

**Herbers, Martin R.:**

Jakob F. Dittmar, Comic-Analyse. 2., überarbeitete Auflage. Konstanz:  
UVK, 2011, 220 S., kart., € 34,00

In: Literatur in Wissenschaft und Unterricht: LWU 44 (2011) 1:  
S. 79-82

Jakob F. Dittmar, *Comic-Analyse*, 2., überarbeitete Auflage. Konstanz: UVK, 2011, 220 S., kart., € 34,00.

Medienhistorisch betrachtet sind Comics mit etwa 100 Jahren im besten Alter und haben ihren Weg aus der Kinder- und Jugendkultur in den gesellschaftlichen Mainstream gefunden: Vor allem Superhelden wie *Superman*, *Batman* und *Spiderman* sind vielen Menschen zumindest bekannt. Die gegenwärtige Expansion der Comic-Verfilmungen kann als Indikator für die Popularität dieses Mediengenres gewertet werden.

Trotz dieser gestiegenen gesellschaftlichen Akzeptanz und Relevanz der Comics befindet sich die wissenschaftliche Beschäftigung noch im Frühstadium. So entwickeln sich aktuell erste Formen der wissenschaftlichen Institutionalisierung, wie sie sich etwa in der Neugründung gegenstandsbezogener Fachzeitschriften wie dem *Journal of Graphic Novels and Comics* oder der *Studies in Comics* zeigt. Es ist allerdings hervorzuheben, dass zwar bereits gegenwärtig tiefgehende Analysen von Comics vorgenommen werden, das methodische Wissen indes eher eingeschränkt ist und explizite, oder gar standardisierte Analyseverfahren kaum vorliegen. Wenn sich also die wissenschaftliche Beschäftigung aus diesem defizitären Anfangsstadium emanzipieren möchte, bedarf es Analysemethoden, welche den medialen Anforderungen des Comics gerecht werden und gleichzeitig den methodologischen Ansprüchen von Validität, Reliabilität und intersubjektiver Nachvollziehbarkeit genügen.

Die von Jakob F. Dittmar vorgelegte *Comic-Analyse* liefert einen wichtigen Beitrag zu diesem Emanzipationsprozess. Sie wurde 2008 als Habilitationsschrift an der TU Berlin vorgelegt und erscheint nun bereits in der zweiten Auflage – dies spricht für eine hohe Zirkulation innerhalb des wissenschaftlichen Diskurses. Prinzipiell ist dies allen Habilitationsschriften zu wünschen, im Fall der Comicwissenschaft aber aus den oben genannten Gründen besonders.

Dittmar erhebt den Anspruch, eine „umfassende Methode zur Mustererkennung [...], in einfacheren Worten also zur Comic-Analyse“ (191) vorzulegen. Hierzu ist es notwendig, die medialen Anforderungen des Comics zu berücksichtigen, da diese als hybride Medienangebote aus Schrift-Texten und Bildern bestehen, die in Panels organisiert und zu Sequenzen geordnet eine Narration bilden (grundlegend McCloud 1993). Diese medialen Eigenschaften dienen Dittmar als Eckpunkte für seine Darstellungen. Er beginnt seine Analyse mit einer Reflektion über das Verhältnis von „Comics und Medien“ (19-38), klärt jedoch erst im folgenden Abschnitt darüber auf, was er unter dem Begriff Comic versteht:

Comic ist eine Sequenz von Bildern oder Bildelementen, die einen Handlungsstrang oder Gedankenflug erzählen und dabei in räumlicher Folge [...] gezeigt werden. Sequentialität entsteht durch das Schaffen von Zusammenhängen zwischen den einzelnen Bildern und gegebenenfalls Textstücken, die nebeneinander abgebildet sind. (44)

