

Herbers, Martin R.:

Comicanalyse: Bilder, Wörter und Sequenzen.

In: Petersen, Thomas/Schwender, Clemens (Hrsg.): Die Entschlüsselung der Bilder: Methoden zur Erforschung visueller Kommunikation; ein Handbuch. Köln: von Halem, 2011, S. 72-86

3. Comicanalyse: Bilder, Wörter und Sequenzen

von Martin R. Herbers

3.1 *Comics in Alltag und Wissenschaft*

Comics hatten es anfangs nicht leicht. In der öffentlichen Diskussion um dieses Medienangebot herrschte vor allem in ihrer Anfangszeit in den 1950er-Jahren ein eher ablehnender Ton vor, der den ›bunten Heftchen‹ in der Regel nur Schlechtes attestierte. Auch die akademische Beschäftigung mit Comics war von Negativismus geprägt. Das für die frühe anglophone Forschung zentrale Werk des Psychiaters Fredric Wertham (1955) kommt zum Ergebnis, dass die Lektüre von Comics gerade bei Kindern schwerwiegende psychische Störungen, Kriminalität und das Unvermögen, ›richtige‹ Bücher lesen zu können, auslöse. Die frühe deutsche Forschung schloss sich diesem Trend an, insbesondere die Medienpädagogik verfolgte eine präskriptive Ausrichtung, welche die »primitive Literaturform« (BAUMGÄRTNER 1965) als moralisch wie erzieherisch gefährlich ansah (vgl. SCHWENDER 1989).

Die gegenwärtige Diskussion ist vom Ton her gemäßiger. Zentrale Meinungsführermedien rezensieren regelmäßig Comics auf ihren Literaturseiten, sodass das frühere *Low-Culture*-Produkt für Kinder in die Riege der *High-Culture*-Produkte auch für Erwachsene gewechselt ist. Unter Globalisierungsbedingungen erfahren die japanischen Manga ihre eigene ›Meiji-Restauration‹ und sind weltweit vor allem in Kinder- und Jugendkulturen akzeptiert (vgl. TREESE 2006). Im Internet veröffentlichte Webcomics stellen die klassische Aufteilung von Nutzern und Produzenten infrage und bieten als ›Untergrundmedien‹ ein Forum für soziale und politische Kritik (vgl. GUIGAR u. a. 2008). Neben der Wende in der öffentlichen Diskussion lässt sich auch ein positiverer Ton im wissenschaftli-

chen Umgang feststellen, der zu wertneutraler, objektiver Forschung führt und den Comic generell als Gegenstand wissenschaftlicher Beschäftigung akzeptiert.

Zwar ist der Comic gegenwärtig Gegenstand vieler unterschiedlicher Disziplinen, welche für sich genommen fruchtbare Ergebnisse erzielen, jedoch ist die interdisziplinäre Anschlussfähigkeit nur schwerlich gegeben. Jede Disziplin betrachtet den Comic aus ihrer eigenen Sichtweise heraus und untersucht ihn mit ihren eigenen Methoden, sodass sich Fragen nach der Vergleichbarkeit dieser Forschungen stellen: Legt man die Gütekriterien des empirischen Forschungsprozesses Reliabilität, Validität und intersubjektive Nachvollziehbarkeit an die Ergebnisse an, zeigen sich verschiedene Defizite. Grundlegende Schwierigkeiten bereitet bereits die theoretische Basis: Weder im Alltag noch im wissenschaftlichen Gebrauch gibt es eine eindeutige, trennscharfe Definition von Comics (vgl. SACKMANN 2008) – unter diesem Begriff werden Bildergeschichten, Animationsfilme, Karikaturen und weitere Angebote gefasst, welche sich aber in ihren medialen Eigenschaften fundamental voneinander unterscheiden. Solange aber ungeklärt bleibt, was ein Comic überhaupt ist, gibt es auch Probleme bei der methodischen Analyse, da sich Methoden immer auch nach einem theoretischen Fundament richten und somit je nach Definition ein bestimmter Methodeneinsatz ermöglicht oder verhindert wird.

Es ist kaum zu bestreiten, dass Comics ein fester und populärer Teil des Medienangebots sind. Sie sind damit zumindest potenziell auch gesellschaftlich relevant, sodass die kommunikationswissenschaftliche Forschung aufgerufen ist, ihren Teil zur Erforschung dieses Gegenstandes beizutragen. Hierzu ist es allerdings nötig, den Gegenstand ›Comic‹ für die Kommunikationswissenschaft grundlegend zu definieren. Auf dieser Basis kann eine Reflexion und Bewertung der Methoden erfolgen, die zur Analyse von Comics herangezogen werden können. Dies soll im Folgenden versucht werden. Im Anschluss hieran wird eine Methode vorgestellt, welche die inhaltsanalytische Erforschung von Comics unter Berücksichtigung ihrer medialen Besonderheiten ermöglicht.

