

# Die visuelle Stilanalyse

## *Zur (Re-)Konstruktion multimodaler Identität in konvergenten Medienkulturen*

### On the Methodology of an Analysis of Visual Style

*Stefan Meier*

#### **Abstract**

DE Ziel dieses Beitrages ist es, ein Konzept und ein Analyseinstrumentarium vorzustellen, das es erlaubt, systematisch die visuelle bzw. multimodale Kommunikation von Identität in konvergenten Medienkulturen zu rekonstruieren. Dafür wird zunächst ein sozialsemiotisches Stilmodell vorgestellt. Danach spielt der Beitrag detailliert das analytische Vorgehen der visuellen Stilanalyse durch. Während bei den einzelnen Verfahrensschritten zunächst die entsprechenden Analysefragen erklärt werden, folgt direkt daran anschließend die beispielhafte Anwendung des jeweiligen Analyseschrittes. Als Fallbeispiel für die Analyse wurde die visuelle Identität des DC-Superhelden Green Arrow einmal auf einem Comic-Cover aus dem Jahre 2016 und einmal auf einem digitalen Poster zur Ankündigung der dritten Staffel der Fernsehserie *Arrow* auf einem amerikanischen Privatsender genommen.

EN The aim of this chapter is to present a concept and analytical instruments that enable the systematic reconstruction of the visual and multimodal communication of identity in convergent media cultures. First, a social-semiotic style model is presented. The contribution then elaborates on the analytical procedure of visual style analysis in detail. First, the analytical questions that correspond to the individual procedural steps are presented, followed, second, by the exemplary application of the steps of analysis. The case study examines the visual identity of the DC superhero Green Arrow, using a 2016 comic book cover and on a digital poster promoting the third season of the television series *Arrow* on an American commercial network.

#### *1 Einleitung: Identität als Brand in konvergenten Medienkulturen*

In der aktuellen Populärkultur lässt sich durch die fortgeschrittene Digitalisierung eine Zunahme von Wanderprozessen von fiktionalen und realen Medienfiguren und Stars feststellen. Wie es bereits Henry Jenkins in seinem paradigmatischen Buch *Convergence Culture* sehr genau beschrieben hat, besteht die besondere Dynamik dieser Wanderprozesse in einer synergetischen Beziehung zwischen neuen online-medialen Plattformen und einem dadurch aktiv rezipierenden und (re-)konstruierenden (Fan-)Publikum,

welche zu weiteren Kooperationen und Innovationen mit der crossmedial agierenden Medienindustrie geführt haben.<sup>1</sup>

Die visuelle Stilanalyse bietet angesichts dieser konvergenzkulturellen Wanderprozesse nunmehr ein Instrumentarium, diese Medienfiguren in ihrer visuellen Erscheinung in enger bedeutungsstiftender Korrespondenz mit ihren multimodalen, (medien-)kulturellen und situativ-kommunikativen Kontexten analysieren zu können.<sup>2</sup> Sie geht davon aus, dass angesichts des digitalen Medienwandels zunehmend die mobilen und statischen Endgeräte miteinander vernetzt sind. Konsequenz ist, dass sich Medienkonvergenz immer weniger durch die Zusammenführung von Einzelmedien in einem Hybridmedium äußert, sondern dass die Grenzen zwischen Medialem und Nicht-Medialem zunehmend verwischt werden.<sup>3</sup> So haben das Smartphone und seine Apps mittlerweile nicht nur die Funktionen des Fotoapparates, des Fotoalbums, des Rundfunks, Platten-/CD-Players, Konsole etc. übernommen, sondern auch die des Taschenspiegels, der Taschenlampe, des Maßbandes etc. Smartphones simulieren demnach als digitale Allesköninger immer mehr auch die Funktionen analoger Instrumente. Dies hat zur Folge, dass weniger die mediale Infrastruktur konvergent ist als vielmehr deren verarbeitete Inhalte, welche >auf (viraler) Wanderschaft< durch die unterschiedlichen medialen Plattformen und Netzwerke sind. Damit diese Inhalte durch ihre fluide Erscheinung weiterhin einordbar bleiben, verbreiten sie sich nicht selten als Geschichten um konkrete Protagonist:innen. Diese sind durch bestimmte Identitätsmerkmale wiederzuerkennen und geben den wandernden Geschichten ihre narrative Kohärenz.

Die visuelle Stilanalyse lässt demgemäß die visuellen Erscheinungsformen von Identität hinsichtlich charakterlicher und narrativer Bedeutungsstiftung analysieren, ohne deren konstitutive Ambiguitäten zu missachten. Diese werden so weit wie möglich eingegrenzt durch eine systematische Rekonstruktion der frameorientierten (s.u.) Interdependenzen, welche die Kommunizierenden zwischen den Zeichensystemen (z.B. Sprache, Bild, Layout) und den aktuellen (medien-)kulturellen sowie medientechnologischen Kontexten hergestellt haben. Die visuelle Stilanalyse trägt damit im Vergleich zu anderen multimodalen Analyseverfahren in besonderer Weise den medialen Materialisierungsweisen und Nutzungskontexten Rechnung,

---

1 Vgl. Jenkins 2006, S. 2f.

2 Vgl. Meier 2014; vgl. zum *personal branding* insbesondere Qyll 2021.

3 Vgl. Meier 2019.

in denen Identitäten in Erscheinung treten.<sup>4</sup> Sie weitet mit dem Fokus auf Stil im Vergleich zu eher inhaltsanalytisch orientierten Verfahrensweisen den Blick auf die gestalterischen Praktiken der Medienkommunikation aus. Damit favorisiert sie das *Wie* der semiotischen Handlungen hinsichtlich bedeutungsstiftender sozialer Funktionen. Sie stellt so eine holistische Methode dar, welche inhaltsanalytische Verfahren mit ihrer Fokussierung auf das *Was* nicht unbedingt leisten können.<sup>5</sup> Verdeutlicht wird die visuelle Stilanalyse am Beispiel der medienkonvergenten Wanderung des DC-Comic-Superhelden Green Arrow.

Superhelden können geradezu als prototypisch für die aktuelle digitale Revolutionierung der Populärkultur gelten. Während fast alle ihren Ursprung im Comic der DC bzw. Marvel-Welten der (Nach-)Kriegszeit des 20. Jahrhunderts haben, wurden viele Figuren von der aktuellen Film- und Serienproduktion Hollywoods regelrecht ins digitale Zeitalter katapultiert. Auch wenn die crossmediale Wanderung der Helden fast genauso alt ist wie sie selbst, so scheinen medientechnologisch erst jetzt entsprechende Bewegtbilderwelten möglich zu sein, die die Illusion ihrer übermenschlichen Fähigkeiten immersiv perfekt herstellen lassen.<sup>6</sup> Symptom für diese Annahme sind die Platzierungen der Avengers- und Spiderman-Filme unter den 20 meistgesehenen Kinofilmen aller Zeiten.

Superhelden scheinen in aktuellen (Fernseh-)Serien-Formaten außerdem durch eine »stärkere Vermenschlichung« geprägt zu sein. Bot Superman durch seine Unverwundbarkeit häufig wenig Identifikationsfläche, so zeigen sich gerade Superheld:innen wie Supergirl, Green Arrow, Deadpool etc. emotional verletzlich, moralisch unperfekt und von sozialen Beziehungen ›wie normale Menschen‹ zuweilen überfordert.<sup>7</sup> Somit ist die Stilanalyse der konvergenzkulturellen Figur Green Arrows nicht nur als eine Identitätsbestimmung eines Genre-Helden zu verstehen, sondern als prototypisch für die Rekonstruktion von Medienfigur-Identitäten generell. Denn gerade in Zeiten von Social Media scheint die Analyse von Identität eine zunehmend wichtige Rolle zu spielen. Mit dem aktuellen Boom der

4 Vgl. zu medialen Materialisierungsweisen multimodaler Kommunikation insbesondere Bateman et al. 2017, S. 30ff.

5 Vgl. vertiefter aus sozialsemiotischer Sicht das Verhältnis von Stil, Multimodalität und Identität bei van Leeuwen 2021 und Meier 2014, die beziehungs- und bedeutungsstiftende Funktion von Stil bei Sandig 2006 und Fix 2007 sowie seine gesellschaftliche Funktion bei Luhmann 1997 und Willem 2009.

6 Vgl. dazu Meier 2011, S. 205.

7 Vgl. ebd., S. 206.

Social Media-Plattformen wie Instagram, TikTok und YouTube ist ein eigener Typus von Medienfiguren wie YouTuber:innen, Influencer:innen und Sinnfluencer:innen entstanden, die intensive Imagepflege als Identitätskonstruktion in ganz unterschiedlichen Genre-Bereichen wie Reisen, Food, Sport, Entertainment, Musik, Do-it-Yourself etc. betreiben. Sie alle eint, dass ihre Erzählungen durch offensive Selbstpräsentation und damit Identitätskommunikation geprägt sind. Social Media macht die vermeintlichen Autor:innen zu Protagonist:innen, welche sich durch ihre Selbstinszenierung ebenfalls zur Marke, zum *Brand* machen. Somit kann die visuelle Stilanalyse auch zur systematischen Rekonstruktion von solchen Social Media-Identitäten angewendet werden.

