Inhaltsverzeichnis

Einleitung 9

1 Verweisung und verweisende Zeichen 15

1.1 Verweisketten 15

1.2 Die Aufgliederung des Panels 28
1.2.1 Die vorgegebene Panelgliederung 28
1.2.2 Zeichen und Anzeichen 30
1.2.3 Zur Struktur des Zeichens 34
1.2.4 Zeichen in der Verweiskette 37

1.3 Offene Zeichen – Raumzeichen 40
1.3.1 Abgrenzung 40
1.3.2 Die Erweiterbarkeit der offenen Zeichen 41
1.3.3 Das offene Zeichen als semantische Einheit 42
1.3.4 Das offene Zeichen als funktionale Einheit: Raumzeichen und Handlungszeichen 43
1.3.5 Zur Struktur des Raumzeichens 49

1.4 Raumzeichen in der Verweiskette 50
1.4.1 Substitution und systematische Zuordnung 50
1.4.2 Der Mechanismus der Zuordnung 51

1.5 Die Verknüpfung von Substitutionsketten und Zuordnungsfolgen 60

1.5.1 Die Panelstruktur 60
1.5.2 Deskriptive und narrative Funktion des Raumzeichens 63
1.5.3 Zur Gestaltung der Raumzeichen 64

2 Das Zeichen-Inventar des Comics 67

2.1 „Syntaktische" Kategorien und „lexikalische" Gruppen 67

2.2 Bemerkungen zum Lexikon 72
2.2.1 Motivierte Zeichen 72
2.2.2 Konturierung und Kodierung 73
2.2.2.1 Mimik 74
2.2.2.2 Gestik 78
2.2.2.3 Kontextuelle Beziehungen zwischen Mimik und Gestik 80

2.3 Die Comic-Morpheme 82
2.3.1 Merkmalbeschreibung 82
2.3.2 Morpheme als Kommunikationssteuerungssignale 85
2.3.3 Das Paradigma der Kommunikationsmorpheme 94
2.3.4 Der randlose Panel 96

2.4 Lexematische Zeichen in der Sprechblase 102

2.5 Das Zeichenrepertoire des Comics 107

2.6 Sprache und Bild: zur textuellen Funktion der Blocktexte 110
2.6.1 Reihung 113
2.6.2 Nicht-lineare Text-Bild-Anordnung 123
2.6.2.1 Parallelismus 123
2.6.2.2 Punktuelle Zuordnung eines Blocktextes 124
2.6.2.3 Punktuelle Zuordnung eines Einzelbildes 128

3 Textstrukturierung 131

3.1 Aspekte der Textstrukturierung 131
3.1.1 Strukturierungsmittel 132
3.1.2 Raumzeichen-Übergänge 134

3.2 Setzung: die Gliederung des Bildertextes 136
3.2.1 Die Strukturierungsleistung der Substitutionsketten 136
3.2.2 Die Strukturierungsleistung der Zuordnungsfolge 136
3.2.3 Die gebundene Setzung 137
3.2.4 Rahmenschachtelung 140

3.3 Rahmen-Element-Übergänge 142
3.3.1 Rahmen-Element-Übergänge ohne Sequenz 143
3.3.2 Rahmen-Element-Übergänge in Verbindung mit einer Sequenz 145
3.3.3 Die semantische Kette 147
3.3.3.1 Die Reise nach Delirius 148
3.3.3.2 *Le Capitaine et les insectes* 152
3.3.4 Zwischenbilanz 156

3.4 Die Panelaufteilung: Relief 157
3.4.1 Panelaufteilung, Bildformat, Relief 157
3.4.2 Relief in *Teufel der Piste* 161
3.4.2.1 Der Szenenanfang 161
3.4.2.2 Der Szenenschluß 173
3.4.2.3 Szenengliederung, Einschübe 175
3.4.2.4 Relief innerhalb der Szene 176

3.5 Die perspektivische Variierung: Erzählrhythmus 180
3.5.1 Perspektive und Erzählrhythmus 182
3.5.2 Rhythmus und Relief 186

3.6 Raumdarstellung und Comic-Geschichte 189

Verzeichnis der zitierten Comics 201

Bibliographie 206