3.2 *Die Comicforschung: Disziplinen, Stoßrichtungen und Problemfelder*

Die dominanten Impulsgeber für die Comicforschung sind bisher die Disziplinen der ›Cultural Studies‹, der Kunstgeschichte und der philologisch-komparatistischen Fächer. Im Fokus stehen hier vor allem die Inhalte des Comics im weitesten Sinne. Produktion und Rezeption sowie Nutzung und Wirkung von Comics müssen dagegen bisher als ›blinder Fleck‹ der Forschung zum Gegenstand insgesamt

bezeichnet werden. Als ein wesentlicher Schwerpunkt der inhaltsorientierten Forschung lässt sich (1) die historische Entwicklung des Medienangebots ›Comic‹ in seinen medialen Strukturen und Inhalten identifizieren (vgl. KUNZLE 1973; DOLLE-WEINKAUFF 1990; KNIGGE 1996; WOLK 2007). Neben dieser historisch orientierten Forschung steht (2) die gesellschaftlich orientierte Forschung, in der die Inhalte der Comics als Spiegel einer gesellschaftlichen Entwicklung gesehen werden, in dem aktuelle Probleme reflektiert werden (vgl. SILBERMANN/DRYOFF 1986; SUHR/METELING 2000; DUBOSE 2007; SCOTT 2007; GERDE/SPENCER FOSTER 2008; CAPITANIO 2010). Der (3) texttheoretisch orientierte Forschungszweig letztlich beruht auf einer semiotischen Theoriebildung und charakterisiert den Comic als hybrides Medienangebot aus Schrift-Texten und Bildelementen, welche in sequenzieller Ordnung stehen. Durch dieses Wechselspiel der verschiedenen semiotischen Elemente wird dem Comic eine eigene Narrationsform attestiert, welche im Zentrum dieser Forschung steht (vgl. BAUMGÄRTNER 1970; HÜNIG 1974; HEIN/HÜNERS/MICHAELSEN 2002; DUNCAN/SMITH 2009).

Trotz der teilweise intensiven Beschäftigung der Forschung mit den Inhalten der Comics mit Blick auf ihre gesellschaftliche Bedeutung gibt es bei der Erforschung dieses Mediums nach wie vor methodische und theoretische Defizite. Zwar existieren einige texttheoretische Ansätze (vgl. MCCLOUD 1994; OHNO 2003; EISNER 2004; MAHNE 2007: 44-76), doch finden sich nur wenige Studien, welche vor diesem Hintergrund argumentieren. Aus dem mangelnden Theoriebewusstsein bzw. der fehlenden Theorie Wahrnehmung entsteht eine methodisch schwache Forschung. Es dominieren hermeneutisch-argumentative Ansätze und Fallstudien mit einer günstigstenfalls eingeschränkten Reliabilität und intersubjektiven Nachvollziehbarkeit. Typischerweise konzentrieren sich solche Studien auf einzelne konkrete Medienangebote oder beschränken sich gar auf die Analyse einzelner Bilder des Comics (in der Fachsprache *Panels* genannt) außerhalb des narrativen Kontexts. Selten werden daher verallgemeinernde Aussagen jenseits des untersuchten Falles getroffen (vgl. PEARSON/URICCHIO 1991; NÄPEL 1998; MILLER 2007; PLATTHAUS 2008; TIPTON 2008; ARNOLD 2009; DITSCHKE/KROUCHEVA/STEIN 2009; NDALIANIS 2009). Jüngst publizierte inhaltsanalytische Methodenvorschläge bestätigen diese Orientierung am Einzelfall (vgl. KÖHN 2005; DITTMAR 2008; SCHÜWER 2008).

Das Medienangebot Comic ist jedoch aufgrund seiner großen gesellschaftlichen Akzeptanz interessant und relevant, ebenso aufgrund der Vielzahl der dort behandelten Themen und nicht zuletzt aufgrund seiner unterstellten starken Wirkungsmöglichkeiten. Vor dem Hintergrund der Unterhaltungsgesellschaft (vgl. GÖTTLICH 2009) oder der Creative Industries (vgl. HESMONDHAGLGH 2009) stellen Comics ei-

nen Faktor in der öffentlichen Unterhaltung dar, der vor dem Hintergrund größerer gesellschaftlicher Zusammenhänge reflektiert werden muss. Hierfür bedarf es einer Theoriebildung, welche den Comic adäquat charakterisiert und von anderen Medienangeboten abgrenzt. Darüber hinaus bedarf es eines inhaltsanalytischen Entwurfs, der diese medialen Eigenschaften berücksichtigt und eine empirisch-analytisch orientierte Forschung jenseits von Einzelfallaussagen erlaubt, um so verallgemeinbare Aussagen über die Inhalte von Comics treffen zu können, die auch als Grundlage für eine Anschlussforschung aus anderen Bereichen, wie etwa Nutzung und Wirkung, dienen können. In den nächsten Abschnitten wird ein theoretischer wie methodischer Entwurf hierzu vorgestellt.

