



universität
wien

DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Caught in the bubble“

Narration und Bild-Text-Relationen in Ulli Lusts Graphic
Novels *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens*
und *Flughunde*

verfasst von / submitted by

Silke Reinprecht

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2016 / Vienna, 2016

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 190 344 333

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Lehramtsstudium UF Englisch UF Deutsch

Betreut von / Supervisor:

Ass.-Prof. Mag. Dr. Ursula Klingenböck

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung.....	3
2 Einführung.....	7
2.1 Comics in der deutschsprachigen Wissenschaft.....	7
2.1.1 Universitäre und außeruniversitäre Einrichtungen.....	8
2.1.2 Interdisziplinarität.....	11
2.2 Comics & Graphic Novels.....	13
2.2.1 Die Graphic Novel – Ursprung und Kritik am Begriff.....	15
2.2.2 Die Komplexität von Graphic Novels als Abgrenzungsmerkmal zu Comics.....	18
3 Ulli Lust.....	23
3.1 Biografie und Schaffen.....	23
3.2 <i>Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens</i>	25
3.2.1 Rezeptive Kritik.....	25
3.2.2 Struktur, Themen/Motive und Intertextualität/-medialität.....	29
3.3 <i>Flughunde</i>	36
3.3.1 Rezeptive Kritik.....	36
3.3.2 Struktur, Themen/Motive und Intertextualität/-medialität.....	41
4 Erzähltextforschung und Comics.....	46
5 Dimensionen der Bild-Text-Interaktion nach Martin Schüwer.....	49
5.1 Die grafische Dimension.....	49
5.2 Die erzählstrukturelle Dimension.....	50
5.2.1 Sprachliche und visuelle Fokalisierung.....	50
5.2.2 Narration.....	52
5.3 Die inszenatorische und diegetische Inhaltsdimension.....	54
6 Analyse der Primärwerke.....	58
6.1 <i>Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens</i>	58
6.1.1 Die grafische Dimension.....	58
6.1.2 Die erzählstrukturelle Dimension.....	60
6.1.2.1 Sprachliche und visuelle Fokalisierung.....	60
6.1.2.2 Narration.....	63
6.1.3 Die inszenatorische und diegetische Inhaltsdimension.....	67
6.2 <i>Flughunde</i>	69
6.2.1 Die grafische Dimension.....	69
6.2.2 Die erzählstrukturelle Dimension.....	73
6.2.2.1 Sprachliche und visuelle Fokalisierung.....	73
6.2.2.2 Narration.....	77
6.2.3 Die inszenatorische und diegetische Inhaltsdimension.....	80
7 Vergleichende Zusammenfassung.....	83
8 Literaturverzeichnis.....	89
9 Bildanhang.....	95
10 Abstract.....	104
11 Lebenslauf.....	105

1 Einleitung

Comics und Graphic Novels sind auf dem deutschsprachigen Buchmarkt der letzten zehn Jahre verstärkt präsent und nehmen mittlerweile auch einen Platz im wissenschaftlichen Diskurs ein. Den Durchbruch für eine allgemeine Anerkennung dieses Mediums erreichte der amerikanische Comickünstler Art Spiegelman mit *Maus* (1986/1991), indem er den renommierten Pulitzer-Preis für dieses bahnbrechende Werk 1992 erhielt. Der Comicpionier Will Eisner, aber auch Scott McCloud begründeten eine theoretische Annäherung an Comics. Mit Verzögerung und ausgehend von den Kulturwissenschaften begann nun auch die europäische Literaturwissenschaft Comics als Forschungsgebiet zu entdecken; davon zeugt ein exorbitantes Ansteigen an nennenswerten Publikationen beispielsweise von Thierry Groensteen, Stephan Packard, Ole Frahm, Dietrich Grünewald oder Bernd Dolle-Weinkauff.

Ziel dieser Arbeit ist es, die literaturwissenschaftliche Perspektive einzunehmen, wobei die Hybridität des Comics, also das Zusammenspiel von Bild und Text, in den Fokus rücken wird. Hochreiter und Klingenböck sprechen diese Problematik an:

Literaturwissenschaftliche Narratologie ohne Bildkompetenzen gerät jedoch in der Analyse von Comics rasch in Bedrängnis. Diegese ist kein allein sprachliches Phänomen mehr und daher in der Bild-Text-Beziehung – genauso wie die Gestaltung von Raum und Zeit sowie die ‚klassischen‘ narratologischen Parameter wie Perspektive und Fokalisierung – neu zu konzipieren.³

Obwohl die klassische Narratologie als Ausgangspunkt für eine Comicanalyse herangezogen werden kann, deckt sie – aufgrund der Zweiteilung von Sprache und Bild – das Gesamtspektrum des hybriden und interdisziplinären Medium Comics nicht ab. Daher werden folgende Aspekte in dieser Arbeit diskutiert:

- In welchem Maße kann die Erzähltextforschung von Gérard Genette hinsichtlich einer narratologischen Untersuchung als Analysewerkzeug für Comics eingesetzt werden?
- Welche Formen und Dimensionen umfasst eine Neukonzeption einer Comicanalyse?
- Wie wirkt sich das Zusammenspiel auf sprachlicher und grafischer Ebene auf eine Gesamtbedeutung auf der Einzelpanel- und Sequenzebene von Comics aus?

³ Hochreiter, Susanne und Ursula Klingenböck: Vorwort. In: Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Hrsg. von Susanne Hochreiter und Ursula Klingenböck. Bielefeld: transcript 2014. S. 7–14, hier: S. 8.

Als Einführung und Vorbereitung für den Analyseteil der Arbeit werde ich in Kapitel 2.1 der Frage nachgehen, ob und in welchem Ausmaß eine Comictheorie im deutschsprachigen Raum existiert. Kapitel 2.1.1 präsentiert eine Auswahl der wichtigsten universitären und außeruniversitären Forschungseinrichtungen, die von einem regen Austausch zwischen Comicforschenden und Comicschaffenden zeugt. Diese Institutionen legen Wert auf einen interdisziplinären Zugang; dies stellt für die Etablierung einer Comicwissenschaft einen wichtigen Aspekt dar (Abschnitt 2.1.2). Der derzeitige Fachdiskurs hat sich längst darauf geeinigt, dass Comicwissenschaften (im Plural) Disziplinen wie Literatur-, Kunst- und Filmwissenschaft und Kultur-, Politik- und Kommunikationswissenschaft in sich vereinen. Erst die Kombination dieser Wissenschaften wird der Hybridität von Comics gerecht.

Kapitel 2.2 wird die Begriffe von Comic und Graphic Novel im Hinblick auf ihre Gattungsqualität diskutieren. Während Comics den Status eines neuen literarischen Genres erworben haben, wird der Begriff Graphic Novel als Marketinginstrument der Verlage und Buchhandlungen angesehen, dessen Kriterien in der Sekundärliteratur unter Comicforschenden heftig debattiert werden. Kapitel 2.2.1 beleuchtet die Entstehungsgeschichte der Graphic Novel und lässt kritische Stimmen zu Wort kommen, die lediglich das Format als Unterscheidungsmerkmal zu Comics heranziehen. Um der Unschärfe des Begriffs Graphic Novel entgegenzuwirken, entwickelte Achim Hescher⁴ einen Analyseraster. Unter den herkömmlichen Kriterien wie Länge, thematische Abgeschlossenheit, Ernsthaftigkeit, autobiografische Narration, Literatur für Erwachsene und Ikonizität unterteilt der Autor die Komplexität, die er als das stichhaltigste und wirksamste Unterscheidungsmerkmal einstuft, in sieben Parameter. Mit der praktischen Anwendung dieser Typologie beschäftigt sich Kapitel 2.2.2, indem die zwei Primärwerke *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* und *Flughunde* anhand Achim Heschers Theorie als Graphic Novels gelesen werden.

Der dritte Teil stellt die Biografie und die zwei zu untersuchenden Graphic Novels Comiczeichnerin und Illustratorin Ulli Lust vor: *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* (2009)⁵, eine Autobiografie, und *Flughunde* (2013)⁶, eine Adaption des gleichnamigen Romans von Marcel Beyer. Auf wissenschaftlicher Basis stellt sich eine Spurensuche nach der Comickünstlerin Ulli Lust als schwierig heraus. Obwohl besonders

4 Hescher, Achim: Analyzing Graphic Novels in Terms of Complexity: A Typology. In: ZAA 60.4 (2012). S. 335–360.

5 Lust, Ulli: *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens*. Berlin: anvant 2009. In Folge zitiert als: Heute.

6 Lust, Ulli: *Flughunde*. Hrsg. von Andreas Platthaus. Berlin: Suhrkamp 2013. Das Buch basiert auf: Beyer, Marcel: *Flughunde*. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1995.

ihr Werk *Heute* international rezensiert worden ist, bleibt eine wissenschaftliche Beschäftigung mit ihrer Person und ihren Comics weitgehend aus. Judith Denkmayr, zum Beispiel, analysiert in ihrer Diplomarbeit u. a. Lusts Comicreportage *Wer bleibt?*⁷ und Barbora Baráková's Abschlussarbeit setzt sich mit Form und Inhalt von *Heute* auseinander.⁸ Zu Genre und Affekt in Ulli Lusts *Heute* erschien ein Artikel von Susanne Hochreiter.⁹ Demzufolge möchte ich der mangelnden Aufmerksamkeit entgegenwirken und widme Kapitel 3 der Biografie der Comiczeichnerin und der Rezeption von *Heute* und *Flughunde*. Weiters soll eine allgemeine Analyse der Primärwerke entlang der Kriterien Struktur, Themen/Motive und Intertextualität/-intermedialität als Basis für die detaillierte narratologische Untersuchung in Kapitel 6 dienen.

Die Kernfrage dieser Arbeit wird in Kapitel 4 erläutert: Wie und inwiefern können traditionelle Kategorien der klassischen Erzähltextforschung wie Erzählinstanzen und -perspektiven auf Comics angewendet werden? Martin Schüwer diskutiert in seinem Promotionsprojekt *Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*¹⁰ die Anwendbarkeit von Modellen und Konzepte der klassischen Erzähltheorie auf Comics, und seine Überlegungen über Narration und Fokalisierung in der grafischen Literatur werden als Basis für die Untersuchung der beiden Graphic Novels herangezogen.

Schüwer differenziert vier Dimensionen, in denen Wechselwirkungen zwischen Sprache bzw. Schrift und Bild stattfinden. Mit Einbeziehung der Interdisziplinarität entwarf er seine Analysemethoden unter der Prämisse, dass für die systematische Untersuchung von Comics die Wechselwirkung zwischen Bild und Sprache im Vordergrund steht. Diese werden als Analysemethoden für die Primärwerke in Kapitel 5 vorgestellt. Der erste Bereich umfasst die grafische Ebene (Schrift und Zeichenstil). Analog zum Unterschied zwischen der grafischen Realisation der Schrift und ihrer sprachlichen Repräsentation differenziert Schüwer auch auf der Bildebene zwischen *Wie* wird etwas geschrieben? und *Wie* wird etwas gezeichnet? Somit entsteht eine grafische Interaktion zwischen Schrift und Bild. Die erzählstrukturelle Dimension, die eindeutig im Fokus dieser Arbeit steht, beschäftigt sich mit den Fragen, die sich an die klassische Erzähltexttheorie anlehnen:

7 Denkmayr, Judith: Die Comicreportage. Diplomarbeit, Universität Wien 2008. 156–164.

8 Baráková, Barbora: Die Analyse des Comics Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens. Diplomarbeit, Universität Olomouc 2013.

9 Hochreiter, Susanne: Heldinnen und keine. Zu Genre und Affekt in Ulli Lusts *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens*. In: Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Hrsg. von Susanne Hochreiter und Ursula Klingenböck. Bielefeld: transcript 2014. S. 233–256.

10 Schüwer, Martin: Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur. Diss. Universität Gießen. Trier: WVT 2008. (=WVT-Handbücher und Studien zur Medienkulturwissenschaft, Bd. 1).

Wie wird erzählt? und *Was* wird erzählt? Das *Wie* in diesen Kernfragen bezieht sich auf Fokalisierung und Narration, während das *Was* auf der inhaltlichen Ebene angesiedelt ist. Diese inhaltliche Dimension umfasst die inszenatorische und diegetische Bedeutungsdimension. Auf dieser Ebene wird auch Scott McClouds Theorie der Bild-Text-Beziehungen als Analysewerkzeug eingebunden. Diese vier Dimensionen kreisen um eine zentrale Frage, die in der nachfolgenden Analyse im Vordergrund steht: Wie entstehen Widersprüche oder Parallelitäten in den jeweiligen Dimensionen zwischen der grafischen und der verbalen Ebene und was bedeutet dieses Zusammenspiel für eine Gesamtbedeutung auf der Einzelpanel- oder Sequenzebene von Comics?

Die Graphic Novels *Heute* und *Flughunde* werden nun einer detaillierten Analyse anhand von Schüwers Überlegungen unterzogen. Obwohl gelegentlich auch Einzelpanels untersucht werden, stehen Bild-Text-Relationen auf der Makroebene (Panels in Sequenz) im Vordergrund, denn erst in der Sequenz entfalten Comics ihr Potential an Narrativität. Das Ungleichgewicht des Umfangs bei der grafischen Dimension resultiert aus dem großen Stellenwert der Farbe und der grafischen Gestaltung der Soundwords in *Flughunde*. Die erzählstrukturelle Dimension splittet die Untersuchung der Primärwerke in sprachliche und visuelle Fokalisierung und Narration auf, um Einzelaspekte hervorzuheben. Die inszenatorische und diegetische Inhaltsdimension verfolgt eine Gesamtbedeutung als Summe der Bild-Text-Interaktion und berücksichtigt daher – ganz im Sinne von Schüwer – alle Dimensionen.

Ein Vergleich der beiden Primärwerke wird diese Diplomarbeit abschließen.

Eine Geschichte der Comics sowie eine Auseinandersetzung mit Autobiografien¹¹ und Literaturadaptionen¹² wird die Arbeit nicht enthalten. Diese Themen sind in der Sekundärliteratur ausführlich behandelt worden und würden den Rahmen der Diplomarbeit übersteigen.

11 Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie. Hrsg. von Dietrich Grünewald. Essen: Christian A. Bachmann 2013.

12 Comic und Literatur: Konstellationen. Hrsg. von Monika Schmitz-Emans. Berlin/Boston: de Gruyter 2012 [=linguae & litterae 16] und Schmitz-Emans, Monika: Literatur-Comics. Adaptionen und Transformationen der Weltliteratur. Berlin/Boston: de Gruyter 2012 [=linguae & litterae 10].

2 Einführung

2.1 Comics in der deutschsprachigen Wissenschaft

Wenn es in der Sekundärliteratur um die Frage einer Comicwissenschaft geht, dann wird folgende Aussage von Ole Frahm am häufigsten zitiert¹³: „Comic-Wissenschaft existiert nicht.“¹⁴ Anschließend führt Frahm weiter aus: „Obwohl Comics als Teil der Kultur des 20. Jahrhunderts zunehmend akzeptiert sind, wird ihnen keineswegs ein gleichberechtigter Platz neben Literatur, bildender Kunst oder sogar Film eingeräumt.“¹⁵ Eine Gleichberechtigung im Sinne einer wissenschaftlichen Disziplin wie Literatur- oder Kulturwissenschaft mit anerkannten Methoden, Theorien und Modellen mit universitärem Hintergrund scheint eine Comicwissenschaft (noch) nicht erreicht zu haben.¹⁶

Wenn man aber die Entwicklung der deutschen Comicforschung der letzten Jahrzehnte beobachtet, dann zeigt sich ein erheblicher Anstieg von Monografien, Sammelbänden und Artikeln. Es finden wissenschaftliche Vernetzungen und Forschungsprojekte statt, die von einem fruchtbaren und regen Austausch in der Comicforschung zeugen. Im Gegensatz zu einer etablierten Literaturwissenschaft verortet Schüwer hingegen eine aktive deutsche Comicwissenschaft nur in Ansätzen und auf einzelne Standorte verteilt.¹⁷

Die folgenden Ausführungen sollen nun eine Skizze über diese „verstreuten Inseln von Aktivität“¹⁸ präsentieren. Es handelt sich dabei um außeruniversitäre und universitäre Institutionen. Der Fokus liegt auf Deutschland; österreichische und Schweizer Forschungsinitiativen, soweit sie existieren, werden nur angedeutet. Comicspezifische Magazine, die auch maßgeblich zu einer wissenschaftlichen Vernetzung beitragen, werden hierbei nicht berücksichtigt.¹⁹

13 Lang, Beate: Comic und die Bibliothek. Diplomarbeit, Universität Wien 2013. S. 63., Schüwer, Martin: Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur. Diss. Universität Gießen. Trier: WVT 2008. (=WVT-Handbücher und Studien zur Medienkulturwissenschaft, Bd. 1), S. 12 und Stein, Daniel: Comicwissenschaft in Deutschland: Ein Einschätzungsversuch. 2012. <http://www.comicgesellschaft.de/2012/01/02/comicwissenschaft-in-deutschland-ein-einschatzungsversuch-von-daniel-stein/> (7. März 2016).

14 Frahm, Ole: Weird Signs. In: Theorien des Comics. Ein Reader. Hrsg. von Eder, Barbara, Elisabeth Klar und Ramón Reichert. Bielefeld: transcript 2011. S. 143–159, hier: S. 143.

15 Frahm 2011: 143

16 Vgl. Schüwer 2008: 12., Stein 2012 und Rosenthal, Martina: "Comic-Autobiografien". Autobiografische Erzählungen und Ich-Helden im aktuellen Comic. Diplomarbeit, Universität Wien 2011. S. 14.

17 Vgl. Schüwer 2008: 12–13.

18 Ebd. 13.

19 An erster Stelle zu nennen ist für Deutschland Edition Alfons, ein Verlag für Graphische Literatur. Dieser gibt drei Publikationen heraus: Reddition (seit 1985), Alfonz. Der Comicreporter und den jährlich erscheinenden Comic Report. Nähere Informationen unter: <http://www.reddition.de/> (25. April 2016).

