschlichen Wesen keinerlei Vertrauen entgegenbringt, was sich in zügellosen Rachegelesten niederschlägt.

Superman war der erste Superheld in Strumpfhosen in der Geschichte des Comics und der erste, der Ende der siebziger Jahre zu einem großen Kinoerfolg wurde, auch wenn auf zwei Filme ebenso viele Flops folgten. Im Laufe der Zeit standen ihm Superprobleme bevor und es beschlich ihn Zweifel am Sinn seiner Existenz als Supermann. Comicleser wissen es bereits: auch die Filme über Superhelden der D.C. nehmen sich im Vergleich zu den Comics viele Freiheiten heraus und manchmal wird das, was auf dem Papier mit bestimmten Figuren geschieht, auf der Kinoleinwand mit anderen Dialogen und anderen Helden wiedergegeben.

Comic-Romane (Rampe 8)

Im Stil eines Comiczeichners liegt bereits eine Weltanschauung. Der von Altan bietet groteske Atmosphären für undurchsichtige Figuren. Im Unterschied zum eleganten Federstrich von Pratt oder dem überschwenglichen und introspektiven Stil von Zerocalcare. Was geht bei der Umwandlung in eine Realverfilmung verloren? Und was gewinnt man eventuell hinzu?

Weitere Comic-Romane, die zu Filmen werden. Da wäre zunächst *Ada dans la jungle*, ein in Frankreich produzierter und nie in Italien erschienener Film, der auf einem Comic von Altan basiert, der auch am Drehbuch mitgeschrieben hat. Der Film ist zwar sehenswert, vereinfacht jedoch die komplexe Handlung des Comics. Das Gleiche gilt für *Jesuit Joe*, ein französischer Film, für den Hugo Pratt im Vergleich zum Original-Comic weitere Szenen hinzugefügt hat (zwei davon sehen wir in den ausgestellten Bildfolgen). Der Film *The Death of Stalin* zeigt die groteske Seite eines Comics, der mit historischem Realismus vom Kampf um die Nachfolge einer großen Macht erzählt.

In vielen Szenen des Films *Paz!* erlebt man die magischen Atmosphären von Andrea Pazienza wieder, während Gipi sich, um zu einer eigenen Identität als Regisseur zu finden, frei an einen schönen Comic von Giacomo Monti anlehnt. Der Mexikaner Guillermo Del Toro lässt sich gleich zweimal von dem aus der Feder des US-Amerikaners Mike Mignola stammenden Teufel *Hellboy* inspirieren, um seine eigenen fantastischen Welten freizusetzen. Daniel Clowes erzählt in seinen Comics von der Nichtmittelbarkeit, während er in den Filmen, an deren Drehbüchern er beteiligt war, für den Dialog aufgeschlossener zu werden scheint. Ein weiterer Beweis dafür, dass es beim Austausch zwischen Kino und Comic notwendig ist, Verrat zu begehen, um sich treu zu bleiben.

Hugo Cabret

Mit *Hugo Cabret* machen wir eine kleine Ausnahme: es handelt sich nicht um einen Comic im eigentlichen Sinne. Doch es ist auch kein Bilderbuch, in dem eine Zeichnung erst nach einigen Seiten Text ihre Wirkung entfaltet. In dem Buch von Brian Selznick folgen zahlreiche gezeichnete Seiten aufeinander und erschaffen so stille, erzählte Szenen. 2011, drei Jahre nach der Veröffentlichung des Buches, macht Martin Scorsese einen Film daraus, der 5 Oskars gewinnt, darunter den für das beste Szenenbild von Dante Ferretti und Francesca Lo Schiavo.

Hier sind einige der Entwürfe für das Szenenbild von Ferretti selbst und von Federico Costantini ausgestellt.

Letzter Abschnitt, Ebene - 25

Auftritte von Comiczeichnern (Kapelle 1)

Manchmal haben Comicautoren auch vor der Kamera Spaß. Bei einigen davon handelt es sich um beliebte Cameoauftritte (wie die von Stan Lee und Gianluigi Bonelli, dem Erfinder von *Tex*). Bei anderen sind es echte Auftritte, wie der von Hugo Pratt, Regie von Leos Carax, Pino Zac, Regie von Monicelli, Bonvi, Leitung von Samperi und von Sergio Staino. Unter der Regie von Staino finden wir auch Georges Wolinski, den großen Autor von *Charlie Hebdo*. Gipi führt selbst Regie, während Guido Buzzelli in wenigen Einzelbildern des mit einem Oskar ausgezeichneten Films von Elio Petri erscheint.