3.3 Zur Definition von Comics: Theoretische Basis und methodische Anforderungen

Comics stellen *narrative* Medienangebote dar – sie vermitteln dem Rezipienten eine Geschichte mithilfe semiotischer Elemente (vgl. HÜNIG 1974; MCCLOUD 1994; MAHNE 2007; SCHÜWER 2008). Die auffälligste Eigenschaft von Comics in Abgrenzung zu anderen narrativen Medienangeboten ist die gleichzeitige Verwendung zweier Kommunikationsmittel, nämlich von Text- und Bildzeichen (vgl. EISNER 2004: 13). Diese sind in *Panels*, also Einzelbildern, in die Textzeichen integriert sein können, organisiert, welche ihrerseits in Ordnungsstrukturen, die *Sequenzen*, eingebunden sind. Ein Comic besteht somit aus einer sequenziellen Verknüpfung mindestens zweier Panels (vgl. KRAFFT 1978: 13; MCCLOUD 1994: 9). Hierdurch grenzt er sich zum Medienangebot der Karikatur ab. Diese journalistische Darstellungsform besteht in der Regel aus ›lediglich‹ einem Panel und verfolgt das Ziel des politischen und sozialen Kommentars und der Kritik (vgl. BEISSWÄNGER 2004: 23; KNIEPER 2002: 252). Diese wird fokussiert in einem – für sich stehenden– Bild vermittelt. Dahingegen steht bei Comics die Narration im Vordergrund, die verschiedene, nicht nur politische Inhalte vermittelt. Eine primär politische Funktion ist dem Comic somit nicht zu attestieren, ebenso wenig fällt er unter die journalistischen Darstellungsformen. Durch die *Sequenz* werden die einzelnen Panels und deren Elemente in einen sinnbildenden Kontext gesetzt, wodurch sich durch die Abfolge der Panels neue Sinnstrukturen ausbilden, welche sich lediglich auf der Basis der singulären Betrachtung der Panels nicht ergeben würden (vgl. CUCCOLINI 2002: 67).

In der Sequenzialität liegt auch eine Schwierigkeit in der Analyse von Comics begründet. Die Sinnkonstitution über die Sequenz erfordert eine ›geistige Mitar-

beit« des Rezipienten und infolgedessen auch des analysierenden Forschers. Diese Interpretationsleistung ist nicht immer einfach: Ein Bild muss aus einem Handlungsverlauf die prägnanteste Stelle zur Abbildung auswählen, sodass diese den Betrachter auf vor- und nachstehende Handlungen schließen lassen kann. Der Rezipient muss also aus einer »Ein-Bild-Erzählung« (ebd.: 63) eine komplette Narration ableiten, was zu Fehlinterpretationen führen kann. Der Rezipient ist somit gefordert, aktiv am Sinnbildungsprozess der Narration teilzunehmen (vgl. MCCLOUD 1994: 65), indem er die einzelnen Panels zu einer Sequenz verbindet und so den leeren Handlungsraum zwischen den vorhandenen Panels durch eine eigene Sinnbildungsleistung füllt.

Daher müssen sich die Panels wechselseitig ergänzen, um den Rezipienten konkrete Interpretationshilfen zu geben. Dies geschieht über sogenannte »Indizien«, also Elemente des Panels, welche über das jeweilige Panel »herausragen« und so den Rezipienten beim Interpretationsvorgang unterstützen (vgl. BREITHAUPT 2002: 37). Durch den Vergleich zweier Panels lassen sich Elemente erkennen, welche in beiden Panels auftauchen und somit erkennen lassen, dass eine bestimmte Handlung stattgefunden haben muss. Dabei eignet sich jeder Bestandteil des Panels als Indiz, beispielsweise Figuren, Farben, Darstellungen von Geräuschen etc. (vgl. ebd.: 37f.). Die einzelnen dargestellten Elemente werden als Handlungsteile bzw. als Zustandsänderungen wahrnehmbar, anhand derer sich die Narration entwickelt (vgl. HOLLÄNDER 2002: 104).

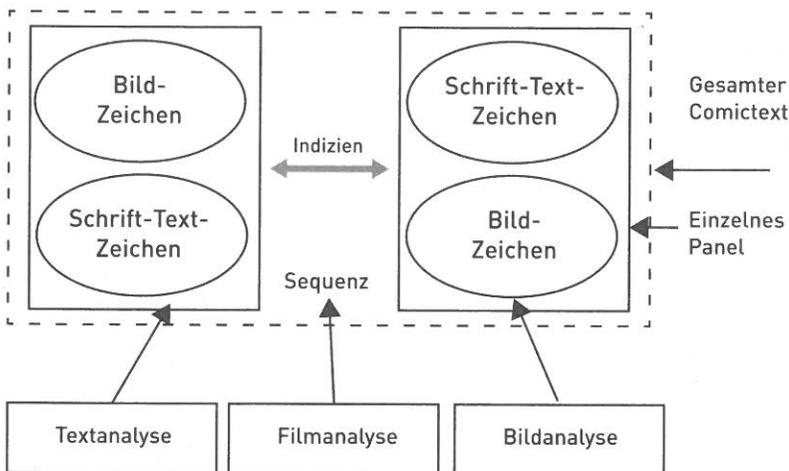
Die *interne Serialität und Stabilität der verwendeten Zeichen* kann als weiteres distinktes Merkmal von Comics gewertet werden. Auf der Ebene der visuellen Darstellung kann im Comic festgestellt werden, dass einige Zeichen, in der Regel im Comic vorkommende Figuren, als Einheiten charakterisiert werden können, welche einen »feststehenden Set von in bestimmter Art angeordneten Elementen und [...] eine charakteristische Form« (KRAFFT 1978: 30) aufweisen. Diese Zeichen werden unabhängig von ihrem Kontext verwendet bzw. können beliebig mit anderen Elementen kombiniert werden. Die kontextunabhängigen Zeichen vermitteln in der Regel auch die Narration, sie dienen also u. a. als Indizien für die oben beschriebene Interpretationsleistung des Rezipienten, »[e]s sind die handelnden Personen und die Requisiten [...], die Elemente also, die das Geschehen tragen« (ebd.: 33). Ein festes Inventar dieser kontextunabhängigen Zeichen sieht bereits Becker in seiner frühen Comicdefinition vor, wenn er von »one cast« (1959: 3), also von einer gleichbleibenden Besetzung, unabhängig von der jeweiligen Narration, spricht.