2.1.1 Universitäre und außeruniversitäre Einrichtungen

Im universitären Bereich ist die interdisziplinäre Arbeitsstelle für graphische Literatur (ArGL) an der Universität Hamburg herauszustreichen (Gründung 1992).

Das Forschungsinteresse der Arbeitsstelle für Graphische Literatur der Universität Hamburg gilt den verschiedensten Aspekten der **graphischen Literatur** und **Animationsforschung**: Dies reicht von der Ästhetik der Comics bis zur Geschichte der graphischen Literatur im 20. Jahrhundert; von Vorläufermedien und Grenzgängern bis zur Analyse einzelner Werke und intermedialen Adaptionen und Bezügen. (Hervorhebungen wie im Original).²⁰

Die ArGL sieht sich als Forschungsstelle, die ihren Fokus auf die Interdisziplinarität legt und dabei die Zusammenarbeit zwischen Lehrenden und Studierenden, Doktoranden/Doktorandinnen und Nachwuchswissenschaftlern/Nachwuchswissenschaftlerinnen betont. In einer Spezialbibliothek für Primär- und Sekundärliteratur zum Thema grafische Literatur (Bédétheek) befinden sich derzeit über 25.000 Medieneinheiten: ein Unikum in Europa. Die Arbeitsstelle stellt ihre Forschungsergebnisse einem breiten Publikum zur Verfügung und vergibt alle 2 Jahre den Roland-Faelske-Preis für Comic und Animationsfilm für Abschlussarbeiten.²¹

Die zweite nennenswerte universitäre Einrichtung betrifft das Institut für Jugendbuchforschung an der Frankfurter Goethe-Universität. Dort wird im Zuge des Bachelorstudiums Germanistik der Schwerpunkt Kinder- und Jugendliteratur angeboten, (eine Seltenheit weltweit). Der Kustos dieses Instituts, Bernd Dolle-Weinkauff, ein namhafter Comicforscher, bietet regelmäßig Comic-Roman-Seminare an.²²

Die Gesellschaft für Comicforschung (ComFor), ein wichtiger Vertreter außerhalb des universitären Bereichs, wurde 2005 gegründet. „Zweck des Vereins ist die Förderung und Vernetzung von Wissenschaft und Forschung im deutschsprachigen Raum in allen Bereichen, die das Comic betreffen. Die ComFor ist für jedwede interdisziplinäre und internationale Art von Comicforschung offen.“²³ Der Verein veranstaltet jährlich eine große Wissenschaftstagung, stellt Publikationen und Rezensionen zur Verfügung, informiert laufend über Vorträge, Tagungen, Ausstellungen und Messen und unterstützt die Abgabe von wissenschaftlichen Beiträgen. Die Konferenzbände *Struktur und Geschichte der Comics: Beiträge zur Comicforschung* (2010), *Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie* (2013), beide von Dietrich Grünewald herausgegeben, und *Comics&Politics*

20 <https://www.slm.uni-hamburg.de/imk/forschung/arbeitsstellen-zentren/argl.html> (7. März 2016).

21 <https://www.slm.uni-hamburg.de/imk/forschung/arbeitsstellen-zentren/argl.html> (7. März 2016).

22 <https://www.uni-frankfurt.de/50701264/jugendbuchforschung> (7. März 2016)

23 <http://www.comicgesellschaft.de/category/comicgesellschaft/was-ist-die-comfor/> (8. April 2016).

(2012 hrsg. von Stephan Packard) unterstreichen die Bedeutung der ComFor.²⁴ Die Bonner Online-Bibliografie – von ComFor gesponsert – liefert die dazugehörige internationale bibliographische Comicdatenbank.²⁵

Weitere kleinere Institutionen umfassen die Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM): eine Plattform mit dem Fokus der medienwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Forschungsgebiet Comics²⁶ und das *Jahrbuch Deutsche Comicforschung*, das sich speziell der deutschen Comicgeschichte widmet (Herausgeber Eckart Sackmann).²⁷ Zudem unterhält das renommierte Goethe-Institut eine Homepage über deutschsprachige Comics, informiert über deutsche Comicschaffende und widmet sich den einzelnen Genres.²⁸

Schweiz und Österreich scheinen in der deutschen Comicforschung nur als Randphänomene auf.²⁹ Das Forschungsprojekt „Reading Visuals“ an der Hochschule Luzern analysiert Illustrationen und Bildergeschichten auf ihre narrativen Strukturen.³⁰ Die Universität in Bern beteiligt sich an der von der deutschen Forschungsgemeinde geförderten interdisziplinären Forschergruppe „Populäre Serialität – Ästhetik und Praxis“ der Universität Göttingen.³¹ 2012 fand eine Tagung mit internationaler Beteiligung mit dem Titel *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel* an der Universität Wien statt. Als Folge entstand ein Sammelband mit gleichlautendem Titel, der von Susanne Hochreiter und Ursula Klingenböck (beide lehren am Institut für Germanistik an der Universität Wien) herausgegeben wurde.³²

Die Trias ComFor, ArGL und das Institut für Jugendbuchforschung an der Universität Frankfurt vereinen eine namhafte Anzahl von Comicforschenden, die der deutschen Comicforschung einen großen An Schub geleistet haben. Dolle-Weinkauff, zum Beispiel, das Gründungsmitglied der ComFor, organisierte die ComFor-Wissenschaftstagung mit dem Titel *Geschichte im Comic – Geschichte des Comic* (2015) und der 1. Vorsitzende der

24 <http://www.comicgesellschaft.de/category/comicgesellschaft/was-ist-die-comfor/> (7. März 2016).

25 <http://www.comicforschung.uni-bonn.de/index.php> (7. März 2016).

26 http://www.gfmedienwissenschaft.de/gfm/gesellschaft_fuer_medienwissenschaft/index.php?NID=44 (7. März 2016).

27 <http://www.comicforschung.de/> (7. März 2016).

28 <http://www.goethe.de/kue/lit/prj/com/deindex.htm> (7. März 2016).

29 In ihrer Diplomarbeit befasst sich Cichon eingehend mit der Comicszene in Österreich. Cichon, Melina: Die kulturelle Akzeptanz der Comics in Österreich. Diplomarbeit, Universität Wien 2008.

30 <https://blog.hslu.ch/readingvisuals/2009/12/08/das-forschungsprojekt/> (7. März 2016).

31 Vgl. Stein 2012.

32 *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Hrsg. von Susanne Hochreiter und Ursula Klingenböck. Bielefeld: transcript 2014.

ComFor Stephan Packard erhielt vor kurzem den Heinz Maier-Leibnitz-Preis³³ der Deutschen Forschungsgemeinde. Seine Studie *Die Anatomie des Comics* (2006) gehört zu den Standardwerken der Comicforschung.

Zu den außeruniversitären Einrichtungen zählen auch jährlich stattfindende Comicmessen, die „[f]ür einen gewissen Austausch zwischen Praktikern, Theoretikern und (vor allem) Liebhabern des Mediums [...]“ sorgen würden.“³⁴ Die bedeutendste internationale Comicmesse in Deutschland ist der *Comicsalon Erlangen*. Dort wird der renommierte *Max-und-Moritz-Preis* verliehen, die wichtigste Auszeichnung in Deutschland für Comicschaffende.³⁵ Das internationale *Comix-Festival Fumetto* findet in Luzern statt³⁶ und Linz veranstaltet das einzige namhafte Festival in Österreich: die *Nextcomic*.³⁷ Das internationale Comicfestival von Angoulême (*Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême*) stellt das wichtigste Festival für die europäische Comicszene dar (Vergabe des *Grand Prix d'Angoulême*).³⁸ Es entstanden aber gerade in Deutschland viele kleinere Festivals, die mit namhaften Comicexperten/-expertinnen aufwarten können. In einer Gesprächsrunde am Comicfestival München 2015 waren u.a. Astrid Börger (die Leiterin der Arbeitsstelle für graphische Literatur), Bernd Dolle-Weinkauff und Stephan Packard beteiligt.³⁹ Große Buchmessen, wie etwa in Leipzig oder Frankfurt, stellen ein eigenes comicspezifisches Programm zusammen. Scott McCloud war auf der Leipziger Buchmesse 2015 zu Gast (*Comics und Mangas im Fokus*) und auf der Frankfurter Buchmesse existiert seit 14 Jahren ein Comic-Zentrum.⁴⁰

Die deutsche Comicforschung hat offensichtlich einen festen Platz im wissenschaftlichen Diskurs eingenommen. Trotz dieser erfreulichen Entwicklung prognostiziert Stein in nächster Zukunft keinen Lehrstuhl für Comicforschung an einer deutschen Universität. Seiner Meinung nach müssen sich Comicforschende noch immer rechtfertigen, wenn sie ihre Dissertationen oder Habilitationen über Comics verfassen⁴¹, was auch Schüwer bestätigt, wenn er im Vorwort mitteilt: „Unterstützung für ein Promotionsprojekt zu finden, das noch weitgehend Neuland betritt, ist oftmals nicht einfach.“⁴²

33 Dieser Preis wird an herausragende Nachwuchswissenschaftler/-wissenschaftlerinnen vergeben und soll sie dabei (auch finanziell) unterstützen, ihre Laufbahnen fortsetzen zu können.

http://dfg.de/gefoerderte_projekte/wissenschaftliche_preise/leibnitz-preis/index.html (7. März 2016).

34 Schüwer 2008: 12.

35 <http://www.comic-salon.de/> (7. März 2016).

36 <http://www.fumetto.ch/de/> (7. März 2016).

37 <http://www.nextcomic.org/> (7. März 2016).

38 <http://www.bdangouleme.com/> (7. März 2016).

39 <http://www.comicgesellschaft.de/category/magazin/messen/> (7. März 2016).

40 <http://www.comicgesellschaft.de/category/magazin/messen/page/2/> (7. März 2016).

41 Vgl. Stein 2012.

42 Schüwer 2008: Vorwort.

Obwohl die ArGL an der Universität Hamburg einen ersten Schritt in Richtung Etablierung einer Comicwissenschaft getan hat, ist es noch ein weiter Weg bis zu einem Lehrstuhl an einer Hochschule, den es beispielsweise seit 1971 am Institut für Geschichte und Ästhetik des Comics an der Sorbonne in Paris bereits gibt.⁴³ Als eine der wenigen Universitäten in Europa sticht die schottische Universität in Dundee heraus, die einen postgradualen Studienabschnitt in Comic Studies anbietet. Dieser zweisemestrige Lehrgang umfasst die kritische Analyse von Comics im Sinne von Genre, Stil, Format und Geschichte, wie auch kreative Aspekte in der Comicproduktion. Betont wird wieder der interdisziplinäre Zugang:

The fact that the programme is inherently interdisciplinary in its approach (looking at literature and visual culture together) means that we foster creativity and ingenuity in developing critical approaches to the work.⁴⁴

Nicht nur die Universität Dundee, auch die angeführten Institutionen legen Wert auf den interdisziplinären bzw. intermedialen Charakter des Comics.

2.1.2 Interdisziplinarität

Laut Lino Wirag⁴⁵ gibt es eine Comicwissenschaft in Deutschland seit mehr als 40 Jahren. Comicforschende sollten aufhören, in Richtung Normalwissenschaft mit gemeinsamer Basis und essentielltem Comicbegriff zu streben. Daher plädiert er für einen Begriff der Comicwissenschaften im Plural, der die verschiedenen Subkategorien wie zum Beispiel die semiologische, narratologische und gendertheoretische Comicwissenschaft subsumiert. Seine Prognose für die Comicwissenschaften sieht im Detail folgendermaßen aus:

Der erste Schritt dazu wird – analog zu den einschlägigen Ziegeln aus dem Hause Metzler – die Einrichtung eines Handbuchs Comicwissenschaften (immer noch im Plural) sein, zu dem alle maßgeblichen ForscherInnen Beiträge beisteuern; und das grundlegende Lemmate (Strip, Panel etc.) gleichberechtigt neben methodologischen Ansätze stellen wird.⁴⁶

Aufgrund der Hybridität des Comics – also die Gleichzeitigkeit des Visuellen und des Verbalen – lässt sich **eine** Zugehörigkeit des Mediums zu **einer** Wissenschaft nicht ausmachen. Genau hier liegt das Problem wie auch die Faszination der Comics. Daher ist es nicht verwunderlich, dass die ArGI wie auch die ComFor den großen Stellenwert der Interdisziplinarität des Comics betonen. „[D]as Ausdrucksrepertoire der Comics [sprengt]

43 Vgl. Lang 2013: 60.

44 <http://www.dundee.ac.uk/study/pg/comics-studies/> (28. September 2015)

45 Vgl. Wirag, Lino: Von Comicwissenschaft zu Comicwissenschaften. Essen: Christian A. Bachmann 2012 (=Comiqheft Comiqbook No. 3). S. 5, 3–4.

46 Wirag 2012: 5.

die traditionellen Grenzen wissenschaftlicher Disziplinen [...].⁴⁷ Die Palette reicht von der Literatur-, Kunst- und Filmwissenschaft bis zur Kultur-, Politik- und Kommunikationswissenschaft.

Es herrscht längst Konsens in der Sekundärliteratur, dass das Medium Comic einen mehrkanaligen Zugang für eine wissenschaftliche Betrachtung benötigt. Stein findet klare Worte:

So ist es essentiell, in verschiedenen institutionellen und disziplinären Kontexten aktiv zu sein. Sich als Comicforscher zu sehen und sich mit der interdisziplinären Erforschung von Comics zu befassen heißt nämlich nicht, dass man aufhört, Medienwissenschaftler, Kunsthistoriker, Germanist oder Amerikanist zu sein. Im Gegenteil, wünschenswert ist gerade eine über die disziplinären Grenzen, Grundsätze und kritischen Herangehensweisen hinausgehende Vernetzung unterschiedlicher Forschungsinteressen und damit auch die Sensibilisierung der eigenen Hausdisziplin für die Geschichte und Theorie der Comics.⁴⁸

Dass gerade Comicforscher/-forscherinnen „sensibel mit ihren Hausdisziplinen“⁴⁹ umgehen müssen und Methoden, Paradigmen und Konzepte anderer Disziplinen nicht unhinterfragt auf Comics anwendbar sind⁵⁰, wird in der Sekundärliteratur oft erwähnt. Frahm spricht sogar von „[...] bürgerliche[n] Wissenschaft[en]“⁵¹, die ihre Systematiken über die Comics stützen. Dabei werde das Außerordentliche der Comics in den Hintergrund geschoben.⁵²

Die Herausgeber/Herausgeberinnen von *Theorien des Comics* heben die unterschiedlichen interdisziplinären Zugänge (Komparatistik, Medienwissenschaft, Soziologie, Cultural Studies, Gender oder Queer Studies, Geschichte, Romanistik, Skandinavistik, Anglistik oder Japanologie) der aktuellen Comicforschung als „Stärke“ hervor. „Jede Disziplin stellt ihre eigenen Fragen an den Comic und vermag so die blinden Flecken anderer Disziplinen auszugleichen“.⁵³

Konsequenterweise müsse eine erschöpfende Analyse von Comics nicht nur aufgrund ihrer Hybridität, sondern auch unter Berücksichtigung der involvierten Wissenschaften „additiv“ vonstattengehen.⁵⁴ Schüwers *Wie Comics erzählen* berücksichtigt die

47 Schüwer 2008: 4.

48 Stein 2012.

49 Ebd.

50 Blank; Juliane: Vom Sinn und Unsinn des Begriffs Graphic Novel. Berlin: Christian A. Bachmann 2014 (=Comiqheft Comiqbook No. 5). S. 35., Schüwer 2008: 16 und Stein 2012.

51 Frahm 2011: 157.

52 Vgl. ebd. 157.

53 Eder, Barbara, Elisabeth Klar und Ramón Reichert: Einführung. In: *Theorien des Comics. Ein Reader*. Hrsg. von Eder, Barbara, Elisabeth Klar und Ramón Reichert. Bielefeld: transcript 2011. S. 10.

54 Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse*. 2. überarbeitete Auflage. Konstanz: UVK 2011. S. 55.

Interdisziplinarität der Comics und verbindet Methoden und Konzepte der klassischen Erzähltheorie (die auf rein schriftlichen Texten beruht) mit den Methoden der Film- und Kulturwissenschaft. Er zwingt die Comics nicht in das Korsett der Literaturwissenschaft, sondern überlegt sich intermediale Zugänge für eine Erzähltheorie der grafischen Literatur, die in Kapitel 4 und 5 ausführlich dargestellt werden.

Diese Überlegungen zeigen auf, dass eine rege institutionelle Comicforschung mit einem Anstieg von Publikationen im deutschsprachigen Raum existiert. Ob sich daraus nun eine Comicwissenschaft (im Singular) entwickelt oder doch Comicwissenschaften, die Disziplinen vereinen und „[...] nicht abschließbare Diskurse organisier[en] [...]“⁵⁵, wird unter Comicforschenden heftig debattiert. Wahrscheinlicher ist eine Etablierung einer Comicwissenschaft über den interdisziplinären Weg. Analysemethoden von Comics müssen dieses Faktum immer berücksichtigen, sonst werden die Eigenheiten von Comics schlichtweg ignoriert.

2.2 Comics & Graphic Novels

„Eine Graphic Novel ist ein Comic, aber nicht jedes Comic ist eine Graphic Novel.“⁵⁶ Für die Comicautorin Ulli Lust steht der Genrebegriff Graphic Novel für eine „Weiterentwicklung der einfach gestrickten Literatur der Comics.“⁵⁷ Es fällt ins Auge, dass die Comickünstlerin all ihre Werke als Comics bezeichnet, während das Cover ihres Buches *Flughunde* die Aufschrift Graphic Novel enthält. Die widersprüchlichen Verwendungen des Gattungsbegriffs Graphic Novel beschäftigt den unwissenschaftlichen wie auch den wissenschaftlichen Diskurs, während die Comicverlage und Buchhandlungen diese Bezeichnung als Marketinginstrument durchaus forcieren.

