
Themenheft Nr. 50: Medien, Spiel und Bildung. Herausforderungen
bildungswissenschaftlicher Reflexions- und Handlungsfelder
Festschrift für Johannes Fromme, herausgegeben von Florian Kiefer,
Ralf Biermann und Steffi Rehfeld

Eine strukturelle Analyse von Comics

Ein erster Entwurf und transmediale Vorüberlegungen

Josefa Much¹ 

¹ Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg

Zusammenfassung

Die strukturelle Medienbildung nach Benjamin Jörissen und Winfried Marotzki (2009) weist eine Vielzahl von Analysetools vor, die in den letzten Jahren erprobt, getestet und erweitert wurden. Das Medien in den unterschiedlichsten Formaten wie Film, Computerspiele oder Internet untersucht werden können, ist in Zeiten der Medienkonvergenz und neue Formaten des Erzählens besonders wichtig, damit diese besser nachvollzogen werden können, auch um Ableitungen auf Selbst- und Weltreferenzen vorzunehmen. Mittlerweile werden ganze Medienfranchises aufgezogen, in denen über mehrere Medien hinweg Geschichten erzählt werden – zum Beispiel durch das transmediale Erzählen. Die strukturelle Medienbildung weist bereits Analysemodelle zum Film, Bild, Internet und dem Computerspiel vor – allerdings noch nicht zum Comic. Dieses sehr langlebige Medium wird in den vergangenen Jahren immer wieder herangezogen um Franchises zu erweitern oder bildet die Grundlage für diese – von daher kann ihnen eine besondere Bedeutung zugewiesen werden. Damit z. B. Medienfranchises oder Storyworlds umfänglich oder ganzheitlich analysiert und betrachtet werden können, bedarf es ebenfalls ein Analysemodell für den Comic. Dies ist so in der strukturalen Medienbildung noch nicht vorhanden. Der Artikel gibt einen ersten Entwurf für eine strukturelle Analyse von Comics und wie diese ggf. transmedial eingeordnet werden kann.



A Structural Analysis of Comics. A First Draft and Transmedia Preliminary Considerations

Abstract

The structural media literacy (see Jörissen and Marotzki 2009) presents a lot of tools to analyze, which have been tested, approved and extended in the last years. In times of media convergence and new dimensions of storytelling it is quite important to explore the different media like film, video games and the internet. Thus, it is possible to comprehend the different media and to see world- and self-references within the media. Meanwhile there is a great amount of media franchises, telling stories throughout different media – for example with the help of transmedia storytelling. The structural media literacy presents already analysis models for film, picture, internet and video games – but not for the comic book. This long-lasting medium serves as extension of story or as core story for media franchises in the last years - this marks a point where the comic book gets a special meaning. Hence it is possible to analyze the comic book as a whole, you need also an analysis model for the comic book. This does not exist within the structural media literacy. This paper shows a first draft for an analysis within the structural media literacy and how this model can possibly be classified within the transmedia storytelling.

1. Einleitung

In den vergangenen Jahren hat sich die Strukturelle Medienbildung weiterentwickelt. Mit dem zusammenfassenden Band «Medienbildung – eine Einführung. Theorie – Methode – Analysen» von Benjamin Jörissen und Winfried Marotzki (2009) bietet die Medienbildung eine erste umfassende Analyse von Medien wie dem Film, dem Bild, der Fotografie und dem Internet bzw. den sozialen Netzwerken. 2014 wurde dieser Medienkanon von Johannes Fromme und Christopher Könitz um eine neoformalistische Computerspielanalyse ergänzt und liefert damit einen erziehungswissenschaftlichen Zugang zum Themenfeld der Computerspiele. Computerspiele als Medienphänomen werden nicht nur isoliert wahrgenommen, sondern können auch Teil eines grossen Ganzen sein; dies spiegelt sich zum

Beispiel in der Medienkonvergenz und dem transmedialen Erzählen¹ wider. In (grossen) Medienfranchises wird eine Vielzahl von Medien genutzt, um Geschichten weiterzuerzählen oder neu zu inszenieren. Dies kann z. B. über Filme, Internetblogs, Computerspiele oder Comics erfolgen. Daher soll in diesem Aufsatz ein erster Entwurf gestaltet werden, wie mit Hilfe der Strukturalen Medienbildung Comics analysiert und diese dann ggf. in eine transmediale Analyse überführt werden können. Damit dies gelingt, ist eine differenzierte Analyseform notwendig, die es so für den Gegenstand Comics noch nicht gibt. So können im Anschluss weitere Überlegungen angestellt werden, wie dieser Bereich unter Berücksichtigung der Medienkonvergenz gesamtheitlich analysiert werden kann.

Um transmediales Erzählen und erziehungswissenschaftliche Herangehensweisen analysieren zu können, bedarf es eines entsprechenden Modells. Die Strukturele Medienbildung weist bereits ein umfassendes Repertoire zur Analyse von Medien auf²:

- die neoformalistische Filmanalyse (vgl. Jörissen und Marotzki 2009)
- die Online-Ethnographie (vgl. Jörissen und Marotzki 2009; Jörissen 2011)
- die bildungstheoretisch-strukturele Bildinterpretation (vgl. Jörissen und Marotzki 2009)
- die neoformalistische Computerspielanalyse (vgl. Fromme und Könitz 2014)

Allerdings gibt es noch kein konkretes struktureles Analysemodell für Comics. Wie dies aussehen könnte, soll hier vorgestellt werden. Als Grundlage dient das Analysemodell von Jakob F. Dittmar (2008; 2011), der sich in seinem Buch «Comic-Analyse» formal dem Gegenstand Comics nähert und dabei die Strukturen von Comics aufbricht und analysiert. Ebenso bezieht er sich in der Entwicklung der Analyse auf David Bordwell und Kristin Thompson - Zum einen bei der Konstruktion von Narration (Bordwell 1985)

1 Auch Transmedia Storytelling genannt.

2 Die (audio-)visuellen Formate beziehen u. a. Bordwell und Thompson in Film Art: An Introduction mit ein. Diese nehmen in ihrem Werk starken Bezug auf den russischen Formalismus und leiten daraus einen neoformalistischen Ansatz innerhalb der Filmtheorie ab, der wiederum einen grossen Einfluss auf die Strukturele Medienbildung hat (vgl. Striedter 1988; Bordwell und Thompson 2015; Jörissen und Marotzki 2009).

und auf das neoformalistische Filmanalysewerk «Film Art: An Introduction» (Bordwell und Thompson 2015). Ebenfalls bezieht er sich auf Erwin Panofsky, daher bietet es eine gute Grundlage für eine strukturelle Auseinandersetzung im Sinne der strukturalen Medienbildung, denn die vorher genannten Analysemodelle ziehen diese Werke ebenfalls für ihre Auseinandersetzungen heran. Dieses Modell ist damit sowohl an die Filmanalyse als auch an die Bild- und Computerspielanalyse anschlussfähig und ermöglicht somit Überleitungen zu einer vergleichenden Analyse, z. B. in Bezug auf transmediales Erzählen und Storyworlds (Ryan 2013). Die oben genannten Modelle sind bereits in die Dimensionen der Medienbildung (Jörissen und Marotzki 2009, 30 ff.) eingeordnet worden. Daher wird in einigen Punkten auf die Modelle verwiesen, da es sich beim Comic um ein visuelles Medium handelt und hier bereits analytische Gemeinsamkeiten offengelegt werden sollen.