Neben der internen Serialität der verwendeten Zeichen und narrativen Strukturen zählt die *externe Serialität*, also die massenmediale Verbreitung des Comics

und die serielle Erscheinungsweise (vgl. HEIN 2002: 52), zu den oben aufgeführten definatorischen Merkmalen. Comics erscheinen als selbstständige massenmediale Publikationen wie Hefte und Alben bzw. Veröffentlichungen im Internet oder in anderen eigenständigen massenmedialen Publikationen, wie z. B. in einer Tageszeitung (vgl. KUNZLE 1973: 2). Daneben lassen sich in jüngster Zeit vermehrt Publikationen finden, welche zwar comicspezifische Elemente aufweisen (z. B. die Verwendung von zu Panels organisierten Text-Bild-Komplexen), die aber nicht regelmäßig veröffentlicht werden, sondern als eigenständige Publikation geplant und veröffentlicht werden. Diese werden unter den Begriff ›Graphic Novel‹ gefasst.

ABBILDUNG 12

Die mediale Struktur des Comics und die Anwendungsmöglichkeiten inhaltsanalytischer Methoden



Quelle: Eigene Darstellung

Die methodische Konsequenz muss daher lauten, dass eine Analyse von Comics aufgrund ihrer Narrativität und der wechselseitigen Kontextualisierung von Text- und Bildzeichen am vollständigen Comictext ansetzen muss. Erst im Anschluss daran können, ausgehend vom Gesamttext, die Funktionen der einzelnen Elemente Schrift-Text, Bild und Sequenz im Hinblick auf ihre Bedeutung für den Gesamttext analysiert werden (vgl. KRAFFT 1978: 12-13). Im Gegensatz zum ›üblichen‹ Vorgehen der Betrachtung einzelner Elemente ohne Kontextzusammenhänge ist es aufgrund der Komplexität des Medienangebots

›Comic‹ nötig, vom Gesamttext ausgehend die Funktion der einzelnen Elemente im Hinblick auf den Gesamttext zu analysieren. Dies schließt eine Betrachtung der einzelnen Elemente wie Bild oder Schrift-Text nicht aus, wenn sie unter Berücksichtigung der jeweiligen Kontexte, sowohl des Panels als auch der Sequenz, erfolgt. Das kommunikationswissenschaftliche Methodeninventar hält für die einzelnen definitiven Bestandteile des Comics ausgereifte und erprobte empirische inhaltsanalytische Methoden für Texte (vgl. MERTEN 1995; KRIPPENDORFF 2004), Bilder (vgl. MÜLLER 2003; GRITTMANN 2001; 2007) und Sequenzen (vgl. FAULSTICH 2008; HICKETHIER 2007; KORTE 2004; MIKOS 2008) bereit. Diese müssen jedoch für die Anwendung auf das Medienangebot ›Comic‹ entsprechend adaptiert werden, um dessen medialen Eigenschaften gerecht zu werden. Hierdurch wird ein methodisches Verfahren entworfen, welches nicht nur den medialen Eigenschaften des Comics gerecht wird, sondern auch eine durchführbare empirisch-analytische Forschung ermöglicht, deren Aussagekraft über den Einzelfall hinausgeht. Die Kombination dieser Einzelmethoden zur Comicanalyse wird nachstehend beschrieben (Abb. 12).

3.4 *Die Methode der Comicanalyse*

Wie bereits oben erwähnt, stellen Comics narrative Medien dar, d. h., die verwendeten Zeichen – Texte und Bilder – dienen der Erzählung. Ihre Bedeutung wird erst vor dem Hintergrund dieses übergeordneten Rahmens erkennbar. Dementsprechend läuft auch eine Analyse, welche allein am Einzelbild ansetzt und von vornherein den sinnkonstituierenden Rahmen der Narration außer Acht lässt, Gefahr, ›falsche‹ Ergebnisse zu erzielen.

Von den in diesem Band vorgestellten Methoden ist die Filmanalyse am besten geeignet, den Analyserahmen der Narration zu untersuchen. Dieses Verfahren macht es möglich, den Comic zu gliedern und die einzelnen Panels sowohl in ihren internen Ordnungen als auch in ihren Sequenzen zu erfassen. Weiterhin können hier durch eine entsprechende Bearbeitung die Bild- und Schrift-Textzeichen aus ihren jeweiligen Panelstrukturen herausgelöst werden und durch die Methoden der Text- und Bildanalyse im Hinblick auf die Narration untersucht werden. Hierbei muss die Methode der Filmanalyse entsprechend modifiziert werden, um auf den Gegenstandsbereich ›Comic‹ angewendet werden zu können. Grundlage der Comicanalyse ist das Filmprotokoll (vgl. Kap. 11.4), welches hier zum *Comicprotokoll* umfunktioniert wird. Es hat die Aufgabe, den Gegenstand ›Comic‹ für die Analyse in seiner Komplexität zu reduzieren. Dies erfolgt durch

eine umfassende Strukturierung des Comics im Hinblick auf die wechselseitige Kontextualisierung der Zeichensysteme.

