

Sven Hohenstein¹, Rita Hartel², Alexander Dunst³ & Jochen Laubrock¹

¹Department Psychologie, Universität Potsdam, ²Institut für Informatik, Universität Paderborn, ³Institut für Anglistik und Amerikanistik, Universität Paderborn

Das Projekt

Die Nachwuchsgruppe „Hybride Narrativität: Digitale und Kognitive Methoden zur Erforschung Graphischer Literatur“ wird vom BMBF gefördert und nutzt vielfältige digitale, kulturwissenschaftliche und kognitive Zugangsweisen zur Erforschung von Comics und graphischen Romanen (graphic novels).

Das Team spiegelt die Interdisziplinarität wider: Das Projekt ist eine Kooperation der Bereiche Informatik, Kulturwissenschaften und Psychologie.

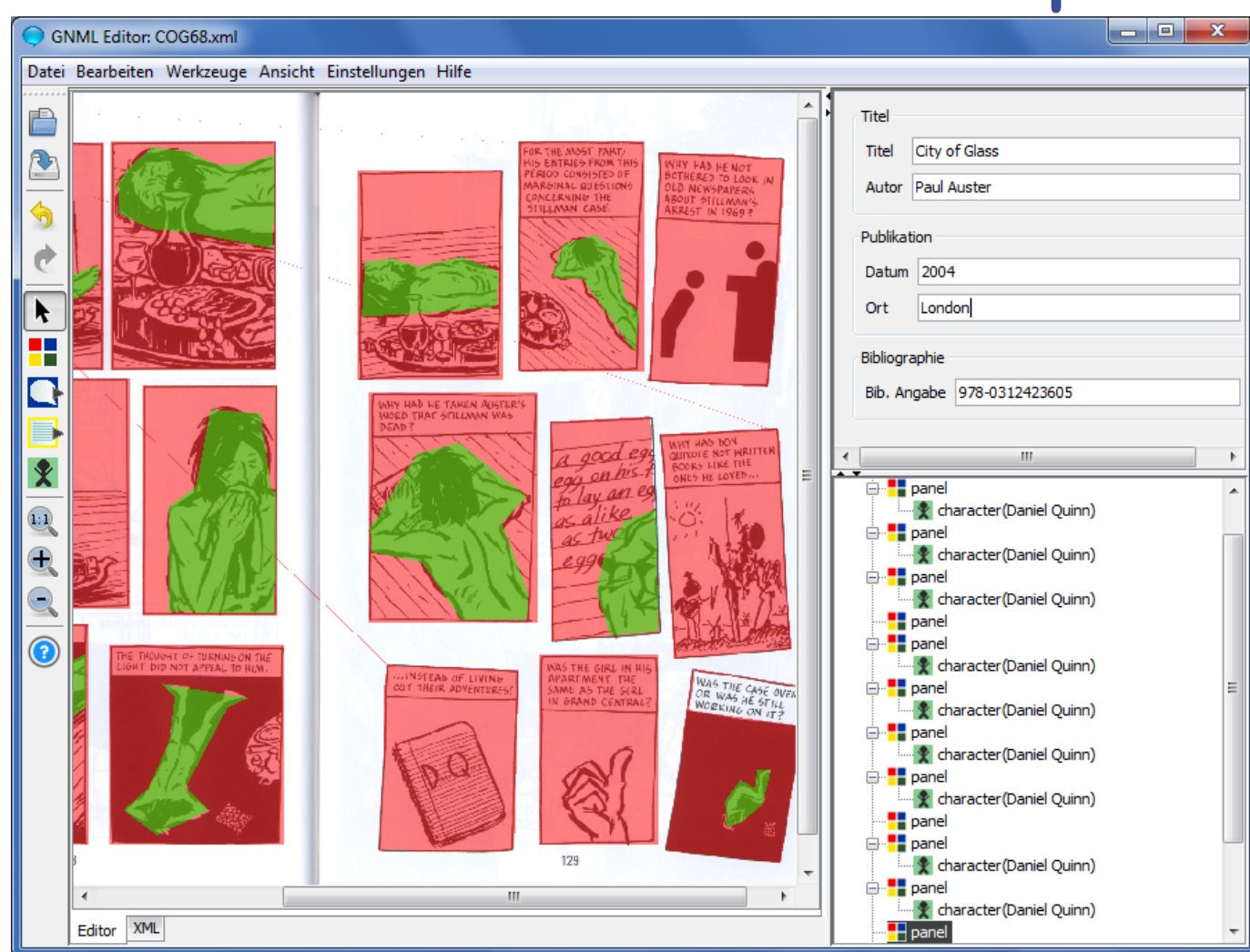
Hauptziel des Projektes ist es, eine empirisch fundierte Beschreibung und ein Verständnis der Wirkweise graphischer Literatur zu erlangen. Zu diesem Zweck wird durch die Messung von Blickbewegungen und durch digitale Datenanalyse die kognitive Verarbeitung bzw. narrative Struktur untersucht. Die Projektergebnisse können außerdem genutzt werden für die digitale Archivierung multimedialer Medien sowie die Gestaltung pädagogischer Comics. Darüber hinaus entwickeln wir Werkzeuge zur Bilderkennung und zur semiautomatischen Annotation.