Der vorliegende Beitrag stellt demzufolge zunächst den Stil-Begriff vor, auf den die visuelle Stilanalyse aufbaut. Dieser wird sozialsemiotisch in einem Kommunikationsmodell ausgearbeitet, welches Stil als Ausdrucksform identitätsstiftender Stil-Praktiken der *Auswahl*, *Formung* und *Komposition* von Zeichenressourcen konzeptionalisiert. Im folgenden Hauptteil werden diese Stil-Praktiken in Form von Analysefragen operationalisiert und anhand der Figur Green Arrow Schritt für Schritt stilanalytisch angewandt.

## 2 Ein sozialsemiotisches Modell des Stils

Die visuelle Stilanalyse basiert auf kulturoziologischen, sozialsemiotischen und designwissenschaftlichen Stil-Konzepten, welche habituelle Äußerungsformen bezüglich ihrer Zeichenhaftigkeit im Blick hat.<sup>8</sup> Die Verbindung zwischen Habitus und Stil geht auf Bourdieu zurück.<sup>9</sup> In Anlehnung an Panofskys kunstwissenschaftliche Ikonologie ist Habitus dabei als eine auf Sozialisierung beruhende Formgebung zu verstehen, welche kollektive Geisteshaltungen zum Ausdruck bringen.<sup>10</sup>

In diesem Sinne ist Stil kommunikative Praxis in bestimmten kulturellen und situativen Kontexten, wonach sich dessen Angemessenheit durch die Kommunizierenden bemisst. Stil-Praktiken konstruieren individuelle und soziale Identität und organisieren zwischenmenschliche Beziehungen mittels subjektiver Gestaltung semiotischer Ressourcen. Kommunizierende

---

8 Vgl. Meier 2014, S. 19; vgl. auch Michel 2006, S. 200ff.

9 Vgl. Bourdieu 1984, 125ff.

10 Vgl. Panofsky 2006.

orientieren sich dabei an sozialen Praktiken oder Mustern, welche sich als Regel-, Genre- und Erfahrungswissen beim Einzelnen manifestiert haben. Damit lässt sich die Kommunikation mittels des Stils an die Theorie sozialer Praktiken anschließen und als bestimmte Stil-Praktiken beschreiben.<sup>11</sup>

Als prägende kulturelle Kontexte dieser Stil-Praktiken sind zum einen die entsprechenden Handlungsfelder wie Fan-Communities und andere soziale Gruppen oder Milieus zu verstehen, die situationsspezifisch bestimmte Verhaltensweisen (Habitus) nahelegen. Zum anderen erhalten die Zeichen, welche durch die Stil-Praktiken erstellt werden, ihre Bedeutung durch diskurssemantische Zuschreibungen der Kommunizierenden. Sie beziehen sich dabei auf gesellschaftlich hergestellte Normkonzepte des Sag- und Zeigbaren und die daraus konventionalisiert abzuleitenden Bedeutungsmöglichkeiten (Konnotationen) der als Zeichen gebrauchten Phänomene.

Im Mediendispositiv kommen die beiden genannten kulturellen Kontexte einerseits als deren materielle Manifestation in Form von medialen Infrastrukturen zusammen. Andererseits strukturieren sie die Kommunikation mittels dieser Infrastruktur.<sup>12</sup> So haben sich Regelsysteme für professionelle Medienproduktion (Journalismus) und deren Publikation durch Medienorganisationen entwickelt. Ergebnis dieser Professionalisierung sind formalisierte Kommunikationsmuster bzw. Genres in Form von Darstellungsformen (z.B. Reportage, Nachricht, Feature). In der Online- bzw. aktuell in der Social Media-Kommunikation verbleibt zwar die medienorganisationale Institutionalisierung bis zur weiter voranschreitenden Monopolisierung durch Konzerne wie Meta (Facebook) oder Alphabet (Google), allerdings ist die genre-orientierte Formalisierung einer gewissen Offenheit gewichen. Denn entsprechende Professionalisierung wird nicht mehr nur durch Ausbildung erlangt, sondern auch autodidaktisch durch Learning-by-Doing oder Community-Tutorials (z.B. bei Blogger:innen, YouTuber:innen etc.).

Die genannten kulturellen Kontexte prägen die (Medien-)Kommunikation über die situativen Kontexte. So haben Zeit, Raum und soziale Bedingtheiten (z.B. soziale Rollen der Kommunizierenden) unmittelbare Auswirkungen auf die Stil-Praktiken und damit auf die Image-Arbeit im Sinne Goffmans der Kommunizierenden.<sup>13</sup> In der Medienkommunikation kommt die nötige Berücksichtigung semiotischer und medialer Affordanzen hinzu. So steht die Produktion und Rezeption der zur Kommunikation her-

---

11 Vgl. Reckwitz 2003.

12 Vgl. Meier 2019, S. 50.

13 Vgl. Goffman 1986.

gestellten Zeichen in unmittelbarer Abhängigkeit von dem Produktions- und Darstellungsmedium. Auch die jeweils hergestellten Zeichenmodalitäten haben unterschiedliche Kommunikationsfunktionen (z.B. Bild und Sprache). Somit stehen die Stil-Praktiken als Zeichenhandlungen und die genannten Kontexte in unmittelbarem Wirkzusammenhang, was folgend mit der näheren Beschreibung der einzelnen Stil-Praktiken nochmals deutlicher wird.

Als Stil-Praktiken werden hier die *Auswahl*, *Formung* und *Komposition* von semiotischen Ressourcen in ihrer kontextuellen Prägung verstanden. Dabei schließen die Begriffe an die semiotischen Meta-Funktionen der Funktionalgrammatik von Michael Halliday an, welche auch bereits von Kress und van Leeuwen zur Analyse visueller Kommunikation in dem berühmten Buch *Reading Images. The Grammar of Visual Design* genutzt wurden.<sup>14</sup> Halliday regt eine systemisch-funktionale Grammatik an, die im Gegensatz zu systemlinguistischen Grammatiken einen pragmatischen Ansatz verfolgt, der die Bedeutungskonstitution von Zeichen durch ihren gesellschaftlichen Gebrauch herstellt sieht.<sup>15</sup> Darauf aufbauend hat er die drei semiotischen Meta-Funktionen entwickelt: Die repräsentierende Funktion (*representational meaning*) drückt mittels Zeichenressourcen bestimmte Begriffe und Konzepte aus, wodurch in ihrer weiteren interpersonalen bzw. interaktionalen Funktion (*interactional meaning*) die Beziehung zwischen Kommunizierenden und Rezipierenden organisiert wird. Die textuelle bzw. kompositorische Funktion (*compositional meaning*) stellt schließlich die bedeutungsstiftende Kombination und Verknüpfung der verschiedenen genutzten semiotischen Ressourcen dar.<sup>16</sup>

In der hier vorzustellenden visuellen Stil-Analyse werden diese semiotischen Meta-Funktionen für die Operationalisierung von visuellem Stil entsprechend angeglichen. So besteht eine repräsentierende Funktion in der (visuellen) Stil-Handlung der *Auswahl*, welche zum einen die darzustellenden Gegenstände, Begriffe und (Bild-)Motive samt der damit potenziell verbundenen Symbolfunktionen und zum anderen die für die jeweilige Kommunikationssituation als angemessenen erachteten semiotischen Ressourcen bzw. Zeichenmodalitäten (Bild, Sprache, Musik etc.) *auswählt*. Die Stil-Praxis der *Formung* betrifft die Gestaltung und Inszenierung der dazustellenden Gegenstände/Personen/Sachverhalte in Bezug auf ihre so-

---

14 Vgl. Kress und van Leeuwen 1996.

15 Vgl. Halliday 1985.

16 Vgl. Stöckl 2015, S. 11ff.

ziale Positionierung und Beziehungsstiftung gegenüber den adressierten Gruppen. Hierbei sind die identitätsstiftenden Bedeutungspotenziale von Kleidung, Styling, Verhaltensweisen (z.B. Sprachstil, Mimik, Gestik, Intonationen) ebenso gemeint wie die äußere (mediale) Inszenierung dieser Gegenstände/Personen durch Kamera-Handlungen, Licht, Perspektive etc. Mit der Stil-Praxis der *Komposition* werden die bedeutungsstiftenden Korrespondenzen der unterschiedlich zur Anwendung kommenden Zeichenphänomene als kohärente Kommunikate rekonstruiert. Eine besondere Berücksichtigung liegt dabei auf bestimmten Praktiken der Hervorhebung (Salienzstiftung, Framing). Denn nicht alle als Zeichen wahrnehmbare ›und nutzbare‹ Phänomene tragen zur kommunikativen Bedeutungsstiftung bei, sondern nur diejenigen, die durch die jeweilige Kontextprägung von den Kommunizierenden als relevant gesetzt werden.