Das Comicprotokoll folgt dem Grundgedanken des Schnitt- bzw. Einstellungsprotokolls der Filmanalyse. Als Ausgangspunkt wurde analog zur Einstellung das einzelne Panel gewählt. Das Comicprotokoll ist dabei in zwei Abteilungen untergliedert. In der ersten Abteilung erfolgt eine Beschreibung des gesamten Panels, in der zweiten Abteilung erfolgt eine detaillierte Dokumentation der im Panel verwendeten Text- und Bildzeichen.

Die erste Abteilung des Comicprotokolls

Die erste Abteilung unterteilt sich in sieben Kategorien. Diesen kommen unterschiedliche analytische Funktionen zu (Tab. 5).

TABELLE 5
Beispiel eines Comicprotokolls, erste Abteilung

Panel-Nr.	Visuelle Repräsentation	Panelgröße	Panelsemiotik	Indizien	Einstellungsgröße	Kamera-perspektive
1		Normal	Normaler Rand	Spielkarten	Nah	Normalsicht
2		Normal	Normaler Rand	Spielkarten	Nah	Normalsicht

Quelle: Eigene Darstellung; Abbildungen aus Moore/Bolland/Higgins 1988: 4

Die Kategorie *Panel-Nummer* teilt jedem Panel eine fortlaufende Nummer zu und bringt sie so in die Reihenfolge, in der sie in der Regel rezipiert würden. Dieses grundlegende Ordnungskriterium ermöglicht nicht nur eine Orientierung im Gesamttext, auch können so die einzelnen Panels gezielt gesucht und zitiert werden. Weiterhin wird so eine nicht eindeutige Panelstruktur in ihrer Komplexität reduziert und in eine – für die Dauer der Analyse – verbindliche und sinnkonstituierende Reihenfolge gebracht.

Die Kategorie *Visuelle Repräsentation* hat die Aufgabe, das jeweilige Panel mindestens in seinen wesentlichen Zügen grafisch darzustellen. Dies kann über eine Digitalisierung der jeweiligen Panels erfolgen, aber auch durch eine Skizze des Panels, wobei hier allerdings mit Relevanzentscheidungen des Analysierenden in der Darstellung gerechnet werden muss, welche das Ergebnis der Analyse beeinflussen können. Die Darstellung des Panels erfüllt dabei mehrere Aufgaben. Zum einen wird eine intersubjektiv nachvollziehbare Grundlage der Analyse geschaffen, da so genau festgelegt ist, auf welches Panel Bezug genommen wird bzw. auf welche Teile des Panels. Des Weiteren dient das dargestellte Panel als Grundlage für weiterführende Bildanalysen, auf die nachfolgend noch eingegangen werden soll.

In der Kategorie *Panelgröße* wird ein quantifizierbares Merkmal des Panels, nämlich seine eingenommene Fläche in Bezug zur gesamten Seite, erfasst. Der Panelgröße kann semiotischer Wert zugewiesen werden, insofern sie in Korrelation mit der im Panel wiedergegebenen Handlungsdauer steht. Die Größe des Panels verdeutlicht somit die Dauer der in ihm dargestellten Handlungen. Dies kann quantifiziert und in Bezug zu anderen Panels gesetzt werden, woraus sich das spezifische *Zeitgewicht* des Panels ergibt. Dieses drückt sich über die Größe des jeweiligen Panels in Relation zu seinen Vorgängern und Nachfolgern aus (vgl. DAMMANN 2002: 98). Die Form des Panels kann das Zeitempfinden des Rezipienten beeinflussen. Ein langes Panel zwischen zwei kleineren Panels kann so das Vergehen eines größeren Zeitraumes verdeutlichen (vgl. MCCLLOUD 1994: 101). Dem Panel kann somit über seine Größe im Verhältnis zu anderen Panels semiotisches Gewicht in Bezug auf Zeitstrukturen zugeschrieben werden. Diese beeinflussen die Geschwindigkeit der Narration. Ebenso kann durch die Gestaltung des Panelrandes eine Strukturierung der Zeit, in der einzelne Teile der Narration spielen, erreicht werden. Durch eine Größen- oder Strukturänderung im Verhältnis zu anderen Panels können die im Panel vermittelten Inhalte in ihrer Relevanz beeinflusst werden, da sie sich durch eine Größenänderung ›unerwartet‹ von anderen Panels abheben und somit die Geschichte in ihrer Abfolge gliedern können (vgl. BARBIERI 2002: 130-131). Randlose Panels können »Zeitlosigkeit« verdeutlichen (MCCLLOUD 1994: 101), da hier der Orientierungspunkt für die Zeitangabe, nämli-