Das Comic, im Gegensatz zu der Graphic Novel, etablierte sich als neues literarisches Genre: Das Lemma Comic existiert im *Handbuch der literarischen Gattungen*⁵⁸ wie auch im *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*.⁵⁹ Diese Lexikoneinträge von Comicforschern wie Packard und Dolle-Weinkauff umfassen Begriffsbestimmung und -geschichte, Gattungstheorie und -geschichte. Deziert heißt es im Beitrag von Packard:

⁵⁵ Wirag 2012: 8.

⁵⁶ Noëmi Gradwohl: Radiosendung Reflexe. Schweizer Radio und Fernsehen (SRF): Krach und Klang in Bildern: Ulli Lusts Graphic Novel „Flughunde“. 2013. <http://www.srf.ch/sendungen/reflexe/krach-und-klang-in-bildern-ulli-lusts-graphic-novel-flughunde> (7. März 2016).

⁵⁷ Ebd.

⁵⁸ Packard, Stephan: Comic. In: *Handbuch der literarischen Gattungen*. Hrsg. von Dieter Lamping. Stuttgart: Alfred Kröner 2009. S. 113–120.

⁵⁹ Dolle-Weinkauff, Bernd: Comic. In: *Reallexikon der dt. Literaturwissenschaft*. Bd. 1. Berlin: De Gruyter 1997. <http://www.degruyter.com/view/books/9783110914672/9783110914672.292/9783110914672.292.xml?format=EBOK> S. 312–315. (7. März 2016).

'Comics' sind solche statischen Bildangebote, die in Sequenzen kleinerer Bildteile ('Panels') zerfallen, die wiederum einer textuellen Progression, also einer gerichteten, kohäsiven und konsequenten Lesbarkeit folgen. Die Bilder sind auf Cartoons [...] ausgerichtet und enthalten darüber hinaus oft integrierte schriftliche Elemente.⁶⁰

Packard lehnt sich offensichtlich an Scott McClouds Definition von Comics: „Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence.“⁶¹

Jedoch scheint die Untergattung Graphic Novel in Dolle-Weinkauffs Beitrag nur indirekt als „Comic-Roman“ auf, der „[...] umfangreiche[re] und komplexe[re] Formen“⁶² umfasst. Packard – mehr als ein Jahrzehnt später – bezeichnet die Graphic Novel als „[...] jüngere[n] Begriff“ und teilt spezifische Begriffsmerkmale der Graphic Novel zu.

Anhand von Ulli Lusts Aussage wie auch den Lexikoneinträgen kann man davon ausgehen, dass der Comic als Obergriff der Graphic Novel fungiert. Doch im Gegensatz zu Comics erscheinen Genrekriterien der Graphic Novel diffus und widersprüchlich. Bevor sich aber die Kapitel 2.2.1 und 2.2.2 mit den postulierten Merkmalen der Graphic Novel widmen, möchte ich auf die begriffliche Unschärfe des Begriffs Graphic Novel hinweisen, der schon mit der deutschen Übersetzung grafischer Roman für Verwirrung sorgt.

Chute bezeichnet die Graphic Novel als „misnomer“⁶³, denn bekannte Werke wie *Maus* sind eben keine Romane, sondern der Sachliteratur zugehörig. Die Autorin bevorzugt die breiter angelegte Bezeichnung *graphic narrative*. „In *graphic narrative*, the substantial length implied by novel remains intact, but the term shifts to accommodate modes other than fiction“.⁶⁴ In der deutschen Comicforschung wird dieses Dilemma mit „grafischer Literatur“ umgangen, obwohl in diesem Fall Comics und Graphic Novels gleichermaßen gemeint sein könnten. Dolle-Weinkauff tendiert zum Begriff Comic-Roman, wenn er spezifisch auf eine „[...] umfangreichere, abgeschlossene sequenzielle Erzählung [...]“ im Sinne eines ‚All-Age-Bilderbuchs‘ eingeht.⁶⁵

Es gibt aber auch Tendenzen, Parallelen zwischen der Graphic Novel und dem klassischen Roman herzustellen. Blank, die einen seriösen und literaturwissenschaftlichen Zugang zum Begriff Graphic Novel anstrebt, weist auf die Wurzeln des Begriffs Roman

60 Packard 2009: 113.

61 McCloud, Scott: *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York: HarperCollins 1993. S. 9.

62 Dolle-Weinkauff 1997: 312.

63 Chute, Hillary: *Comics as Literature? Reading Graphic Narrative*. In: *PMLA* 123, 2008. S. 452–465, hier: S. 453.

64 Ebd. 453.

65 Dolle-Weinkauff, Bernd: *Comic, Graphic Novel und Serialität*. In: *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Hrsg. von Susanne Hochreiter und Ursula Klingenböck. Bielefeld: transcript 2014. S. 151–168. hier: S. 155.

hin. Die englischsprachige und spanische *novel* (Ursprung *novella*) konzentriert sich auf realistische Erzählungen und die Beziehung von Einzelpersonen zur äußerlichen Realität. Blank erkennt so ein „bildungsromanhaftes Muster“⁶⁶ in Form von Innenansichten der Hauptfiguren in *Blankets* (2003) von Craig Thompson oder in Daniel Clowes' *Ghost World* (1997). Die Autorin konstatiert somit eine Korrelation zwischen Comics, die immer mehr vom literarischen Potential des verbalen Romans beeinflusst werden, sowie einen wachsenden Erfolg des Begriffs Graphic Novel.⁶⁷

Dolle-Weinkauff vertritt die Position, dass weder Comics noch Graphic Novels von ihren ursprünglichen Bedeutungen auf ihre aktuellen Anwendungen zurückzuführen sind. Der Autor führt aus:

Der Verweis auf die angemessene Übersetzung der englischsprachigen Bezeichnung [Terminus Graphic Novel] hilft nicht weiter – zum einen, weil der Begriff von Anbeginn diffundierte, zum anderen, weil die erkennbare semantische Diskrepanz zwischen lexikalisch korrekter Wortbedeutung und Anwendungsfeld als Begriff sich auch im Fall der Gattungsbezeichnung ‚Comic‘ selbst ergibt. ‚Comic‘ dürfte als eingeführter Begriff irreversibel sein, ein puristisches Insistieren auf der Alleingültigkeit der Verwendung des einen wie des anderen Begriffs im Sinne seiner ursprünglichen Bedeutung kann nur in rhetorischen Don Quichotterien enden.⁶⁸

Ob man nun den Begriff Graphic Novel wie Chute oder Dolle-Weinkauff ablehnt oder wie Blank versucht, eine Rechtfertigung aufgrund von historischen Wurzeln des Romans für diese Bezeichnung aufzustellen, die Einführung des Begriffs Graphic Novel scheint unwiderruflich zu sein. Aufgrund dieser Erkenntnisse wird in der vorliegenden Arbeit der etablierte Begriff Graphic Novel und gelegentlich seine deutschen Übersetzungen grafischer Roman bzw. Comic-Roman verwendet.

2.2.1 Die Graphic Novel – Ursprung und Kritik am Begriff

Der Begriff Graphic Novel wurde maßgeblich vom Altmeister der Comics, Will Eisner, geprägt. Er hat aber den Begriff nicht selbst erfunden, wie oft in der Sekundärliteratur behauptet wird⁶⁹, sondern seine Kurzgeschichtensammlung *A Contract with God* (1978) wurde erstmals mit der Bezeichnung Graphic Novel betitelt. Tatsächlich kursierte dieses Modell von Comics als anspruchsvolle Lektüre mit in sich abgeschlossenen Erzählungen

66 Blank 2014: 27.

67 Vgl. ebd. 25–34.

68 Dolle-Weinkauff 2014: 154.

69 Vgl. Schikowski, Klaus: Der Comic. Geschichte, Stile, Künstler. Stuttgart: Ph. Reclam jun. 2014. S. 171 und Hausmanninger, Thomas: Die Hochkultur-Spaltung. „Graphic Novel“ aus sozial- und kulturwissenschaftlicher Perspektive. In: Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie. Hrsg. von Dietrich Grünewald. Essen: Christian A. Bachmann 2013. S. 17–30, hier: S. 18.

schon vorher in Kreisen von Fanzines.⁷⁰ Es war Richard Kyle, ein Fanzine-Autor, der 1964 den Begriff in einem Newsletter verbreitete. *Graphic Story World* hieß kurz danach ein Comicmagazin.⁷¹ Scott McCloud beschreibt die Geburtsstunde der Graphic Novel folgendermaßen:

[...] [D]er Begriff blieb im Gedächtnis haften, genauso wie die Idee, die sich damit verband. **Ein Vertrag mit Gott** war ein **ernsthaftes Werk**, besaß eine glaubwürdige Geschichte und nutzte die **erzählerischen Möglichkeiten** des Mediums in **reflektierter Form** [Hervorhebungen wie im Original].⁷²

Laut McCloud rückt nun das Comicbuch in die Nähe der klassischen Buchform: Im Gegensatz zur flüchtigen Comicheftkultur erwecken Graphic Novels in ihrer abgeschlossenen Buchform und ihrem dahinterstehenden Konzept den Anschein der Beständigkeit.

Obwohl Eisner 1985 die Entwicklung der Graphic Novels noch in den Kinderschuhen vermutete, betrachtete er diese als Gegenbewegung zu den seriellen Comics. Darüber hinaus sah er die Zukunft des neuen Genres in anspruchsvollen Inhalten mit kreativen Ausführungen von risikobereiten, seriösen Comicbuchautoren/-autorinnen, die intellektuelles Publikum anziehen sollten. Interessant bei seinen Ausführungen erscheint die frühe Anlehnung an die Literatur und den damit zusammenhängenden Aspekt der menschlichen Erfahrung. Trotz dieser ersten Absetzungsversuche der Graphic Novel vom Comic verdeutlicht er die Gemeinsamkeiten der beiden Begriffe: „Style, presentation, the economy of space and the technological nature of reproduction notwithstanding, balloons and panels are still the basic tools with which to work.“⁷³ Der Titel seines Werkes *Comics and Sequential Art* bildet jedoch den Grundstock einer Spaltung zwischen Comics und Graphic Novels.

Die mangelnde Konkretisierung des Begriffs beginnt, laut Hausmanninger, schon bei Eisners Überlegungen: „So startet die Graphic Novel schon im Diffusen.“⁷⁴ Die Einführung der Graphic Novel mobilisiere darüber hinaus ein altes Muster und zwar die der „Hochkultur und Trivialität.“⁷⁵ Anspruchsvolle und literarisch hochwertige (*high brow*) Graphic Novels werden diametral zu den *low brow* Comics gestellt. Die intendierte

70 Vgl. Blank 2014: 8–9.

71 Vgl. Chute 2008: 453.

72 McCloud, Scott: *Comics Neu Erfinden*. Hamburg: Carlsen 2001. S. 32.

73 Eisner, Will: *Comics & Sequential Art. Principles & Practice of the World's Most Popular Art Form*. 28. Auflage. New York: Poorhouse 2006. S. 141–142.

74 Hausmanninger 2013: 18.

75 Ebd. 17.

Aufwertung von grafischen Romanen führe zu einer Abwertung der klassischen Comics.⁷⁶ Er kritisiert „[...] absurde [...]“ und „[...] künstliche [...]“ „[...] Abgrenzungsbemühungen [...]“⁷⁷, die den Begriff Graphic Novel lediglich zu einem Etikett reduzieren. Die Graphic Novel werde in der Comicszene als neues Genre in die Reihe von Autobiografie, Krimi und Science Fiction gestellt. Indem aber Comics und Graphic Novels gleichmaßen zu den oben genannten Genres zugeordnet werden können, entstehe ein problematisches Durcheinander bei Ober- und Unterbegriffen.⁷⁸

In seinem bezeichnenden Artikel *Die Fiktion des Graphischen Romans* reduziert Frahm die Unterscheidungsmerkmale zwischen Comic und Graphic Novel auf die Frage des Formats (abgeschlossene Erzählung in Buchform) und unterstreicht verbindende Werkzeuge wie Panels, Sprechblasen und wiederkehrende Protagonisten/Protagonistinnen. In Folge ist die Graphic Novel der Serie, dem Schema und den Stereotypen verhaftet.⁷⁹ Bedeutende Comic-Romane wie zum Beispiel *V for Vendetta* (1982) wurden ursprünglich als Serie publiziert, bevor sie erfolgreich als abgeschlossene Graphic Novel herausgebracht und rezensiert wurden. Laut Dolle-Weinkauff lasse sich dadurch „[d]ie Behauptung [kaum halten], dass die Graphic Novel (im Sinne von Comic-Roman) ihre Genese und ihre Spezifik prinzipiell der Emanzipation von der Serie verdanke [...]“.⁸⁰

Eddy Campbell bringt in seinem kurzen Plädoyer *What Is a Graphic Novel* die Konfusion über die Graphic Novel prägnant zum Ausdruck:

In other words, confusion reigns. However, what is clearly observable is that reaching for a new rubric for the medium as it is now practiced coincides with a large shift in aesthetic outlook.⁸¹

Wenn ich den Autor richtig interpretiere, dann betrachtet er die Graphic Novel als kein neues Genre, sondern als eine aktuelle Strömung, die mit der äußeren Erscheinungsform korreliert.

Zusammenfassend ist bei den skeptischen Comicforschenden zu bemerken, dass das Format – also die abgeschlossene Graphic Novel mit Hard- oder Softcover – als vorherrschendes Unterscheidungsmerkmal zum klassischen Comic herangezogen wird

76 Vgl. Hausmanninger 2013: 20.

77 Ebd. 2013: 19.

78 Vgl. ebd. 18.

79 Vgl. Frahm, Ole: *Die Fiktion des Graphischen Romans*. In: *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Hrsg. von Susanne Hochreiter und Ursula Klingenböck. Bielefeld: transcript 2014. S. 53–77, hier: S. 54.

80 Dolle-Weinkauff 2014: 164.

81 Campbell, Eddie: *What Is A Graphic Novel?* In: *World Literature Today*. Vol.81/2007. S. 13.

und tendenziell die Gemeinsamkeiten von Comic und grafischem Roman hervorgehoben werden. Allerdings ist die Auffassung, dass die Graphic Novel lediglich ein Medium (als Buchformat) sei, durchaus anfechtbar. Zum Beispiel erscheint *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* als Buchausgabe, ist aber gleichzeitig als Webcomic erhältlich.⁸²

2.2.2 Die Komplexität von Graphic Novels als Abgrenzungsmerkmal zu Comics

Graphic Novels werden von der wissenschaftlichen Comicforschung oft als reines Instrumentarium für einen höheren Absatzmarkt der Verlage und Buchhandlungen angesehen, die mit diesem neuen Begriff den Anschein von anspruchsvoller Literatur für ein erwachsenes Publikum vermitteln möchten.⁸³ Ein Flyer, publiziert von einer Plattform von Comicverlagen, zählt tatsächlich vermeintliche Unterschiede zwischen Comics und Graphic Novels auf. In der kurzen Einführung *Was sind Graphic Novels?* – konsequenterweise in Comicform gehalten – führt eine Buchverkäuferin ihre Kollegin in das neue Genre Graphic Novel ein:

Ja, eigentlich sind Graphic Novels auch nichts anderes [als Comics], nur eben ... keine Serien, eher Romane, Erzählungen in Bildern... die sich vor allem inhaltlich von dem absetzen, was die Leute üblicherweise mit Comics verbinden... und deshalb eben auch nicht unbedingt komisch sein müssen oder nur etwas für Kinder... [...]⁸⁴

Interessant ist das Faktum, dass sich die Genrekriterien von Stephan Packard im *Handbuch der literarischen Gattungen* nur marginal von den vorgeschlagenen Merkmalen der Comicverlage unterscheiden:

Besondere Literarizität, tragische Themen oder die Wendung an eine erwachsene Leserschaft soll [...] bisweilen der jüngere Begriff *graphic novel* signalisieren, der darüber hinaus für einzelne zusammenhängende Erzählungen im Gegensatz zu episodischem Erzählen in Serienformaten steht [...].⁸⁵

Abgesehen von der Serialität und dem abgeschlossenen Format, dessen Problematik im vorigen Kapitel erläutert wurde, ist es die Nähe zur Literatur (wie auch bei Eisner), die Adressierung an eine erwachsene Leserschaft und die Ernsthaftigkeit der Themen, die mit Graphic Novels, ob nun auf wissenschaftlicher oder unwissenschaftlicher Basis, assoziiert werden. Die Verlässlichkeit dieser Kriterien seien aber anzuzweifeln, erläutert Hescher, der gängige Unterscheidungsmerkmale zwischen Comics und Comic-Romanen (Länge,

82 <http://www.electrocomics.com> (11. März 2016).

83 Blank 2014: 4–5, Frahm 2014: 54 und Hausmanninger 2013: 19.

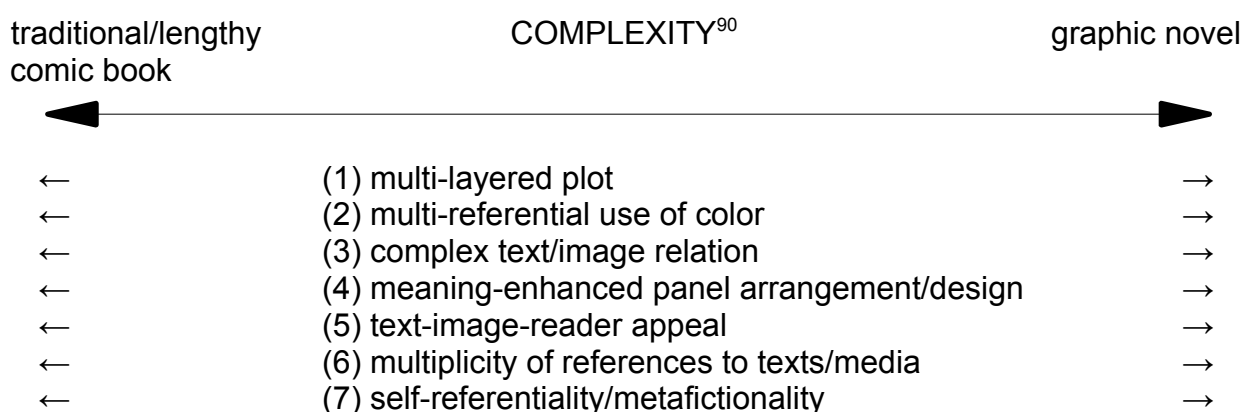
84 http://download.reprodukt.com/presse/WassindGraphicNovels_V7.pdf (7. März 2016).