2. Medienkonvergenz und Transmediales Erzählen

«In the world of media convergence, every important story gets told, every brand gets sold, and every consumer gets across multiple media platforms.» (Jenkins 2006, 3)

Um zu zeigen, dass das Analysemodell anschlussfähig ist und um es später in eine Art «transmediales» strukturelles Modell einzuordnen, werde ich in diesem Abschnitt kurz auf die Medienkonvergenz und das Transmediale Erzählen eingehen. Konvergenz beschreibt zum einen eine industrielle und technologische Komponente, zum anderen eine kulturelle und soziale (Jenkins 2006, 2). Dies wird jedoch nicht nur auf verschiedene Einzelmedien bezogen, sondern auch mit Blick auf medienübergreifende Rezeptionen und neue Formen der Partizipation aufgenommen, der sogenannten «Convergence Culture» (Jenkins 2006). Dabei werden nicht nur die Medien an sich betrachtet, sondern auch die neuen Formen des Erzählens, die dadurch entstehen können: das transmediale Erzählen (oder auch «Transmedia Storytelling»):

«Each of us constructs our own personal mythology from bits and fragments of information extracted from the media flow transformed into resources through which we make sense of our everyday lives.» (Jenkins 2006, 4)

Der Begriff Transmedia Storytelling wurde von Henry Jenkins (2006) in seinem Buch «Convergence Culture – Where Old and New Media Collide» genauer erklärt und etabliert. Jenkins erläutert den Begriff am Beispiel von *The Matrix*: eine Filmreihe sowie ein eigener Kosmos der Wachowski-Geschwister, der 1999 mit dem gleichnamigen Film startete. Die Wachowski-Geschwister etablierten nicht nur drei Filme (*The Matrix* 1999, *Matrix Reloaded* 2003, *Matrix Revolutions* 2003), sondern es entstanden viele weitere mediale Produkte rund um die Filme: zum Beispiel die Animationsserie *The Animatrix*, in der Geschichten rund um das *Matrix*-Universum in ganz unterschiedlichen Erzähl- und Zeichenstilen von verschiedenen Autoren erzählt werden. Zusätzlich erschienen Comics und mehrere Computerspiele. Wenn man alle Medien in der richtigen zeitlichen Reihenfolge konsumiert, erhält man eine umfassende Geschichte, die auf die gezeigten Elemente aufbaut und die «Lücken» zwischen den Medien sinnvoll schließt. Das *Matrix*-Franchise ist allerdings auch eines der wenigen Franchises, bei denen dieses «lückenfüllende» oder «lückenlose» Vorgehen möglich ist. Das Besondere an *The Matrix* ist, dass die beiden Autorinnen Lana und Lilly Wachowski an den meisten genannten Medien, die im *Matrix*-Universum spielen, mitgewirkt haben. Die Autorinnen der *Matrix* überblicken also das gesamte Universum und haben es auf Konsistenz geprüft (vgl. Jenkins 2006, 113). Anders verhält sich dies zum Beispiel bei grossen Franchises wie *Star Wars*, bei denen sehr viele Medien mit unterschiedlicher Autorenschaft vorliegen, die nicht zwangsweise immer kanonisch sind, also in den Kanon der «einen» *Star Wars*-Geschichte fallen, was durchaus eine eigene transmediale Dynamik entwickeln kann (vgl. Rauscher 2013, 77). Da hier schon zwei Beispiele für Transmedia Storytelling genannt wurden, möchte ich nun für das bessere Verständnis auf die Definition des Begriffes eingehen. Transmedia an sich bzw. transmedial

bedeutet ganz einfach übersetzt «across media», also «durch Medien», und kann zusammen mit Begriffen wie Konvergenz und kulturelle Praktiken gedacht werden (vgl. Jenkins 2011).

Aus einer Storytelling Perspektive definiert Sammer (2015, 168):

«Transmedia Storytelling: Diese Art des Storytellings hält sich nicht strikt an den Originaltext, sondern erschafft eine Art ‹Story-Universum› mit der Ur-Geschichte im Zentrum.»

Jenkins fasst seine Erkenntnisse zum Transmedia Storytelling und zu Konvergenzkultur weiter zusammen:

«A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best – so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics; its world might be explored through game play or experienced as an amusement park attraction. Each franchise entry needs to be self-contained so you don't need to have seen the film to enjoy the game, and vice versa. Any given product is a point of entry into the franchise as a whole. Reading across the media sustains a depth of experience that motivates more consumption.» (2006, 96 f.)

Darauf aufbauend ergänzt er auf seinem akademischen Blog (2011):

«Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channel for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes it own unique contribution to the unfolding of the story.»

Es gibt mittlerweile unterschiedliche Begrifflichkeiten dazu, wie Transmedia Worlds (vgl. Tosca und Klastrup 2019), Transmedia Storytelling, Transmedia Narratology (vgl. Ryan und Thon 2014) usw. In Anlehnung an Friedmann (2017) fasse ich im folgenden Text alles unter Transmedia Storytelling zusammen. Dies umfasst genauso grosse Erzählwelten, die viele Geschichte beinhalten, aber diese über verschiedene Medien

hinweg erzählen, wie z. B. in *Der Herr der Ringe*, *Game of Thrones* oder *Harry Potter* – diese Geschichten mit unterschiedlichen Medien können auch Storyworlds genannt werden. Durch die Schaffung von Storyworlds (vgl. Ryan 2013) kann z. B. der Fokus nicht nur auf eine Figur oder eine kleine Figurengruppe gelenkt werden, die in einer Geschichte und durch ein Medium wie einen Film erzählt wird, sondern es gibt die Möglichkeit, abseits eines Mediums auf neue und weitere Medienformate zurückzugreifen, um komplexe und interessante Geschichten zu erzählen. Dies wird als transmediales Erzählen bzw. Transmedia Storytelling bezeichnet.

Besonders zu betonen sind hier die eigenen Beiträge zur Storyworld, die bei Jenkins herausstechen und die er weitergehend als «points of entry» (2006) bezeichnet. Diese «points of entry», also Einstiegspunkte, dienen der Erweiterung der Storyworld, um zum einen die Geschichte voranzutreiben, aber auch, um unterschiedliche Zielgruppen zu bedienen oder die Möglichkeit zu geben, sich über andere Medien mit der Storyworld zu beschäftigen (vgl. ebd.).