che Größe und Form des Panels, fehlt. Weiterhin verdeutlichen sie unbegrenzten Raum, da die Zeichen hier nicht mehr räumlich ›gebunden‹ auftreten (vgl. EISNER 2004: 45). Ebenso können durch die Panelgestaltung atmosphärische oder emotionale Informationen übermittelt werden, welche die Interpretation der dargestellten Inhalte beeinflussen können (vgl. EISNER 2004: 46ff.). Durch eine Zuordnung eines besonderen Zeitgewichts wird das jeweilige Panel aus dem normalen Zeit- und Handlungsablauf herausgelöst und stellt im Hinblick auf die Narration eine Besonderheit dar. So kann durch ein besonders großes Panel die Wichtigkeit der dargestellten Handlung hervorgehoben werden bzw. neue Handlungsmotive können so in die Handlung eingeführt werden. Auch kann durch ein besonders großes, eventuell auch ein- oder zweiseitiges Panel (sog. Splash-Panels) die Aufmerksamkeit des Rezipienten bewusst gelenkt werden. Wie genau die Quantifizierung vorgenommen werden soll, muss im Rahmen der Forschungsfrage geklärt werden. Sicherlich ist festzuhalten, inwiefern das Panel durch seine Größe vom in diesem Comic verwendeten Panelstandard abweicht bzw. wie es sich in Relation zu anderen Panels auf der Seite verhält. Die Interpretation der Panelgröße im Hinblick auf die Relevanz und das Zeitgewicht des Panels in Bezug auf den Gesamttext muss dabei für jeden Comic selbst erschlossen werden, da keine allgemein verwendbaren Deutungsschemata vorliegen (vgl. HERBERS 2010).

Dem Panelrand kann ein bestimmter semiotischer Wert zugeschrieben werden, welcher nicht nur die im Panel dargestellten Inhalte in ihrer Bedeutung nuanciert, sondern auch das einzelne Panel in seiner Funktion für die Narration (z. B. Rückblende, Traumsequenz etc.) kennzeichnet. Die Strukturen des Panelrandes werden im Comicprotokoll in der Kategorie *Panelsemiotik* erfasst. Die semiotische Bedeutung des konkreten Panelrandes muss im Vergleich mit den anderen Panelrändern des jeweiligen Comics erfolgen, sodass ihm ein bestimmter Wert in Hinsicht auf die Narration zugeordnet werden kann.

Die Kategorie *Indizien* erfasst diejenigen Elemente eines Panels, die über das jeweilige Panel hinausweisen und somit die sequenzielle Verknüpfung der Panels ermöglichen. Diese werden durch den Vergleich zwischen zwei Panels erschlossen. Beispiele für Indizien sind Veränderungen in der Körperhaltung einer Figur oder die Positionsänderung eines Gegenstandes, aber auch der (fortlaufende) Text in auktorialen (Blocktexte und narrative Einschübe eines Erzählers) bzw. figurengebundenen sprachvisualisierenden Zeichen (Sprech- und Denkblasen). Die Erfassung der Indizien bildet die Grundlage für eine spätere Interpretation, in der z. B. auf latente Strukturen des Textes geschlossen wird, wenn etwa anhand regelmäßiger wiederkehrender Indizien die Sequenzen konsti-

tuiert werden. Durch die Angabe der Indizien wird dieser Konstitutionsprozess intersubjektiv nachvollziehbar gemacht. Weiterhin wird das gesamte Panel in seiner Komplexität reduziert, wenn das Indiz ausfindig gemacht wurde, da so die anderen Zeichen als Nicht-Indizien gewertet und somit in der Analyse anders behandelt werden können.

Aus dem Inventar der Filmanalyse bietet sich die Kategorie *Einstellungsgröße* an, in das Comicprotokoll übernommen zu werden. Auch die in der Filmanalyse verwendeten Begriffe werden hier auf das Comic-Panel übertragen. Die so quantifizierten Beobachterpositionen können später als Grundlage für eine Interpretation der dargestellten Inhalte dienen. Durch die Deskription der Einstellungsgröße in Korrelation mit der Panelgröße und der Themenstruktur der Narration kann somit gefolgert werden, inwieweit der Rezipient einen bestimmten Inhalt bewerten soll bzw. dieser präsentiert wird.

Auch die Kategorie *Kameraperspektive* wurde aus der Filmanalyse übernommen und erfüllt im Comicprotokoll den gleichen Zweck. Sie beschreibt die Perspektive, aus der ein angenommener Beobachter die jeweiligen Gegenstände betrachtet. Die Quantifizierung von z. B. dargestellten Dominanzverhältnissen kann im Hinblick auf die Themenstruktur oder Figurendarstellung ausgewertet werden und somit als Basis für eine tiefer gehende Analyse dienen.

Nachdem in der ersten Abteilung des Comicprotokolls eine umfassende Dokumentation der Sequenzen vorgenommen wurde, kann in der zweiten Abteilung eine Analyse der Panelinhalte selber erfolgen. Dies meint die im Panel verwendeten Text- und/oder Bildzeichen, welche sich wechselseitig in ihrer Bedeutung beeinflussen.

Die zweite Abteilung des Comicprotokolls

Die zweite Abteilung des Comicprotokolls umfasst zwei Unterabteilungen, zum einen die Text-Zeichen und zum anderen die Bild-Zeichen (Tab. 6).

In der ersten Unterabteilung wird eine Erfassung der dargestellten Text-Zeichen eines Panels vorgenommen. Dazu werden diese in verschiedene Kategorien subsumiert.

Die Kategorie *Panel-Nummer* erfüllt den gleichen Zweck wie dieselbe Kategorie in der ersten Abteilung. Des Weiteren ermöglicht sie eine genaue Zuordnung der Text- und Bildzeichen zum jeweiligen Panel bzw. dessen Position innerhalb der Sequenz.