Das folgende Schaubild (Abb. 1) fasst zusammen und veranschaulicht die bisher dargestellten Wechselwirkungen zwischen Stil-Praktiken und Kontexten. Hierin wird deutlich, inwiefern die kulturellen Kontexte die bedeutungsstiftenden Diskurswelten liefern, auf die sich mit der realisierten Medienkommunikation bezogen wird. Es stellt zum zweiten die konventionalisierten bzw. habitualisierenden Handlungsfelder dar, welche bestimmte Verhaltensweisen in sozialen Situationen als angemessen nahelegen (z.B. der Anzug beim Bewerbungsgespräch in der Bank). In der anschließenden Beispielanalyse werden die einzelnen aufgeführten situativen Kontextfaktoren wie Ort, Zeit, Raum sowie die zum Tragen kommenden Affordanzstrukturen der wirksamen Mediendispositive ebenfalls intensiv zur Sprache kommen. Die genannten Framing-Prozesse realisieren sich durch die bedeutungsstiftenden kognitiven Zuordnungen der einzelnen Elemente bzw. Zeichenphänomene in die jeweils als relevant gesetzten Kontexte. Diese Kontextualisierungen beruhen auf subjektiven Bezugnahmen sozialer bzw. diskursiver Wissens- und Normkonzepte durch die Kommunizierenden.<sup>17</sup> Mit dieser frameorientierten Kontextualisierungspraxis von Zeichenphänomenen auf begrifflich-konzeptueller Ebene werden auch die multimodalen Interdependenzen zwischen den unterschiedlichen Zeichenmodalitäten hergestellt. Dies vollzieht sich durch die interpretative Herstellung von textlicher Kohärenz, welche den Einzelzeichen auf abstrakterer Ebene eine Gesamtbedeutung gibt.

---

17 Vgl. zum weiteren Verhältnis von Frame, Diskurs und Bedeutungskonstitution Fraas 2013, Ziem 2008.

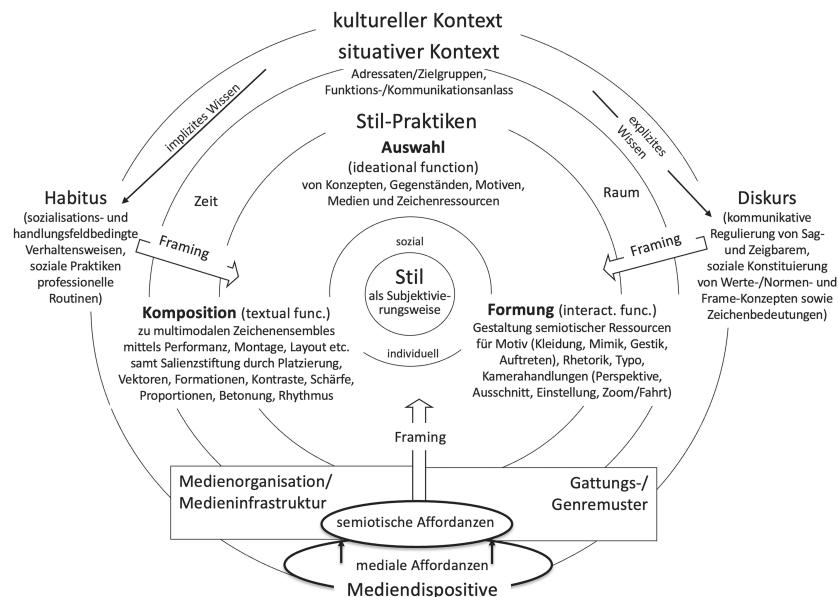


Abb. 1: Sozialsemiotisches Stil-Modell (Meier 2021, S. 60)

### 3 Vorgehen der visuellen Stilanalyse

Das folgend vorzustellende konkrete Analyseverfahren der visuellen Stilanalyse operationalisiert nunmehr die bisher vorgestellten semiotischen Stil-Praktiken unter besonderer Berücksichtigung der prägenden kulturellen, medialen und situativen Kontextfaktoren. Dabei steht die genaue Abfolge des Analysevorgehens ebenso im Fokus wie die konkreten operationalisierenden Analysefragen.

Analysiert wird folgend zum einen das Comic-Cover *Green Arrow. The Ninth Circle* aus dem Jahr 2016 im Vergleich zu einem digitalen Poster, das die dritte Staffel im amerikanischen Privatsender CW TV NOW ankündigt und im Ausschnitt auch als Cover-Bild für die DVD-Edition der dritten Staffel verwendet wurde.

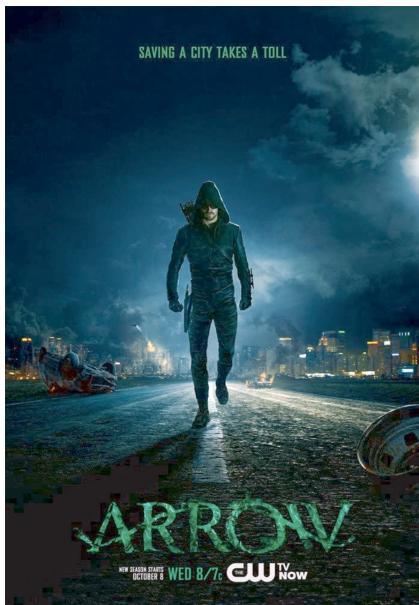


Abb. 2: Ferreyra, Juan für DC-Comic (2016), Online-Dokument: <https://www.filmfutter.com/news/arrow-season-3-charaktere/>, aufgerufen am 27.01.2025.



Abb. 3: CW (2014): Arrow, aus Online-Dokument: Comicbook (2014): <https://readallcomics.com/green-arrow-v6-003-2016/>, aufgerufen am 27.01.2025.

Der Analyseprozess sieht wie folgt aus: Nachdem zunächst eine konkrete Forschungsfrage 0. formuliert wurde, die in der Endinterpretation zu beantworten ist, unterteilt sich der Analyseprozess in drei Phasen:

1. Bestimmung des zu analysierenden Kommunikats hinsichtlich medialer Kommunikationsform und Genre zur Ermittlung seiner medienkulturellen und situativen Kontextprägung,
2. Grobanalyse zur Bestimmung des kommunizierten Gegenstandes und seines Handlungsverlaufs sowie
3. Feinanalyse zur Bestimmung der identitätsstiftenden Stil-Praktiken.

*Zu 0. Die Forschungsfrage:* In der Beispielanalyse soll die visuelle Identität der Medienfigur Green Arrow herausgearbeitet werden. Die Analyse wird verdeutlichen, inwiefern mit den semiotischen Ressourcen von Farbe, Form, Linie, Perspektive, Ausschnitt etc. identitätsstiftende Merkmale in

der Zeichenmodalität Bild gestaltet sind. Außerdem arbeitet die Analyse Gemeinsamkeiten und Unterschiede der jeweils vorliegenden medialen Inszenierungen heraus, um konvergenzkulturelle Kohärenzen in der Identitäts- bzw. Figurenkonstruktion zu bestimmen und deren unterschiedliche Inszenierungspraktiken in den jeweiligen medialen Kontexten deutlich zu machen.

*Zu 1. Die Bestimmung des zu analysierenden Kommunikats:* Bei der Bestimmung des Kommunikats sollten die spezifische Medialität und semiotische Kodierung sowie seine soziokulturellen Prägungen expliziert werden, da beide unmittelbare Auswirkungen auf die Stilisierung des Inhalts haben. Dabei stellen sich insbesondere Fragen nach der vorliegenden medialen Kommunikationsform, wie sie in der Medienlinguistik konzeptualisiert wurde, und dem inhaltlichen Genre. Ersteres fokussiert die mediale und semiotische Affordanz des Kommunikats und die damit prototypisch verbundenen kulturellen Praktiken.<sup>18</sup> Letzteres lässt den Blick auf das Genre als musterhafte Behandlung bestimmter kommunikativer Probleme thematisieren, die mit der Nutzung (Produktion/Rezeption) des vorliegenden medialen Kommunikats gelöst werden (können). Für die Bestimmung der Kommunikationsform und des vorliegenden Genres stellen sich somit folgende Analysefragen:

*Zur Kommunikationsform:*

- Welches mediale Interface<sup>19</sup> liegt vor und welche Auswirkungen hat dieses auf die Materialisierung der entsprechenden Zeichen? Welche Sinnesmodalitäten werden angesprochen und welche Zeichenressourcen lassen sich über dieses Interface realisieren?
- Welche potenziellen Kommunikationsrichtungen, Kommunikationsräume, Kommunikationszeitlichkeit und wie viele Kommunikationspartner:innen können durch das zum Einsatz kommende Medium<sup>20</sup> angesprochen werden?

---

<sup>18</sup> Vgl. Holly 2011, S. 150ff.

<sup>19</sup> Vgl. mit dem *Canvas*-Begriff bei Bateman et al. 2017, S. 102f.

<sup>20</sup> Im medienlinguistischen Sinne (vgl. Holly 2011, S. 149ff. und Bateman et al. 2017, S. 122ff.) wird hier Medium als materielle Infrastruktur und damit verbundener medialer Affordanzen/*Canvas* (s.o.) verstanden, die bestimmte mediale Kommunikationsformen wie Comic, Film, Computerspiel etc. samt bestimmter semiotischer Affordanzen (z.B. statisches Bild im Comic, audiovisuelle Zeichen im Film, s.o.) als kulturelle Medienpraktiken ermöglicht.

- Welchen sozialen und institutionellen Status hat die vorliegende Medienkommunikation?

*Zum Genre:*

- Was ist das kommunikative Problem, das mit dem vorliegenden Kommunikat gelöst werden soll? Was ist sein musterhaftes Ziel?
- Welche institutionellen, gruppen-/adressatenspezifischen, kulturellen und situativen Angemessenheitsvorstellungen sind mit der Realisierung des Kommunikats prototypisch verbunden?

*Zur Korrespondenz von Kommunikationsform und Genre:*

- Welche stilistischen/gestalterischen Besonderheiten weist das gewählte Genre in der vorliegenden Kommunikationsform im Hinblick auf ihre mediale Produktion, semiotische Verfasstheit, institutionsbedingte/adressatenorientierte Inszenierung und spezifische Rezeptionspraxis prototypisch auf?