85 Packard 2009: 113.

thematische Einheit, Ernsthaftigkeit/Authentizität, autobiografische Erzählung, Adressierung an Erwachsene und Ikonizität) untersucht.⁸⁶

Nun hat sich aber im Laufe dieses Kapitels ein auffälliges Unterscheidungsmerkmal zwischen Comics und Graphic Novels herausgestellt und zwar das der Komplexität. Dolle-Weinkauff betont die „komplexe Form des Comic-Romans“, laut McCloud schöpft die Graphic Novel die „erzählerischen Möglichkeiten des Mediums in reflektierter Form“ aus und Eisner selbst beschreibt die „kreativen Ausführungen“ einer anspruchsvollen Graphic Novel für gebildetes Lesepublikum. Ulli Lusts Aussage über „Graphic Novels als Weiterentwicklung der einfach gestrickten Comics“ könnte man so interpretieren, dass die Comiczeichnerin Graphic Novels als komplexe Erzählform einstuft. Auch Blank führt als Abgrenzungsmerkmal zu Comics Komplexität im Aufbau (mehrere oder ineinander verwobene Erzählstränge) an.⁸⁷

„Unfortunately, there is no agreement about what complexity concretely means.“⁸⁸ Betrifft Komplexität anspruchsvolle Bild-Text-Relationen, eine komplexe Handlung oder lediglich textlastige Comics wie *Fun Home* (2006)? Um dieser Problematik beizukommen, entwickelte Hescher ein Analyseraster für Graphic Novels aufgrund ihrer Komplexität im Gegensatz zu konventionellen Comics (comic books). Er unterteilt Komplexität in sieben Parameter, wobei er speziell Bild-Text-Relationen in den Vordergrund stellt, ohne die Nähe zu klassischen Erzählstrukturen und -formen in Romanen zu vernachlässigen. Auf diese Weise, argumentiert Hescher, soll seine These untermauert werden, dass die Graphic Novel als Subkategorie des Comics fungiert.⁸⁹



86 Vgl. Hescher, Achim: Analyzing Graphic Novels in Terms of Complexity: A Typology. In: ZAA 60.4, 2012. S. 335–360, hier: S. 342.

87 Blank 2014: 23.

88 Hescher 2012: 341.

89 Ebd. 336–343.

90 Vgl. Hescher 2012: 342.

Die horizontale Achse oszilliert zwischen dem traditionellen und längeren Comic und der Graphic Novel, während die senkrechte Achse sieben Parameter aufweist, die einzelne Aspekte repräsentieren. „Such a typology allows exclusive category assignments (e.g. 'graphic novel and not comic book') as well as differentiating assessments ('rather/not a traditional comic book/graphic novel').“⁹¹ Hescher betont, dass bei den einzelnen Kriterien nur Spannen erkennbar sind und keine exakten Punkte. *Maus*, zum Beispiel, erzielt bei allen Parametern hohe Werte außer in der Kategorie (2). *The League of Extraordinary Gentlemen* (Moore 1999/2000) andererseits wird hoch eingestuft bei (1) und (6), mittelmäßig bei (7) und relativ niedrig bei den restlichen Werten. Folglich nennt Hescher *Extraordinary Gentleman* „lengthy or enhanced comic book“, während er *Maus* als Graphic Novel bezeichnet.⁹²

Heute und *Flughunde* erfüllen die generellen Kriterien nach Packard, um als Graphic Novels eingestuft zu werden. Beide grenzen sich vom seriellen Format der Comics ab, indem sie eine abgeschlossene Geschichte erzählen. *Heute* wie auch *Flughunde* beeindrucken mit über 350 Seiten und unterliegen somit weder den Umfangsbeschränkungen der Comic-Industrie noch dem sonst üblichen Format der Comichefte. Ernsthaftigkeit und Adressierung an (junge) Erwachsene sind durch die Themen der Gräueltaten des Nationalsozialismus in *Flughunde* gegeben. *Heute* beschäftigt sich u.a. mit sexuellem Machtmissbrauch und Vergewaltigung. Heschers Typologie erweist sich nun als hilfreich, um die Komplexität im Aufbau und in den Bild-Text-Relationen in den beiden Graphic Novels darstellen zu können.

Heute erreicht bei fünf Analysepunkten sehr hohe Werte. Lust setzt Rückblendungen in die Kindheit der Protagonistin ein⁹³ (1) und experimentiert mit Panels und Frames, um die Wirkung der Handlung zu verstärken (4). Um beispielsweise Angst oder Zorn der Hauptfigur Ulli zu verdeutlichen, löst die Autorin Panelgrenzen auf.⁹⁴ Die Mutter der Protagonistin hält ein Foto von Ulli in der Hand. Durch den Daumen, der das Foto hält, fühlt sich das Lesepublikum direkt angesprochen (5) und verstärkt die Beziehung zwischen Leser/Leserin und Lektüre.⁹⁵ *Heute* enthält zahlreiche Belege für die Selbstreferenz der Autorin (Kopien ihres Tagebuchs⁹⁶, eine frühe Illustration von ihr⁹⁷ und

91 Hescher 2012: 335.

92 Vgl. Hescher 2012: 342.

93 Lust, *Heute*: 2009: 68–69.

94 Ebd. 249/Panel 6 (in Folge nur die Ziffer des Panels), 393.

95 Ebd. 443, 3.

96 Ebd. 5, 6, 16.

97 Ebd. 39.

Fotos von ihrer Familie und Freunden⁹⁸) und erfüllt somit Punkt (7). Obwohl Ulli Lust für ihre Bleistiftzeichnungen nur Weiß, Schwarz und Oliv verwendet, setzt sie Schattierung der Farbe Grün geschickt ein, um Atmosphäre und Stimmung auszudrücken. Wenn die Protagonistin in ihrer Freude ob der Freiheit in Rom über die Spanische Treppe schwebt, wird diese Leichtigkeit mit einem freundlich-hellen Grünton unterlegt.⁹⁹ Für aufregende und emotionale Momente hingegen verwendet die Comiczeichnerin dunkles Grün mit Schwarz kombiniert.¹⁰⁰ Die Farbkombination ist für Lust ausreichend, um virtuos die Licht- und Schattenspiele im Kreise der Jahreszeiten darzustellen. Das leuchtende Rot mit dem Titel in großen weißen Lettern kontrastiert eindrucksvoll die weiß-schwarz-oliv Kombination der restlichen Erzählung (2). Intertextuelle und intermediale Referenzen (7) sind weniger ausgeprägt, dennoch vorhanden.¹⁰¹

Hohe Werte bei allen angegebenen Kriterien außer bei (7) können bei *Flughunde* festgestellt werden. Zwei Erzählstimmen, die auch visuell von Lust umgesetzt werden, dominieren die Graphic Novel und Rück- und Vorblenden¹⁰² wie auch unterschiedliche Zeitebenen¹⁰³ werden in *Flughunde* eingesetzt (1). Die verwendeten Farben spiegeln geschickt die Atmosphäre wider (2) und – obwohl *Flughunde* eher als textlastig eingestuft werden kann und Panels auch teilweise mit Text gefüllt werden – entsteht nie der Eindruck einer Überladung (3). Punkt (4), also die erzählunterstützende Panelanordnung, ist besonders in *Flughunde* ausgeprägt. Die Basisstruktur von sechs Panels pro Seite wird oft unterbrochen, um – zum Beispiel – das beherrschende Thema der Akustik optisch zum Ausdruck zu bringen.¹⁰⁴ Splashpages verdeutlichen die Schrecken der Bombenangriffe.¹⁰⁵ Die Perspektive eines malträtierten Häftlings, der für Versuchszwecke gequält wird, wird genau aus dem Blickwinkel der Lesenden gezeigt. Demzufolge wird das Lesepublikum direkt ins Geschehen hineingezogen (5).

Die gesamte Graphic Novel kann als einzige intermediale Referenz zu ihrer Vorlage, dem Roman *Flughunde* von Marcel Beyer, angesehen werden (6). Doch Lust setzt authentisches Fotomaterial aus dem Internet in *Flughunde* ein, das sie zeichnerisch in die Erzählung einbettet.¹⁰⁶

98 Lust, Heute: 2009: 12, 457.

99 Ebd. 172–173.

100 Lust, Heute: 2009: 306–307, 146.

101 Siehe Kapitel 3.2.2. Struktur, Themen/Motive und Intertextualität/-medialität.

102 Lust: *Flughunde*: 2013: 6–8.

103 Ebd. 333–363.

104 Ebd. 23, 223–226.

105 Ebd. 186, 187.

106 Siehe Kapitel 3.3.2. Struktur, Themen/Motive und Intertextualität/-medialität.

Diese rudimentäre Analyse zeigte auf, dass *Heute* wie auch *Flughunde* im Sinne von Heschers Komplexitätsskala tendenziell der Graphic Novel zuzuordnen sind. Die Summe der erfüllten Parameter auf der horizontalen Ebene stellt beide Comic-Romane eindeutig an den rechten Rand von Heschers Typologie und somit in die Kategorie Graphic Novels. Heschers Überlegungen basieren auf der Annahme, dass Graphic Novels komplexe Comics sind.¹⁰⁷ Folglich sind *Heute* und *Flughunde* dem Oberbegriff Comic zuzuordnen, aber aufgrund ihrer Komplexität laut Heschers entwickelten Kriterien sind die beiden Comic-Romane den Graphic Novels näher als den traditionellen Comics. Damit schließt sich auch der Kreis zu Lusts eingangs zitierter Feststellung, dass „eine Graphic Novel ein Comic ist, aber nicht jedes Comic ist eine Graphic Novel“¹⁰⁸.

107 Vgl. Hesch 2012: 357.

108 Gradwohl (SRF): 2013.

3 Ulli Lust

3.1 Biografie und Schaffen

Ulli Lust wurde für ihre Graphic Novel *Heute* auf dem renommierten Comic-Festival Angoulême 2011 ausgezeichnet und gewann 2010 den *Max-und-Moritz-Publikumspreis*. 2010 erhielt sie auch den *ICOM*¹⁰⁹ *Independent Comic Preis 2009* und schließlich wurde ihr 2014 in Erlangen der Titel *Beste Deutsche Zeichnerin* verliehen. Ihr großer Durchbruch als deutschsprachige Comiczeichnerin gelang Ulli Lust eindeutig 2009 mit dem Erscheinen der Graphic Novel *Heute*.

Die Comiczeichnerin wurde 1967 in einer fromm katholischen Umgebung in Österreich¹¹⁰ unter dem Namen Ulrike Schneider geboren und zog mit 15 Jahren nach Wien, wo sie eine Fachschule für Design und Modezeichnung begann. Dort kam sie mit der hiesigen Punkszene in Berührung und verbrachte zwei Monate in Italien. Lust brach danach ihre damalige Ausbildung ab und war als Kostümbildnerin und Modezeichnerin tätig und illustrierte unter ihrem Geburtsnamen drei Bilderbücher. Eines davon war *Marco und der Drache* (1993), der Text stammt von Käthe Recheis und Friedl Hofbauer. Da sie in Österreich an der Kunsthochschule nicht zugelassen wurde – „They said my drawings are so 'narrative' and they have a strict non-narrative policy at the Art Academy. If you do storytelling with pictures, they don't take you.“¹¹¹ – ging sie nach Berlin, erzählt Ulli Lust in einem Interview 2014. Mit neuem Namen, Ulli Lust, und an einem neuen Ort begann sie 1999 ein Grafik-Design-Studium an der Kunsthochschule Berlin-Weißensee, das sie 2004 erfolgreich abschloss.¹¹² Ulli Lust ließ sich vom Comicfieber ihrer Studienkolleginnen anstecken und fand sich mit anderen Comicbegeisterten in der Zeichnergruppe „Monogatari“ zusammen.¹¹³ Monogatari stammt aus dem Japanischen und übersetzt sich mit „erzählter Geschichte“. ¹¹⁴

Schikowski bezeichnet das Umfeld dieser Berliner Studierendengruppe als eine der „[z]wei Keimzellen des deutschsprachigen Comics.“¹¹⁵ Unter dem Begriff „Hochschulcomics“

109 Ein deutscher Interessensverband Comic, Illustration, Trickfilm und Cartoon E.V. http://www.comic-i.com/aaa-icom/docs/preise_home.html (4. September 2015).

110 Vgl. Harmsen, Rieke C.: Sinn für unkonventionelle Ideen – Ulli Lust. Goethe-Institut. 2010. <http://www.goethe.de/kue/lit/prj/com/cfc/ull/de7414540.htm> (7. März 2016).

111 Sobel, Marc: The Ulli Lust Interview. In: The Comics Journal. 2014. <http://www.tcj.com/the-ulli-lust-interview/> (7. März 2016).

112 Vgl. Platthaus, Andreas: Meine italienische Geisterfahrt. In: FAZ. 2009.

<http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/themen/comic-meine-italienische-geisterfahrt-1855895.html> (7. März 2016)

113 Vgl. Sobel 2014.

114 Vgl. Platthaus 2009.

115 Schikowski 2014: 256.

entstanden Comics von einer neuen Riege von Comickünstlerinnen in Deutschland (Berlin und Hamburg), die sich der Form der alternativen *independent comics* anschlossen und ihre Abschlussarbeiten in Comicform ablegten. Die Absolventinnen dieser Zeit besetzen nun Lehrstühle an Universitäten, wie beispielsweise Anke Feuchtenberger an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften in Hamburg.¹¹⁶

Diese Lust, vom Leben zu erzählen mit allen Werkzeugen, die das Comic bereithält, stellte sich als Credo von Monogatari heraus.¹¹⁷ In *Alltagsspionage – Comicreportagen aus Berlin* (2001), *Terrarium – Menschen in Shoppingcentern* (2002) oder *Operation Lächerli – Comicreportagen aus Basel* (2004) beschäftigten sich Ulli Lust und ihre Künstlerkolleginnen in Gemeinschaftsprojekten mit autobiografischen Comic-Reportagen. Der Stil der einzelnen Mitglieder variierte stark: „Lust[s] gezeichnete Momentaufnahmen [stellt sie] assoziativ nebeneinander[...]“¹¹⁸ Diese nahezu wortlose Aneinanderreihung von Zeichnungen zeigt ihre eindrucksvolle Wirkung, wenn sie die verlockenden Werbeplakate mit glücklich-strahlenden Menschen für das „Erlebnis Spass Center“ (Gesundbrunnen-Einkaufscenter in Berlin-Mitte) in Kontrast zu ihren Beobachtungen (überforderte Mütter mit ihren schreienden Kindern) dort stellt.¹¹⁹ „Ulli Lust“, laut Platthaus, „versteht sich als Beobachterin, und so ist es auch im Falle ihrer selbst: Das eigene Handeln, damals wie heute, wird genau reflektiert, aber unmittelbar abgebildet.“¹²⁰

Anhand der Auflistung ihrer Publikationen auf ihrer Homepage wird schnell ersichtlich, dass ihre vornehmlichen (Kurz-)Arbeiten vorerst nur in Anthologien zu finden sind, Soloproduktionen entweder nur als E-Books oder als französische oder belgische Editionen erhältlich sind. (*Wer bleibt – Comicreportagen aus Halle-Neustadt*, die noch immer laufenden erotischen *spring poems* Heftserie oder *Air Pussy*).¹²¹

2008 veröffentlichte Lust einen Sammelband ihrer bisherigen entstandenen Zeichnungen, *Fashionvictims, Trendverächter – Bildkolumnen und Minireportagen aus Berlin*, der nur mäßigen Erfolg erzielte. Ulli Lust arbeitete während dieser Zeit ununterbrochen an *Heute*. Der Zeitaufwand für dieses Mammutprojekt erlaubte keine eigenen Projekte.¹²²

Der Großstadttalltag wird in dieser Sammlung akribisch beobachtet:

116 Vgl. Schikowski 2014: 254–255.

117 Vgl. Platthaus 2009.

118 Schikowski 2014: 257.

119 Lust, Ulli: *Fashionvictims, Trendverächter. Bildkolumnen und Minireportagen aus Berlin*. Berlin: avant 2008. S. 72-96.

120 Platthaus 2009.

121 <http://www.ullilust.de/info/biographie.html> (7. März 2016).

