

# 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 – Die Funktionspotentiale von Bewegungswechsel und Zwischenwechsel am 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 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- bahn und Frameformat 71 – Der bewegte Frame: Linien optischen Fließens 71	
<b>2.4. Bewegungsdarstellung im Comic: Zusammenfassung</b>	<b>75</b>
Ein Modell der Bewegungsdarstellung im Comic 75 – Wo Superhelden zu Hause sind 78 – Bewegungsdarstellung 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 Blickes 91 – Die Einfluchtpunkt-Perspektive 92 – Zwei- und Dreifluchtpunkt- Perspektive 101 – Raum in Pose, Raum im Momentschnitt 106 – Tiefe 108 – Rekonstruktion einer Perspektivstruktur 111 – Kritik an den Konstruktions- regeln der Zentralperspektive 115 – Ideologiekritik an der Zentral- perspektive 117 – Untergraben der implizierten Betrachterposition: Der Frame und die Mitte 123 – Ausschalten der implizierten Betrachterposition: Parallel- perspektive 124 – Jenseits der Linearperspektive: Der planimetrische Raum 126 – Alternativen zur Linearperspektive: Nichtlineare Tiefenkriterien 129 – 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:         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         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>
<b>Anhang</b>	<b>523</b>
A. Die Rolle der Augenbewegung für die Bewegungswahrnehmung	523
B1. Konstruktionsregeln der Zentralperspektive	524
B2. Manipulation der Tiefenwirkung in zentralperspektivischen Raumkonstruktionen	527
B3. Kritik am Anspruch der Zentralperspektive auf Wissenschaftlichkeit	529
<b>Farbtafeln</b>	<b>535</b>
<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>551</b>
1. Primärtexte	551
1.1. Comics	551
1.2. Sonstige Primärtexte	555
2. Sekundärliteratur	556
<b>Register</b>	<b>567</b>