*Anwendung:* Mit dem Comic-Cover und dem Poster, welche beide hier in digitaler Form aus Web-Archiven stammen, haben wir in der ursprünglichen Erscheinung jedoch unterschiedliche mediale Kommunikationsformen mit entsprechenden Affordanzen vorliegen. Das klassische Comic-Cover ist auf Papier gedruckt, spricht damit die visuellen Sinnesmodalitäten an und weist statische Zeichenhaftigkeit auf. D.h., die nutzbaren Zeichenmodalitäten Schrift, Grafik und Bild sind in ihrer Materialisierung fest mit dem medialen Zeichenträger verbunden. Dies ist bei dem digitalen Poster zur Ankündigung der dritten Green Arrow-Staffel nicht der Fall. Hier werden zwar auch die visuellen Sinne mittels Schrift, Grafik und Bild angesprochen. Allerdings ist deren Materialisierung nicht essenziell mit dem Interface verbunden, sondern erst situativ durch das digitale Darstellungsmedium in Erscheinung gebracht. D.h. auch, dass das digitale Poster frei skalierbar ist und je nach Bildschirmeinstellungen eigene Farb- und Auflösungsdarstellungen aufweist, während das Comic-Cover an das handliche Format des Papiers gebunden ist.

Das Comic-Cover ist an ein disperses Publikum gerichtet und als One-Way-Kommunikation angelegt. Ebenso verhält es sich bei dem digitalen Poster. Während jedoch das Cover für den Kaufanreiz im örtlich fixierten Comicladen gestaltet ist, wird das digitale Poster flexibel auf unterschiedlichen Plattformen eingesetzt, um auf den Start der neuen Staffel hinzuweisen. Als Konsumanreiz für das entsprechende Comic und die entsprechenden

de Staffel lassen sich beide Kommunikate dem gleichen Genre zuordnen. Sie dienen der Werbung für die jeweiligen Medienprodukte.

*Zu 2. Die Grobanalyse:* Mit der Grobanalyse wird der denotative Gehalt des medialen bzw. multimodalen Kommunikats in den Vordergrund gestellt. Sie dient dem Überblick über das Gesamtkommunikat, damit in der Feinanalyse nicht der inhaltliche und dramaturgische Gesamtzusammenhang aus den Augen gerät. Die Grobanalyse bildet eine Inhaltsangabe des zu untersuchenden Artefaktes. Folgende Analysefrage leitet diese:

Was ist dargestellt? Mit dieser Frage wird das Thema bzw. der Gegenstand des Kommunikats, seine Verortung im Raum-Zeitkontinuum sowie seine Dramaturgie und sein Handlungsverlauf skizziert.

*Anwendung:* Beide vorliegenden Kommunikate zeigen die Titelfigur Green Arrows im statischen Bild in bestimmten Handlungssituationen. Scheint auf dem Comic-Cover der Superheld nach einer Tresordetonation in die Tiefe zu fallen, bewegt sich Green Arrow auf dem digitalen Poster aufrecht gehend zu nächtlicher Stunde auf der Mitte einer Straße, die von großstädtischen, zum Teil brennenden Häuserfassaden gesäumt ist. Während als Requisiten auf dem Comic-Cover neben der Titelfigur auch Mengen von Geldscheinbündeln das Schicksal des Superhelden zu teilen scheinen, lassen sich auf der Straße des digitalen Posters rechts und links vom Protagonisten auf dem Kopf liegende brennende Autos sowie eine Radkappe im Vordergrund ausmachen. Dominant noch weiter in den Vordergrund gesetzt, ist das Pseudonym des Helden *Arrow* zu lesen. Darunter wird der Start der neuen Serie für den 8. Oktober auf dem amerikanischen Privatfernsehkanal The CW TV Now angekündigt. Über dem Helden in den mit Wolken verhangenen Himmel ist der Slogan »SAVING A CITY TAKES A TOLL« (Eine Stadt zu retten, fordert seinen Tribut) zu lesen. Auf dem Comic-Cover ist am oberen Rand auf ein angedeutetes Stoffstück, das einem Theatervorhang gleicht, auf der linken Seite ist das DC-Logo des Comic-Verlags positioniert. Rechts anschließend ist der Titel der laufenden Comic-Serie mit *DC Universe Rebirth* angegeben und der daraus vorliegenden Heftnummer 3. Darunter ist der Name des Titelhelden Green Arrow platziert, wobei im O des Namens eine grüne Pfeilspitze von links nach rechts ausgerichtet zu sehen ist.

*Zu 3. Die Feinanalyse:* Die Feinanalyse geht den verschiedenen bildlichen Einstellungen bzw. Sequenzen nach. Im Fall eines Bewegtbildes oder einer Bilderserie bestimmt sie die montierten Übergänge und erstellt abschließend eine plausibilisierende Gesamtinterpretation des Kommunikats.

Dabei orientieren sich die entsprechenden Analysefragen an den drei sozialsemiotischen Meta-Funktionen, die zur Erschließung der visuellen Identität als Stil-Praktiken der Auswahl, Formung und Komposition konzeptualisiert wurden. So ist die Repräsentationsfunktion als Praxis der Motivauswahl und Motivformung umgedeutet, die Praxis der Formung umfasst stilistisch die Gestaltung des Hauptmotivs samt seiner Inszenierung mittels Kamera-Perspektive und -Einstellung. Die textuelle Funktion wird als Praxis der Komposition vorgestellt und fokussiert das Zusammenspiel der einzelnen Zeichenressourcen mit der kontextgeprägten Hervorbringung und Charakterisierung bestimmter identitätsstiftender Motivmerkmale. Die Feinanalyse beschränkt sich auf Einzelfallbeispiele des Gesamtkommunikats, welches in der Endinterpretation mit Bezug zur Grobanalyse die Forschungsfrage im Ganzen beantworten lässt.

3.a) Es ergeben sich folgende Analysefragen zur Stil-Praxis der Motiv-, Ressourcen- und Medien-*Auswahl*:

Was ist das Hauptmotiv des Kommunikats, und was symbolisiert das Hauptmotiv hinsichtlich sozialem Status und sozialer Funktion?

*Anwendung:* Beide Kommunikate haben die Titelfigur Green Arrow als Haupt-Bildmotiv gewählt. Er wird so als Hauptfigur der Comic-Geschichte und der Serien etabliert. Je nach diskursvermitteltem Wissen der Rezipierenden verkörpert Green Arrow eine besondere Superhelden-Figur im DC-Universum. Er ist irdisch und besitzt keine übermenschlichen Superkräfte. Seine Fähigkeiten beruhen stattdessen allein auf Training und persönlichem Einsatz. Er ist zudem als Superheld mit besonders gefestigtem Wertekonzept bekannt, wodurch er sich immer im Dienst der Schwäbsten sieht und dabei nicht selten mit seinen Superhelden-Kolleg:innen der Gerechtigkeitsliga in Konflikte gerät. Außerdem lässt seine Erscheinung das Wissen um seine besondere Biografie assoziieren. Während diese in den Serien-Staffeln immer wieder zur Plausibilisierung seiner aktuellen Reaktionen und Handlungen reformuliert wird, liefert sie in den aktuellen Comic-Geschichten ebenfalls den konstanten Handlungsrahmen. Green Arrow ist in seinem normalen Leben der Milliardärserbe Oliver Queen, der auf einem Turn mit einer Luxusjacht Schiffbruch erleidet und vergleichbar mit Robinson Crusoe auf einer einsamen Insel strandet. Dort muss er mehrere Jahre ums Überleben kämpfen, wodurch er es schafft, durch Training und Willenskraft jene Stärke und Fähigkeiten zu erlangen, die ihn später als Superhelden agieren lassen. Insbesondere seine virtuosen Künste des Bogenschießens zeichnen ihn dabei aus. Ein solcher Gründungsmythos

ist mit den meisten Superhelden verbunden und wird mit jeder Präsentation ihrer Figur gleichzeitig reaktiviert. Wie eine prägende Konstante ist dies das erste Merkmal ihrer Identitätskonstruktion. Auch Organisationen bedienen sich häufig personalisierter Gründungs- bzw. Initiationsmythen, um akteursorientiert identifizierbar zu sein (z.B. Steve Jobs für Apple, Elon Musk für Tesla). Auf eine solche Weise kann auch eine vermeintlich abstrakte Organisation über Protagonist:innen-Geschichten Organisationsentwicklungen in enge Verbindung mit personalisierten Erfahrungen und Handlungslogiken gebracht werden.

Zur Motivauswahl gesellt sich die Auswahl der medialen Kommunikationsform und des Genres mit den jeweils nutzbaren semiotischen Ressourcen. Es handelt sich beim ersten Beispiel, wie bereits erwähnt, um ein Comic-Cover, das sich bildlicher, typografischer und sprachlicher Zeichenmodalitäten bedient. Ebenso verhält es sich bei dem digitalen Plakat, wobei die Digitalität weitere Publikationsformen und Wanderprozesse durch unterschiedliche digitale Plattformen ermöglicht.