122 Vgl. Platthaus 2009.

[Fashionvictims, Trendverächter ist] eine bunte Mischung aus schnoddrigen Zeichnungen, unkonventionellen Geschichten und humorvoller Gesellschaftskritik. Lust experimentiert nun mit Farbflächen und koloriert einzelne Sequenzen.¹²³

Das Beobachten, Recherchieren und Aufzeigen von Momentaufnahmen ist eine große Stärke von Ulli Lust und sie wird als Vertreterin des dokumentarischen Comics eingestuft.¹²⁴ „Der schonungslose Blick auf die eigene Person und die sie umgebende Gesellschaft ist eines der Markenzeichen von Ulli Lust.“¹²⁵ Beeinflusst wurde sie von den Zeichnern Gilbert Hernandez und Art Spiegelman und der amerikanischen Feminismusautorin Marilyn French und von Ödön von Horváth.¹²⁶ Lust wurde auch von Joe Sacco inspiriert, dessen Arbeiten sie während ihrer Studienzeit kennen und schätzen lernte.¹²⁷

2005 gründete Ulli Lust den Verlag für Bildschirmcomics *electrocomics*¹²⁸ und bietet eine Plattform für Comickünstler/-künstlerinnen aus aller Welt, ihre Werke kostenlos zur Verfügung zu stellen. Lust erhielt für ihr ambitioniertes Projekt den *Sonderpreis der ICOM für eine bemerkenswerte Comicpublikation*.¹²⁹

Nach dem großen Erfolg von *Heute* und dem Erscheinen von *Flughunde* (2013) kann Ulli Lust als eine der bedeutendsten deutschen Comickünstlerinnen bezeichnet werden. Sie lebt mit ihrem Lebens- und Arbeitsgefährten Kai Pfeiffer in Berlin, hat einen erwachsenen Sohn und unterrichtet Comic und Zeichnung an der Hochschule Hannover.¹³⁰ Derzeit arbeitet die Comickünstlerin an einer Fortsetzung von *Heute*.¹³¹

3.2 Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens

3.2.1 Rezeptive Kritik

Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens wurde ein Sensationserfolg in der internationalen Comicszene. Die Graphic Novel ist in einer französischen, spanischen und italienischen Fassung erhältlich. Die englische Fassung (*Today Is the Last Day of the Rest of Your Life*, 2013) initiierte eine weitere Welle der Prämierungen und Rezensionen. Lusts

123 Harmsen 2010.

124 Vgl. Platthaus 2009.

125 Vgl. Harmsen 2010.

126 Vgl. ebd.

127 Sobel 2014.

128 www.electrocomics.com

129 Vgl. <http://www.ullilust.de/info/biographie.html> (7. März 2016).

130 Vgl. ebd.

131 N.N.: Bericht zur Lesung von Ulli Lust in Hannover im Herbst 2013. Eigentlich ging es um Ulli Lusts neue Graphic Novel *Flughunde*. <http://www.comicradioshow.com/Article4163.html> (7. März 2016).

Graphic Novel wurde 2014 für den renommierten *Eisner Award* in den Kategorien *Best Reality-Based Work* und *Best U.S. Edition of international Material* nominiert.

Im deutschsprachigen Feuilleton wurde Ulli Lusts autobiografische Graphic Novel als „erzählerische Wucht“ und als der „beeindruckendste Comic-Roman des Jahres“ beschrieben.¹³² „Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens sind 450 starke und selbstbewusste Comicseiten, berührend und spannend.“¹³³ Der Comicexperte und Redakteur der Frankfurter Allgemeinen Zeitung Andreas Platthaus veröffentlichte 2009 einen großformatigen Artikel in der Sonntagsbeilage im Feuilletonteil über Ulli Lust und *Heute*.¹³⁴ So begann die offizielle Vorstellung des Comic-Romans auf der Frankfurter Buchmesse kurz darauf schon mit einem „Hype“. ¹³⁵ Ulli Lust blieb im Umkreis ihrer Montagarikollegen/-kolleginnen lange Zeit im Hintergrund¹³⁶; seit dem Erscheinen von *Heute* 2009 wuchs ihr Bekanntheitsgrad stetig mit den einhergehenden Übersetzungen. Derzeit arbeitet eine österreichische Filmagentur an einem Drehbuch.¹³⁷

Dabei verbindet Ulli Lust durchaus zwiespältige Gefühle mit ihren Erfahrungen als Siebzehnjährige in Italien. „Ich habe für meine Erlebnisse auf der Italien-Reise jahrelang in Schande gelebt.“¹³⁸ Sie erzählt von der Ironie, dass sie sich neuerlich mit ihren Jugenderinnerungen in einer Zeit auseinandersetzten musste, in der sie während und nach ihrem Kunststudium neue Energien gesammelt hatte.¹³⁹ „Das ist ganz schön dumm, aber es ist einfach eine gute Geschichte.“¹⁴⁰

Im Spätsommer 1984 beschließt die siebzehnjährige Punkerin Ulli, der Schule und des spießigen Lebens überdrüssig, mit ihrer Freundin Edith (Edi) ohne Pass, ohne Geld und ohne Gepäck nach Italien zu trampeln. In einem atemberaubenden Tempo erzählt Ulli Lust die zweimonatige Odyssee von Österreich über Verona nach Rom und über Neapel nach Palermo und wieder zurück. Die Geschichte behandelt einerseits die unbändige Freiheit, die diese beiden Mädchen erfahren: die Freude über die erfolgreiche Flucht über die grüne Grenze nach Italien, Ullis Erstaunen über ihr Glück, endlich die Peterskirche in Rom zu sehen und ein spontaner Clashkonzertbesuch. Kleine Glücksmomente finden sich in der

132 Schnackseln in Palermo kann gefährlich sein. Wie naiv kann man denn noch sein? In: NZZ. 2009. <http://www.nzz.ch/schnackseln-in-palermo-kann-gefaehrlich-sein-1.4016967> (7. März 2016).

133 Fanizadeh, Andreas: Scharia auf italienisch. Punkdrama als Autorencomic. In: taz.de. 2009. <http://www.taz.de/!5150443/> (7. März 2016).

134 Platthaus 2009.

135 Vgl. Sobel 2014.

136 Vgl. Platthaus 2009.

137 Vgl. Sobel 2014.

138 Platthaus 2009.

139 Vgl. ebd.

140 Ebd.

gesamten Graphic Novel. Andererseits macht die junge Ulli die Erfahrung, dass es bei den italienischen Männern nicht bei Freundlichkeiten bleibt, wenn sie um Geld bittet. Essen wird gegen Sex getauscht, damit hat Ulli, im Gegensatz zur nymphomanischen Edi, zusehends Probleme. Die dauernden sexuellen Belästigungen der Männer haben in Sizilien ihren Höhepunkt. Ulli wird dort vergewaltigt. Die beiden Mädchen kommen in Kontakt mit der Mafia, mit harten Drogen und Prostitution. Die Schande, von der Ulli Lust heute spricht, resultierte aus einer Lüge von Edi, die Ullis Eltern erzählte, dass Ulli drogensüchtig sei und als Sexarbeiterin in Italien arbeitete.

Ulli Lust erhielt aber nicht nur positive Kritik. Die Graphic Novel postuliere ein pauschales negatives Urteil über italienische Männer. Anstatt die Anklage allgemein gegen männliche Kriminelle zu stellen, tauchen problematische „rassistische Zuschreibung[en]“ im Comic auf. Mit Aussagen wie „In Sizilien seid ihr Freiwild. Dort bewachen die Brüder ihre Schwestern mit den Maschinengewehren. Sie sagen, Frauen sind von Natur aus schamlos. Man muss sie vor sich selbst schützen“¹⁴¹ werde ein negatives Image der gesamten männlichen Bevölkerung verbreitet.¹⁴² Dieser Vorwurf lässt sich jedoch entkräften. Es kommen durchaus Szenen in der Graphic Novel vor, in denen italienische Männer durchaus respektvoll mit den Mädchen umgehen¹⁴³ und in umgekehrter Weise auch Reisegefährten anderer Nationalitäten sexuelle Handlungen in unangemessener Weise von Ulli verlangen.¹⁴⁴

Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens handelt von ernsten und unangenehmen Themen. Trotzdem schafft es Ulli Lust durch ihre schonungslose Offenheit, die Leserschaft zu unterhalten. „Fast erstaunlich ist [...], dass die Geschichte im Grunde ziemlich witzig ist, auch wenn es nur selten Grund zum Lachen gibt.“¹⁴⁵ Durchaus humorvoll vervollständigt die erwachsene Comiczeichnerin einen Beitrag aus dem Reisetagebuch der siebzehnjährigen Ulli, der mit den Worten endet: „Wir fühlten uns wie die Abenteurer der Nation!!!“ mit „P.S.: und ohne Geographiekenntnisse“.¹⁴⁶

Dass Ulli Lust aus der Kultur der Comicroportage stammt, wurde im vorangegangenen Kapitel eingehend beleuchtet. Das macht sich auch im autobiografischen *Heute* bemerkbar. Platthaus berichtet von einer „Strenge“ Ulli Lusts, wenn sie in penibler linearer

141 Lust, *Heute*: 2009: 230/1, 2. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 4.

142 Vgl. Koopmann, Jan-Paul: Ulli Lust „Heute ist der letzte Tag...“. 2009.

<http://www.beatpunk.org/papier/ulli-lust-heute-ist-der-letzte-tag-vom-rest-deines-lebens/> (7. März 2016).

143 Beispielsweise Lust, *Heute*: 2009: 359/2.

144 Beispielsweise ebd. 223/6–12.

145 Koopmann 2009.

146 Lust, *Heute*: 2009: 57/6.

Weise von den zwei Monaten berichtet.¹⁴⁷ Ulli Lust betont den Wahrheitsgehalt ihrer Graphic Novel. Etwas müsse aber erfunden werden, denn man könne 24 Stunden nicht nacherzählen. Diesen Vorgang betrachtet sie aber nicht als Erfindung: „I skipped three days and I glued together things where there was something else in between but I tried to stick with the reality even if it was very uncomfortable and a repetitional risk for me, because I think that’s the better story.“¹⁴⁸ „Sie will erzählen, was genau passiert ist, weil es nichts Wichtigeres zu berichten gibt als das, was einen selbst geprägt hat.“¹⁴⁹ Ulli Lust recherchierte vor Ort in Neapel, Rom und Palermo für ihr Mammutprojekt und ließ sich Fotos von einem Freund vom Straßenleben in Palermo schicken.¹⁵⁰ Nicht nur die zeitliche und örtliche Präzision lässt *Heute* in die Nähe einer Comicroportage rücken, sondern auch der strenge subjektive Blickwinkel, den Ulli Lust, bis auf wenige Ausnahmen, nie verlässt. „[...]“, nur ganz selten bricht Lust ihren reportagehaften, dabei überaus poetischen Naturalismus auf.“¹⁵¹

Im Gegensatz zum politisch motivierten *Persepolis* von Marjane Satrapi verfolgt *Heute* keine Ideologien.¹⁵² „Heute [...] ist eine harte Geschichte, die viele Fragen aufwirft, keine davon beantwortet und das vermutlich auch nie vorgehabt hat.“¹⁵³ Weiters verläuft *Persepolis* nach „dramaturgischen Gesichtspunkten“¹⁵⁴ (hier ist der Inhalt der Form untergeordnet), während *Heute* streng chronologisch erzählt.¹⁵⁵

Gemäß dem Motto von Monotagari steht das Erzählen trotz des starken dokumentarischen Charakters in *Heute* im Mittelpunkt.¹⁵⁶ Der Inhalt ist der Form übergeordnet. Deswegen zeichnete, laut Platthaus, Lust die ersten Kapitel um. Die Comiczeichnerin verwendete für die ersten Kapitel von *Heute* Pinsel und Tusche.¹⁵⁷ Weil die glatten Zeichnungen aber nicht mehr zum Inhalt passten und Lust mit Ablehnungen durch Verlage konfrontiert wurde, wechselte sie zum rauerem Strich des Bleistifts. Es

147 Vgl. Platthaus 2009.

148 Sobel 2014.

149 Platthaus 2009.

150 Vgl. Sobel 2014.

151 Wolking, Thomas: Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens. In: Falter 3/2010. <https://shop.falter.at/detail/9783939080367> (7. März 2016)

152 Vgl. Platthaus 2009.

153 Koopmann 2009.

154 Platthaus 2009.

155 Vgl. Ebd.

156 Vgl. Koopmann 2009, Platthaus 2009, Reiterer, Martin: Ulli Lust: Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens. In: Springerin 1/2010. http://www.springerin.at/dyn/heft_text.php?textid=2327&lang=de (7. März 2016).

157 Ein Auszug der ursprünglichen Form mit Pinsel und Tusche ist auf <http://www.tcj.com/the-ulli-lust-interview/> (26. April 2016) zu sehen. Ebenso veröffentlichte der amerikanische Comicverlag Fantagraphics mit Herausgabe der englischen Edition von *Heute* ein Minicomic als Bonus mit den ersten Kapiteln der Tuschezeichnungen.

handelte sich hier um 80 Seiten¹⁵⁸, die Ulli Lust, diesmal nur mit Bleistift, nachzeichnete, da Tusche nicht entfernt werden kann.¹⁵⁹ Sie stellte die Graphic Novel kapitelweise auf electrocomics, wo es heute noch in der nachbearbeiteten Version und ohne grün unterlegter Farbe zum Downloaden zur Verfügung steht. Schließlich war der avant Verlag bereit, eine Printausgabe nach einer nochmaligen Neubearbeitung zu veröffentlichen.¹⁶⁰

3.2.2 Struktur, Themen/Motive und Intertextualität/-medialität

Strukturell wird *Heute* von 20 Kapiteln bestimmt, wobei eine Seite ohne Kapitelbezeichnung als Einführung in die Erzählung dient und die Graphic Novel mit einem Anhang endet. Die Überschriften der Kapitel bestehen jeweils aus einem Symbol (z.B.: der Mond) und einer Kapitelüberschrift („I. der Sommer“¹⁶¹). Die Schlussequenz (Rückkehr nach Österreich und das Wiedersehen mit ihren Eltern) vor dem Anhang der Graphic Novel reiht sich nicht mehr nahtlos in die vorhergehende Grundstruktur der Abschnitte ein. Stattdessen setzt Lust andere Werkzeuge ein, um kurze abgeschlossene Erzählepisoden visuell voneinander zu trennen. Ein Kapitelblatt mit Symbol, aber ohne Bezeichnung¹⁶², beispielsweise, oder nummerierte weiße Seiten¹⁶³, die in einem Fall nur drei Panels am linken unteren Rand zeigt¹⁶⁴, unterbrechen den in der Graphic Novel sonst streng vorherrschenden chronologischen Ablauf. Hier wird ein bruchstückhaftes Erinnern widergespiegelt. Das erkennt man an einem kurzen Auftritt einer heterodiegetischen Stimme zwischen zwei solcher ungewöhnlichen Kapitelunterteilungen.¹⁶⁵ Es ist naheliegend, dass mit solch einer Unterbrechung der Narration das Lesepublikum mit Informationen versorgt werden soll, die für den weiteren Verlauf der Erzählung einen wichtigen Beitrag leisten.

Hochreiter konstatiert hinsichtlich der Strukturierung eine Korrelation zwischen Tarotkarten und der Aufbereitung der Kapitelunterteilungen. Ihr zufolge lehnt sich Lust an Bezeichnungen und Symbole häufiger Tarotdecks an, ohne sie einfach zu kopieren. Die Tarotkarte des Narrens weist frappierende Ähnlichkeit mit „Kapitel XVIII. der Joker“¹⁶⁶ auf, darin sieht die Autorin einen Hinweis auf eine Heldenreise, von der der Held/die Heldin mit neuen Erkenntnissen und erleuchtetem Wissen zurückkehrt. Obwohl die Heldinnen Ulli

158 Vgl. Sobel 2014.

159 Vgl. Platthaus 2009.

160 Vgl. Sobel 2014.

161 Lust, *Heute*: 2009: 8.

162 Ebd. 435.

163 Ebd. 444.

164 Ebd. 441.

165 Auf diese spezielle Sequenz wird in Kapitel 6.1.2.2 Narration eingegangen.

166 Lust, *Heute*: 2009: 402.

und Edi von *Heute* eine Reise voller gefährlicher Abenteuer unternehmen, kann eine „Vervollkommnung“ der beiden Punkmädchen allerdings nicht festgestellt werden.¹⁶⁷ Anfänglich verheißungsvolle Titel wie „Der Plan“ (Kapitel III.)¹⁶⁸ oder Kapitel V. „das Wilde Leben“¹⁶⁹ wandeln sich im Laufe der Graphic Novel in „die neue Familie“¹⁷⁰ (das Symbol der Krake als unzweifelhafter Hinweis auf die Mafia in Kapitel XV) oder „die Verlorenen“ (Kapitel XIX)¹⁷¹. Eine eindeutige Tendenz zu einem Abstieg der Mädchen, obwohl das Abschlusskapitel XX. „die Auferstehung“¹⁷² ein positives Ende impliziert. Letztendlich wird aber auch diese Erwartung nicht erfüllt.

Ulli Lust [...] führt mit dem Tarot eine erkenntnistheoretische und interpretatorische Dimension ein, die grundlegende Fragen evoziert: Wer erzählt? In welche zeitliche Richtung wird erzählt? In die Zukunft oder aus der Zukunft? Vorausdeutend oder rückblickend? Wie sehr voraussehbar oder ‚vorbestimmt‘ ist diese Erzählung?¹⁷³

Die Ambivalenz der Autobiografie – das Spannungsverhältnis zwischen dem erzählenden und dem erlebenden Ich – wird im Tarot als „Lese- oder Verstehensfigur“ sichtbar. Das ambivalente Tarotspiel fungiert gleichzeitig als Ordnungs- und Verwirrungsprinzip.¹⁷⁴

Ein weiteres Strukturmerkmal in *Heute* betrifft eine stringente Kohärenz zwischen Kapitelüberschriften und Inhalt. Einerseits nimmt der Inhalt der Erzählung ganz gezielt und geradlinig Bezug auf das Symbol auf dem Kapitelblatt, andererseits werden Erwartungen des Lesepublikums geradezu in die Irre geleitet oder schlichtweg enttäuscht. Hochreiter merkt diesbezüglich an: „Bild/Symbol und Bezeichnung fallen bei Ulli Lust auseinander, werden umgeordnet, erhalten andere oder zusätzliche Bedeutungsdimensionen.“¹⁷⁵

Kapitel „X. die Zugvögel“¹⁷⁶ bezieht sich offensichtlich auf nicht sesshafte Menschen, denen Ulli in diesem Abschnitt begegnet. Darüber hinaus korrespondieren die gezeichneten Vögel auf dem Kapitelblatt mit einer Illustration von Zugvögeln in einem Panel.¹⁷⁷ Ähnlich verhält es sich mit dem Kapitelblatt „XIX. die Verlorenen“¹⁷⁸, begleitet von einer Abbildung eines Messers. Einerseits nimmt das Kapitel konkret Bezug auf eine Messerwunde von Frankie, den Ulli aus den Augen „verloren“ hat und sich in diesem

167 Vgl. Hochreiter 2014: 246–248.

168 Lust, *Heute*: 2009: 48.

169 Ebd. 72.

170 Ebd. 318.

171 Lust, *Heute*: 2009: 413.

172 Ebd. 433.

173 Ebd. 248.

174 Ebd. 248–249.

175 Hochreiter 2014: 248.

176 Lust, *Heute*: 2009: 200.

177 Ebd. 209/5.

178 Ebd. 413.

Abschnitt von ihm verabschiedet. Andererseits wird ein Gefühl des allgemeinen „Verlorenseins“ der Figuren in tristen Situationen vermittelt.