In der Kategorie *Tonvisualisierende Zeichen* werden die im Panel vorkommenden Onomatopoeika, also Lautmalereien wie >peng< oder >zisch< erfasst. Diese benö-

TABELLE 6

Beispiel eines Comicprotokolls, zweite Abteilung

Panel-Nr.	Schrift-Text-Zeichen			Bildzeichen			
	Tonvisualisierende Zeichen	Auktoriale sprachvisualisierende Zeichen	Figurengebundene sprachvisualisierende Zeichen	Kontextunabhängige Zeichen	Kontextabhängige Zeichen	Bewegungsvisualisierende Zeichen	Konventionalisierte Ausdruckszeichen
1	keine	keine	Sprechblase von Batman »Hello. I came to talk.«	Batman Joker (nur Hände)	Tisch Spielkarten (vier Kartentapel, aufgedeckte Karten, Jokerkarte)	keine	keine
2	Geräusch der aufgedeckten Spielkarte »Fnap«	keine	keine	Batman (nur Hände) Joker	Tisch Spielkarten	rechte Hand des Joker (kleine Bewegungslinien)	keine

Quelle: Eigene Darstellung

tigen eine eigene Kategorie, da sie als handlungstragende Elemente dienen und so zum Beispiel vorkommende Indizien kontextualisieren können (ein fallendes Objekt schlägt mit lautem Knall auf). Weiterhin können über die Quantifikation der Onomatopoeitika im Hinblick auf die gesamte Narration dramatische Höhepunkte im Handlungsverlauf festgestellt werden, da durch die Verwendung von Onomatopoeitika ein Ereignis besonders hervorgehoben werden kann (ähnlich wie durch die Alteration der Panelgröße).

Die Unterabteilung *Sprachvisualisierende Zeichen* unterteilt sich weiterhin in die Kategorien *Auktoriale sprachvisualisierende Zeichen* und *Figurengebundene sprachvisualisierende Zeichen*. In diesen Kategorien werden die jeweils verwendeten sprachvisualisierenden Zeichen (Sprech- und Denkblasen sowie Blocktexte) und die in ihnen vorhandenen Text-Zeichen erfasst. Hier werden bestimmte Veränderungen in der Typografie erfasst, da diese einen bedeutungsverändernden Einfluss auf die Textzeichen aufweisen können. Ebenso soll die Form des sprachvisualisierenden Zeichens kurz erfasst werden, da so die Bedeutung auch in Hinsicht auf die Narration verändert werden kann. Zum Beispiel kann die Form eines figurengebundenen sprachvisualisierenden Zeichens Hinweise auf den Sprecher geben (gezackte Umrandung

steht für Maschinen, runde Umrandung für Menschen etc.) bzw. sie kann angeben, ob die Textzeichen als ›gesprochen‹ oder ›gedacht‹ zu verstehen sind. Weiterhin ist bei den figurengebundenen sprachvisualisierenden Zeichen anzugeben, welcher Figur diese Zeichen zugeordnet werden, sodass diese in Kontext mit der visuellen Darstellung der Figur betrachtet werden können.

In der zweiten Unterabteilung wird eine Deskription der dargestellten Bild-Zeichen eines Panels vorgenommen. Dazu werden diese in verschiedene Kategorien subsumiert.

In der Kategorie *Kontextunabhängige Zeichen* werden die handelnden Figuren erfasst. Dazu wird diese benannt und die Figurendarstellung in den relevanten Zügen geschildert. Hierzu sind vor allem diejenigen Elemente zu nennen, welche die Text-Zeichen in den figurengebundenen sprachvisualisierenden Zeichen in ihrer Bedeutung verändern können. Auch Abweichungen von der üblichen Darstellungsweise einer Figur (z. B. *Donald Duck*, der nicht seinen ihm eigenen Matrosenanzug trägt) sind zu verzeichnen, da sie im Hinblick auf die gesamte Narration bedeutungstiftend sein können. Die Deskription der kontextunabhängigen Zeichen geschieht auch hier im Hinblick auf die Narration.

Neben der Deskription der kontextunabhängigen Zeichen erfolgt eine Deskription derjenigen Zeichen, die keine Figuren darstellen. Diese werden in der Kategorie *Kontextabhängige Zeichen* erfasst. Hier werden alle relevanten Zeichen, welche den Handlungsraum bestimmen, in ihren relevanten Zügen beschrieben. Somit können häufig auftauchende Gegenstände quantifiziert und auf ihre Bedeutung hinsichtlich tiefer liegender Sinnstrukturen untersucht werden.

In der Kategorie *Bewegungsvisualisierende Zeichen* werden diejenigen Zeichen erfasst, welche Bewegungen von Figuren und Objekten im einzelnen Panel verdeutlichen sollen. Sie unterscheiden sich somit von den Indizien, welche Bewegungen bzw. Handlungen generell in Bezug auf ein zweites Panel verdeutlichen sollen, und werden daher in dieser Kategorie gesondert erfasst. Sie können somit quantifiziert werden und Aufschluss über die temporalen Strukturen im Panel geben. Dadurch dass Geschwindigkeit im Panel dargestellt wird, verschiebt sich das Zeitgewicht, welches vom Panel für die Dauer der im Panel dargestellten Gesamthandlung vorgegeben wird, zugunsten der im Panel dargestellten Figuren und Objekte. Die bewegungsvisualisierenden Zeichen lösen einzelne Figuren und Objekt aus dem temporalen Kontext des Panels heraus und verdeutlichen so, dass sie eigentlich schneller sind als der Zeitraum, welchen die gesamte Handlung einnimmt. Daher müssen die bewegungsvisualisierenden Zeichen und ihr Bezugsobjekt bzw. ihre Bezugsfigur deskriptiv erfasst werden, um ihre kontextualisierende Wirkung beschreiben zu können.