Methoden

XML-basierte Beschreibungssprache

Die im Projekt als eine Erweiterung des Standards CBML entwickelte XML-Beschreibungssprache GNML erlaubt die Erfassung und die effiziente Analyse sowohl der textuellen als auch der graphischen Inhalte graphischer Literatur.

Graphischer Editor



Der graphische Editor erlaubt ein visuelles Erfassen der GNML-Dateien.

Er bietet automatische Erkennung von Panel- und weiteren Objekt-Strukturen.

Eyetracking

Durch die Aufzeichnung von Blickbewegungen beim Betrachten graphischer Literatur lassen sich Rückschlüsse auf bewusste und unbewusste Verarbeitungsprozesse ziehen.

Psychologische Experimente

Erhebung von empirischen Maßen wie Reaktionszeiten, Gedächtnisleistung usw. unter kontrollierten Bedingungen

Referenz-Corpus

Ein vollständig annotiertes Corpus graphischer Literatur samt Blickbewegungsmaßen

Narratologische Zugänge

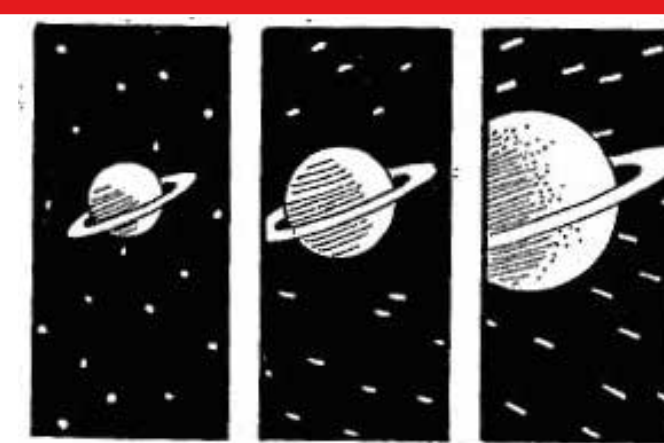
Entwicklung zentraler Konzepte einer empirisch fundierten Erzähltheorie graphischer Literatur auf Basis kognitiver und intermedialer Narratologie

Übergänge zwischen Panels

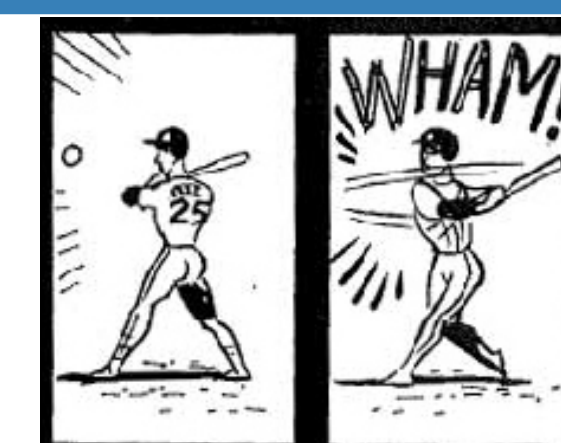
In Comics werden Geschichten durch Abfolgen von Einzelbildern erzählt, die meist Augenblicke in Raum und Zeit widerspiegeln. Durch induktives Schließen des Lesers werden sie zu einer zusammenhängenden Wirklichkeit.