Eine Deutungsumkehr findet indessen in Kapitel VI. statt: „die Eroberung“.¹⁷⁹ Es sind aber nicht die Protagonistinnen, die die Berge bezwingen bzw. erobern, sondern „[i]m Lust'schen Tarot ist ‚die Eroberung‘ ein sarkastischer Euphemismus für den Übergriff, den sich Männer einfach erlauben.“¹⁸⁰ Der beginnende Wassertropfen des Kapitels XX. („die Auferstehung“¹⁸¹) nimmt ebenfalls mit dem Inhalt eine interessante Verbindung auf. Er korrespondiert mit einem tropfenden Wasserhahn auf der Toilette, in der sich Ulli irrtümlich für ein bis zwei Stunden einsperrt. Diese Szene markiert einen Wendepunkt in der Graphic Novel (obwohl nur aus einer Seite bestehend), da die Protagonistin in Folge dieses Ereignisses die Entscheidung fällt, ihre Reise abubrechen und nach Wien zurückzukehren. Aber rückdeutend kann die Wassermetaphorik durchaus Bezug auf die erfolgreiche sexuelle Befriedigung Ullis durch Andreas nehmen.¹⁸²

Kohäsive Werkzeuge, die mehrere Kapitel umfassen, finden sich, im Gegensatz zu *Flughunde*, in *Heute* selten. Eine Ausnahme bildet ein Panel – mit divergierendem Textinhalt – worauf Edi abgebildet ist, das an zwei Stellen im Buch vorkommt. Die erste Verwendung vermittelt Freundschaft zwischen Edi und Ulli¹⁸³, in der Fassung der Schlusssequenz hingegen transportiert dasselbe Panel¹⁸⁴ Verrat und Enttäuschung, als Ulli von ihren Eltern erfährt, dass Edi ihre eigene Heroinsucht und Prostitution Ulli angelastet hat.

Eine wesentliche Rolle verkörpern außerdem die in die Autobiografie eingearbeiteten Authentizitätsmaterialien.¹⁸⁵ Die Erzählung beginnt mit zwei Tagebucheintragungen und endet mit einem Anhang, der Fotos von Ullis Freunden, Notizen, Zeitungsausschnitte und wiederum Auszüge aus Ullis persönlichen Aufzeichnungen beinhaltet. Besonders die ersten Kapitel der Graphic Novel werden von Signalen der Authentizität durchzogen und unterstreichen, kommentieren oder begleiten inhaltliche Bezüge. Wenn Ulli beispielsweise mit ihrer Mutter über ihre derzeitige berufliche und schulische Situation ein telefonisches Streitgespräch führt, unterlegt Lust hier ein frühes Foto aus ihren Kindertagen, das die

179 Lust, *Heute*: 2009: 93.

180 Hochreiter 2014: 253.

181 Lust, *Heute*: 2009: 433.

182 Ebd. 428–429.

183 Ebd. 329/7.

184 Ebd. 447/6.

185 Baráková setzt sich intensiv mit autobiografischen und Faktualität signalisierenden Elementen in *Heute* auseinander: Baráková 2013: 32–37.

kleine Ulli, ihre Geschwister und entweder ihre Mutter oder Großmutter im Dirndl zeigt.¹⁸⁶ Der Kommentar nimmt Bezug auf eine katholische Gesinnung ihrer Familie in ländlicher Umgebung und betont ganz gezielt den Unterschied zu Ullis gewähltem Lebensstil als Punkerin in Wien. Laut Baráková nehmen die faktentragenden Beweise im Laufe der ersten zwei Kapitel der Graphic Novel ab, weil der Beweis der Authentizität schon erbracht wurde. Stattdessen findet eine stärkere indirekte Integration des Reisetagebuchs in die Erzählung statt.¹⁸⁷ Dann werden beispielsweise großflächige Panels mit Teilen eines Briefes montiert.¹⁸⁸

Mit der Namensgleichheit von Autorin und Protagonistin („Ulli“) und den zuvor angeführten zahlreichen Originalbelegen wird ein Anspruch der Authentizität in der Graphic Novel erhoben. Gleichmaßen wird *Heute* von „Fiktionalitätssignale[n]“¹⁸⁹ bestimmt, die „zur Distanz zum Autobiografischen beitragen [...]“. ¹⁹⁰ Hochreiter erkennt solche Signale in der Parallelität von handschriftlichen Tagebucheintragungen und deren maschinenschriftliche Reinschrift, die eine Distanz zwischen „autographer und subject“ erzeugt.¹⁹¹ Das Phänomen der Distanz zwischen erlebendem Ich und dem erzählendem Ich in *Heute* wird in Kapitel 6.1.2.2 Narration bei *Heute* eingehend erläutert.

Eingebettet in die Autobiografie entfaltet der Comic eine Reihe thematischer Landschaften aus der Mitte der 1980er-Jahre, skizziert Elemente einer Jugend- und Punkkultur zwischen Wien und Rom/Palermo, fängt die angespannte Atmosphäre im ‚Krieg‘ gegen die sizilianische Mafia ein [...] oder entmystifiziert das romantische Klischee des italienischen Liebhabers.¹⁹²

Das beherrschende Thema der Graphic Novel ist die patriarchalische Einstellung der (italienischen) Männer zu Frauen und auf welche Weise die zwei Punkmädchen aus Wien damit umgehen. Der Leser/die Leserin wird gleich zu Beginn von *Heute* damit konfrontiert: Ulli wird in einer Disco in Wien brüsk nach einer Oralbefriedigung gefragt, die Ulli mit einer lakonischen Antwort ablehnt.¹⁹³ Auch der Paratext auf der Rückseite des Comic-Romans zielt auf diese Thematik ab: „Eine Frau alleine...? Sie muss eine Hure sein!“ Während ihrer Reise durch Italien und speziell je südlicher sie kommt, werden die anfangs noch als schmeichelhaft empfundenen Avancen für Ulli eine regelrechte Plage. Zudem ergibt sich bald ein Arrangement zwischen den italienischen Männern und den Punkmädchen: Für

186 Lust, *Heute*: 2009: 12.

187 Vgl. Baráková 2013: 34–35.

188 Lust, *Heute*: 2009: 104–105.

189 Hochreiter 2014: 243.

190 Ebd. 243.

191 Vgl. ebd. 244.

192 Reiterer 2010.

193 Lust, *Heute*: 2009: 7/7–9.

Kost und Logis werden sexuelle Gegenleistungen erwartet. Es ist die Lebenseinstellung der Teenager, die sich mit Schnorren und Betteln ihre Reise finanzieren, und die selbstverständliche Verfügung der Männer über alleinstehende bzw. alleinreisende Frauen, die Ulli in prekäre und gefährliche Situationen bringen. Ullis Bekannter Andreas fungiert als Sprachrohr für die gesellschaftlich akzeptierte Doppelmoral in Sizilien in der Graphic Novel:

Die Itaker sind alle notgeil. In diesem Land regiert noch der Mythos der Jungfräulichkeit. Die Frau ist heilig! Heilige Mutter Maria! [...]. [...] Sie stürzen sich auf die Touristinnen, um billig an einen Fick zu kommen. Sie denken, eine Ausländerin muss man nur zu einem Teller Spaghetti einladen... .¹⁹⁴

Ulli Lust experimentiert mit einer breiten Palette an visuellen Möglichkeiten, um diese ständigen sexuellen Anzüglichkeiten darzustellen. Die Panels fokussieren die Blicke und Augen der Männer, bis diese schließlich zu Händen und Armen mutieren, die Ulli am Körper berühren. Männer verwandeln sich in schleimige Kraken, die sie zu erdrücken scheinen. Männliche Aggressivität und Begierde wird in *Heute* durch Tiere symbolisiert. Diese Tiersymbolik drückt eine gefährliche, gar bestialische Lust nach Sex aus.¹⁹⁵ Als Ulli in einer Strandbaracke vergewaltigt wird¹⁹⁶, fällt der Täter in der Gestalt eines Wolfes knurrend über sie her.¹⁹⁷ Generell sind es Hunde, die im Comic-Roman mit degradierenden Aussagen und Einstellungen über Frauen der italienischen Männer in Verbindung stehen. Sie dienen als Vorausdeutungen für gefährliche Situationen, in denen die Mädchen naiv hineinschlittern. In einer Panelsequenz¹⁹⁸, beispielsweise, versucht Edi Ulli dazu zu überreden, mit ihr in Paolos Strandhaus zu ziehen. Ulli bevorzugt anfangs noch ihre Unabhängigkeit, weil sie erfahrungsgemäß den Kost-Logis-Sex Deal wittert. Während des gesamten Gesprächs tauchen immer wieder Hunde auf. Schlussendlich gibt Ulli nach und die Vorahnung, angezeigt durch die Darstellung von streunenden Hunden, erfüllt sich tatsächlich. Ullis Entscheidung endet in körperlichen und existenziellen Bedrohungen, aus denen die beiden Teenager nur knapp entkommen.

Der Kampf zwischen Freiheit und Gebundenheit, Angst, Ohnmacht, Verrat und, wie schon eingangs erwähnt, die sizilianische Mafia und die Punkerszene sind die Themen, um welche *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* kreist. Im Großen und Ganzen dominieren ernste Themen die autobiografische Graphic Novel. Doch Ulli Lusts

194 Lust, *Heute*: 2009: 166/2–4.

195 Vgl. Baráková 2013: 50.

196 Lust, *Heute*: 2009: 235–241.

197 Baráková untersuchte die Vergewaltigungsszene auf ihre Symbolik (Baráková 213: 52–53). Hochreiter analysierte diese Szene auf Genre und Affekt (Hochreiter 2014: 251–254).

198 Lust, *Heute*: 2009: 360–361.

selbstironische und offene Berichterstattung durchbricht diese Ernsthaftigkeit in *Heute* und lässt die Leserschaft des Öfteren schmunzeln: Guido spricht Ullis „unweibliche“ Sitzhaltung an: „Eine Frau sitzt nicht so. Eine Frau muss auf ihre Ehre achten.“ Ullis schlagfertige Entgegnung (auf Italienisch): „Guido, wir nicht in Mittelalter. Ich sitzen wie ich will. Meine Ehre nicht zwischen meine Beine.“¹⁹⁹

Laut Hochreiter bieten sich besonders die Paratexte der Graphic Novel für intertextuelle Bezüge an. Das betrifft den Titel *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* und den Klappentext auf der Rückseite des Buchs.²⁰⁰

Der auffällige Titel – in großen weißen Lettern auf rotem Hintergrund – begleitet von den dunkel geschminkten Augen der 17-jährigen Ulli verweist auf das Lebensmotto der Hauptfigur. Hochreiter zieht Parallelen zu psychologischen Ratgeberbüchern oder (Horror)Filmen, die ähnliche Titel tragen. Das bedrohliche „du“ im Titel korrespondiere mit den offenen Augen, die den Betrachter/die Betrachterin zu verfolgen scheinen. Dadurch werde Angst transportiert; Angst, die die Hauptprotagonistin als Kind hatte, als ihre kleine Schwester starb.²⁰¹ In einer Rückschau erfährt das Lesepublikum von einem Pakt Ullis mit Gott, der sie jeden Tag bis zu ihrem 18. Geburtstag aufwachen lassen soll.²⁰² Diese Episode erzählt die jugendliche Ulli kurz nach ihrem 17. Geburtstag ihrer Freundin Edi. Das tatsächliche „du“ im Titel bezieht sich auf eine Frage, die Ulli Edi stellt: „Was würdest du mit deiner Zeit anfangen, wenn du wüsstest, heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens?“²⁰³

Der Titel als „Genre-Montage“ spielt lustvoll mit den Erwartungen des Lesers/der Leserin. Nicht nur, dass es sich bei *Heute* weder um einen Horrorfilm noch um einen Esoterikratgeber handelt²⁰⁴, sondern der Titel evoziere darüber hinaus „eine verlockende Sorglosigkeit“, die sich schnell im Laufe der Graphic Novel verflüchtigt.²⁰⁵ Die anarchistische Lebensweisheit der Punkerin Ulli korrespondiert mit den in Graffiti-Stil gemalten weißen Lettern, die illegal auf Häuserwänden gesprüht werden. In dieser Hinsicht wird der Titel den Lektüreerwartungen gerecht.

199 Lust, *Heute*: 2009: 266/4–5.

200 Vgl. Hochreiter 2014: 240–243.

201 Ebd. 241.

202 Lust, *Heute*: 2009: 68–69.

203 Ebd. 71/1.

204 Vgl. Hochreiter 2014: 242.

205 Kettner, Fabian: Coming of Age in an Age of Quarrel. Die Sozialisationsinstanz Punk in drei Graphic Novels. In: *literaturkritik* 8/2010. http://www.literaturkritik.de/public/rezension.php?rez_id=14574 (7. März 2016).

An ältere Helden- und Abenteuerromane wie etwa Grimmelshausens *Simplicissimus* erinnert der Klappentext auf der Rückseite der Graphic Novel.²⁰⁶

Bericht von der heldenmütigen Reise zweier Punk-Mädchen aus Wien im Jahre 1984. Wie sie bis nach Sizilien gelangten, manchem Unhold begegneten, und was ihnen dabei widerfuhr. Wie sie ganz unten waren und trotzdem immer weiter wollten.

Laut Baráková stammt dieser Text vermutlich von der Comicautorin selbst.²⁰⁷ Meines Erachtens fußt diese Annahme auf zwei Gründen. Erstens neben dem bereits öfters erwähnten Spiel mit den Lektüreerwartungen würde sich diese Textparodie nahtlos in die offensichtlichen Intentionen der Comicautorin einreihen. Zweitens sind grobe Stilunterschiede zu einer Zusammenfassung am hinteren Einschlagband erkennbar, die üblicherweise vom Verlag verfasst wird. („Die Autorin berichtet [...]).

Weitere verdichtete intertextuelle Bezüge finden sich wieder auf der paratextuellen Ebene. Ulli Lust montiert im Anhang Briefe, Fotos, Notizen, Zeitungsausschnitte und ergänzende Erläuterungen über Ereignisse, die während der Geschichte auftauchen. Hier legt die Comicautorin einen Schwerpunkt auf den Kampf gegen die sizilianische Mafia. Sie erläutert den historischen Hintergrund hierfür, beschreibt die heutige politische Situation und legt einen Zeitungsausschnitt vom 12.12. 1984 bei. Laut Baráková soll durch den Anhang die Faktualität des Comic-Romans betont werden.²⁰⁸

Referenzen auf die griechische und deutsche Mythologie und auf das Neue Testament finden sich indessen in der eigentlichen Graphic Novel. In einem kurzen Moment der Euphorie fühlt sich Ulli „[...] [s]tark wie Siegfried nach seinem Bad im Drachenblut.“²⁰⁹ Als sie sich im WC einsperrt, vergleicht sie sich mit Odysseus: „Der Abstieg des Helden in die Unterwelt.“²¹⁰

Ulli Lust betont ihr katholisches Elternhaus, indem sie vermehrt christliche Zeichen in den Panels einarbeitet. In einer kurzen Sequenz von sieben Seiten finden sich nicht weniger als drei Beispiele: ein Kreuz mit Palmenzweig in der elterlichen Wohnung²¹¹, ein weiteres am Rückspiegel im Auto bei ihrer Abholung von den Eltern an der österreichischen Grenze²¹² oder auch das 3-Könige-Zeichen am Türrahmen²¹³. Zusätzlich erfährt der

206 Vgl. Baráková 2013: 31 und Hochreiter 2014: 242.

207 Vgl. Baráková 2013: 31.

208 Vgl. ebd. 35.

209 Lust, Heute: 2009: 416/4.

210 Ebd. 432/8.

211 Ebd. 442/9.

212 Ebd. 447/3, 5, 9.

213 Ebd. 448/3, 8, 12.

Leser/die Leserin über rege aktive Mitarbeit der Mutter in der Pfarrgemeinde²¹⁴, sodass kein Erstaunen beim Lesepublikum eintritt, wenn die Hauptprotagonistin den Heiligen Franziskus von Assisi zitiert: „Seht die Vögel im Walde, sie säen nicht und sie ernten nicht, aber ... zu fressen finden sie doch.“²¹⁵

3.3 *Flughunde*

3.3.1 Rezeptive Kritik

Der renommierte Suhrkamp Verlag begann 2011, sein Sortiment auch auf Literatur-Comics²¹⁶ auszuweiten. Den Anfang machten zwei Nicolas-Mahler-Comicadaptionen: *Alte Meister* (2011) nach Thomas Bernhard und *Alice in Sussex* (2013) nach Lewis Carroll und H.C.Artmann.²¹⁷ Nach einer Anfrage von Andreas Platthaus, dem Herausgeber dieser Suhrkampreihe, wählte Ulli Lust Marcel Beyers *Flughunde* (1995). „Der Text hat in mir starke Bilder hervorgerufen“.²¹⁸ Weitere Kriterien für ihre Wahl waren aber auch eine weibliche Hauptfigur und ihr bekannte Schauplätze. Durch ihre Recherche für *Schulaufsätze von Berliner Kindern über das Jahr 1945* (2003)²¹⁹ ist sie mit diesem Stoff vertraut.²²⁰

Ulli Lusts „[...]kongeniale Adaption [...] erweist der literarischen Vorlage [...] alle Ehre und hebt sie zugleich auf eine neue Stufe.“²²¹ Der Hauptteil des Comic-Romans umfasst den Zeitraum zwischen 1940 und 1945 während des Nationalsozialismus in Deutschland. Die zu Anfang achtjährige Helga, die älteste Tochter des Propagandaministers Joseph Goebbels, und der Akustik-Ingenieur Hermann Karnau stehen als kontrastierende Erzählstimmen gegenüber. Obwohl die Erzählung auf realen Personen beruht – Hermann Karnau war tatsächlich ein Wachmann im Berliner Führerbunker, ist *Flughunde* (1995) kein

214 Lust, Heute: 2009: 12.

215 Ebd. 61/2-3.

216 Schmitz-Emans bezieht den Begriff Literatur-Comics auf grafische Erzählungen, wenn sie dezidiert auf literarische Werke basieren. Schmitz-Emans, Monika: Literatur-Comics zwischen Adaptation und kreativer Transformation. In: Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Hrsg. von Ditschke, Stephan, Katerina Kroucheva und Daniel Stein. Bielefeld: transcript 2009. S. 281–308, hier: S. 283.