Ebenfalls kann zu «points of entry» der Aspekt des «world-building» ergänzt werden. Die meisten transmedialen Entwürfe erfüllen als Erweiterung folgende Funktionen (Jenkins 2011):

- Hintergrundgeschichten zu Charakteren
- Weltkarten
- eine andere Sicht der Dinge auf die Handlungen der Charaktere
- Bindung des Publikums

Jenkins betont am Ende seines Artikels ebenfalls, dass es keine «transmedia formula» gibt, die ein klares transmediales Vorgehen definiert, sondern dies immer von Kontext, den Ressourcen und dem Zielpublikum abhängt. Umso mehr die Definition erweitert wird, umso besser und reicher kann das transmediale Erzählen werden.

Eine Storyworld muss nicht zwangsweise aus mehreren unterschiedlichen Medien bestehen, sondern kann z. B. nur auf Filmen oder auf Serien basieren. Allerdings besteht es aus Formaten, die sich Zeit nehmen, komplexe und längere Geschichten zu erzählen. So kann in einem Film eine Person im Mittelpunkt der Erzählung stehen, aber z. B. die auf dieser Geschichte basierende Serie sich mit den Problemen, Gefühlen und Ansichten

der Nebencharaktere beschäftigen. Dadurch können nicht nur neue Mittel des Erzählens eröffnet werden, sondern auch neue Reflexionspunkte gesetzt werden. Dies stellt neue Qualitäten in der Komplexität von biographischen Entwürfen im Kontext vom Transmedia Storytelling zur Verfügung, da es nun mehr Raum und Mittel gibt, um biographische Geschichten zu erzählen. Ausserdem bildet jedes einzelne Medium wie das Computerspiel oder der Comic unterschiedliche Formate des Erzählens an. Auch in Bezug auf Lern- und Bildungspotenziale und Transmedia Storytelling kann in der erziehungswissenschaftlichen Medienforschung das Feld erweitert werden (vgl. Much 2020).

3. Comics und Comicanalyse

«Raum ist für den Comic, was Zeit für den Film ist» (McCloud 2001, 15).

Um ein besseres Verständnis für das Vorgehen in diesem Beitrag zu bekommen, sollen nun der Gegenstand Comics und die Comicanalyse erläutert werden. Comics haben die unterschiedlichsten Formen und Farben, können stark im Umfang und Stil variieren, bedienen sehr viele Genres und bieten eine grosse Themenvielfalt. Doch was genau sind Comics? Sind es Bildgeschichten? Ist ein Comic eine Aneinanderreihung von Bildern? Muss er realistisch sein? Muss er überzeichnet sein? Im Laufe der letzten Jahrzehnte wurde sich dieser Frage genauer angenommen und erste Definitionen wurden zum Begriff «Comic» herausgegeben. Am einfachsten definiert und unter Hervorhebung der Aussage, dass Comics keine Hybride sind, die eine Mischung aus Kunst und Literatur darstellen, fasst der Film- und Kulturwissenschaftler Martin Barker es folgendermassen zusammen:

«Ein Comic ist ein Comic.» (Gundermann 2007, 9)

Scott McCloud nahm sich zu Beginn der 90er in einigen Bänden der Definition und Bedeutung der Comics an und bietet in seinem Werk «Comics richtig lesen – Die unsichtbare Kunst» (welches selbst als Comic gestaltet ist) folgende Definition an (2001, 16):

«Co.mic (‘komik; amerik.) der; -s, s: I. Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/ oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.»

Nach Will Eisner (2008) kann dies noch kürzer zu «Sequenzielle Kunst» zusammengefasst werden. Dittmar (2011, 44) weitet diese sehr kurze Beschreibung aus:

«Comic ist eine Sequenz von Bildern oder Bildelementen, die einen Handlungsstrang oder Gedankenflug erzählen und dazu in räumlicher Folge (zumeist in direktem Nebeneinander) gezeigt werden.»

Er führt weiter aus:

«Comics sind durch das Zusammenwirken von Bildern und Texten ein hybrides Medium, das sich von mehreren Seiten bearbeiten, aber nur in der Addition der beteiligten Bereiche umfassend analysieren lässt.» (Dittmar 2011, 54)

Die räumliche Komponente, die Dittmar hier einfügt, ist nicht unerheblich, da die Bilder, von denen er spricht, einen gewissen Raum einnehmen, da man sich durch Bilder hindurchbewegt. Beim Film schaut man immer auf die gleiche Leinwand, beim Comic müssen diese Räume überwunden werden, damit der Comic gelesen und gesehen werden kann. Aufbauend auf den Vergleich zu dem Medium Film kann durch McCloud ergänzt werden: «Raum ist für den Comic, was Zeit für den Film ist» (2001, 15).

Somit kann der Begriff des Comics konkreter als *räumlich* sequenzielle, visuelle Kunstform definiert werden. Die sequenzielle Anordnung wird dabei als etwas besonders Charakteristisches für den Comic genannt. Dies bedeutet aber nicht, dass jede sequenzielle Anordnung automatisch ein Comic ist. Ebenfalls ist ein Bild nicht automatisch ein Comic. Ein Bild kann ein Cartoon sein oder höchstens Comic-Kunst. Es ist genauso wenig ein Comic wie ein Screenshot ein Film ist (vgl. McCloud 2001). Das Besondere am Comic ist, dass die LeserInnen zwischen Bildern hin und her wechseln und zu jedem Zeitpunkt eigene Rückschlüsse ziehen können. Auch die Vielfalt der Genres im Comic zeigt, warum es ggf. Definitionsschwierigkeiten

gibt: von *Funnies*, die eher kleine, lustige Geschichten sind, über *Action-Comics* oder *Superhelden-Comics* bis hin zu Mischformen wie der *Graphic Novel* oder den *Bande Dessinée*³.

Doch

«darüber hinaus ist die Gleichzeitigkeit der Bilder im Comic ein wesentliches Merkmal: Jedes Element des Comics steht permanent in einem räumlichen Verhältnis zu allen anderen Elementen des Comics, vergleichbar einer Landkarte» (McCloud 2001, 215).

Dittmar stellt zusätzlich heraus, dass

«die Erfahrung und Vorstellungen der Leser, die sie im Umgang mit der eigenen Lebenswirklichkeit gesammelt haben, [...] auf die im Comic dargestellte Welt und deren Funktionsweise übertragen» (Dittmar 2011, 9)

werden kann. Aufgrund ihrer Struktur sind Comics sehr komplex, da Bilder und Text ein wesentliches Merkmal bilden, welches nicht einfach so entziffert werden kann.