3.b) Zur Stil-Praxis der Motiv-*Formung* und bildlich-performativen Motivgestaltung stellen sich folgende Analysefragen:

- In welcher Handlungssituation bzw. (innerbildlichen) sozialen Situation befindet sich das Hauptmotiv? Wie äußert sich diese in der Körperhaltung, Körpersausrichtung sowie Blickrichtung? Was kann anhand dieser Formmerkmale über die situative Identität des Motivs gesagt werden?
- Wie lässt sich die Kleidung und das Styling stereotypisch semantisieren? Auf welche möglichen kulturellen Praktiken und Milieus wird mit dem Outfit angespielt und wie werden diese Anspielungen individuell gebrochen? Was kann anhand des Outfits stereotypisch über die kulturelle Identität des Hauptmotivs gesagt werden?

Weitere Analysefragen zur spezifisch bildlichen Motivgestaltung, wie etwa:

- Welche Beziehung zwischen Motiv und Rezipierenden wird durch die Kameraeinstellungen/den Bildausschnitt und die Perspektive nahegelegt?

*Anwendung:* Auf dem Comic-Cover befindet sich der Superheld in einer prekären Situation. Er fällt in einen scheinbar endlosen Abgrund. Dabei ist seine Hand nach oben krampfhaft gespreizt, als ob sie nach etwas greifen möchte. Das Gesicht Green Arrows zeigt einen verzweifelt schreienden Ausdruck, während die andere Hand seinen Bogen angestrengt bei sich zu behalten sucht. Nur das rechte, äußerst muskulöse Bein ist um das

Knie herum noch zu sehen. Es scheint in stark strampelnder Bewegung zu sein. Trotz der lebensbedrohlichen Situation sind die Insignien und Kostümmerkmale des Helden noch klar zu erkennen. Er trägt ein ärmelloses dunkelgrünes Kapuzenoberteil, was durch Strukturlinien vermittelt über eine gewisse Polsterung zu verfügen scheint. So ist das Kleidungsstück eine schützende Rüstung, die jedoch die muskelbepackten Arme frei lässt. Am rechten Unterarm deutet sich eine weitere braune Schutzmanschette an. Die ausgestreckte gespreizte Hand steckt in einem fingerlosen, ebenfalls dunkelgrünen und gepolsterten Handschuh, was die Rüstung vervollständigt. Das Gesicht Green Arrows weist einen mundumschließenden blonden Bart auf. Das Gesicht selbst und die Nase sind kantig markant geformt. Die Augen sind von einer gezackten Maske umschlossen, welche die Augenschlitze zu anonymen weißen Flächen werden lässt. Mit der dominanten Farbe dunkelgrün, dem blonden Vollbart sowie der heldentypischen Waffe des Bogens sind klare identitätsstiftende Anspielungen an die mittelalterliche Romanfigur Robin Hood zu erkennen. War diese visuelle Parallelität in den ersten Erscheinungsformen von Green Arrow in den 1940er Jahren bis in die 2000er noch deutlicher zu erkennen, so trat mit der aktuellen Kostümierung — den fingerlosen Handschuhen und dem Kapuzenoberteil — eine Art Streetfighter-Anmutung hinzu. Dennoch bleibt mit dem blonden Vollbart und entsprechendem Haupthaar eine Anspielung auf angelsächsische oder sogar nordische Kulturwurzeln bestehen.

Durch den Bildausschnitt und die Perspektive sind die Betrachtenden der Comic-Szenerie in besonderer Weise in Beziehung gesetzt. Sie sind oberhalb des Superhelden positioniert und schauen auf ihn herab. Dadurch wird die prekäre Situation von Green Arrow unterstrichen. Die Betrachtenden werden quasi zu Augenzeug:innen, denen der abstürzende Held die verkrampte Hand fast um Rettung bittend entgegenhält. Sie scheinen jedoch von einem sicheren Standpunkt auf Green Arrow herabzuschauen, denn der Blick auf den Helden ist nicht verwackelt. Dennoch scheint er sich vom Standpunkt des Betrachtenden wegzubewegen. Somit werden die Rezipierenden zu Augenzeug:innen dieses Absturzes und sind dabei zur Passivität gezwungen, es sei denn sie würden sich dem gleichen Schicksal, nämlich dem des Absturzes, aussetzen. Der Superheld wirkt damit trotz seiner Waffe und seiner weiterhin imposant-kräftigen und markanten Erscheinung alles andere als Herr der Lage zu sein. Im Gegenteil: all diese heldenhaften Eigenschaften scheinen ihm in dieser Situation nicht zu helfen und konnten auch die Entwicklung dahin nicht verhindern. So zeigt das Comic-Cover ein vermeintlich bevorstehendes tragisches Ende des Helden.

Da dies jedoch im krassen Widerspruch zur mutmaßlichen Unbesiegbarkeit eines Superhelden steht, lässt sich diese Titelszene als offensive (im wahrsten Sinne des Wortes) *Cliffhanger*-Konstruktion fassen, in die sogar die Rezipierenden als beteiligte Augenzeug:innen eingebunden werden. Somit sind die Betrachtenden einem visuell-realisierten rhetorischen Druck ausgesetzt, dem sie sich nur durch die Comic-Lektüre entledigen können, indem sie die Lösung dieser prekären Situation erfahren.

Ganz anders inszeniert wird der Held auf dem digitalen Poster. Hier zeigt er sich entschlossenen Schrittes und in voller imposanter Körpergröße und -breite. Die Arme hängen zudem nicht gerade herunter, sondern sind leicht nach außen geneigt, wodurch der Körper zusätzlich an Breite gewinnt. Gehüllt ist der Held ebenfalls in einen dunkelgrünen Kapuzenanzug. Dieser lässt jedoch bis auf den unteren Gesichtsausschnitt gar keine Körperteile frei, wodurch er die Wirkung eines Ganzkörperpanzers aufweist. Seine Oberfläche scheint aus glattem Leder zu bestehen, was durch angedeutete Nähte und leichte Licht- und Schatten-Konturen sowie entsprechende Farbverläufe angedeutet ist. Damit gleicht das Kostüm eher einer schwarz-ledernen Motorrad- und damit Rocker-Montur als einem mittelalterlichen Überwurf. Mit der ebenfalls aufgesetzten und tief ins Gesicht gezogenen Kapuze ist die Rüstung auch als Tarnung perfekt. Sie lässt zwar die linke Gesichtshälfte ab den maskierten Augen aus den Schatten treten. Jedoch sichert der leicht geneigte Blick des Helden seine soweit vollzogene Vermummung. Die zum unmittelbaren Umfeld hell hervorstechende Gesichtshälfte zieht die Aufmerksamkeit auf sich. Der daraus folgende Drang, in dem Gesicht emotionsoffbarende Gesichtszüge zu erkennen, scheitert jedoch. Eine Gefühlslage ist nur in seiner entschlossenen Haltung festzustellen. Dies wird auch durch das Fehlen seiner stärksten Waffe, dem Bogen, unterstrichen. Angedeutet wird diese durch die hinter dem Kopf des Helden auszumachenden Federbüschel der Pfeile, die im Rückenköcher stecken. So ist Green Arrow in seiner Bewaffnung unvollständig. Auch wenn er an der rechten Hüfte und am linken Unterarm weitere Hightechwaffen mit sich zu führen scheint, vermisst man doch den Bogen. Denn ohne ihn können die erkennbaren Pfeile nicht zum Einsatz kommen. Diese Unvollständigkeit unterstreicht jedoch als weiteres Attribut die Entschlossenheit des Ganges. Der Held scheint keine Bewaffnung mehr zu brauchen, denn sein Wille, ein vor ihm liegendes Ziel zu erreichen, scheint solche Hilfsmittel überflüssig zu machen.

Welche Beziehung zwischen Green Arrow und den Betrachtenden ist nun durch die Kameraperspektive und den Ausschnitt nahegelegt? Der

Superheld geht auf die Betrachtenden zu. Es ist allerdings noch einige Wegstrecke zurückzulegen, weswegen er auch in seiner Größe noch nicht übermächtig vor ihnen steht. Das Ziel ist allerdings klar. Auch die Richtung, denn die Straßenmarkierung, auf der der Held sich bewegt, führt ebenfalls direkt zu den Betrachtenden. Diese schauen mit einer leichten Untersicht, vielleicht sogar auf dem Asphalt sitzend, auf die sich nähernde Gestalt. Demnach bewegt sich der Superheld nicht auf ›Augenhöhe‹, sondern ist seinem Gegenüber hinsichtlich Körpergröße bzw. Körperkraft und damit bezüglich Macht und sozialem Status bereits im Moment seiner Annäherung überlegen. Die Betrachtenden sind wie beim Comic-Beispiel zuvor Teilnehmende an der dargestellten Szenerie. Aufgrund der entschlossenen Fixierung scheinen sie sogar die Quelle der Verärgerung des Superhelden zu sein. In diesem Fall würde ihnen bei Ankunft Green Arrows ›Einiges blühen‹. Die Betrachtenden sind aber ebenso potenzielles Publikum für die angekündigte Serie. So bewegt sich der Held auch im übertragenen Sinne auf die Betrachtenden zu. Denn so wie er sich ihnen nähert, nähert sich auch der Start der (Fernseh-)Serie.