Was passiert zwischen den Panels? McCloud (1993) schlägt folgende Typologie vor:

Moment-to-moment



Action-to-action



Subject-to-subject



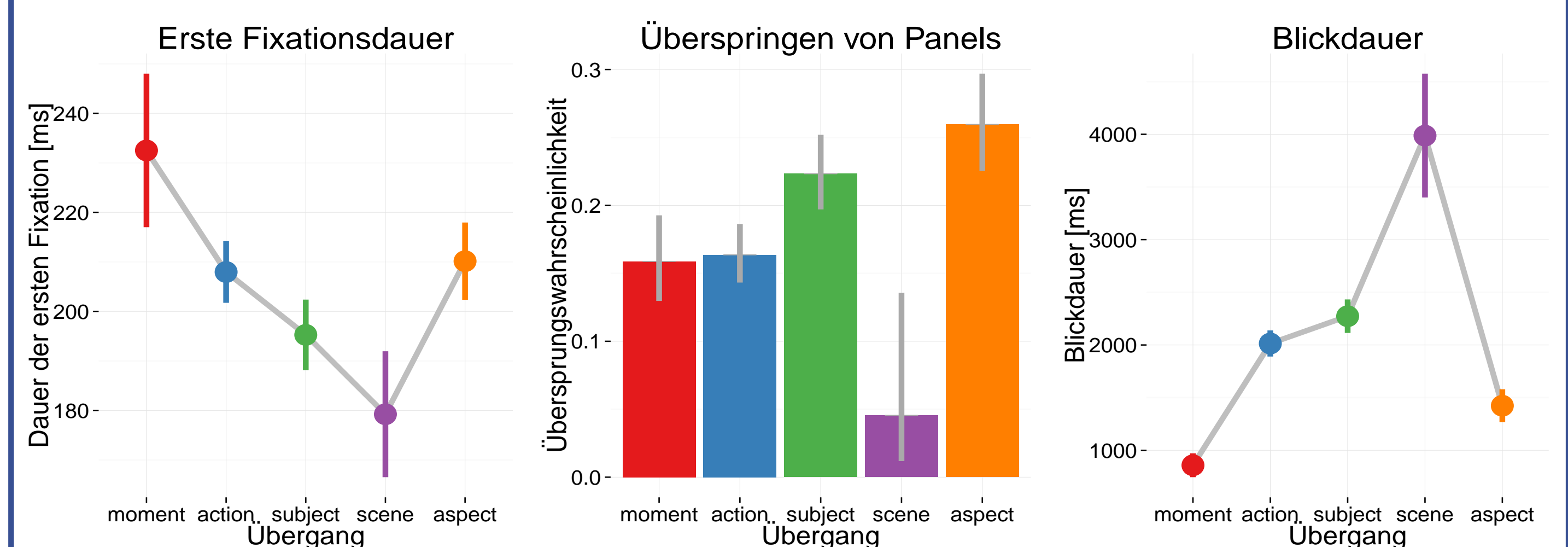
Scene-to-scene



Aspect-to-aspect

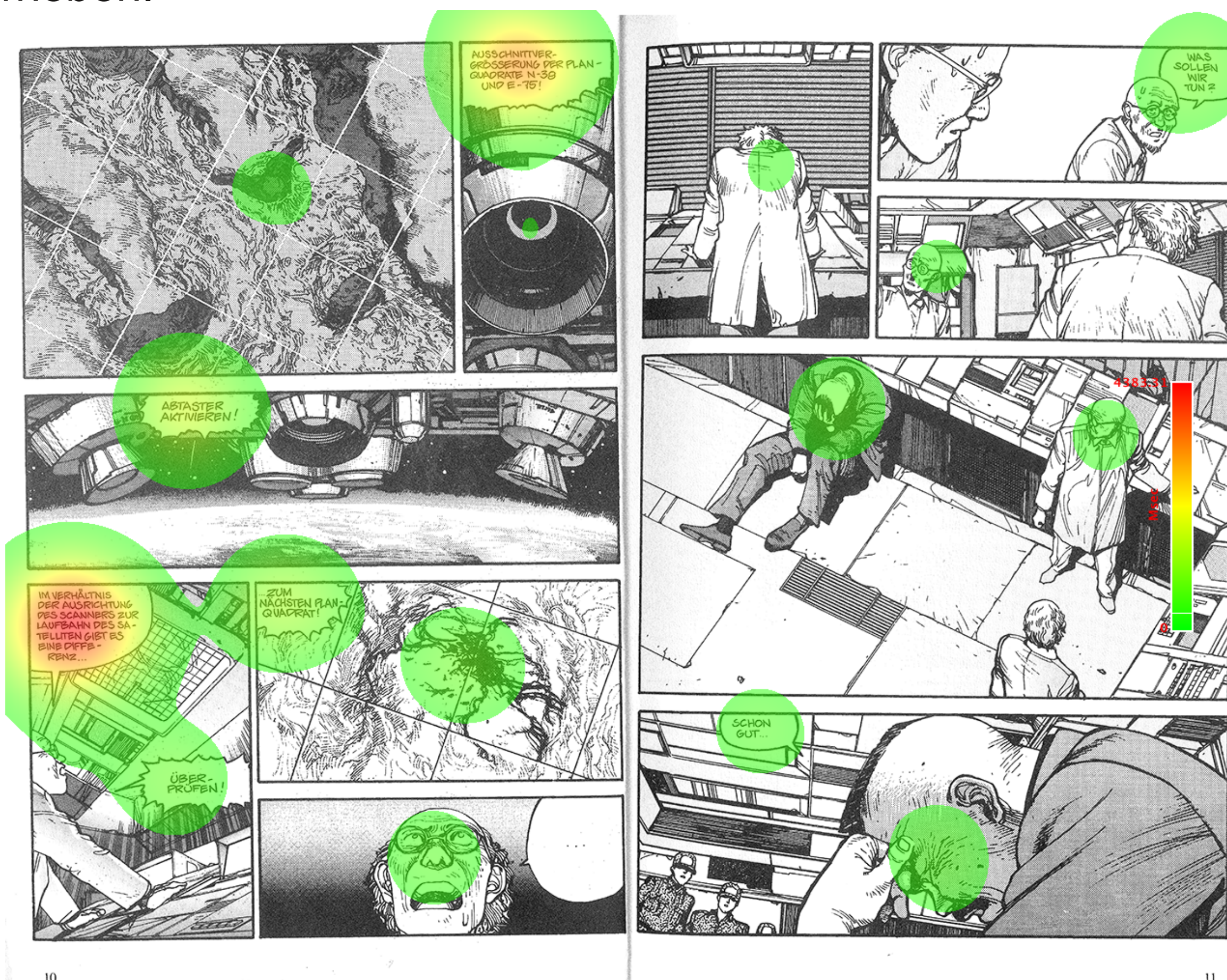


Ergebnisse der Blickbewegungsmessung



Aufmerksamkeitsverteilung

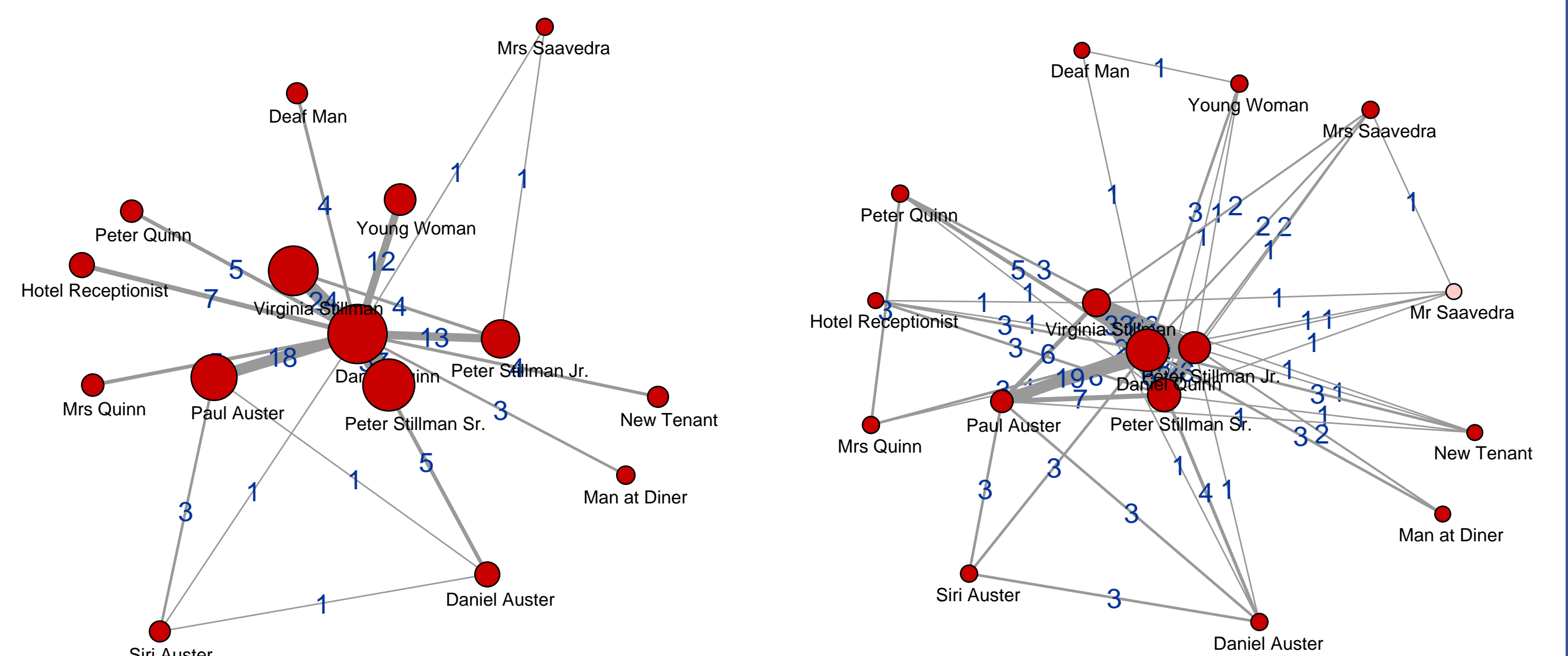
Wo verweilt die Aufmerksamkeit beim Lesen graphischer Literatur? Durch Blickbewegungsmessung lassen sich häufig betrachtete Stellen hervorheben.



Aufmerksamkeit verweilt vor allem auf Text und Gesichtern, aber auch anderen Elementen einer Szene, auf die im Text Bezug genommen wird.

Netzwerkanalyse

Netzwerke erlauben die Analyse der Beziehungen von Figuren untereinander und visualisieren damit die sozialen Strukturen in literarischen Texten. Es können etwa zentrale Charaktere oder spezifische Untergruppen von Charakteren ermittelt werden. Besonders aufschlussreich für die Analyse der Spezifik graphischer Erzählungen ist der Vergleich von Netzwerken unterschiedlicher Kulturformen.



Die Netzwerkstrukturen des graphischen Romans „City of Glass“ (links) und der Romanvorlage (rechts) weisen sowohl in ihrem Aufbau als auch in den zentralen Charakteren eine hohe Ähnlichkeit auf. Allerdings zeigt das Roman-Netzwerk aufgrund einer höheren Anzahl von Charakterverweisen eine deutlich höhere Dichte. Im Comic mit seiner visuellen Repräsentation von Figuren geschieht dies weniger häufig. Eine zentrale Fragestellung ist, wie sich der graphische Roman von anderen Kulturformen abhebt, und ob dieser tatsächlich Parallelen mit dem literarischen Roman aufweist.