Wie Comics wissenschaftlich analysiert werden können, dazu gibt es bereits erste konkrete Modelle und Annäherungen. So geben Abel und Klein (2016) in ihrem Werk «Comics und Graphic Novels: Eine Einführung» einen Leitfaden zur Analyse heraus, der sich auf neun zentrale Merkmale konzentriert (1. Format- und Genrespezifika, 2. Zeichen, Zeichenstil und Farbgebung, 3. Sequenz, 4. Bewegung, 5. Seite, 6. Zeit, 7. Raum, 8. Text-Bild-Beziehung, 9. Figuren). Eine umfangreiche Vorstellung von unterschiedlichen Betrachtungsweisen der Comicanalyse bietet der Sammelband von Packard, Rauscher, Sina et al. (2019) in dem die Zugänge semiotisch, multimodal, narratologisch, genretheoretisch, intersektional oder interkulturell

3 Eine *Graphic Novel* ist ein Comic mit einer meist abgeschlossenen Geschichte, die in wenigen Bänden herausgegeben wird und umfangreicher als ein übliches Comic-Heft ist. Ebenfalls wird es nicht monatlich herausgegeben wie z. B. gängige *Superhelden-Comics*. Als Beispiel: Die *X-Men-Serie Uncanny X-Men* (1963–2011) hat einen Umfang von 544 Ausgaben, die 2016er Auflage von *Batman* 118 Ausgaben mit jeweils circa 30 Seiten von wechselnden Künstlern. Die autobiographische *Graphic Novel Persepolis* erschien in zwei Bänden mit jeweils mehr als 150 Seiten, bei der Marjane Satrapi als Künstlerin und Autorin wirkte.

erfolgen. Eine weitere erzählwissenschaftlich fundierte Analyse in vier Punkten bietet Martin Schüwer (2008) an (1. Bewegung, 2. Raum, 3. Zeit, 4. Sprache, Schrift, Bild). Allerdings möchte ich in diesem Beitrag explizit auf die Comicanalyse nach Dittmar eingehen, da diese anschlussfähig an die neoformalistische Betrachtungsweise der strukturalen Medienbildung ist.

Insgesamt werden neun Analysepunkte vorgestellt:

1. Rahmen (die Umgrenzung des Bildes, auch Panel Grid oder Rahmengitter)
2. Bild (Wahrnehmung und Lesen von Bildern, das Bild im Comic, Lese-richtung, Format, Ansichten und Perspektiven, dargestellte Bewegung und dargestellte Emotionen)
3. Text (Konzepte, Typographie, Kommentar, Erläuterungen, Sprech- und Geräuschblasen, Geräusche)
4. Konstruktion der Narration (Sequenz und Erzählweisen, Bildfolge und Gleichzeitigkeit von Bildern, Montage)
5. Zeichen (z. B. Symbole und Darstellungen)
6. Stil und Farbe (z. B. Wirkung von Farbe, Nutzung schwarz/weiss, einfach vs. detailreich)
7. Zeit (Erzählzeit und erzählte Zeit, historischer Zeitbezug)
8. Erzählebenen (können durch Änderungen der Zeichnung, Stile oder der Schrift verdeutlicht werden)
9. Genres und Stimmungen (z. B. «Superhelden-Comics», «Action-Comics», «Film Noir»-Anleihen)

Ähnlich wie in der strukturalen Bildanalyse zerlegt Dittmar die jeweiligen Abbildungen in die Beschreibung, Ordnung, Bedeutung und den Sinn der Objekte. Dittmar selbst bezieht sich in seiner Analyse ebenfalls auf Panofsky (Dittmar 2011, 13 f.):

«Die Oberfläche des jeweiligen Comics oder Bildes ist hierbei die oberste Schicht, die direkt wahrnehmbar und emotional erfahrbar ist. Diese braucht, um umfassend beschrieben und interpretiert werden zu können, auch die umfassenden und transfigurierenden darunter befindlichen Schichten, über die zum Beispiel die stilistische Einordnung des jeweiligen Comics geschehen kann. In diesen sekundären Schichten werden Themen und Begriffe in ihrer Ikonografie

entschlüsselt und in ihrem jeweiligen Gehalt als Ausdruck der betroffenen Kulturen interpretiert (nach Erwin Panovsky (sic!) 1932 und 1955).»

Die Verknüpfung von Begrifflichkeiten aus der Filmanalyse hebt er ebenfalls hervor und verwendet diese aktiv in den Anwendungspunkten:

«David Bordwell und Kristin Thomson (sic!) haben für die Stilanalyse von Filmen definitorische Vorarbeiten geleistet, die sich auf Stil bei Comics übertragen lassen. So kann Stil als ein formales System bezeichnet werden, das sich aus dem Zeichen- und Schrift- oder Typenstil, der Art der Rahmung der einzelnen Bilder und vor allem der Sequenzbildung ergibt.» (Dittmar 2008, 49)

Bis hierhin sind die Voraussetzungen einer Comicanalyse für die Anschlussfähigkeit des Modells nach Dittmar an die Strukturelle Medienbildung gegeben. Für eine komplette Einordnung fehlt allerdings noch die bildungstheoretische Ebene.

4. Strukturelle Einordnung – die Dimensionen der Medienbildung

Comics bilden einen interessanten Untersuchungsgegenstand, da sie zum einen fähig sind, komplexe (menschliche) Geschichten zu erzählen, und diese Artikulationen medial umsetzen, zum anderen können diese sehr vielfältig, genrereich und kreativ umgesetzt werden. Sie sind Teil der Jugendkultur bzw. bilden diese selber ab im Verlauf des letzten Jahrhunderts bis heute (vgl. Abel und Klein 2016, 12) ab. Comics sind schon wesentlich länger präsent als z. B. Filme oder Computerspiele und haben sich in den letzten Dekaden konstant weiterentwickelt. Dies macht es umso interessanter und komplexer, diesen Gegenstand in seiner Vielfältigkeit zu untersuchen. Dadurch, dass dieses Medium so gross und schon fast chaotisch ist, bietet es ein Sammelsurium an Unbestimmtheiten, Artikulationen und Ansatzpunkten für Welt- und Selbstbezüge in allen Altersklassen. In diesem Abschnitt soll gezeigt werden, wie Comics bildungstheoretisch eingeordnet werden können. Dies wird durch die vier Dimensionen der

Medienbildung nach Jörissen und Marotzki erfolgen (2009) – Wissensbezug, Handlungsbezug, Grenzbezug und Biographiebezug. Gestartet wird mit der Dimension des Wissensbezugs.