Visuelle Stile sind vor allem im Vergleich zu ermitteln. So kann man bei den beiden bildlichen Darstellungen Green Arrows als größte Gemeinsamkeit die Kostümierung hinsichtlich Augenmaske, dunkelgrüner Farbe, verummender Kapuze und ledernem Material feststellen. Während der blonde Spitzbart und die bräunliche Ledermanschette am rechten Arm des Comic-Bogenschützen noch stärker an die mittelalterliche Robin Hood-Vorlage erinnern, erscheint Green Arrow auf dem digitalen Poster in einem Ganzkörper-Lederanzug. Dadurch wirkt er zum einen noch abgeschotteter und geschützter vor der Umwelt, um zum anderen der Härte des urbanen Straßenkampfes (und nicht des Weltraums oder der Provinz) gefeit zu sein. Unverkennbar bleiben Pfeil und Bogen die Hauptwaffe von Green Arrow, wobei zufällig bei beiden Darstellungen eine der Komponenten fehlt. Mag Green Arrow auf dem Comic-Cover seine Pfeile durch den Sturz verloren haben, so ist auf dem digitalen Plakat anscheinend der Bogen durch das unmittelbar vor dieser Szene Geschehene abhandengekommen.

3.c) *Zur Stil-Praxis der multimodalen Zeichenkomposition:* Die Stil-Praxis der *Komposition* fokussiert die sozialen Bedeutungen, die sich aus dem gestalterischen Arrangement und der multimodalen Verknüpfung verschiedener Bildkomponenten und Zeichenmodalitäten ergeben. Insbesondere werden deren realisierte Kontrastierungen betrachtet, die bestimmte Prägungen ins Bild bringen. Diese Kontrastierungen sind durch abrupte Hell-Dunkel-Abfolgen sowie Farb-, Größen- und Formunterschiede realisiert.

Weitere Aufmerksamkeits- bzw. Salienzstiftungen können durch Schärfeverteilungen, Positionierungen, entsprechende Vorder-, Mittel- und Hintergrundinszenierungen sowie markante Linienführung (Vektoren) erreicht werden. Diese Gestaltungskomponenten organisieren Ordnung und Struktur im Bild. Allerdings bewirken sie erst kommunikative Salienz, wenn das Kommunikat durch die Kommunizierenden mit den entsprechenden kulturellen und situativen Kontexten (s.o.) in bedeutungsstiftende Korrespondenz gesetzt wird. Um diese kompositorischen Korrespondenzen zu ermitteln, sind folgende Analysefragen zu bearbeiten:

- Wie wird gestalterisch über Platzierung, Linien- und Lichtführung, Farbsättigung, Farbtönung sowie Schärfeverteilung das Hauptmotiv vom räumlichen Kontext hervorgehoben?
- Wie steht das Hauptmotiv in bedeutungsstiftender Korrespondenz mit den anderen Bildkomponenten und dem räumlichen Kontext?
- Wie ist das Hauptmotiv kohäsig über das Layout und inhaltlich-kohärent mit anderen Zeichenmodalitäten wie Schrift/Typografie, Grafik etc. bedeutungsstiftend in Beziehung gesetzt?
- Wie wird das Hauptmotiv durch die Relevanzsetzung bestimmter kultureller und situativer Kontextfaktoren (Ort, Zeit, Genre und Kommunikationsform) geframt bzw. perspektiviert und wie sind diese Kontextfaktoren in das Gesamtkommunikat eingeschrieben?
- Wie ist die multimodale Gesamtbotschaft des Kommunikats mit Bezug auf das wirksame Mediendispositiv kritisch zu hinterfragen?

*Anwendung:* Green Arrow ist auf dem Comic-Cover durch Hell-Dunkel-Kontrastierung, Schärfeverteilung, Vordergrund-Hintergrund-Inszenierung sowie Positionierung im Bildraum als das zentrale Bildmotiv etabliert. Seine größtenteils im Schatten liegende Körpervorderseite hebt sich von dem relativ hellen Hintergrund deutlich ab. Auch liegt auf seiner Gestalt die Hauptschärfe des Bildes, während das hintergründige Szenario in Simulation der fotografischen und natürlichen Schärfeefokussierung im Unschärfe verbleibt. Gerahmt ist der Körper Green Arrows durch hell-beige Actionstripes, die seine Bewegung und auch die Bewegungen der im Hintergrund auszumachenden Gebäudeteile indexieren.

Auf dem digitalen Filmplakat erscheint die dunkle Gestalt Green Arrows im Gegenlicht der brennenden Stadt sowie dem hellen Widerglanz des Straßenverlaufs unter, neben und hinter der Gestalt des Superhelden. Damit bildet er eine Barriere zwischen Lichtquelle und Betrachtenden, wodurch seine Gestalt geradezu erleuchtet erscheint. Während sie selbst

lichtabgewandt im Schatten bleibt, hebt sich jedoch die Kontur durch das unterbrochene Gegenlicht deutlich vom Hintergrund ab, und auf das Gesicht und die Vorderseite fällt trotz schlechter Lichtverhältnisse ebenfalls maximale Schärfe. Eine weitere Fokussierung ist durch die Fluchtlinienführung der Straßenmarkierung sowie der Straßenbegrenzungen erreicht. Die Linien verjüngen sich Richtung Green Arrows und treffen sich in einem Fluchtpunkt, der direkt hell erleuchtet zwischen den Beinen zu sehen ist. Durch diesen dominanten Punkt wird der Blick eher unten gehalten und wandert nur sprunghaft zur zweiten Aufhellung, der beleuchteten rechten Gesichtshälfte Green Arrows. Schließlich befindet sich die aufrechte Gestalt des Superhelden im absoluten Zentrum des Bildraumes und wird in ihrer Dominanz auch durch das Hochformat unterstützt.

In Korrespondenz mit anderen Bildelementen fällt auf dem Comic-Cover vor allem ein im Vordergrund platziertes, scharf kontrastiert erscheinendes und durch eine seitlich hell angestrahlte Banderole markiertes Geldbündel auf. Auch der Blick Green Arrows scheint auf das Bündel gerichtet zu sein. Sogar seine gespreizte Hand im Vordergrund lässt durch die Nähe zu den Geldscheinen einen vermeintlichen Griff nach diesen assoziieren. Neben diesem besonders pointierten Geldbündel fallen folgend zwei weitere Bündel im Vordergrund und unzählige im Hintergrund ins Auge. Diese Geldbündel lassen daraufhin die zerstörten Architekturfragmente nicht unbedingt nur als Gebäudeteile bestimmen, sondern möglicherweise auch als zerberstende Tresorteile. Denn nur so ließe sich das geballte Aufkommen von fliegenden Geldbündeln erklären. Des Weiteren ist jedoch zu vermuten, dass Green Arrow im Moment des Bildes weniger an den Geldscheinen interessiert ist, als vielmehr daran, sich selbst zu retten. Er scheint genauso in die Tiefe zu fallen und droht aufzuschlagen, wie es den im Hintergrund auszumachenden Architekturteilen ergeht. Im Ganzen weist die gesamte Szenerie kaum andere Farbtönungen als Grün und Gelb auf, wodurch die identitätsstiftende Farbe des Superhelden sich auf die gesamte Umwelt auszuwirken scheint.

Auf dem digitalen Poster zeigt Green Arrow durch seine entschlossene Bewegung in Richtung Kamera kein weiteres Interesse am recht chaotischen, ja apokalyptischen Umfeld. Der Superheld ist geradezu bildlich gerahmt von dieser Szenerie. Die verunglückten und brennenden Autos und Häuser deuten nicht nur auf Sachschäden hin, sondern auch auf unschuldige Menschenopfer. Der Superheld nimmt in diesem Moment jedoch keine Notiz (mehr) davon, sondern scheint die Entscheidung für sein zukünftiges

Handeln bereits getroffen zu haben. Der apokalyptische Kontext kann ihn von seinen gefassten Zielen nicht mehr ablenken.

Neben den analysierten Bildelementen weist das Comic-Cover auch typografische Elemente auf. Hierbei fällt vor allem die Nennung des Titelhelden auf. Diese ist typografisch zweizeilig und in kursiven Großbuchstaben gehalten, wobei die jeweiligen Anfangsbuchstaben nochmals als Kapitälchen die anderen Buchstaben leicht überragen. Neben der Kursivität ist vor allem die Linienunterbrechungen bei den Rs auffällig wie auch die grüne Pfeilspitze, die als Bildelement die weiße Rundfläche des Os zu durchstechen scheint. In dieser Kombination wirken die Linien des Rs ebenfalls wie durch eine Pfeilspitze durchtrennt, sodass die Kursivität eine Bewegungsdynamik von Buchstaben andeutet, die sich im Fahrtwind neigen und gleichzeitig durch einen entgegenkommenden Pfeil getroffen werden. Die Gestaltung der Titelheldbezeichnung spiegelt demnach auch grafisch identitätstiftende Attribute des Titelhelden wider. Der Schriftzug ist layouttechnisch über die Figur am oberen Bildrand, aber noch im Bild platziert, so dass er als Überschrift und gleichzeitig Betitelung der dargestellten Szene verstanden werden kann. Auf die Meta-Informationen zu Verlag und Heftreihe am ganz oberen Rand des Covers wird hier nicht weiter eingegangen.