Konstitutiv für das Mediengenre sind für ihn somit Bilder, Texte und Sequenzen, wobei allerdings darauf verzichtet wird, den Comic von anderen Mediengenres, wie Bildgeschichten, Karikaturen oder Animationsfilmen, die ähnliche Eigenschaften aufweisen, stringent abzugrenzen. Hieraus resultiert eine Unschärfe in der Definition des Gegenstands, die sich durch die weitere Argumentation zieht. Die fehlende Trennschärfe zu anderen Medienangeboten wird von Dittmar zwar thematisiert, aber nicht aufgelöst, sondern durch zusätzliche, teils widersprüchliche Ausführungen zur erstgenannten Comicdefinition erweitert: „Mehrere Handlungen einer Figur in einem Bild [...] können schon ein Comic sein. Bereits eine Folge von zwei Bildern kann schon ein Comic sein, da in dieser eine Erzählung entsteht“ (44). Auch der Rückgriff auf klassische Comic-Definitionen wie die von Kunzle (1973) verschafft keine zusätzliche Klärung der eindeutig definitorischen Eigenschaften der Comics. Dennoch: die Dimensionen Schrift-Text, Bild und Sequenz werden hier als grundlegende Analyseeinheiten für Comics herauspräpariert und in den nächsten Abschnitten tiefer gehend erläutert.

Der Verfasser beginnt den nächsten Abschnitt mit dem organisierenden Prinzip der Comics, dem Rahmen. Dieser „macht alles, was innerhalb des Rahmens abgebildet ist, zu einem Bild“ (57). Jenseits dieser unscharfen Definition verweist der Autor auf Formen und mögliche visuelle Ausgestaltungen des Rahmens, gibt aber keine eindeutige Analyse der organisierenden Eigenschaften des Rahmens. Auch ist unklar, ob statt dem Rahmen nicht eigentlich der etablierte

Begriff des *Panels* gemeint ist, welcher als organisierendes Prinzip Text- und Bildzeichen in einen Sinnzusammenhang stellt (vgl. McCloud 1993). Den Begriff *Panel* hingegen verwendet Dittmar im nächsten Abschnitt über die Bildinhalte der Comics synonym für Bild (68). Der Bildebene des Comics widmet der Autor einen umfassenden Teil seiner Analyse (67-95) und verweist auf unterschiedliche Eigenschaften des Bildes, wie etwa Format, Komposition, Perspektiven und Ansichten, sowie die Darstellung von Emotionen und Bewegungen und folgt damit den etablierten Analyse- und Problemfeldern der Bildwissenschaft. Im Abschnitt „Text“ referiert der Autor breit über die Möglichkeiten und Eigenschaften des Schrift-Textes in Comics und geht dabei vor allem auf comic-typische Textformen wie Sprech- und Gedankenblasen (110-113) und die Darstellungen von Geräuschen (113-116) ein. Nach diesen Ausführungen über Bilder und Texte wird umfassend dargestellt, wie sich aus dem Zusammenspiel dieser Elemente eine Narration ergibt (117-138). Hier greift Dittmar auf Grund der strukturellen Ähnlichkeiten zwischen Comic und Film auf das Instrumentarium der Filmkomposition (126-138) zurück, um zu erklären, wie über die räumliche Anordnung von Zeichen (McCloud 1993) eine Narration gestiftet wird. Kürzere Ausführungen zu Farbverwendung in Comics (155-170), die Darstellung von Zeit in einem Medium, das räumliche Strukturen verwendet (171-177), sowie genretheoretische Überlegungen (183-186) ergänzen und erweitern die generellen Ausführungen zu den Haupteigenschaften des Comics und schließen den Argumentationsgang.

Sämtliche Abschnitte des Buches sind mit zahlreichen Beispielen illustriert. Diese streuen weit über die unterschiedlichen Stile, Epochen und Kulturkreise der Comics, so dass diese an keiner Stelle bloß schmückend sind, sondern immer direkt die Ausführungen des Textes kommentieren und illustrieren. Das breite Wissen des Autors über die verschiedensten Erscheinungsformen besteht, wie er anekdotisch berichtet, seit seiner Schulzeit (17) und fließt wie selbstverständlich in seine Ausführungen ein. Dies, und seine erkennbare Lust am Schreiben über Comics, lockert den Text merklich auf und schafft eine Lesesituation, in der die Begeisterung des Autors für seinen Gegenstand nachvollziehbar wird – nicht jede Habilitationsschrift kann dies von sich behaupten.