4.1 Wissensbezug

Der Wissensbezug beschäftigt sich mit der klassischen Frage nach Immanuel Kant: «Was kann ich wissen?» Beim Wissensbezug geht es nicht nur um ein reines Fakten- oder Verfügungswissen, sondern auch darum, dieses in eine kritische Reflexion überzuführen (vgl. Jörissen und Marotzki 2009, 32). Es geht zum einem darum, welche Art von Wissen auf welche Art transportiert wird, wie dies zum Beispiel in der Bildinterpretation erfolgt (vgl. Jörissen und Marotzki 2009, 111). Wenn man sich auf die Bildanalyse bezieht, geht es auch um das Sichtbarmachen von Sachverhalten. Dies kann durch die Einbettung von Informationen kontextualisiert werden, «aber auch darin, dass vorhandene Wissensgehalte und Sichtweisen auf neue Weise gerahmt werden, so etwa durch De- und Rekontextualisierung, Ironie, Kritik [...]» (ebd.) etc. Die beiden führen weiter an:

«Das ist letztendlich die zentrale Herausforderung der Wissensgesellschaft: Die Reflexivität steigt, auch und vor allem im Umgang mit Wissen.» (Jörissen und Marotzki 2009, 33)

So, wie Überlegungen angestellt werden können, Computerspiele als didaktisches Mittel einzusetzen (vgl. Fromme und Könitz 2014, 274), so kann dies ebenfalls für Comics überlegt werden. Eine erste Annäherung, wie Comics in Schulen eingebunden werden können, gibt es bereits, diese findet sich zum Beispiel bei Christine Gundermann (2007) die konkrete Herangehensweisen für Comics vorschlägt und für unterschiedliche Altersklasse im Geschichtsunterricht anbietet. Allerdings bieten Comics auch ein grosses Potenzial im lebensweltlichen Bereich. Eines der bekanntesten Beispiele hierfür ist Art Spiegelmanns *Maus*: Es ist die Geschichte von Art Spiegelmanns Vater Vladek, der im Zweiten Weltkrieg von den Nationalsozialisten verfolgt wurde und dann Auschwitz überlebte.



Abb. 1: Ausschnitt Seite 251 aus «MAUS: A Survivor's Tale: My Father Bleeds History». Copyright © Art Spiegelman, 1973, 1980, 1981, 1982, 1983, 1984, 1985, 1986, used by permission of The Wylie Agency (UK) Limited.

Art Spiegelmann erzählt nicht nur die Geschichte seines Vaters, sondern er tut dies aus einem (auto-)biographischen Bezug heraus, da er auch eigene Gespräche mit seinem Vater, seiner Frau und seinem Therapeuten und letztendlich auch die Beziehung zu seinem Vater abbildet. Er reflektiert, wie sein Vater die Geschichten erzählt und was aus ihm geworden ist. Eine weitere Besonderheit ist hier die bildliche Darstellung (siehe Abb. 1): Die Juden sind Mäuse, die Nazis sind Katzen, die Franzosen sind Frösche, Amerikaner sind Hunde, Schweden sind Rentiere usw.

Aus bildungstheoretischer Sicht sind also anders erzählte Geschichten interessant, oder auch eigene reflexive Erfahrungen, die zur Wissensvermittlung dienen (vgl. Fromme und Könitz 2014, 274). Comics können also

sowohl historisches Wissen aufzeigen als auch politisches Wissen vermitteln, z. B. in Persepolis. Hier erzählt die Autorin ihre Erlebnisse während der islamischen Revolution im Iran 1979 (siehe Abb. 2). Diese konkrete Geschichte richtet sich vor allem an Kinder und Jugendliche und macht dieses geschichtliche Thema und seine gesellschaftlichen Auswirkungen (nicht nur) auf die Autorin gut nachvollziehbar. Der einmalige Zeichenstil (wie auch in Maus; Spiegelmann 2017) gibt Anlass zur Distanzierung und Verarbeitung.



Abb. 2: Ausschnitt aus Persepolis. © Marjane Satrapi & L'association/Edition Moderne.

Auch «Was wäre wenn ...?»-Fragen können an dieser Stelle interessant sein. So stellt sich der dunkle (Anti-)Heldencomic *Watchmen* unter anderem die Frage, wie die Welt aussehen würde, wenn die USA den Vietnam-Krieg gewonnen hätte, die Watergate-Affäre niemals aufgedeckt worden wäre und Richard Nixon immer noch Präsident der USA wäre.

4.2 Handlungsbezug

Der Handlungsbezug und damit die Anlehnung an die Kantsche Frage «Was soll ich tun?» geht mit einer moralischen Komponente einher (Jörissen und Marotzki 2009, 33). Auch Verantwortungsbereitschaft der Gemeinschaft gegenüber fällt hier hinein und die Frage, «wie sie die Relation von Nähe und Distanz, von Verpflichtung und Freiheit balancieren. Es geht hier also beispielsweise nicht um die Beurteilung von Weltanschauungen, sondern darum, zu explorieren, welche handelnde Kraft sie entfalten bzw. nicht entfalten» (Jörissen und Marotzki 2009, 34). Hier wird ebenfalls die Frage nach Werten und Normen gestellt, und wie mit Dilemmata und schwierigen menschlichen Entscheidungsprozessen umgegangen wird (vgl. Fromme und Könitz 2014, 276). Der Interaktionsgrad bei klassischen Comics ist eingeschränkt, auch wenn es bereits Versuche mit interaktiven Comics gibt, bei denen Rätsel gelöst werden können, Seiten durch QR-Codes oder durch dreidimensionale Darstellungen erweitert werden (z. B. durch die App Marvel AR) oder indem die Community beim Entstehungsprozess des Comics mit einbezogen wird. So z. B. in dem Comic-Event *Death in the Family* (1986) im *Batman*-Universum (siehe Abb. 3): Hier konnte per Abstimmung entschieden werden, ob *Jason Todd*, eine Inkarnation von *Batmans* Gehilfen *Robin*, sterben soll oder nicht. *Jason Todd* ist im *Batman*-Universum ungewöhnlich brutal und bei den LeserInnen zu diesem Zeitpunkt nicht besonders beliebt – und am Ende wurde sehr knapp für seinen Tod gestimmt (vgl. Friedmann 2017, 77; Calamia 2020).⁴

4 Ein weiterer interessanter Aspekt an diesem Beispiel in Hinblick auf Transmedia Storytelling ist die spätere Umsetzung der Geschichte in einen animierten Film (2020). Dieser ist bewusst als interaktiver Film angesetzt und gibt dem Zuschauenden ein Zeitfenster von 10 Sekunden, um über *Jason Todds* Schicksal zu entscheiden – und auch über dessen Peiniger, den *Joker*.



Abb. 3: Ausschnitt aus Batman #427: Death in the Family (2/4; 1986) Copyright DC Comics (vgl. Calamia 2020).