Das digitale Poster präsentiert ebenfalls eine schriftliche Bezeichnung des Titelhelden. Im Vordergrund am Ende der Straßenmarkierung und direkt vor dem Betrachtenden ist der Name des Titelhelden in Großbuchstaben platziert. Man beschränkt sich hier auf das Kürzel *Arrow*. Auffällig ist dabei die hellstrahlende grüne Kolorierung und die als Flammen oder Nebel gestalteten Letternformen. Die Buchstaben weisen zudem eisern oder artifiziell wirkende Serifen auf und werden durch eine bogenförmige Linie verbindend durchzogen. Diese visualisiert zweifelsohne den Namen und verweist als Form der identitätsstiftenden Waffe gleichzeitig auf den Helden selbst. Unterstützt wird dieser Verweis auch kohäsiv, indem der Schriftzug »*Arrow*« direkt symmetrisch unter der Figur platziert ist. Ein weiteres mit der Titelfigur verbindendes Kohäsionsmerkmal ist natürlich die grüne Farbe, in der die Lettern erscheinen. Sie lässt sich in einem kleinen, ebenfalls in Großbuchstaben verfassten Motto am oberen Bildrand wiederfinden. Die Aussage, dass der Schutz einer Stadt auch seinen Tribut fordere, stellt eine kohärente Verbindung mit den Bildinhalten her. Das Motto kann angesichts der dargestellten Zerstörung als ein Fazit gelten. Es weist den zerstörten Autos und Häusern eine pars-pro-toto-Rolle des eben genannten Tributs zu. Damit stellt sie eine inhaltliche Verbindung zum si-

tutiven Auftreten Green Arrows her. Seine entschlossene Erscheinung und die Nichtbeachtung der ihn umgebenden Zerstörung mag gleichermaßen von dem genannten Motto motiviert sein. Mit seinen Schutzhandlungen sind möglicherweise sogar die Zerstörungen im Bild verbunden. Allerdings suggeriert das entschlossene Auftreten des Superhelden, dass in diesem Fall der Rettungsplan einem höheren Ziel zu folgen scheint, wodurch die gezeigten Verwüstungen zu Kollateralschäden würden. Andererseits könnten sie auch die Ursache seiner Entschlossenheit sein, die ihn zum Rächer dieser Schäden werden ließen.

Der abschließende Blick auf das Gesamtkommunikat rückt nochmals die kontextuellen Prägekräfte des hier wirksamen Mediendispositivs als prägendes Zusammenspiel von medialen, semiotischen und sozialen Affordanzen in den Blickpunkt (siehe Abb. 1). Dadurch wird die realisierte Ästhetik in Abhängigkeit medien-materialer und diskursiver Prägekräfte einordbar. So lässt sich für das Comic-Cover in den Farbverläufen und im Zeichenstil eine Printmedien-spezifische Kolorierung erkennen. Auch wenn diese ebenfalls am Computer digital erstellt oder zumindest intensiv nachbearbeitet wurde, so sind doch die tuscheeigenen flächigen Farbverläufe an der Figur des Superhelden klar erkennbar. Hinzu tritt eine überaus imposante muskulöse Körperform samt extrem markanter Gesichtszüge, die nicht die körperlichen Bedingtheiten eines Schauspielers zu berücksichtigen hat. Und nicht zuletzt lassen sich die irrealen Actionstripes und visuellen Emotionsmarkierungen nennen, die vor allem im Manga-Comic zum Einsatz kommen und hier auf das Superhelden-Comic übertragen werden. Die genannten Stil-Merkmale sind im Gesamt manifeste Orientierungen an bestehende medienmateriale und semiotische Affordanzen der vorliegenden Kommunikationsform Comic und an der populärkulturellen Diskurs- und Publikationspraxis des inhaltlichen Genres Superhelden-Comic. Beide Prägungsdimensionen setzen sich zum vorliegenden Mediendispositiv zusammen. Dieses wirkt als kulturindustrieller und institutioneller Rahmen strukturierend auf die Stil-Praktiken ein und umschließt als Ergebnis dieser Medienpraktiken auch die daraus erwachsenen medientechnologischen Infrastrukturen (vgl. Abb. 1).

Eine solche Strukturierung ist ebenfalls bei dem digitalen Poster erkennbar. Angelehnt an die genrespezifischen Gestaltungskonventionen aktueller Actionfilm-Blockbuster sehen sich die Betrachtenden einer hyperscharfen, stark monochromisierten, hyperrealistischen Welt gegenüber. Unterstützt wird diese durch extrem kontrastreiche Texturen und hell-dunkel- sowie warm-kalt-farbige Arrangements auf dem Lederkostüm des Helden. Diese

visuellen Effekte finden sich auch auf dem Straßenbelag, den Gegenlichtspielen und den orange brennenden Autos und Häusern im Kontrast zur dunklen blau-grünen Nacht wieder. Der umfassende Grünstich ist natürlich der Grundfarbe des Superhelden geschuldet. Eine solch kontrastreiche Farbgebung und Textur im Action-Genre unterstützt semiotisch konnotierend dessen unheimliche und dynamische Grundstimmung. Sie ist medial durch aktuelle digitale Bildlichkeit und Postproduktion ermöglicht, welche ein solches Kontrastspiel am Computer ganz unabhängig von natürlichen und künstlichen Lichtverhältnissen am Dreh- oder Fotoset generieren lässt. Grenzen dieser digitalen Dimensionierung weist jedoch im Gegensatz zum Comic der menschlich-reale Körper des Schauspielers auf. Auch wenn dieser durch extremes Muskeltraining für dieses Genre speziell geformt wird, so erscheint er doch weiterhin eher als Simulation der Muskelgestalten aus der Comic-Welt. Perfektioniert wird diese Simulation jedoch durch weitere digitale Eingriffe in die körperliche Konstitution der Schauspieler:innen, wie sie bspw. in den aktuellen Superheldenverfilmungen oder in James Camerons Avatar-Filmen präsentiert werden. In diesen Filmproduktionen werden die Schauspielenden nicht mehr in realer Kostümierung abgefilmt, sondern tragen beim Dreh enge Anzüge, die das Muskelspiel der realen Personen während ihrer Bewegungen abscannen. Mit diesem Datenmaterial können auch überdimensionierte Körperlichkeiten wie bspw. die des grünen Heldenmonsters Hulk ganz natürliche Bewegungen in dieser komponierten Bilderwelt vollführen.

Die ästhetischen Genre-Konventionen sowie die konvergenzkulturellen Wanderprozesse der Superhelden beruhen natürlich nicht nur auf künstlerischen Entscheidungen, sondern sind das institutionelle Ergebnis von kulturindustriellen Wirk- und Marketingstrategien. Sie beruhen auf entsprechenden Evaluationen der Massentauglichkeit und lassen dennoch ein künstlerisches Experimentierfeld offen, um weiterhin marktstrategisch ausgerichtete Innovationen und auch interaktive Fan-Einflüsse zu ermöglichen. Letzteres lässt sich vor allem in der Computerspielindustrie feststellen.

Gleichen kulturindustriellen Kalkülen unterliegt auch die Ästhetik des Comics, wodurch die Figur Green Arrows in seiner über 80-jährigen Geschichte entsprechende ästhetische Metamorphosen durchlebt hat. Die Grundfarbe Grün mag als pars-pro-toto-Verweis auf den Wald (Sherwood Forest) überlebt haben, in dem das ursprüngliche Helden-Vorbild Robin Hood in ebenfalls grüner Tarnung seinen sozialmotivierten Gerechtigkeitskampf austrug. Auch die identitätsstiftende Waffe Pfeil und Bogen sowie

der blonde Vollbart (bzw. Dreitagebart) mag noch als entsprechendes Index-Zeichen motiviert sein. Allerdings markiert der Wechsel von der Kappe zur Kapuze und vom Stoff zum Leder einen klaren Image-Wechsel vom Wald- zum urbanen Straßenkämpfer. So ist die Metropole nunmehr ein Großstadtdschungel, in dem das Verbrechen im Verborgenen gedeihen kann und dem sich weiterhin der Superheld Green Arrow auf unterschiedlichen medialen Plattformen wertestark entgegenstellt.

#### 4 Fazit

Ziel des Beitrags war es, eine Methode darzustellen, die die visuelle Identität von (konvergenzkulturellen) Medienfiguren hermeneutisch rekonstruieren lässt. Damit ist die visuelle Stilanalyse nicht nur auf die Semantisierung visueller Erscheinungen fiktionaler Medienfiguren beschränkt. Vielmehr erlaubt sie es, jede Form visueller Inszenierung von Akteur:innen in bestimmten Handlungs- und Diskurskontexten in ihrer sozialen Symbolhaftigkeit zu analysieren. Mit der besonderen Fokussierung auf Stil nimmt sie einen weiteren Blick als eher inhaltsanalytisch ausgerichtete Analysemethoden ein. Sie beschränkt sich nicht auf das *Was* der visuellen Kommunikation, sondern mit dem Blick auf das *Wie* treten auch solche impliziten Bedeutungskomponenten in den Blick, die mit der spezifischen Nutzungsweise der semiotischen Ressourcen Fläche, Linie, Form und Farbe im visuellen Bereich verbunden sind. Damit finden besondere Prägnanz- und Salienz-Setzungen Berücksichtigung, die bestimmte Framing-Prozesse in der Produktion und Rezeption leiten. So wird analytisch die Detailfülle visueller Kommunikation auf das kommunikativ relevant Gesetzte reduziert und die impliziten visuellen Strategien explizit.