217 Huber, Christoph: "Flughunde": Brüllend in den Untergang. In: Die Presse.com. 2013. http://diepresse.com/home/kultur/literatur/1429347/Flughunde_Brullend-in-den-Untergang (7. März 2016).

218 Dulle, Philip: Ulli Lusts NS-Graphic-Novel "Flughunde". In: profil.at. 2013a. <http://www.profil.at/home/ulli-lust-flughunde-ulli-lusts-ns-graphic-novel-flughunde-358739> (7. März 2016).

219 http://www.electrocomics.com/ebook_unterseiten/kinderimkrieg.htm (7. März 2016).

220 Gradwohl (SRF): 2013.

221 Törne von, Lars: Flüstern und Schreien. In: Der Tagesspiegel. 2013. <http://www.tagesspiegel.de/kultur/comics/graphic-novel-fluestern-und-schreien/8061146.html> (7. März 2016).

dokumentarisches Werk.²²² Der Skeptiker Karnau beginnt seine Karriere im Dritten Reich als Tontechniker für Großkundgebungen der Nazis, mutiert aber im Laufe der Erzählung zu einem aktiven Mitläufer des Regimes. Besessen von Stimmen, Schall, Lauten und Geräuschen versucht er durch Tonträgeraufnahmen den „Urlaut“ von Lebewesen zu entdecken. Letztendlich beteiligt er sich als Forschungsleiter an grausamen Versuchen an Häftlingen, um ihren Artikulationsapparat operativ für die arische deutsche Sprache zu verändern. Hermann Karnau freundet sich mit Helga Goebbels an, die im Laufe des Romans den Irrsinn des Regimes und des Krieges, aber auch das ambivalente Verhalten der Erwachsenen kritisch reflektiert. Letzte Zusammenkünfte finden im Führerbunker statt, wo Karnau noch die Stimme von Adolf Hitler aufnimmt. Durch Vergiftung kommen die Goebbelskinder dort ums Leben. Der Faden der Erzählung wird wieder in den 1990ern aufgenommen, wo ein Schallarchiv mit Operationsraum und die Akte des Wachmanns Hermann Karnau gefunden werden. Während dieser Zeit entdeckt Karnau Plattenaufnahmen mit den Stimmen der Kinder kurz vor ihrem Tod und versucht mit Hilfe von Zeugenaussagen den Tathergang der Vergiftung zu ermitteln. Aufgrund eines von ihm heimlich angebrachten Aufnahmegeräts wird Karnau Zeuge vom unmittelbaren Tod Helga Goebbels und ihrer Geschwister. Mit diesen Worten endet die Graphic Novel:

Es herrscht absolute Stille, obwohl die Nadel noch immer in der Rille liegt.²²³

Marcel Beyer ist ein vielfach ausgezeichnete Autor, dessen Roman *Flughunde* (1995) in 14 Sprachen übersetzt wurde. Ulli Lusts Adaption *Flughunde* (2013) wurde von der deutschsprachigen Presse positiv aufgenommen: „Lusts kongeniale Adaption [...] erweist der literarischen Vorlage – in der der Schall von großer Bedeutung ist – alle Ehre und hebt sie zugleich auf eine neue Stufe.“²²⁴ „Lusts Versuch schließt durchaus an Art Spiegelmans Holocaust-Buch ‚Maus‘ an, mit dem Comics breiter als ernsthafte Kunst anerkannt wurden.“²²⁵ „Die aus Wien stammende Comiczeichnerin Ulli Lust hat den Roman ‚Flughunde‘ in eine bestürzend virtuose Graphic Novel verwandelt.“²²⁶ Die Comicadaption von Ulli Lust wurde 2014 für den *Max-und-Moritz-Preis* nominiert.

Ulli Lust übernahm die grobe Struktur der Vorlage und fügte ihrer Graphic Novel ganze Textblöcke des Romans ein (z.B.: Karnaus-Monologe), um, wie sie in einem Interview

222 Gradwohl (SRF): 2013, Mader, Barbara: Ulli Lust: "Ich schlachte deinen Text". In: Kurier.at. 2014.
<http://kurier.at/kultur/literatur/ulli-lust-ich-schlachte-deinen-text/73.805.833> (7. März 2016).

223 Lust, *Flughunde*: 2013: 364/3.

224 Törne von: 2013.

225 Huber 2013.

226 Dulle 2013a.

anmerkt, „die Charaktere der Figuren nicht zu verfälschen“²²⁷. Andererseits integrierte sie Neues oder veränderte Sachverhalte, wenn ihr etwas nicht logisch erschien.²²⁸ Marcel Beyer ließ Ulli Lust in dieser Sache freie Hand.²²⁹ Die Comiczeichnerin kommentiert ihren Adaptionsprozess folgendermaßen:

Werktreue ist unwichtig. Der Comic muss als eigenständiges Werk funktionieren, man kann nicht einfach den Text in Bilder übersetzen und dieselbe Wirkung erzielen. [...] Comic besteht aus Text und Bild, der Text des Romans ist mein Arbeitsmaterial, ich habe ihn neu arrangiert.²³⁰

Beispielsweise verbringen in Beyers Roman die Goebbelskinder aufgrund einer weiteren Niederkunft Magda Goebbels einige Zeit in Hermann Karnauss Wohnung. In Lusts Graphic Novel kommt diese Szene nicht vor, da es ihr unglaublich erscheint, dass der mächtige Propagandaminister des Dritten Reichs seine Kindern in der Obhut eines Tontechnikers lässt. Der Comic-Roman stellt zusätzlich die Protagonistin Helga Goebbels in den Vordergrund, während Beyers Roman den beiden Erzählstimmen gleichwertige Stellung beimaß.²³¹ Das bringe auch die bewegende Geschichte der Kinder mehr in der Graphic Novel zur Geltung²³², was folgender Textauszug verdeutlicht: Als Helga allmählich ahnt, dass sie den Bunker nicht mehr verlassen wird, stellt sie bedrückt fest: „Ich werde nie ein Kind bekommen. Ich werde niemals heiraten. Niemand wird mich jemals küssen.“²³³

Schließlich hat Ulli Lust aus Beyers fein gefügtem Roman eine ästhetisch beeindruckende, zeichnerische Inszenierung geschaffen, die sich einerseits an die kunstvolle Struktur der Vorlage anschmiegt und andererseits mit subtilen comicspezifischen Mitteln ein singuläres Geflecht an Beziehungen auf der Text-Bild-Ebene erzeugt.²³⁴

Ulli Lust setzt diese „subtilen comicspezifischen Mitteln“²³⁵ geschickt bei der Visualisierung der inneren Monologe der beiden Hauptfiguren ein.²³⁶ Das Ungeheuerliche und Schreckliche findet in einer kunstvoll montierten und zentralen Parallelhandlung seinen Höhepunkt. Helga wird Zeuge der berüchtigten Berliner Sportpalastrede (1943) ihres

227 Gradwohl (SRF): 2013.

228 Vgl. ebd.

229 Vgl. Mader 2014.

230 Vgl. Dulle, Philip: Ulli Lust: „Kann alles als Comic erzählen.“ In: profil.at. 2013b.

<http://www.profil.at/home/flughunde-graphic-novel-ulli-lust-kann-comic-358398> (7. März 2016).

231 Vgl. Gradwohl (SRF): 2013.

232 Vgl. Heine, Matthias: Kindertotenlieder im Bunker. In: Die Welt. 2013.

http://www.welt.de/print/welt_kompakt/print_literatur/article115517557/Kindertotenlieder-im-Bunker.html (7. März 2013).

233 Lust, Flughunde: 2013: 302/2–4.

234 Reiterer, Martin: Imaginär im Führerbunker. In: Wiener Zeitung.at. 2013.

http://www.wienerzeitung.at/themen_channel/literatur/autoren/556283_Imaginaer-im-Fuehrerbunker.html (7. März 2016).

235 Ebd.

236 Siehe Kapitel 6.2.1 Die grafische Dimension.

Vaters, dessen Widersprüche sie durchschaut, gleichzeitig führt Karnau seine barbarischen Experimente am Kehlkopf eines Gefangenen durch. Der langsam panisch-werdenden Helga wie auch dem gemarterten Menschen geht regelrecht die Luft aus, sprachliche Ausrufe von Joseph Goebbels („Es muss wie ein Strom durch das deutsche Volk gehen!“²³⁷) werden mit Elektrostößen am Häftling parallel geschaltet.

Gerade diese unmittelbare und direkte Bildervermittlung seien eine große Stärke der Graphic Novel *Flughunde*.²³⁸ Beyers feine Nuancen der literarische Sprache im Roman gingen verloren²³⁹, im Gegenzug dazu werde aber das fragmentarische Erzählen in Beyers Roman, das viel offen lässt und Distanz schafft, durch den einfach gehaltenen Zeichenstrich und die überspitzte Darstellung der Figuren und dem damit einhergehenden direkten Zugang in Lusts Graphic Novel wieder ausgeglichen.²⁴⁰ Laut von Törne wirkt die „stärkere Nähe“ der Bilder und die damit verbundene Einbezogenheit des Lesepublikums am meisten bei der Figur Hermann Karnaus. Durch oftmaliges visuelles Darstellen der Figur entstehe jedes Mal eine Neudefinition, die in diesem Maße im rein schriftlichen Text nicht möglich ist.²⁴¹ Die Unmittelbarkeit der Bilder steht in krassem Unterschied zum eher neutralen Text. Ulli Lusts Zeichnungen seien „wenig naturalistisch“ und „[...] ihr auf die Akteure fokussierter karikierender und manchmal fast naiv anmutender Strich ermöglicht so einen beklemmenden Eindruck von der Banalität, aber auch der Lächerlichkeit des Bösen.“²⁴²

Die Thematik der Akustik beherrscht den Roman bzw. die Graphic Novel. Die Comiczeichnerin Ulli Lust beweist hier großes Können und setzt comicspezifische Instrumentarien wie onomatopoetische Soundwords geschickt und gezielt ein.

In ihrer Adaption von Marcel Beyers Roman „Flughunde“ breitet die Comiczeichnerin Ulli Lust ein reiches lautmalerisches Panoptikum aus, das das Repertoire dieser an Schallworten und Symbolen reichen Kunstform ausschöpft und zugleich auf beeindruckende Weise bereichert.²⁴³

Beyers Roman vermittle eine „schaurige Kakophonie“²⁴⁴. Laut Lust beschränkt sich ihr Comic aber nicht nur auf die Akustik des Krieges – der Dreh- und Angelpunkt des

237 Lust, *Flughunde*: 2013: 144/1.

238 Vgl. Dulle 2013a, Huber 2013.

239 Huber 2013.

240 Törne von: 2013

241 Ebd.

242 Lühge, Katja: Die Fratzen der Goebbelstöchter. In: taz.de. 2013. <http://www.taz.de/!5067637/> (7. März 2016).

243 Törne von: 2013

244 Lühge 2013.

Romans²⁴⁵ – sondern sie misst jedem Laut, jedem Geräusch und jeder Aussage gleich viel Bedeutung bei. Die Umrahmungen ihrer Sprechblasen und die Soundwords, die eben auch verschiedene Lautstärken visuell darstellen sollen, variieren von einem Flüstern bis zu Granaten- und Bombeneinschlägen. Dabei schafft sie kreative Soundwörter wie „RAT RAT RAT“, die die Motoren der Belüftungsanlage oder das Surren der Lichtenanlage („BZZZZT“) im Bunker lautlich darstellen sollen. Im Interview berichtet Lust von Missinterpretationen, die solche Neuschaffungen hervorrufen: Das immerwährende „RAT RAT“ im Führerbunker wurde irrtümlich als Maschinengewehrfeuer in Rezensionen gedeutet.²⁴⁶

Anstatt die Abscheulichkeiten des Krieges in realen Bildern darzustellen, versucht Ulli Lust subversiv an dieses Thema heranzutreten.²⁴⁷ In die anfangs noch wohlbehütete Welt der Goebbelskinder dringen der Krieg und die Gräueltaten des totalitären Regimes indirekt ein. Sie ahmen, beispielsweise, „Spontane Aktion“ nach, in der Juden auf offener Straße malträtirt und zu Putzarbeiten auf der Straße erniedrigt werden. In dieser Szene verändern sich die Gesichter der Kinder zu wütenden Fratzen mit riesigen Mündern, die in aggressiver Manier ihre Geschwister zum Schrubben des Teppichs antreiben.²⁴⁸ Ulli Lust setzt in solch dramaturgisch wichtigen Szenen bewusst kreativ-zeichnerische Akzente oder wendet sich der übertriebenen Karikatur zu.²⁴⁹

Die Farbgebung der Graphic Novel *Flughunde* ist ein weiterer Punkt, der sehr positiv von den Kritiken bewertet wurde.²⁵⁰ Ulli Lust unterlegt ihren Zeichnungen Farben, die ähnlich der Aquarellmalerei auch teilweise die Panelgrenzen sprengen. Sie setzt Farben als Begleitmusik und -temperatur der Erzählung ein.²⁵¹ Heine diagnostiziert eine „stringente Farbdramaturgie“, die der Hauptfigur vom Weg des Regimeskeptikers bis zum aktiven Täter folgt. Violett, Giftgrün und Grau sind die Farben, die die Szene auf der Sprachhygienekonferenz in Leipzig beherrschen, bei der Hermann Karnau seinen Weg zum Verbrecher beginnt. Diese Karriere führt ihn geradewegs in den Führerbunker. Die unterlegten Farben dort entsprechen genau derselben Farbkomposition wie in Leipzig.²⁵²

245 Vgl. Dulle, 2013b.

246 Vgl. N.N.: Bericht zur Lesung von Ulli Lust in Hannover im Herbst 2013.

<http://www.comicradioshow.com/Article4163.html>

247 Gradwohl (SRF): 2013.

248 Lust, *Flughunde*: 2013: 121/1–2.

249 Vgl. Törne von: 2013.

250 Kapitel 6.2.1 Die grafische Dimension in *Flughunde* setzt sich detaillierter mit der Farbgebung auseinander.

251 Vgl. Gradwohl (SRF): 2013.

252 Vgl. Heine 2013.

3.3.2 Struktur, Themen/Motive und Intertextualität/-medialität

Die Struktur von *Flughunde* wird von den in sich verschränkenden Erzählperspektiven von Hermann Karnau und Helga Goebbels dominiert. Die Graphic Novel besteht aus 6 Kapiteln, wobei eine kurze unbetitelte Vorgeschichte als Prolog fungiert und der letzte Abschnitt nur mit einer weißen Bildseite vom sechsten Kapitel abgetrennt wurde. Ulli Lust verwendet wie in *Heute* römische Ziffern als Nummerierung. Die Kapitelblätter werden von Illustrationen mit Soundwörtern begleitet, ein Signal für die besondere Bedeutung von Stimme, Schall und Geräusch in der Graphic Novel. Jeder Abschnitt widmet sich spezifisch einer Erzählperspektive, nur in Kapitel II., III. und VI. findet ein mehrmaliger Perspektivenwechsel statt, der im Fall vom zweiten Kapitel zehnmal auftritt. Kapitel IV. und VI., man beachte die Parallelität auch an den Ziffern, finden im Berliner Führerbunker wenige Tage vor dem Tod Hitlers statt. Im vierten Kapitel wechseln noch die Erzählinstanzen, während der sechste Abschnitt ausschließlich aus der Sicht von Helga erzählt wird. Ein zeitlicher und narrativer Bruch markiert Kapitel V., da die erzählte Zeit hier im Jahr 1992 (der Fund des Berliner Schallarchivs) ansetzt und plötzlich eine heterodiegetische Erzählinstanz auftaucht, die aber nach wenigen Seiten von Karnaus Stimme abgelöst wird. Die letzte Sequenz (Karnaus Stimme) knüpft zeitlich wieder an Kapitel V. an. Die schon in Kapitel 3.3.1 dieser Arbeit kurz angesprochene zentrale Parallelmontage nimmt ihren Verlauf im dritten Kapitel.