Aber auch moralisch fragwürdige Entscheidungen oder der Bruch mit Werten und Normen kann hier gezeigt werden. Das zuvor genannte Beispiel bezieht die LeserInnenperspektive aktiv mit ein, aber auch die Entscheidungen und Handlungen der Comic-Charaktere können interessant sein. Wo Superman & Co. aus dem populären Superheldengenre meist sozial akzeptierte Wege und Handlungen nachgehen, um die Welt zu retten oder einen Antagonisten zu besiegen, gibt es auch etablierte Storys und «Anti-Helden», die moralisch fragwürdige Handlungsweisen präsentieren. John Constantine, auch als rauchender, trinkender *Hellblazer* bekannt, bewahrt die Welt regelmässig vor Dämonen u. a. durch Tricks, Betrügereien und ggf. auch durch Mord und verliert auf dem Weg dorthin Freunde und

Familie, die sich entweder von ihm abwenden oder selbst dem Tod zum Opfer fallen. Ebenso müssen im post-apokalyptischen Werk *The Walking Dead* von Robert Kirkman (2006) Entscheidungen getroffen werden, die zum Überleben der Gruppe und des Einzelnen beitragen. Diese Konflikte können nicht immer moralisch einwandfrei entschieden werden: Nach einer Zombie-Apokalypse sind alle bekannten gesellschaftlichen Strukturen zusammengebrochen und jeder kämpft um das eigene Überleben. Dabei werden zum Teil auch Grenzen überschritten. Wie dies aussehen kann, wird anhand der nächsten Dimension aufgezeigt.

4.3 Grenzbezug

Beim Grenzbezug wird die Frage nach den Grenzen von Rationalität und dem Überschreiten von Grenzen thematisiert. Themen, die hier abgebildet werden, sind zumeist Dualitäten:

«Rationalität verweist auf Irrationalität, Vernunft auf Unvernunft, das Eigene auf das Fremde. Die Reflexion auf solche Grenzen bildet eine weitere Grundstruktur von Bildungsprozessen» (Jörissen und Marotzki 2009, 34).

Je nachdem, wie Menschen mit diesen Grenzen umgehen, diese verstehen und ziehen, findet hier Bildungsarbeit statt (vgl. ebd). In der Dimension des Grenzbezugs wird sich weitergehend des Themas Mensch und Technik angenommen (mit Verweis auf das «Manifest für Cyborgs» von Haraway). Es geht in diesem Abschnitt darum, wie weit Technologie in unserem Leben Einzug hält und wie sich «[d]igitale, soziale, physikalische und biologische Welten» immer mehr miteinander verschränken und ihre Grenzen somit verschwimmen. Fragen und Perspektiven zu zukünftigen Mensch-Technik-Auseinandersetzungen können zum Beispiel in *Tokyo Ghost* (2015) betrachtet werden: Hier wird eine Zukunft im Jahr 2089 erzählt, in der Menschen süchtig nach Technologie und Unterhaltung sind. Die beiden Hauptprotagonisten *Debbie Decay* und *Led Dent* erhalten einen Auftrag, der sie nach Tokyo führt – der letzten Technik-freien Zone auf der Erde.

Hier ist besonders interessant, wie diese Themen in medialen Artikulationen aufgearbeitet werden (vgl. Fromme und Könitz 2014, 277). Ähnliche Grenzbezüge und Betrachtungen können hier aus dem Gegenstand der Computerspielanalyse übernommen werden, um Bildungsprozesse durch Irritationen auszulösen. So kann der Comic stark mit dem Bruch von Wahrnehmungskonventionen (Fromme 2006, 196) und somit auch mit dem Bruch der vierten Wand arbeiten (Fromme und Könitz 2014, 277). Das wohl bekannteste Beispiel im Mainstream-Comic ist dabei *Deadpool* – ein Comiccharakter, dem bewusst ist, dass er nur ein Comicbuchcharakter ist, und der daher innerhalb der eigenen Comic-Serie mit dem oder der Lesenden spricht.

Grenzüberschreitungen können zum Beispiel in der stilistischen Änderung von Zeichnungen klar gemacht werden oder indem Rahmen aufgebrochen werden, wie z. B. bei *Tomb Raider: Inferno #3* (2018), wo die Figur buchstäblich durch den Rahmen fällt und danach der «klassische» Rahmen und die Abgrenzung nicht mehr vorhanden sind (siehe Abb. 4), oder in der stilistischen Änderung von Zeichnungen.

4.4 Biographiebezug

Alle bisher vorgestellten Bezüge bzw. Dimensionen münden letztlich in den Biographiebezug und stellen die Frage nach Identität und wie diese für den Einzelnen durch «biographische Arbeit immer wieder hergestellt werden muss» (Jörissen und Marotzki 2009, 36). Da es in enttraditionalisierten Gesellschaften keine «klassischen» oder nur noch einzelne Orientierungspunkte gibt, sondern diese sich enorm gesteigert und vervielfältigt haben, steht der oder die Einzelne vor einer grösseren Herausforderung, sich selbst in der Welt zu verordnen:

«diese neue Qualität besteht darin, dass alle elementaren Lebensentscheidungen reflexiv an die Biographie rückgebunden werden und durch soziale Kontexte und Gemeinschaften nur noch bedingt aufgefangen und getragen werden» (Jörissen und Marotzki 2009, 37).

Diese Steigerung von Reflexivität ist schwierig und gerade Medien «eröffnen in diesem Zusammenhang vor allem die Möglichkeit, sich entlastet vom unmittelbaren Handlungsdruck des Alltagslebens mit verschiedensten Identitätsentwürfen und Biographien auseinanderzusetzen und so ggf. den Denk- und Möglichkeitsraum für die eigene biographische Arbeit zu erweitern» (Fromme und Könitz 2014, 279). Bildungstheoretisch interessant sind dabei ebenfalls Charaktere mit ambivalenten Charakterzügen, wie es bereits Johannes Fromme und Christopher Könitz in ihrer Computerspielanalyse auf Spielfiguren übertragen haben. Die bereits genannte *Hellblazer*-Serie bedient genau diese Muster, aber auch die bereits erwähnte *Watchmen*-Serie betrachtet Biographien von Charakteren, die traumatische Erlebnisse erlitten haben, dies wird sowohl in einem gesammelten Band als auch durch Einzelnarration in der *Before Watchmen*-Reihe festgehalten (vgl. u. a. Azzarello und Immonen 2013; Straczynski und Hughes 2013; Wein und Lee 2013). Auch hier kann miterlebt werden, wie die Figuren mit bestimmten Situationen umgehen, etwa mit Krisen oder traumatischen Erlebnissen. So gibt die *Tomb Raider*-Comic-Reihe einen Einblick in das Gefühlsleben der Hauptprotagonistin *Lara Croft*, indem der Comic zum grössten Teil aus der Ich-Perspektive erzählt wird (anders als im Third-Person-Computerspiel). Auch das Hinterfragen von Rollenmustern und Klischees und der Umgang mit Krankheit und Schwäche kann in

biographischen (*Superhelden-*)Comics interessant gerahmt werden: In *The Mighty Thor* (2016a) und in *Thor* (2014b) ist *Thor Odinson* nicht mehr würdig und eine unbekannte Frau schwingt an seiner Stelle den Hammer und nennt sich *Thor*. Wie sich herausstellt, ist dies die krebskranke *Jane Foster*, die sich trotz Krankheit übermenschlichen Gegnern stellt und versucht, die Erde zu beschützen – obwohl jede Verwandlung sie schwächer werden lässt und auch die Magie von *Mjolnir* (Thors Hammer) den Krebs nicht besiegen kann, da dieser bereits ein Teil von ihr geworden ist. Der abgeschlossene Comic *Bitch Planet* (2014) zeigt zudem, wie mit traditionellen Rollenbildern gebrochen werden oder wie das Leben in einer patriarchalen Science-Fiction-Welt aussehen kann: Jede Frau, die schuldig gesprochen wird, *non-compliant* zum System zu sein, wird auf einen Gefängnis-Planeten geschickt: *Bitch Planet*. Hier werden LGBTQ+-Themen aufgearbeitet und Rassismus, der Kampf gegen das System und feministische Theorien mit herangezogen.

