

# Inhaltsverzeichnis

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1. Einleitung: Zur Grundlegung einer Wissenschaft von den Comics</b>   | <b>1</b>  |
| 1.1. Determinanten der wissenschaftlichen Betrachtung von Comics  | 2         |
| 1.2. Comics: Eine Begriffsexplikation   | 6         |
| 1.3. Stand der Forschung: Wissenschaftliche Beiträge zu einer Theorie der Comics  | 12        |
| 1.4. Erzähltheorie und Comics: Eine <i>mésalliance</i> ?  | 17        |
| 1.5. Theoretischer Ansatz   | 27        |
| 1.6. Struktur der Arbeit  | 37        |
| <b>2. Bewegung</b>  | <b>41</b> |
| <b>2.1. Das Einzelbild in Bewegung</b>  | <b>42</b> |
| Zwischenbewegung und Bewegungswechsel 42 – Momentschnitt und Pose 44<br>– Die Funktionspotentiale von Bewegungswechsel und Zwischenwechsel am<br>Beispiel von <i>Marvels</i> 47   |           |
| <b>2.2. Bewegungssequenzen</b>  | <b>51</b> |
| Von Augenblick zu Augenblick, von Aktion zu Aktion 51 – Zeitdehnung und<br>Zeitraffung? 52 – Rhythmus der Dauer 55 – Rhythmus im Panel 64   |           |
| <b>2.3. Bewegungsbahnen</b>   | <b>66</b> |
| Bewegungslinien 66 – Bewegungsbahn und Leserichtung 69 – Bewegungs-<br>bahn und Frameformat 71 – Der bewegte Frame: Linien optischen Fließens 71  |           |
| <b>2.4. Bewegungskonstruktion im Comic: Zusammenfassung</b>   | <b>75</b> |
| Ein Modell der Bewegungskonstruktion im Comic 75 – Wo Superhelden zu<br>Hause sind 78 – Bewegungskonstruktion als Interpretation von Bewegung 82  |           |
| <b>3. Raum</b>  | <b>83</b> |
| <b>3.1. Perspektive: Eine Ästhetik des Blickes</b>  | <b>87</b> |
| Projektionsebene und dargestellter Raum 89 – Negierung des schweifenden<br>Blickes 91 – Die Einfluchtpunkt-Perspektive 92 – Zwei- und Dreifluchtpunkt-<br>Perspektive 101 – Raum in Pose, Raum im Momentschnitt 106 – Tiefe 108 –<br>Rekonstruktion einer Perspektivstruktur 111 – Kritik an den Konstruk-<br>tionsregeln der Zentralperspektive 115 – Ideologiekritik an der Zentral-<br>perspektive 117 – Untergraben der implizierten Betrachterposition: Der Frame<br>und die Mitte 123 – Ausschalten der implizierten Betrachterposition: Parallel-<br>perspektive 124 – Jenseits der Linearperspektive: Der planimetrische Raum<br>126 – Alternativen zur Linearperspektive: Nichtlineare Tiefenkriterien 129 –<br>Zwischenresümee: Der homogene Raum im Comicpanel 138 |           |

|   |            |
|---|------------|
| <b>3.2. Die Beziehung zwischen Raum und Körper</b>  | <b>140</b> |
| Raumzentrierte und körperzentrierte Perspektive 140 – Annäherungen von Körper und Raum: Geometrische Körper und körperhafte Bauten 146 – Verschmelzung von Körper und Raum: Geometrisches und physikalisches Bildfeld 150 – Zwischenresümee: Das Verhältnis von Körper und Raum im Comicpanel 154   |            |
| <b>3.3. Der vervielfachte Raum: Raum in Sequenz, Raum im Tableau</b>  | <b>155</b> |
| Die doppelte Wahrnehmung der Comicseite: Der panelübergreifende Bildraum 158 – Die invariante Raumdarstellung 161 – Der flexible Blick: Die raumorientierte Aktionssequenz 165 – Der dezentrierte Systemraum 168 – Die körperorientierte Aktionssequenz 170 – Die Affektsequenz und der „beliebige Raum“ 173 – Die Wahrnehmungssequenz: <i>Point-of-view</i> -Panel und halbsubjektives Bild 176 – Der bewegte Frame in der Sequenz 180 – Lesbarkeit des Bildes: Dekadrierung 184 – Der Frame als Kasch oder Kader 186 – Der geometrische und der physikalische Frame 189 – Zwischenresümee: Ein zerstückelter Raum und sein Zusammenhalt 193 |            |
| <b>3.4. Körper – Raum – Beobachter: Die Raumdarstellung in Comics</b>   | <b>196</b> |
| Ein Modell der Raumdarstellung in Comics 197 – Wahrnehmung / Affekt / Trieb / Aktion 201  |            |
| <b>4. Zeit</b>  | <b>209</b> |
| <b>4.1. Senso-motorisches Bild und Zeitbild</b>   | <b>209</b> |
| Sequenz und Tableau 210 – Dominanz der Sequenz 213 – Von der Sequenz zum Tableau 222 – Dominanz des Tableaus 224 – Zusammenfassung: Senso-motorisches Bild und Zeitbild im Zusammenspiel von Tableau und Sequenz 236  |            |
| <b>4.2. Translinearität und Intertextualität: Gedächtnis der Comics</b>   | <b>238</b> |
| Translinearität 238 – Explizites und implizites Gedächtnis 241 – Weltgedächtnis 244 – Vernetzte Texte 249 – Intertextualität 259 – Das kulturelle Gedächtnis 264 – Zusammenfassung: Gedächtnis im Comic 269   |            |
| <b>4.3. Montage</b>   | <b>271</b> |
| Montage als Organisation des senso-motorischen Bildes/des Plots 273 – Die Montage als indirekter Ausdruck einer Idee, einer Ideologie, eines Zeit-Bildes 278 – Die Dimensionen der Montage 289 – <i>Graphic match</i> : Montage als direkter Ausdruck des Zeit-Bildes 292 – Zusammenfassung: Funktionen der Montage 299   |            |
| <b>4.4. Die Zeit in Comics – Sequenz und Tableau, Gedächtnis, Montage</b>   | <b>301</b> |