Allerdings stößt die eigentliche Analyse an einigen Stellen deutlich an ihre Grenzen. Dittmars hauptsächlichste Begeisterung für die Phänomenebene mündet zwar in intensiven und ausgezeichneten Beschreibungen von Teilaspekten des Comics wie Bildern oder Texten. Diese bilden in sich und für sich erkenntnisreiche Darstellungen des jeweiligen Forschungsstandes zu den einzelnen Aspekten, allerdings bleibt das Zusammenspiel der jeweiligen Ausführungen in einem größeren Rahmen hinter den Möglichkeiten zurück. Dies kann in vielfältiger Hinsicht begründet werden. Neben der oben genannten Schwierigkeit, eindeutig zu definieren, was als Comic angesehen werden kann, fehlt vor allem eine grundlegende Rahmentheorie, mit der die einzelnen Aspekte zusammengefasst werden können. So beruft sich etwa die klassische Comicforschung auf die übergreifende Theorie der Semiotik und ordnet ihre Beiträge vor deren Erkenntnissen ein. Zwar streift Dittmar die Semiotik in ihren Grundzügen (139-150), versäumt es aber, das inhärente Potential dieses Ansatzes für seine Analyse nutzbar zu machen, um so begriffliche Unschärfen zu vermeiden. Dabei ergibt sich dieses Defizit in Dittmars Analyse sehenden Auges: So verweist er bereits in der Einleitung auf Grundlagenwerke der Comicforschung (17) wie etwa Scott McClouds *Understanding Comics* (1993) und Will Eisners *Comics and Sequential Art* (1985), aber eben auch Friederike Wienhöfers *Untersuchungen zur semiotischen Ästhetik des Comic Strip* (1979), welche zeichentheoretisch argumentiert und als Ausgangspunkt für seine Analyse hätte dienen können. Auch die von ihm oftmals zitierte textsemiotische Studie von Krafft (1978) wird von ihm nicht in einem größeren Rahmen verortet. Verwunderlich ist an dieser Stelle auch, dass die oben beschriebenen Werke von Eisner und McCloud, die Grundlegendes für die Comicforschung geleistet haben, kaum explizit herangezogen werden, obwohl (oder gerade weil?) diese die fundamentalen Analysenkriterien von Comics bereits vorwegnehmen.

Ob dies mit der Literaturrecherche des Autors, die „selten gradlinig“ (193) verlief, begründet werden kann, bleibt eine offene Frage. Mit Blick auf die bereits zweite (überarbeitete) Auflage des Buches scheint das Vorgehen wenig systematisch zu sein: „In den verschiedensten Verlagen irgendwo auf der Welt sind zum Teil hervorragende Bücher zum Thema erschienen, die ich ohne entsprechende Hinweise und Hilfe nie gefunden hätte“ (193). Seit dem Jahre 2008 sind bedeutende Neuerscheinungen zu den theoretischen Grundlagen publiziert worden, vor allem auf dem von Dittmar fokussierten Gebiet der Narration in Comics. Die oben bereits erwähnten Journals,

aber auch der erkenntnisreiche und problemklärende Band *A Comics Studies Reader* (Herr und Worcester 2009), die herausragende Gesamtdarstellung *The Power of Comics* von Duncan und Smith (2009), neuere Darstellungen zu Webcomics (Guigar et al. 2008) sowie Ole Frahms (2010) ausführliche Studie *Die Sprache des Comics* und der stark theoriegetriebene Sammelband von Ditschke, Kroucheva und Stein (2009) sind Beiträge, die zur Klärung vielerlei Fragen hätten beitragen können.