Ebenfalls bezugnehmend auf die Biographiedimension können Comics als eine Art Tagebuch oder Logbuch von Ereignissen (Krüger 1999, 14 ff.; Marotzki 2006, 114 ff.) dienen, gerade wenn es sich um eine transmediale Storyworld handelt, in der aus unterschiedlichen Perspektiven erzählt wird oder mehrere Figuren im Mittelpunkt stehen – dies äussert sich meist darin, dass die Geschichte aus der Ich-Perspektive erzählt wird und oftmals einem Feldbericht oder einem inneren Monolog dient, der das Erinnernte widerspiegelt. Diese retroperspektive Einsicht des Erzählens der eigenen (fiktiven) Geschichte stellt eine starke Form von Reflexion und Erinnerungsarbeit dar.

In dem bereits erwähnten *Maus* finden wir ebenso einen realbiographischen Bezug zur Menschheitsgeschichte und den Gräueltaten der Nazis im Zweiten Weltkrieg. In den beiden Bänden *Mein Vater kotzt Geschichte aus* und *Und hier begann mein Unglück* werden komplexe menschliche Beziehungen verarbeitet und Erinnerungsarbeit geleistet (so wird z. B. auf den Selbstmord der Mutter eingegangen).

Auch der Bruch mit Rahmen bzw. normalen Sehgewohnheiten geben im Comic Hinweise auf komplexe oder besondere Inhalte. So sieht in *All New X-Men* die Mutantin *Jean Grey* in jungen Jahren auf einen Schlag, was die Zukunft für sie bereithält (siehe Abb. 5) – und dies ist nicht viel Gutes.

Konfrontiert mit der eigenen Zukunft sind hier interessante Auseinandersetzungen erkennbar. Diese wird über zwei Seiten hinweg in kreisförmigen, um Jean Grey zentrierten, mosaikartigen Rahmen dargestellt.



Abb. 5: Jean Grey sieht ihre Zukunft. All New X-Men #5. Copyright Marvel Comics.

5. Fazit und Ausblick

Zu Beginn des Artikels wurde eine kurze Übersicht über die Analysemodelle der strukturalen Medienbildung gegeben und auf die Leerstelle des Comics aufmerksam gemacht. Daraufhin wurden eine Übersicht und eine Einordnung in die Konvergenzkultur und des Transmedia Storytellings gegeben, um zu zeigen, warum ein Comicanalysemodell sinnvoll wäre. Anschliessend wurden der Begriff Comic entsprechend definiert, unterschiedliche Modelle vorgestellt und genauer auf das anschlussfähige Analysemodell von Dittmar eingegangen. Zum Schluss wurde gezeigt, wie Comics bildungstheoretisch gerahmt und im Sinne der vier Bildungsdimensionen nach Jörissen und Marotzki (2009) eingeordnet werden können.

Mit diesem Artikel soll gezeigt werden, dass Comics auch in einem erziehungswissenschaftlichen Rahmen weiter und genauer untersucht werden sollten und sie anschlussfähig an die Strukturelle Medienbildung sind. Somit liegt ein erster Entwurf zu einer neoformalistischen/erziehungswissenschaftlichen Comicanalyse vor. Dies ist zum einen wichtig, um dieses visuelle Medium weitreichend auf Selbst- und Weltbezüge einordnen zu können, andererseits auch, um eine umfangreichere Analyse auf der Makroebene zu ermöglichen. Da Geschichten mittlerweile nicht mehr auf nur ein Medium beschränkt sind oder sein können, habe ich hier Handlungsbedarf gesehen – gerade in Bezug auf die Medienkonvergenz und das Transmedia Storytelling in unterschiedlichen Storyworlds, die immer komplexer werden und ggf. ebenfalls eine transmediale Navigation benötigen:

«Transmedia-Navigation beinhaltet sowohl die Verarbeitung neuer Formen von Geschichten und Argumenten, die innerhalb einer Konvergenzkultur entstehen, als auch den Ausdruck von Ideen auf Weisen, die den Möglichkeiten und Erfordernissen der neuen Medienlandschaft entsprechen. Anders formuliert beinhaltet sie die Fähigkeit, alle verfügbaren Ausdrucksformen sowohl verstehen als auch produzieren zu können.» (Jenkins 2013, 45)

Um einen Gegenstand vollumfänglich analysieren zu können, reicht es nicht mehr aus, sich auf ein Medium zu beschränken, gerade wenn die Geschichte innerhalb des Mediums nicht abgeschlossen ist und in einem weiteren Medium weitererzählt wird – zum Beispiel vom Computerspiel zum Comic. Wenn eine Storyworld vollumfänglich erfasst und betrachtet werden soll, bietet die Strukturelle Medienbildung ein umfangreiches Repertoire für die Analyse vieler Medien (siehe Einleitung des Artikels). Dieses könnte z. B. in weiteren Überlegungen genutzt werden, wie diese Modelle weitreichend miteinander verbunden werden können, und um gegebenenfalls ein transmediales Analysemodell für die strukturelle Medienbildung zu entwickeln. Mediengeschichten werden immer komplexer erzählt, wie dies z. B. in den Franchise-Formaten *Final Fantasy*, *Star Wars*, *Harry Potter*, *Doctor Who* etc. (vgl. Parody 2011) umgesetzt wird. Eine ganzheitliche Betrachtungsweise könnte hilfreich sein, um Selbst- und Weltbezüge besser zu verknüpfen und zu verstehen und um Unbestimmtheiten aufzudecken und aufzuklären.