In der visuellen Stil-Analyse von Medienfiguren wird dieses Vorgehen besonders deutlich. Deren visuelle Identitätskonstruktion ist nicht selten aufgrund äußerlicher Erscheinung und Verhaltensweisen auf strategische Wiedererkennbarkeit angelegt, welche sie über unterschiedliche Medienkontakte hinweg zu Brands werden lassen. Sie sind Medienfiguren, die dabei nicht selten auch private Eigenschaftsmerkmale und Kontextfaktoren in die medialen Inszenierungen mit aufnehmen, um den Rezipierenden weiterhin Identifikationspotenzial bieten zu können. Dies ist auch bei den Superhelden der Fall, wenn sie mit ihrem zweiten (Clark Kent-)Ich ihre Superheldeneigenschaften zu verstecken suchen.

Mit dem Identifikationspotenzial der Privatheit agieren zur Zeit sehr prominent sogenannte Influencer:innen. Dies liegt an ihrer favorisiert genutzten Social Media Bühne. Diese entstammt einer mikro- bzw. mesokommunikativen Praxis (vgl. die Ursprünge von Facebook als Dating-Plattform auf dem Campus der Harvard-Universität), wurden jedoch durch die communitygestützten und viralen Möglichkeiten der Reichweitensteigerung zunehmend auch professionalisiert genutzt. Dennoch verbleibt im *Social Media Dispositiv* eine quasiprivate Affordanzstruktur hinsichtlich visueller Inszenierung der Medienfiguren, der Produktionspraxis und der räumlichen Kontexte bestehen.<sup>21</sup> So zeigen sich YouTuber:innen oder Instagrammer:inen etc. oft in privat anmutenden Räumlichkeiten und Lebenssituationen. Während auf Instagram als ursprüngliche Sharing-Plattform für Fotografie diese in professioneller Nutzung vor allem im Fashion- und Lifestyle-Bereich nicht selten auf Highend-Fotografie baut, so beruht die Videoproduktion für YouTube, TikTok und Instagram auch im professionellen Bereich häufig auf reduzierter, da smartphone-basierter, Filmtechnik.

Die genannten Prägekräfte des *Social Media Dispositivs* haben ähnlich wie im vorgeführten Bereich der Comic-/Film-Figuren Auswirkungen auf die Bedeutungskonstruktion von Identität und deren handlungsforttreibenden Verhaltensweisen. Ihre Wiedererkennbarkeit vollzieht sich über Stil, welcher als eine kommunikativ wirksame subjektive Aneignung und Verknüpfung sozialer Bedeutungen und Muster zu verstehen ist. Wahrnehm- und interpretierbar werden diese subjektiv gebrochenen sozialen Muster, indem man der (medienvorvermittelten) multimodalen Erscheinung von Akteur:innen und Dingen Bedeutung zuschreibt, ihnen also Zeichenhaftigkeit verleiht. Mit diesen Zuschreibungen ordnet man sie in hierfür als geltend angesehene Diskurswelten ein, wobei im visuellen Bereich diese Diskurse zumeist implizit konstituiert bleiben. Die visuelle Stilanalyse verhilft nunmehr diese impliziten Diskurse analytisch explizit zu machen. So lassen sich identitätsstiftende Inszenierungsweisen von Medienfiguren sowie sozialer Interaktionsprozesse allgemein als Äußerungen subjektiv angeeigneter Stil-Muster beschreiben. Durch die besondere Berücksichtigung der (medien-)kontextuellen Prägekräfte dieser Inszenierungen lassen sie sich zudem in ihren konvergenzkulturellen Wanderungen analytisch verfolgen sowie in ihrer medienpopulärkulturellen Zugehörigkeit einerseits und individuellen Prägnanz andererseits erfassen.

---

21 Vgl. Meier 2021.

Der Schlüssel für diese Semantisierung von Stil liegt in der Operationalisierung der Stil-Praktiken als *Auswahl*, *Formung* und *Komposition* der medial zur Verfügung gestellten und subjektiv genutzten semiotischen Ressourcen. Nonverbale Eigenschaften und Verhaltensweisen werden so ›lesbar‹. Das strategische Handeln und die Ambiguität multimodaler Kommunikation wird von seiner wenig rational fass- und bewertbaren Implizitheit in eine konzeptuelle, diskutier- und auch kritisierbare Explizitheit überführt. Zum anderen hilft die Methode, Medienfiguren in ihren Protagonist:innenrollen als handlungsprägende Instanzen in medialen Geschichten ganzheitlicher zu beschreiben. Denn es liegt auf der Hand, dass nicht nur die sprachlichen Handlungen Narrationen vorantreiben, sondern auch deren identitätsstiftende und identitätswandelnde visuell wahrnehmbare Erscheinungs- und Handlungsweisen.

Stil wurde deshalb mit der hier vorgestellten Methodologie als Praktiken der Image-Arbeit konzeptualisiert, welche Zeichenressourcen identitätsstiftend *auswählen*, *formen* und *komponieren* lassen. Anhand von Analysefragen wurden diese Stil-Praktiken operationalisiert, wodurch ein zielorientiertes und systematisches Analysevorgehen ermöglicht ist. Die gegenstandsbezogene Beantwortung der Fragen sollten dabei den Verfahrensablauf strukturieren. Sie sollen jedoch so offen und reflexiv verfolgt werden, dass weiterhin ein hermeneutisches bzw. verstehendes Analyseverfahren gewahrt bleibt. Dies hat der vorliegende Beitrag exemplarisch an der konvergenzkulturellen Medienfigur Green Arrow zu verdeutlichen versucht.

## Bibliographie

- Bateman, John, Janina Wildfeuer und Tuomo Hiippala: *Multimodality. Foundations, Research and Analysis. A Problem-Oriented Introduction*. Berlin/Boston 2017.
- Bourdieu, Pierre: *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*. Frankfurt a. M. 1987.
- Goffman, Erving: *Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation*. Frankfurt a. M. 1986.
- Luhmann, Niklas: *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt a. M. 1997.
- Fix, Ulla: *Stil. Ein sprachliches und soziales Phänomen*. Berlin 2007
- Fraas, Claudia: »Frames — ein qualitativer Zugang zur Analyse von Sinnstrukturen in der Online-Kommunikation.« In: Barbara Frank-Job, Alexander Mehler und Tilmann Sutter (Hrsg.): *Die Dynamik sozialer und sprachlicher Netzwerke*. Wiesbaden 2013, S. 259–283.
- Halliday, Michael A. K.: *An Introduction to Functional Grammar*. London 1985.

- Holly, Werner: »Medien, Kommunikationsformen, Textsortenfamilien.« In: Stephan Habscheid (Hrsg.): *Textsorten, Handlungsmuster, Oberflächen. Linguistische Typologien der Kommunikation*. Berlin/Boston 2011, S. 144–163.
- Jenkins, Henry: *Convergence Culture. Where old and new Media collide*. New York 2006.
- Kress, Gunther und Theo van Leeuwen: *Reading Images. The Grammar of Visueller Design*. London 1996.
- Meier, Stefan: *Visuelle Stile. Zur Sozialsemiotik visueller Medienkultur und konvergenter Design-Praxis*. Bielefeld 2014.
- Meier, Stefan: »Multimodalität in medialen Dispositiven. Konzeptuelle Anregungen zum institutionellen Zeichenhandeln in medienkulturellen und medientechnologischen Infrastrukturen.« In: *Zeitschrift für Semiotik* 41.1–2 (2019), S. 37–61.
- Meier, Stefan: »Visual Framing. Mediale Affordanz-Effekte und kognitive Salienzstiftungen in multimodalen Stil-Praktiken.« In: Grabbe, Lars, Patrick Ruppert-Kruse und Norbert Schmitz (Hrsg.): *Bildmodi. Der Multimodalitätsbegriff aus bildwissenschaftlicher Perspektive*. Marburg 2021, S. 54–73.
- Meier, Stefan: »Wie die Helden laufen lernen. Stil und Transkription in aktuellen Comics und Comic-Verfilmungen.« In: Hartmut Stöckl (Hrsg.): *Mediale Transkodierungen. Metamorphosen zwischen Sprache, Bild und Ton*. Heidelberg 2011, S. 189–208.
- Michel, Burkard: *Bild und Habitus. Sinnbildungsprozesse bei der Rezeption von Fotografien*. Wiesbaden 2006.
- Panofsky, Erwin: *Ikonographie und Ikonologie*. Köln 2006.
- Qyll, Nicholas: *Visual Person Branding. Eine frame-analytische Betrachtung ikonischer Personenmarken*. Köln 2021.
- Reckwitz, Andreas: »Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozialtheoretische Perspektive.« In: *Zeitschrift für Soziologie* 32.4 (2003), S. 282–301.
- Sandig, Barbara: *Textstilistik des Deutschen*. 2. Aufl., Berlin/Boston 2006.
- Stöckl, Hartmut: »Multimodales Verstehen — Zwischen Zeichensystemwissen und Textsortenkompetenz.« In: Klaus Sachs-Hombach (Hrsg.): *Verstehen und Verständigung. Intermediale, multimodale und interkulturelle Aspekte von Kommunikation und Ästhetik*. Köln 2015, 88–112.
- van Leeuwen, Theo: *Multimodality and Identity*. London 2021.
- Willem, Herbert: »Stile und (Selbst-)Stilisierungen zwischen Habitualität und Mediälität.« In: Ders. (Hrsg.): *Theatralisierung der Gesellschaft*, Bd. 1. Wiesbaden 2009, S. 113–136.
- Ziem, Alexander: *Frames und sprachliches Wissen. Kognitive Aspekte der semantischen Kompetenz*. Berlin/New York 2008.