Die letzte Kategorie *Konventionalisierte Ausdruckszeichen* umfasst Zeichen, welche den oben genannten Kategorien nicht entsprechen, trotzdem aber für die Sinnkonstitution wichtig sind. So verdeutlicht etwa das Ausdruckszeichen der Glühbirne einen plötzlichen Einfall, den eine Figur an dieser Stelle der Narration hat. Dies hat kontextuelle Auswirkungen auf eventuell vorkommende Textzeichen, welche somit unter dem Aspekt ›Ausdruck eines neuen Einfalls‹ gelesen werden müssen, wobei dies wiederum mit Berücksichtigung der gesamten Narration zu sehen ist.

Die Integration von Text- und Bildanalyse

Während das oben beschriebene Comicprotokoll den Comic im Hinblick auf seinen Gesamttext gliedert, kommen der Bild- und der Textanalyse die Aufgaben der Feinanalyse zu. Sie setzen am Einzelbild bzw. am Schrift-Text des Comics an. Diese Feinanalyse kann erst an dieser Stelle erfolgen, da sie immer mit Rückbezug auf den gesamten Comictext erfolgen muss, da sonst für die Sinnkonstitution im Einzelpanel wichtige Kontexte übersehen werden.

Die *Bildanalyse* kann für den Gegenstandsbereich Comic auf zweifache Weise Nutzen bringen. Erstens können durch das ikonografische Verfahren (vgl. PANOFSKY 1978) tiefer liegende Sinnstrukturen im konkreten Einzelbild erfasst werden (vgl. GRITTMANN 2001, 2007; MÜLLER 2003). Das ikonografische Verfahren wird dann angewendet, wenn es für die vorliegende Analyse von Bedeutung ist, also insbesondere die Bildebene des Comics untersucht werden soll.

Zweitens können durch das ikonografische Verfahren *Bildstereotype* aus dem Material heraus entwickelt werden, die als Kategorienschema für eine quantitative Bildanalyse verwendet werden können (vgl. PETERSEN 2001; GRITTMANN/AMMANN 2009; DONK/HERBERS 2010). Durch die Abstraktion von stereotypen Bildinhalten wie etwa ›Konflikt‹ oder ›Dialog‹ ist es möglich, eine große Menge an Material stringent zu analysieren und so bereits auf dieser Grundlage inhaltlich relevante Aussagen zu treffen. Weiterhin können die so identifizierten Stereotype thematisch gefüllt werden (etwa die Darstellung von Politik), sodass hier eine quantitative Themenstrukturanalyse auf der Bildebene möglich wird. Diese Ergebnisse können dann im Zusammenhang mit dem Comicprotokoll betrachtet werden. Weiterhin bilden die hier festgestellten Bildstereotype einen Interpretationsrahmen für die Texte im Comic.

Die *Textanalyse* kann auf der Basis des Comicprotokolls erfolgen, in dem bereits die Texte des Comics in entsprechende Kategorien eingeordnet wurden. Hierauf kann eine Textanalyse aufgesetzt werden, welche die einzelnen Text-

elemente bestimmten Kategorien unterordnet. Diese Kategorisierung muss dabei unter der Berücksichtigung der Bildelemente erfolgen. Die Texte werden durch die Bildelemente im Comic beeinflusst und umgekehrt. In der Regel lassen sich aber Richtungen der Kontextualisierung feststellen. Bei Texten, welche durch figurengebundene sprachvisualisierende Zeichen präsentiert werden, beeinflusst die Bildebene bzw. die an das Zeichen geknüpfte Figur die Textebene und ihre interpretatorischen Implikationen sehr viel stärker als beispielsweise bei in Kästen wiedergegebenen Texten, die als Erläuterung des Autors der Erzählung hinzugefügt werden. Hier wirken die Zeichen auf die Bildebene stärker ein, da sie aufgrund ihrer Position im Gesamttext als Deutungsrahmen für das einzelne Panel dienen. Bei dieser Art der Analyse dienen die Bildstereotype als Interpretationsrahmen für die Textelemente, sodass deren Bedeutung vor dem Hintergrund des Panels und der Sequenz erfasst werden kann. Auch auf dieser Ebene kann durch die Abstraktion von Themenstrukturen eine umfassende Zahl an Material quantitativ erfasst werden.

Das Verfahren der Comicanalyse beruht somit auf der Kombination von etablierten inhaltsanalytischen Methoden der Kommunikationswissenschaft, welche hier strukturiert zusammengeführt werden. Das Ziel ist es dabei, das Medienangebot theoretisch und methodisch adäquat zu analysieren. Das Verfahren ermöglicht es, durch die Abstraktion nachvollziehbarer Kategorien aus dem Material heraus Comics nicht nur am Einzelfall zu erforschen, sondern verallgemeinbare Aussagen für eine weitaus höhere Fallzahl zu treffen.