Literatur

- Aaron, Jason, und Russel Dauterman. 2014. *Thor*. Volume 4. Thor. New York: Marvel.
- Aaron, Jason, und Russel Dauterman. 2016. *Mighty Thor*. Volume 3. Thor. New York: Marvel Comics.
- Abel, Julia, und Christian Klein, Hrsg. 2016. *Comics und Graphic Novels: eine Einführung*. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag.
- Azzarello, Brian Michael, und Stuart Immonen. 2013. *Before Watchmen*. Rorschach. Before Watchmen. Stuttgart: Panini Comics.
- Bendis, Brian Michael, und Stuart Immonen. 2013. *All New X-Men #5*. New York: Marvel Comics.
- Bordwell, David. 1985. *Narration in the Fiction Film*. London: Methuen.
- Bordwell, David, und Kristin Thompson. 2015. *Film Art: An Introduction*. 10. Aufl. New York: McGraw-Hill.
- Calamia, Kat. 2020. «Superhero death – creators revisit Batman's «a Death in the Family» controversial fan vote». 2020. <https://www.gamesradar.com/revisiting-batmans-a-death-in-the-family-controversial-fan-vote/>.
- DeConnick, Kelly Sue, und Valentine De Landro. 2014. *Bitch Planet*. Oregon: Image Comics.
- Dittmar, Jakob F. 2008. *Comic-Analyse*. 1. Auflage. Medienwissenschaft. Konstanz: UVK.
- Dittmar, Jakob F. 2011. *Comic-Analyse*. 2., Überarbeitete Auflage. Konstanz: UVK.
- Eisner, Will. 2008. *Comics and sequential art: principles and practices from the legendary cartoonist*. The Will Eisner library. New York: W.W. Norton.
- Friedmann, Joachim. 2017. *Transmediales Erzählen: narrative Gestaltung in Literatur, Film, Graphic Novel und Game*. Medienwissenschaft. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Fromme, Johannes. 2006. «Zwischen Immersion und Distanz: Lern- und Bildungspotentiale von Computerspielen». In *Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit*, herausgegeben von Winfried Kaminski und Martin Lorber, 177–209. München: kopaed.
- Fromme, Johannes, und Christopher Könitz. 2014. «Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens». In *Perspektiven der Medienbildung*, herausgegeben von Winfried Marotzki und Norbert Meder, 27:235–86. Medienbildung und Gesellschaft. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://doi.org/10.1007/978-3-658-03529-7_11.
- Gundermann, Christine. 2007. *Jenseits von Asterix: Comics im Geschichtsunterricht*. Methoden historischen Lernens. Schwalbach am Taunus: Wochenschau.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press.

- Jenkins, Henry. 2011. «Transmedia 202: Further Reflections». Henry Jenkins. 2011. http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.
- Jenkins, Henry. 2013. «Bildung neu gedacht. Spiel, Simulation, Performanz, Transmedia-Navigation». In *Bild und Bit. Studien zur digitalen Medienkultur*, herausgegeben von Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto, und Fabian Wallenfels, 1. Aufl., 23–48. Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.14361/transcript.9783839421666.23>.
- Jörissen, Benjamin. 2011. «Transritualität im Social Web. Performative Gemeinschaften auf Twitter.com». <http://joerissen.name/wp-content/uploads/J%C3%B6rissen-Transritualit%C3%A4t-im-Social-Web-erweiterte-Web-Fassung-2011-02-28.pdf>.
- Jörissen, Benjamin, und Winfried Marotzki. 2009. *Medienbildung - Eine Einführung: Theorie - Methoden - Analysen*. 1. Aufl. Stuttgart: utb GmbH. <https://doi.org/10.36198/9783838531892>.
- Krüger, Heinz-Hermann. 1999. «Entwicklungslinien und aktuelle Perspektiven einer Kritischen Erziehungswissenschaft». In *Kritische Erziehungswissenschaft am Neubeginn?!*, herausgegeben von Heinz Sünker und Heinz-Hermann Krüger, 162–83. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Lanzing, Jackson, Collin Kelly, und Phillip Sevy. 2018. *Tomb Raider Vol. 4: Inferno # 3*. Milwaukie: Dark Horse Comics.
- Marotzki, Winfried. 2006. «Forschungsmethoden und -methodologie der Erziehungswissenschaftlichen Biographieforschung». In *Handbuch erziehungswissenschaftliche Biographieforschung*, herausgegeben von Heinz-Hermann Krüger und Winfried Marotzki, 111–35. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://doi.org/10.1007/978-3-531-90010-0_7.
- McCloud, Scott. 2001. *Comics richtig lesen: die unsichtbare Kunst*. Hamburg: Carlsen.
- Much, Josefa. 2020. «Creating Lara Croft: The Meaning of the Comic Books for the Tomb Raider Franchise». In *Comics and Videogames From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions.*, herausgegeben von Andreas Rauscher, Daniel Stein, und Jan-Noël Thon, 222–39. London: Routledge.
- Packard, Stephan, Andreas Rauscher, Véronique Sina, Jan-Noël Thon, Lukas R. A. Wilde, und Janina Wildfeuer. 2019. *Comicanalyse: eine Einführung*. Stuttgart: J.B. Metzler. <https://doi.org/10.1007/978-3-476-04775-5>.
- Parody, Clare Elizabeth. 2011. «A theory of the transmedia franchise character». Liverpool: University of Liverpool. <https://doi.org/10.17638/00006013>.
- Rauscher, Andreas. 2013. «A long time ago in a transmedia galaxy far, far away: Die Star-Wars-Saga als Worldbuilding». In *Medien. Erzählen. Gesellschaft.*, herausgegeben von Karl N. Renner, Dagmar von Hoff, und Matthias Krings, 67–87. Berlin: DeGruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110264548.67>.
- Ryan, Marie-Laure. 2013. «Transmediales Storytelling und Transfiktionalität». In *Medien. Erzählen. Gesellschaft.*, herausgegeben von Karl N. Renner, Dagmar von Hoff, und Matthias Krings, 88–117. Berlin: DeGruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110264548.88>.

- Ryan, Marie-Laure, und Jan-Noël Thon, Hrsg. 2014. *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1d9nkdg>.
- Sammer, Petra. 2015. *Storytelling*. 1. Aufl. Sebastopol: O'Reilly.
- Satrapi, Marjane. 2021. *Persepolis*. 8. Auflage. Zürich: Edition Moderne.
- Schüwer, Martin. 2008. *Wie Comics erzählen: Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Bd. 1. WVT-Handbücher und Studien zur Medienkulturwissenschaft. Trier: Wissenschaftlicher Verlag.
- Spiegelmann, Art. 2008. *Maus. Die vollständige Maus*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch.
- Starlin, Jim, und Jim Aparo. 1988. *Batman, Book Two of Four #427*. New York City: DC Comics.
- Straczynski, Joseph Michael, und Adam Hughes. 2013. *Before Watchmen. Dr. Manhattan*. Before Watchmen. Stuttgart: Panini Comics.
- Striedter, Jurij, Hrsg. 1988. *Russischer Formalismus: Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa*. 4. Aufl. 40. München: Fink.
- Tosca, Susana Pajares, und Lisbeth Klastrup. 2019. *Transmedial worlds and everyday life: networked reception, social media, and fictional worlds*. London: Routledge.
- Wein, Len, und Jae Lee. 2013. *Before Watchmen. Ozymandias*. Before Watchmen. Stuttgart: Panini Comics.