

Stephan Packard
Anatomie des Comics
Psychosemiotische Medienanalyse

WALLSTEIN VERLAG

Inhalt

Einleitung: Unbequeme Zeichenverhältnisse	n
1. Psychosemiotik	17
1.1 Zeichenbegriff	20
1.2 Fiktionalität	24
1.3 Peirce und Lacan	27
1.3.1 Zeichenkette	32
1.3.2 Triade	35
1.3.2.1 Lacans Mangel gegen Peirce' Trichotomien	35
Exkurs: Sartres und Lacans Blick	38
1.3.2.2 Sartres Blick als Struktur der realite humaine	38
1.3.2.3 Lacans Blick	43
1.3.2.4 Verschränkte Triaden	49
1.3.3 Genuinität der Triade	50
1.3.4 Vorgängigkeit	52
1.3.5 Dyade	55
1.4 Graph	60
2. Comics?	67
2.1 Was sind Comics?	68
2.2 Sequenz und Anatomie	71
2.2.1 Sequentielle Kunst	71
2.2.2 Panels wie Buchstaben	73
2.2.3 Panelpropositionen	74
2.2.4 Gliederung der Sequenz	JJ
2.2.4.1 Simultaneität?	77
2.2.4.2 Anatomie	79
2.3 Doppelte Hybridisierung	84
2.3.1 Bild und Schrift	84
2.3.2 Hermeneutischer Zirkel	87
2.4 Was sind Comics noch?	93
2.4.1 Comickompetenz	93
2.4.2 Körper, Objekte, Raum, Zeit: Abbilder	95
2.4.3 Dyadische Reduktionen	96
2.4.4 Narration? Fiktion?	97
2.4.5 Mediale Abgrenzungen	97

INHALT

3. Vom Bild zur Triade.	99
3.1 Ikonischer Mangel.	100
3.2 Deduktion und Konventionalität.	103
3.3 Induktion und Makrostruktur.	114
3.4 Abduktion und Individualität.	117
4. Abduktion II: Der Cartoon.	121
4.1 Der Blick des Cartoons.	123
4.2 Indexikalische Kopien von Gestik und Mimik.	133
4.3 Tierhäute: Ein dritter Zeichenraum.	137
4.4 Offenheit des Cartoons.	141
4.5 Tiefen des Cartoons.	146
4.6 Cartoongruppen.	154
5. Induktion II: Elemente des Comics.	159
5.1 Blickführung.	161
5.2 Domänen des Panels.	168
5.2.1 Objekte.	171
5.2.2 Raum.	176
Exkurs: Bachtins Chronotope.	180
5.2.2.1 Schwierigkeiten mit dem Chronotop.	180
5.2.2.2 Eine Theorie vom Chronotop.	183
5.2.2.3 Der Begriff des Chronotops.	184
5.2.2.4 Erstes Abbildungsverhältnis: Form und Inhalt.	188
5.2.2.5 Große Chronotope, kleine Chronotope, Ereignisse.	192
5.2.2.6 Zweites Abbildungsverhältnis: Chronotop und Realität.	195
5.2.2.7 Tradition und Genre: Das Werk im realen Chronotop.	197
5.2.2.8 Sinnsphäre und Dialogizität.	200
5.2.2.9 Reihen.	203
5.2.3 Folien und Foliengraphen.	209
5.2.4 Verzicht aufs Depot.	214
5.3 Setzung.	215
5.4 Makropropositionen.	216
5.4.1 Eine Sequenz.	216
5.4.2 Dezentrierte Cartoons.	220
5.4.3 Poetische Funktion.	222
5.5 Makropaneis.	225
6. Deduktion II: Dyadische Comiczeichen und die Rhetorik von Comics.	235
6.1 Vagheit.	236

INHALT

6.2 Uneigentlichkeit	249
6.2.1 Diagrammatische Deckung	249
6.2.2 Tilgung	254
6.2.3 Continuata	257
7. Schrift	259
7.1 Pantomimik der Comics.	260
7.2 Bild-Schrift-Verankerungen.	264
7.2.1 Diagrammatische Deckung.	265
7.2.2 Indexikalischer Verweis.	267
7.2.3 Symbolisches Urteil.	269
8. Mediale Verwandtschaften und Abgrenzungen.	277
8.1 Der minimale Comic.	278
8.2 Sequentielle Kunstformen.	279
8.2.1 Primäre Hybridisierung in anderen Kunstformen.	280
8.2.2 Sekundäre Hybridisierung in anderen Kunstformen	286
8.3 Cartoon	288
8.4 Ästhetik der Indexikalität.	290
8.5 Tendenzen des Comics: Narrativität und Fiktionalität	297
9. Drei Comics.	301
9.1 Sandmans Wake beginnt.	302
9.2 Alices Cartoon.	314
9.3 Captain America, ein durchkreuzter Comic.	318
Literaturverzeichnis	325
1. Siglenverzeichnis.	325
2. Comics.	327
3. Über Comics.	329
4. Weitere.	333
Glossar.	343
Namenregister.	351