Vor dem Hintergrund des fehlenden Gesamtzusammenhanges der Teilabschnitte wird auch der Ansatz des Autors, eine Methode zur Comic-Analyse vorzulegen, herausgefordert. Es ist unbestritten, dass die von Dittmar vorgelegten Teilanalysen als Grundlage für die methodische Untersuchung einzelner Aspekte des Comics dienen können, wenn sie im einem späteren Schritt wieder zusammengeführt werden, um den medialen Eigenschaften des Comics insgesamt gerecht zu werden (135). Allerdings finden sich kaum Ausführungen dazu, wie diese Analysen durchzuführen sind. Lediglich auf der Bildebene wird auf das ikonographische Verfahren von Panofsky (1964/1932) als methodischem Ansatz verwiesen, der aber für die Praxis als „kaum möglich“ und „nicht notwendig“ beurteilt wird (69). Auch streift Dittmar zwar Analyseraster aus der Filmwissenschaft zur Analyse von Sequenzen, lässt diese aber mit anderen Erkenntnissen unverbunden. Der Fokus von Dittmars Ausführungen liegt daher eher auf den medialen Eigenschaften des Comics, also dem *was?* der Analyse, das *wie?* also die konkrete Durchführung bleibt auf der Hinweisebene. Ironischerweise finden sich im Anzeigenteil des Buches Hinweise auf Standardwerke der visuellen Analyse (etwa Marion G. Müllers 2003 publizierte *Grundlagen der visuellen Kommunikation*), deren Adaption an anderer Stelle bereits zu konkreten Methodenvorschlägen zur Inhaltsanalyse von Comics geführt hat (Herbers 2008, 2011).

Dittmars Grundargument, dass eine Reflektion über die medialen Eigenschaften des Comics seiner der methodischen Analyse vorwegzunehmen ist, bleibt unbestritten relevant. Leider können aber die hohen Erwartungen eines geeigneten Instruments zur Analyse von Comics nicht eingelöst werden.

Martin R. Herbers

Friedrichshafen

### Bibliographie

- Ditschke, Stephan, Kroucheva, Katerina und Daniel Stein, hrsg. *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Bielefeld: transcript Verlag, 2009.
- Duncan, Randy und Matthew J Smith. *The Power of Comics. History, Form & Culture*. New York: Continuum, 2009.
- Eisner, Will. *Comics and Sequential Art. Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. Tamarac: Poorhouse Press, 1985.
- Frahm, Ole. *Die Sprache des Comics*. Hamburg: Philo Fine Arts, 2010.
- Guigar, Brad et al. *How to Make Webcomics*. Berkeley: Image Comics, 2008.
- Heer, Jeet und Kent Worcester, hrsg. *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 2009.
- Herbers, Martin. R. *Bilder, Worte und Sequenzen: Im Comic vereint, bei der Analyse getrennt? Ein Methodenvorschlag zur Inhaltsanalyse von Comics*. Vortrag auf der Jahrestagung der DGPK-Fachgruppe „Visuelle Kommunikation“, Braunschweig, 16.-18.10.2008.
- . „Comicanalyse: Bilder, Wörter und Sequenzen.“ *Die Entschlüsselung der Bilder. Methoden zur Erforschung visueller Kommunikation*. Hrsg. Thomas Petersen und Clemens Schwender. Köln: von Halem, 2011. 72-86.
- Krafft, Ulrich. *Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics*. Stuttgart: Klett-Cotta, 1978.
- Kunzle, David. *The Early Comic Strip. Narrative Strips and Picture Stories in the European Broad-sheet from c. 1450 to 1825*. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press, 1973.

- McCloud, Scott. *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York: HarperPerennial, 1993.
- Müller, Marion G. *Grundlagen der visuellen Kommunikation. Theorieansätze und Methoden*. Konstanz: UVK, 2003.
- Panofsky, Erwin. „Zum Problem der Beschreibung und Inhaltsdeutung von Werken der bildenden Kunst.“ *Ikonographie und Ikonologie. Theorien, Entwicklung, Probleme*. Hrsg. Ekkehard. Köln: DuMont, 1964/1932. 185-206.
- Wienhöfer, Friedericke. *Untersuchungen zur semiotischen Ästhetik des Comic Strip. Unter besonderer Berücksichtigung von Onomatopoesie und Typographie. Zur Grundlage einer Comic-Didaktik*. Dortmund: Pädagogische Hochschule Dortmund, 1979 [unveröffentlichte Dissertation].