

LETZTE BEGEGNUNG

Einige Anmerkungen, Gedanken und Hintergrundinformationen zur Comic-Fassung von „Unheimliche Begegnung“

Wenn Leute sich für unfehlbar halten, was Comics anbelangt – und ob man's glaubt oder nicht, solche Leute gibt es! – wird oft von „Kino-Technik“ geredet. Man stellt dann umständliche Vergleiche zwischen der Arbeit des Comic-Book-Künstlers und der des Regisseurs an. Zuweilen wird das ganz lebhaft übertrieben. Dennoch ist es ganz interessant, weil eine gewisse Wahrheit darin steckt. Wer die Seiten dieser MARVEL-Sonderausgabe durchblättert, findet Schnitte, Gegenschüsse, Überblenden, einen regelrechten Beispielkatalog fürs Filmemachen. Für mich jedoch, als Herausgeber und Autor dieser Adaption von STEVEN SPIELBERG'S Filmhit, ist der Unterschied zwischen Film und Comic am interessantesten.

Zunächst: Wir haben keinen Ton. Wir haben erzählende Textpanels, Dialogblasen und Geräuscheffekte (dieses KRAKWUM, WUP WUP usw.). Für einige Filme würde das reichen; für andere Filme wäre das sogar ein Segen. Für UNHEIMLICHE BEGEGNUNG aber wäre es schädlich. Diese Onomatopöie (so nennt der Brockhaus das KRAKWUM, WUP WUP usw.) kann das Dolby-Stereo-System, das das Überfliegen eines UFOs wiedergibt, nicht ersetzen. Und sämtliche Adjektive, die ich aus meinem Stilwörterbuch herausgeschüttelt habe, lassen sich mit JOHN WILLIAMS' wundervoll integrierter Musik – am rechten Ort, zur rechten Zeit – nicht vergleichen.

Zum Glück arbeiteten zwei sehr gute Illustratoren an diesem Projekt. WALT SIMONSON, der das Layout mit Bleistift aufriß und zeichnete, und KLAUS JANSON, dessen Beherrschung von Feder, Pinsel und Tusche ein reich detailliertes Endprodukt erzeugte (obwohl er während der Arbeit bestimmt den sternübersäten Himmel vermißte!). Walt, ein Absolvent der Rhode Island School of Design und Preisträger der Academy of Comic Book Arts, hatte die Idee, Seiten und Panels entsprechend dem gewünschten Eindruck zu variieren, und sogar einige Seiten, auf denen die Schlußsequenz gezeigt wird, offen zu gestalten, um so der dramatischen Musik ein visuelles Äquivalent entgegenzusetzen. Klaus, der als Schüler des Spitzen-Illustrators DICK GIORDANO begann, sich in den letzten fünf Jahren eine große Fan-Gefolgschaft erzeignete und sein Handwerk beherrscht, entwickelte eine Strichtechnik, die die Lichteffekte des Films simuliert. Mit dieser

verwirrenden Realisierung von Walts Zeichnungen, insbesondere der des Mutter-schiffes, machte er das ganze Atelier sprachlos.

Maßgeblich dafür, welche Szenen ergänzt oder ausgelassen, erweitert oder gekürzt werden mußten, war für uns, was sich am besten visuell dramatisieren ließ, dabei aber den Absichten und Gefühlen des Originals im Rahmen der begrenzten Zahl von Seiten entsprach. Comic-Book-Panels zeigen im wesentlichen Schlüssel-Szenen, also Schlüssel-Dramatik, sie schildern Aktion oder Emotion auf ihrem Höhepunkt. Mit einer Bildfrequenz von 24 Bildern pro Sekunde – im Gegensatz zu sechs oder sieben Comic-Bildern pro Seite – kann der Film viele Bewegungen und dramatische Schattierungen in unglaublich kurzer Zeit zeigen. Dazu ist eine Kinoleinwand riesig; ein sechs Meter oder noch größeres Bild übermittelt den Hauch von Emotionen, ja winzigste Bewegungen ohne Schwierigkeiten. Und Filme, die ja Fotografien sind, projizieren ein realistisches Abbild. Anders die Comics, die ja stilisierter sind.