Comiczeichner als Regisseure (Kapelle 2)

Was passiert, wenn Comicauteuren hinter der Kamera zum Einsatz kommen? Meistens wollen sie dabei nicht ihre Comics in einen Film verwandeln. Eine Ausnahme von der Regel ist Marjane Satrapi: Persepolis und Huhn mit Pflaumen sind auch zwei aus ihrer Feder stammende Comics. Andere Autoren, die mehrmals Regie geführt haben, lassen sich nur bei einer Gelegenheit von ihren eigenen Comics inspirieren. Bei seiner einzigen Erfahrung als alleiniger Regisseur spielt Frank Miller Will Eisner und auch Gipi und Staino ziehen es vor, ihren Blick auf andere Dinge als die eigenen Werke zu richten.

Comics aus Filmen, die nie verwirklicht wurden (Kapelle 3)

Drei nie verwirklichte Filme von drei Meistern des italienischen Kinos, gezeichnet von ebenso großen Meistern des Comics. Massimo Bonfatti zeichnet Capelli lunghi (Langes Haar), die Geschichte zweier Rebellen im Italien des Wirtschaftsbooms, die gegen Ende der sechziger Jahre von Mario Monicelli geschrieben wurde.

Milo Manara erzählt Il viaggio di G. Mastorna detto Fernet (Die Reise von G. Mastorna, genannt Fernet, geschrieben von Federico Fellini zusammen mit Brunello Rondi und Dino Buzzati): ein nie verwirklichter Film voller Rätsel. Mastorna ist ein Cellist, der nach einer Flugreise von einem Flugzeugabsturz erfährt, und zwar von seinem eigenen.

Ivo Milazzo verwirklicht Un drago a forma di nuvola (Ein Drache in Wolkenform), geschrieben von Ettore Scola (zusammen mit Giacomo Scarpelli und Silvia Scola): es ist die Geschichte von Pierre, einem Pariser Buchhändler, der von einer ungewöhnlichen Liebe aus der Bahn geworfen wird, die Gefahr läuft, die eher schwierige Beziehung zu seiner Tochter in eine Krise zu stürzen.

Disney (Kapelle 4)

Auf der einen Seite die gezeichneten Figuren, auf der anderen kurze Szenen mit ihren unterschiedlichen Umsetzungen im Kino, und selten auch im Fernsehen, im Laufe der Jahre. Eine weitere lange Reise.

Eine Zeichnung, die zum Leben erwacht: Kino und Comic entstehen dank Walt Disney zusammen, der diesen Doppelbegriff im fernen 1928 erfolgreich prägt.

Ein Zusammenspiel der beiden Kunstformen, das auf den Seiten von Mickey Maus, der langlebigsten Wochenzeitschrift Italiens, mit Hilfe spannender Kinoparodien mit großem Erfolg fortgesetzt wurde.

Mäuse und Enten spielten die großen Meisterwerke der siebten Kunst nach: so entstanden Geschichten wie Casablanca, La Strada - Das Lied der Straße, 1900 und Metropolis, die den wichtigsten italienischen Zeichnern aus der Feder flossen.

Filme, die zu Comics werden (Kapelle 5)

Manchmal sind es Filme, die in Comics verwandelt werden. Vor dem Heimkino war dies die beste Art und Weise, um die Intensität der Kinofilme erneut zu erleben. Doch es ist auch eine Art, sich auf intimere Art und Weise mit dem auseinander zu setzen, was im Film geschieht. In Waltz with Bashir und L'arte della felicità (Die Kunst des Glücklichs-eins) sind die Autoren des Film dieselben wie die des Comics, doch selbst bei wortgetreuer Übertragung der erzählten Situationen ist der Erzählstil ein vollkommen anderer.

Lautmalereien (Kapelle 6)

Zum Abschluss der Ausstellung haben wir ein Spiel geplant, das darin besteht, einen Film umzuwandeln und ihn einem Comic so ähnlich wie möglich zu machen. Das bedeutet, auf alle Klänge zu verzichten und grafisch Sprechblasen, Bildunterschriften und Lautmalereien hinzuzufügen. Natürlich bleibt die Zeit, die das Ansehen eines Kinofilms in Anspruch nimmt unverändert, während beim Comic wie für ein Essay oder einen Roman die Lesezeit frei gewählt werden kann. Hier das Ergebnis: viel Spaß beim Ansehen und beim Lesen!