|  |            |
|--|------------|
| <b>5. Sprache, Schrift und Bild</b>  | <b>303</b> |
| <b>5.1. <i>Une nature mixte</i></b>  | <b>305</b> |
| <b>5.2. Szenarist und Künstler: Produktion der Comics</b>  | <b>307</b> |
| Dominanz des Szenaristen 308 – Dominanz des Zeichners 313  |            |
| <b>5.3. Der doppelte Blick: Rezeption der Comics</b>   | <b>316</b> |
| Das Wechselspiel von Sprache und Bild als Skandalon 316 – Comics ohne Sprache 319 – Die zwei Funktionen des Auges 322  |            |
| <b>5.4. Comicspezifische Mittel der Sprachdarstellung:</b>   |            |
| <b>Extra- und intradiegetische Schrift</b>   | <b>327</b> |
| Das Verhältnis von Schrift und Sprache zur erzählten Welt 329 – Formen der Integration von Schrift und Sprache ins Comicbild 331 – Vier Dimensionen der Interaktion 335  |            |
| <b>5.5. Die grafische Dimension: Schrift und Zeichenstil</b>   | <b>339</b> |
| Die Einheit von Schrift und Zeichnung: Die Rolle des Letterns in Comics 340 – Der Zeichenstil zwischen „Realismus“ und „Bedeutung“: Ikonische Abstraktion 343 – Nichtikonische Abstraktion 349 – Blinder Fleck einer Erzähltheorie der Comics: Strukturelle Parodie 352 – Systematisierung der Zeichenstile 354 – Die Schrift als Grafik 356 – Das Bild als Schrift 365 – Grafische Stile und Genrekonventionen 368 – Stilbrüche 374 |            |
| <b>5.6. Die erzählstrukturelle Dimension</b>   | <b>382</b> |
| Fokalisierung, Narration und die Frage ihrer Übertragbarkeit auf die Comics 388 – Fokalisierung 392 – Narration 404 – Kommunikationsmodell der Comics 405 – Heterodiegetische Narration 410 – Homodiegetische Narration 424 – Gestaltung von Erzählstrukturen als Modellierung von Welterfahrung 442   |            |
| <b>5.7. Inszenatorische und diegetische Bedeutungsdimension</b>  | <b>445</b> |
| Inszenatorische und diegetische Inhaltsdimension 445 – Typologie der inhaltlichen Wort-Bild-Interaktionen im Einzelpanel 450 – Die inhaltliche Interaktion von Wort und Bild in der Sequenz 455  |            |
| <b>5.8. Die Rolle von Schrift und Sprache</b>  |            |
| <b>in der Darstellung von Bewegung, Raum und Zeit</b>  | <b>458</b> |
| Die Interaktion von Schrift, Sprache und Bild in Bewegungsdarstellung und Timing 458 – Die Interaktion von Schrift, Sprache und Bild in der Raumdarstellung 465 – Die Interaktion von Schrift, Sprache und Bild in der Zeitdarstellung 469   |            |
| <b>5.9. Die Bedeutung der Interaktion von Schrift, Sprache und Bild für eine Theorie der Comics</b>  | <b>477</b> |

|  |            |
|--|------------|
| <b>6. Zusammenfassung und Ausblick: <i>Only in the comics</i></b>  | <b>479</b> |
| <b>6.1. Zusammenfassung der Ergebnisse</b>   | <b>479</b> |
| <b>6.2. Eine erzähltheoretisch fundierte, kulturwissenschaftlich orientierte Comicanalyse: Exemplarische Anwendung</b> | <b>487</b> |
| Überblick über <i>The Dark Knight Returns</i> und den Kontext der <i>Batman</i> -Serie                                 |            |
| 488 – Analyse einer ausgewählten Seite: Ende der Konfrontation von Batman und Two-Face                                 | 491        |
| – Soziokulturelle Einbettung: Held und Moral als Kulturthemen im Amerika der 80er Jahre                                | 501        |
| <b>6.3. Forschungsperspektiven der Comicanalyse</b>  | <b>504</b> |
| <b>6.4. Folgerungen für das Projekt einer intermedialen Narratologie</b>   | <b>509</b> |
| <b>6.5. Vom Nutzen und von den Grenzen der Comictheorie</b>  | <b>519</b> |
| <br>   |            |
| <b>Anhang</b>  | <b>523</b> |
| A. Die Rolle der Augenbewegung für die Bewegungswahrnehmung  | 523        |
| B1. Konstruktionsregeln der Zentralperspektive   | 524        |
| B2. Manipulation der Tiefenwirkung<br>in zentralperspektivischen Raumkonstruktionen                                    | 527        |
| B3. Kritik am Anspruch der Zentralperspektive auf Wissenschaftlichkeit   | 529        |
| <br>   |            |
| <b>Farbtafeln</b>  | <b>535</b> |
| <br>   |            |
| <b>Literaturverzeichnis</b>  | <b>551</b> |
| 1. Primärtexte   | 551        |
| 1.1. Comics  | 551        |
| 1.2. Sonstige Primärtexte  | 555        |
| 2. Sekundärliteratur   | 556        |
| <br>   |            |
| <b>Register</b>  | <b>567</b> |