Ein Beispiel: Spielberg kann in Zusammenarbeit mit RICHARD DREYFUSS' Ausstrahlung als Schauspieler allein in der winzigen Einführungsszene viel mehr über Roy Neary vermitteln – seine Wärme, seinen Humor, die Verbindung zu seiner Familie. Comics brauchen mehr Zeit. Wir griffen auf das Originaldrehbuch zurück, in dem es eine längere Version dieser Szene gab, und arbeiteten danach. Die Extra-Panels helfen uns, mit dem Charakter vertraut zu werden, Interesse für ihn zu haben. Im Film sehen wir die Szene, als Roy und Jillian durch das evakuierte Gebiet fahren und die „toten“ Tiere sehen, so: Sie versichern sich gegenseitig, alles sei nur Täuschung; dann schweigen sie, zerrn zur selben Zeit ihre Gasmasken aus den Behältern und streifen sie hastig über. Das erweckt Gelächter. Aber das genauso im Comic darzustellen, hätte eine ganze Seite gekostet, und in Relation zur Wichtigkeit des Witzes wäre es nicht lustig gewesen. Statt dessen gelang es Walt, das in zwei Panels auszudrücken; ein Austausch von Blicken und – *bumm!* – sitzen die Masken. Dieses Abrupte produzierte den Witz (und machte zugleich meine Arbeit einfach: es waren keine Dialoge nötig).

Natürlich sind nicht alle Gründe für die Unterschiede zwischen Film und Comic so esoterisch. UNHEIMLICHE BEGEGNUNG wurde unter völliger Geheimhal-

tung produziert, und diese Geheimhaltung blieb bis zum Start des Films – und sogar noch etwas danach. Wenn man den Film gesehen hat, ist das verständlich. Zuviel „Voraus-Publicity“ hätte seiner Wirkung und dem emotionalen Eindruck geschadet (ganz abgesehen davon, daß schnellen Nachahmungen Tür und Tor geöffnet gewesen wären, die jetzt, wie von Steven Spielberg befürchtet, kommen). Uns betraf diese Geheimhaltung ebenso. Diese Sonderausgabe, mit der wir vor Start des Films begannen, mußte ohne Foto-Referenzmaterial gezeichnet werden, allein nach dem Drehbuch und mehrfacher Vorführung eines Promotion-Auszug-Streifens. Uns wurde auch zur Auflage gemacht, die Außerirdischen nicht im Detail zu zeigen, ebenso, wie bei Comic-Fassungen üblich – keine Ähnlichkeit mit den Darstellern zu bringen. Nachdem UNHEIMLICHE BEGEGNUNG gestartet worden war und Walt, Klaus und ich den Film gesehen hatten, konnten wir unser Material entsprechend ändern. Zum Glück für unseren ohnehin engen Terminplan waren keine wesentlichen Änderungen nötig.

MARIE SEVERIN, eine sehr talentierte Künstlerin und nebenher Artdirector im MARVEL-Haus, gab dem Werk die letzte Dimension: Farbe. Dann wanderte es zum Lithographen, zum Drucker und schließlich an den Kiosk. Wenn Sie dieses MARVEL-Comic lesen, wird UNHEIMLICHE BEGEGNUNG DER DRITTEN ART wahrscheinlich einer der erfolgreichsten aller Filme sein. Wir hoffen, daß Sie auch die Spannung und Freude empfinden, die wir hatten, als wir an dem Comic arbeiteten.

ARCHIE GOODWIN, Redakteur

Außer den Namen auf Seite 3 haben noch viele andere zum Gelingen dieses Comics beigetragen, jeder auf seine Art. In mehr oder weniger alphabetischer Reihenfolge sind das: Sol Brodsky, David Cohen, Danny Crespi, Alice Donenfeld, Jo Duffy, Davida Lichten-Dale, Bob Maszczak, Jim Novak, John Romita Jr., Stu Schwartzberg, Jim Shooter, Roger Slifer, Roger Stern, John Tartaglione, Andy Yanchus und das mächtige MARVEL-Redaktionsteam. Dank auch an Vincent Alati, Les Borden und die Mannschaft der Columbia Pictures Merchandising, ohne deren Kooperation das ganze Heft illegal gewesen wäre.