

Referat von Trix Bürki, Stube-Tagung 2014 in Wien

Grundraster Analyse Graphic Novels

1. Geschichte (story): Was wird erzählt?

- Thematik: Stoff, Thema, Motive
- Handlung: Geschehnisse, Ereignisse (Erwartungsbruch), Handlungslogik (z. Bsp. genrespezifisch), Handlungsstränge (ein- oder mehrsträngig)
- Figuren: Selektion, Konzeption, Konstellation (z. Bsp. Kontrastpaar, Dreieckskonstellation, Korrespondenzpaar), (genrespezifische) Figurenrollen
- Raum: Quantität (ein Ort oder mehrere Orte), Struktur (Verhältnis der Orte zueinander), Bewegtheit (im Raum, von einem Ort zum andern), Funktion
- Zeit: Dauer, Zeitpunkt

2. Discourse: Wie wird erzählt?

- Erzählperspektive: Fokalisierung, mehrperspektivisches Erzählen, Anteil von Sprechblasen und Blocktext
- Erzählmodus: Erzähler-Figurenrede, Darstellung mentaler Prozesse (Gedanken, Gefühle)
- Zeitdarstellung: Verhältnis von Erzählzeit und erzählter Zeit, Darstellung von Bewegung, Menge der Panels auf einer Seite, Verlaufsdauer zwischen den einzelnen Panels, Ellipse (Auslassen von Handlungsteilen)
- Ort des Erzählens (Rahmen, Binnenerzählungen)
- Weitere Aspekte (unzuverlässiger Erzähler, Metafiktion, Selbstreflexion, Erzählen über das Erzählen, intertextuelle Verweise)

3. Verbale Dimension

- Wortwahl: Schlüsselwörter, Wortarten, Fremdwörter
- Satzbau: Satzarten, Satzlänge und Satzkonstruktion (Parataxe, Hypotaxe)
- Textgestaltung: Gesamtlänge, Aufbau, Gliederung, Kohärenz
- Stil: Sprachstil, Tonlage, rhetorische Figuren, Reime Rhythmus, Tempus

4. Bildliche Dimension

- Seitenlayout: Menge der Panels, Rahmung, Form der Panels, Einsatz von Blocktext, Sprechblasen (Form, Grösse, Häufigkeit...)
- Gestaltung: Variierung der Panelaufteilungen, Kapitel, Seitenaufteilung, Blocktext/Sprechblasen
- Grösse, der einzelnen Panels, Form, Aufteilung
- Linie: Richtung, Verlauf, Bewegung, Funktion (Umrisslinien)
- Farbe: Farbkontraste, Hell-Dunkel-Kontraste, Licht, Schatten, Farbsymbolik
- Bildnerische Technik: Malerei (Aquarell, Tusche, Acryl, Gouache), Zeichnung (Federzeichnung, Buntstift, Bleistift, Kreide), Druck (Holz-Linolschnitt, Stempeldruck, Monotypie), Collage, Textil, Fotografie, computerbasierte Illustration und Bildbearbeitung
- Bildnerischer Stil: grafischer Stil, malerischer Stil, Karikatur, Fotorealismus, Abstraktion, Surrealismus, Collage
- Raum: Vor- Mittel- Hintergrund (Fokalisierung) Perspektive, Bildausschnitt (Bildraum, Weissraum (positive/negative space))
- Leserichtung

- „Kameraeinstellung“: Panorama, Totale, Halbtotale, halb- und ganz-nah, Detailaufnahme,
- Lagerung der Blickachse: Vogel- oder Froschperspektive, Auf- Untersicht,
- Bewegungsdarstellung: Speedlines, etc.
- Montage und Schnitt: Perspektivenwechsel, Ansichtswechsel, Schuss/Gegenschuss, Achsensprung (einer oder mehrere Gegenstände werden aufeinanderfolgend aus zwei Richtungen gezeigt), Parallelmontage (zwei zeitgleich ablaufende Handlungsstränge werden abwechselnd fortgeführt, bis sie an einem einen Höhepunkt auszeichnenden Punkt zusammenlaufen und die Spannung sich im Schlussbild löst, Metamorphose
- Fokalisierung (Verhältnis der Figuren oder Gegenstände zur Bildmitte)
- Komposition (Bildaufbau, Gesamtkomposition (Bild zum Text, Text im Bild), Bildränder
- Typografie: Schrifttyp, Schriftgrösse, Schriftfarbe, Zeilenabstand, Absätze, Schrift als Bild

5. Peritextuelle Dimension

- Buchformat, Form, Grösse
- Seitengrösse, Seitenform
- Umschlag
- Vorsatzpapier
- Titel, Titelseite
- Tast, Bewegungselemente
- Papiersorte
- Bindung

6. Rezeptionssteuerung, Sympathievergabe

- Spannungsaufbau
- Identifikation: Empathie, Übereinstimmung von Werten, Normen, Gefühlen, Zielen
- Affektübertragung

7. Besonderes

- Intertextuelle Bezüge
- Sprachliche und bildliche Metaphern

1. Primärliteraturliste

- Ruji Chapnik: Don Depresso. Comics about a depressed guy. Create Space Independent Publishing Platform 2012
- Ellen Forney: Marbles. Mania, Depression, Michelangelo and me. Gotham 2012
- Darryl Cunningham: Psychiatric tales. Blank Slate Books 2013

2. Sekundärliteraturliste: Graphic Novels

- Becker, Thomas: Genealogie der autobiografischen Graphic Novel : Zur feldsoziologischen Analyse intermedialer Strategien gegen ästhetische Normalisierungen. In: Comics : Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums, S. 239-264. Bielefeld: Transcript, 2009.
- Eder, Jens: Depressionsdarstellung und Zuschauererfahrungen im Film. In: Poppe, Sandra (Hg.): Emotionen in Literatur und Film. Koenigshausen & Neumann 2011, 219-247
- Giesa, Felix: Im Schatten der Graphic Novel : Der kinderliterarische Comic. In: Roland Jost und Axel Krommer (Hrsg.): Comics und Computerspiele im Deutschunterricht : Fachwissenschaftliche und fachdidaktische Aspekte, S. 46- 64. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, 2011.
- Gravett, Paul: Graphic Novels. Stories to change your life. Aurum Press 2005.
- Hoffmann, Jeannette: Vom Schweigen über den Tod : Die Graphic Novel 'Meine Mutter ist in Amerika und hat Buffalo Bill getroffen'. In: *ki&M* 62 (2010) 4, S. 46-54, 2010.
- Ihme, Burkhard: Montage im Comic. Spezifische Nutzung eines Erzählmittels. In: Grünewald, Dietrich (Hg.): Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung. Christian A. Bachmann-Verlag 2010, 67-84.
- Krichel, Marianne: Erzähltheorie und Comic. In: Grünewald, Dietrich (Hg.): Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung. Christian A. Bachmann-Verlag 2010, 33-46.
- Mc Cloud, Scott: Comic richtig lesen. Carlsen Comic 2001
- Schikowski, Klaus: Der Comic- Geschichte, Stile, Künstler. Reclam 2014
- Schüwer, Martin: Erzählen in Comics: Bausteine einer plurimedialen Erzähltheorie. Wissenschaftlicher Verlag Trier 2008
- Stemman, Anna: Comic, Körper, Identität: Konstruktionen des Fremdseins in Marjane Satrapi's *Persepolis* (in: Interjuli 2/2013)