Im Gegensatz zum streng linear erzählten *Heute* setzt Ulli Lust nun kohäsive kapitelübergreifende Werkzeuge auf textueller und visueller Ebene in *Flughunde* ein, um die changierenden Zeit- und Erzählinstanzen ineinander auf eine Weise zu verweben, sodass ein zusammenhängendes Bild der Erzählung für den Leser/die Leserin entsteht. Karnaus heimliche Stimmaufnahmen der Goebbelskinder im Führerbunker in den letzten Tagen vor ihrer Ermordung, die er 1992 wiederentdeckt, dienen hier beispielsweise als Verknüpfungselemente. Der altgewordene Schalltechniker lauscht in Kapitel V einem Dialog der Goebbelskinder.²⁵³ Das tatsächliche Gespräch führen die Kinder aber erst im darauffolgenden Kapitel.²⁵⁴ Ebenso dienen Ereignisse und Vorfälle auf thematischer Ebene, die beide Protagonisten/Protagonistinnen wahrnehmen, als übergreifende Verknüpfung. „Der Hausherr ist nicht mehr in der Lage, das Rauchverbot zu überprüfen.“²⁵⁵ Diese lakonische Aussage tätigt Karnau nach dem Selbstmord Hitlers. Auch Helga, aber erst 100 Seiten später, bemerkt einen ungewöhnlichen Geruch: „Hier

253 Lust, *Flughunde*: 2013: 250/4.

254 Ebd. 303/4.

255 Ebd. 224/2.

riecht es anders als sonst. Hier wird wohl jetzt geraucht.“²⁵⁶ Ein eindrucksvolles Beispiel für die Verbindung der beiden Erzählperspektiven auf Bildebene demonstriert eine Abbildung eines schlafenden Soldaten: Der Schalltechniker²⁵⁷ wie auch Helga²⁵⁸ bemerken dieselbe schnarchende Person im grellen Licht des Bunkers.

Die Illustration am Cover zeigt Martha Goebbels, die ihrer Tochter Helga die Haare bürstet. Obwohl dieses Panel nicht in der Graphic Novel aufscheint, spannt es einen Bogen zum letzten Abschnitt von *Flughunde*. Hermann Karnau versucht in dieser Sequenz den Tathergang der Morde anhand seiner Tonaufnahmen an den Goebbelskindern nachzuvollziehen.²⁵⁹ Dabei stößt er auf einen Widerspruch zwischen dem Obduktionsbericht von Helgas Leiche, der von Zöpfen des Mädchens berichtet²⁶⁰, während Helga auf dem Totenfoto das Haar offen trägt.²⁶¹ Ein sichtlich verzweifelter Karnau, der im Führerbunker das Vertrauen von Helga gewinnt, stellt sich die Frage: „Wer hat der Leiche die Zöpfe entflochten?“²⁶² Das Bild am Titelblatt wie auch Karnaus Untersuchungen implizieren die Suche nach den tatsächlichen Beteiligten an Helgas Mord. War es nun Martha Goebbels, wie es das Cover vermuten lässt, oder ist die Annahme auf Basis der Tonbandaufnahmen berechtigt, dass Karnau selbst diese schreckliche Tat ausführte? Ulli Lust setzt hier gezielt eine narrative und visuell übergeordnete strukturelle Verbindung ein, die die familiär wirkende Illustration von Mutter und Tochter am Titelblatt ins Gegenteil verkehrt. Die Mutter, die das Haar ihrer Tochter so liebevoll bürstet, könnte auch – wie der letzte Abschnitt suggeriert – ihre Mörderin sein.

Das beherrschende Thema in *Flughunde* betrifft den Niedergang des Nationalsozialismus aus der Sicht einer anfangs noch naiven Helga Goebbels und von einem Skeptiker zum aktiven Täter mutierenden Hermann Karnau.

Im ersten Kapitel beobachtet das Leserpublikum noch die Effizienz des Terrorregimes beim Aufbau einer Großkundgebung, aber auch hier tauchen schon Zeichen des Untergangs des Dritten Reichs auf. Karnau beschreibt ironisch die rasierten Nacken der Hitlerjungen: „Gestoppeltes. Am Ziel wäre man wohl erst, wenn man sie auch noch kupieren könnte.“²⁶³ Gekoppelt an den Weg in den Untergang ist besonders die Erzählung der heranwachsenden Helga, die die Hypokrisie der Erwachsenen im Generellen und des

256 Lust, *Flughunde*: 2013: 325/1.

257 Ebd. 210/7,9.

258 Ebd. 295/3,4.

259 Ebd. 333–364.

260 Ebd. 355.

261 Ebd. 354.

262 Ebd. 355.

263 Ebd. 17/3.

Regimes im Besonderen allmählich durchschaut und trotz ihrer Erkenntnisse, aufgrund ihrer Solidarität zu ihrer Familie, sterben muss. Reiterer fasst Helgas Situation folgendermaßen zusammen:

Die Ritzen und Risse in ihrem privaten Reich nähren ein Misstrauen, das sie die Lüge in nächster Nähe und im Innersten des Systems erkennen lässt.²⁶⁴

Während der aufgeheizten Stimmung der Berliner Sportpalastrede wird sich Helga einer Doppelzüngigkeit bewusst, wenn ihr Vater von der Dekadenz von Heilbehandlungen während des Krieges spricht („... wo Leute sich herumräkeln und einander Gerüchte zutratschen“²⁶⁵), während ihre Mutter regelmäßig und für längere Zeitperioden auf Kur fuhr. Helga beginnt im Laufe der Graphic Novel zu ahnen, dass ihr eigenes Schicksal mit dem Zerfall des Nationalsozialismus zusammenhängt. In einer Rundfunkrede 1945, zum Beispiel, eröffnet Joseph Goebbels der Zuhörerschaft, dass sein Leben und das Leben seiner Familie im Falle einer Niederlage „keine Daseinsberechtigung mehr“²⁶⁶ hat. Helga begreift die möglichen Implikationen und stellt wenig später ernüchternd fest:

Mama muss doch wissen, dass sich die Kleinen fürchten und dass wir Großen merken, wie Mama lügt. Aber wir können ihr das nicht sagen, dann bekämen die Kleinen noch mehr Angst. Die dürfen nicht erfahren, was uns allen bevorsteht: Wir werden nicht mehr lange leben.²⁶⁷

Der Höhepunkt des Niedergangs des NS-Regimes markiert eine groteske Darstellung des nicht mehr zurechnungsfähigen Adolf Hitler im Führerbunker, dem Schokolade aus dem Mund tropft.²⁶⁸ Kurz vor seinem Tod nimmt nämlich dieser nur noch Gerichte mit Schokolade zu sich. Im Angesicht des damaligen Kriegselends eine ungeheuerliche Dekadenz der Eliten des Regimes, die auch von Joseph Goebbels bis zum bitteren Ende gelebt wird: Die letzte künstliche Bräunung seines Gesichts führt er noch kurz vor seinem Selbstmord durch.²⁶⁹

Als ein wichtiges Leitmotiv des gesamten Textes ist der Tod zu bezeichnen. In einer Sequenz, in der Realität und Traum verschwimmen, entdeckt eine jüngere Schwester Helgas, Holde, einen Totenkopfschwärmer, ihre Augenhöhlen selbst sind schwarz und unheimlich. Das kleine Mädchen schwärmt von langen Haaren, die sie aber aufgrund ihres frühen und gewaltsamen Todes nie besitzen wird.²⁷⁰ Gespräche ihrer Eltern über einen

264 Reiterer 2013.

265 Lust, Flughunde: 2013: 143/1.

266 Ebd. 184/6.

267 Ebd. 260/5–6.

268 Ebd. 213/9.

269 Ebd. 327/2–3.

270 Ebd. 72–73.

ominösen Werwolf Rundfunk lösen einen weiteren Albtraum Helgas aus, in dem Totenhunde die Kehle ihres schlafenden Opfers blutig zerbeißen.²⁷¹ Der Tod, ohnehin aufgrund des unmenschlichen Regimes eine latente Präsenz im Werk, dient in tierischer Form als Vorausdeutung für die Tode der Goebbelskinder.

Weitere Tiere, die Flughunde, referenzieren auf die Besessenheit eines Hermann Karnaus mit Stimmen, Geräuschen und dem Schall. Ihre diabolisch roten Augen nehmen Bezug auf seine bestialischen Stimmforschungsversuche an wehrlosen Häftlingen.²⁷² Der Niedergang des NS-Regimes verläuft mit Karnaus Desillusionierung, als er erfährt, dass es Töne gibt, die ein Mensch niemals hören kann.²⁷³ Sein ambitioniertes Ziel, eine Kartografie der Stimme anzufertigen, zerfällt regelrecht unter seinen Fingern und damit erübrigen sich seine bisherigen obskuren Anstrengungen, die ihn zum Handlanger der SS machten.

Marcel Beyers fiktive Erzählung *Flughunde* enthält zahlreiches dokumentarisches Material. Es kommen reale Personen darin vor (z.B.: Hermann Karnau, die Familie Goebbels, Prof. Joseph Gall oder Prof. Eduard Sievers²⁷⁴), aber auch dokumentarisch belegte Ereignisse (z.B.: die Berliner Sportpalastrede im Jahr 1943 oder die Goebbels-Rundfunkrede vom Februar 1945). Ulli Lust verstärkt nun den Authentizitätsgrad in ihrer Graphic Novel, indem sie – offensichtlich nach einer Recherche – diese historischen Fakten mit Bildmaterial unterlegt. Die Zeichnung des Totenfotos von Helga Goebbels in Lusts *Flughunde*²⁷⁵ weist eine frappierende Ähnlichkeit mit einem Internetfoto auf.²⁷⁶ Ein behandschuhter russischer Soldat hält den Kopf der toten Helga Goebbels in die Kamera. Nur ein Detail hat Ulli Lust verändert: das lange lockige Haar. Das Rätsel um Helgas Haar ist schon im Abschnitt 3.3.2 diskutiert worden. Eine weitere intermediale Referenz betrifft die Illustration eines Fotos in Martha Goebbels Schlafzimmer²⁷⁷. In diesem Fall handelt es sich um eine reale Fotografie, die Adolf Hitler, Joseph und Martha Goebbels und drei ihrer Kinder (darunter Helga) abbildet.²⁷⁸

Die Abbildungen der realen Personen in der Graphic Novel nehmen eindeutig Bezug auf das tatsächliche Aussehen dieser Menschen, jedoch verleiht Ulli Lust ihren Figuren

271 Lust, *Flughunde*: 2013: 215.

272 Ebd. 149.

273 Ebd. 166–168.

274 Heine (2013) setzt sich in seiner Rezension näher mit der Person des Germanisten Eduard Sievers auseinander.

275 Lust, *Flughunde*: 2013: 354.

276 <https://www.pinterest.com/castor42/war-ww-ii-germany-the-end/> (7. März 2016).

277 Lust, *Flughunde*: 2013: 177/2.

278 https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bundesarchiv_Bild_183-1987-0724-502._Obersalzberg._Besuch_Familie_Goebbels_bei_Hitler.jpg (7. März 2016).

karikierende Züge. Ein Joseph Goebbels wird beispielsweise mit einer übertrieben langen Nase dargestellt oder einem Adolf Hitler tropft Schokolade aus dem Mund, somit wird der Inbegriff des Bösen der Lächerlichkeit preisgegeben. Zudem wird der Nimbus dieser mächtigen Männer herabgesetzt, indem eine direkte Erwähnung ihres Namens in der Graphic Novel nicht vorkommt. Adolf Hitler wird indes als „der Redner“²⁷⁹ oder „der Patient“²⁸⁰ bezeichnet, Joseph Goebbels erhält die Paraphrase: „[d]er Vater der 6 Kinder [...]“²⁸¹.

279 Lust, Flughunde: 2013: 223/6.

280 Ebd. 218/3.

281 Ebd. 85/5.

4 Erzähltextforschung und Comics

Dass eine literaturwissenschaftliche Analyse von Comics aufgrund ihrer visuellen und verbalen Vermittlungskraft nur unter dem Aspekt der Interdisziplinarität stattfinden kann, wurde in Kapitel 2.1.2 ausführlich diskutiert. Schüwer, der sich detailliert mit der Übertragbarkeit der klassischen Erzähltextforschung auf Comics beschäftigt, hebt hervor, dass eine grundlegende Problematik hinsichtlich des strukturalistischen Konzeptes nach Ferdinand de Saussure von Signifikant und Signifikat in Comics auftritt. Speziell ästhetisch-experimentelle Comics umgehen die Trennung von Signifikant (das Bezeichnende) und Signifikat (die Bedeutung, der Inhalt), indem das zeichnerische Comicinventar wie Sprech- und Denkblasen oder das Gutter selbst Teil der Handlung werden. In einem Comicstrip von Herriman, *Krazy Kat*, durchschneidet Mäuserich Ignatz mit einem Messer die Horizontlinie, um einen Ziegelstein zu verstecken.²⁸² Anhand dieses Beispiels demonstriert Schüwer, dass das verwendete Zeichenmaterial des Comics (also **wie** die Erzählung visuell dargestellt wird) direkt in das eigentliche Geschehen eingreift: „Herriman nutzt das Ineinander von Materialität und Zeichengehalt grafischer Formen im Comic, um seine Leser spielerisch in Widersprüche zu verwickeln.“²⁸³ Schüwer folgert daraus, dass der klassische Entwurf einer Erzähltheorie nur teilweise und außerdem mit Modifikationen für eine Comicanalyse anwendbar ist.²⁸⁴

Schüwers Überlegungen umkreisen infolgedessen die zentrale Frage der „comicspezifischen Mittel der Inszenierung“, also „wie und mit welchen Effekten Comics jenseits der elementaren semiotischen Prozesse Geschichten zu erzählen vermögen.“²⁸⁵ Der Autor stellt anhand des Vergleichs mit dem Medium Film fest, dass das klassische narratologische Konzept des Erzählers/der Erzählerin oder einer Erzählinstanz nur eingeschränkt auf Comics anwendbar ist, da die Erzählung von einer verbalen Erzählstimme wie auch von Bildern getragen werden kann. Dabei können diese beiden Möglichkeiten der Narration sich abwechseln oder gleichzeitig auftreten: „In Comics und Filmen ist das verbale Erzählen also sowohl in synchroner wie in diachroner Hinsicht mit dem Bild zu einer funktionalen Einheit verflochten.“²⁸⁶ Anstelle einer vermenschlichten Stimme oder einer Instanz tritt für Schüwer daher eine Inszenierung auf, die auf der visuellen und verbalen Ebene einen möglichen Einfluss auf die Leserschaft herbeiführen kann. Der Autor meint, dass sich aber sehr wohl die Fokalisierung – ein weiteres zentrales

282 Vgl. Schüwer 2008: 17–20.

283 Ebd. 20.

284 Vgl. ebd. 17–23.

285 Ebd. 15.

286 Ebd. 21.

Konzept der Erzähltextforschung nach Gérard Genette – für eine Comicanalyse eignet, da diese potentielle Funktionen der Narration einnehmen kann.²⁸⁷

Schüwer basiert seine Überlegungen u.a. auf Werner Wolfs kognitivistische Konzeption einer intermedialen Narratologie, die im Sinne der *frame theory* das Narrative im Wirkungskreis des Rezipienten/der Rezipientin festmacht. Für Schüwer heißt das, „dass Texte unterschiedlichster Art und in unterschiedlichster medialer Vermittlung als narrativ aufgefasst werden können.“²⁸⁸ Als Folge erteilt Schüwer einem „generelle[n] Aussagesubjekt“ für eine Erzähltheorie der Comics eine Absage, hingegen beziehe sich die Frage „Wer erzählt?“ nicht nur auf das Bild, sondern auf die Bild-Text-Wechselbeziehung. Wie schon erwähnt, lässt sich das Konzept der Fokalisierung auf Bilder transferieren, damit stellt er das „[...] medienspezifische Verhältnis zwischen visueller Fokalisierung und verbaler Narration“ bei seinen Analysen in den Vordergrund. In Anlehnung an die kognitive Narratologie identifiziert Schüwer eine „[...] verzerrte[...] Wahrnehmung“, wenn klassische narratologische Konzepte der Erzähltextforschung schlichtweg auf das visuelle Medium Comic angewendet werden²⁸⁹ und liefert eine interessante Erklärung für eine Loslösung einer Erzählerstimme in Comics:

Während nämlich die verbale Erzählung die Annahme eines anthropomorphisierten Konstrukts „Erzähler“ plausibel erscheinen lässt, weil das verbale Erzählen eine Alltagstätigkeit von Menschen ist, geht diese Plausibilität in Drama, Film und Comic weitgehend verloren, sofern man es nicht mit einer wirklichen, verbal manifesten Erzählerstimme zu tun hat. Das Arrangieren von Bildern oder das Zeigen von Szenen ist eben keine Alltagsaktivität, die Rezipienten intuitiv auf eine Bezugsperson zurückführen.²⁹⁰

Thon unterscheidet wie Schüwer eine Erzählinstanz für die narratologische Repräsentation (*narratorial representation*) und aufgrund der Hybridität der Comics eine Repräsentation für die nicht-narratologische Stimme (*non-narratorial representation*). Obwohl der Autor mit Schüwer übereinstimmt, dass die Erzählstimme nicht dazu tendiert, Selektion, Organisation und Präsentation von verbal-piktoralen Elementen der Erzählung zu übernehmen, sind es aber laut Thon hypothetische Autorenkollektive oder alleinige Autorencharaktere, die für die visuellen Kompositionen in Comics verantwortlich sind.²⁹¹ Schüwer hingegen betont den neutralen Begriff der schon erwähnten „inszenatorischen

287 Vgl. Schüwer 2008: 22 (Fußnotentext).

288 Ebd. 24.

289 Ebd. 22.

290 Ebd. 22 (Fußnotentext).

291 Thon, Jan-Noël: Who's Telling the Tale? Authors and Narrators in Graphic Narrative. In: From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions of the Theory and History of Graphic Narrative. Hrsg. von Stein, Daniel und Jan-Noël Thon. Berlin/Boston: de Gruyter 2013. S. 67–100, hier: S. 82–93.

Präsenz“, um jegliche Urheberinstanzen außer Kraft zu setzen.²⁹² Auch Groensteens verortet eine Darstellungsinstanz (*monstration*) und eine verbale Erzählinstanz (*reciter*) in Comics. Verantwortlich für die Organisation und Aufteilung in der Erzählung und somit für das Zusammenspiel der beiden Instanzen ist laut dem Autor die Erzählinstanz²⁹³, ein Widerspruch zu Schüwer, der lediglich den rein verbalen Anteil einem Erzähler zuteilt.

Die wissenschaftliche Comicforschung hat sich darauf geeinigt, dass Comics aufgrund ihrer komplexen Bild-Text-Relationen den Rahmen der klassischen Erzähltheorie sprengen.²⁹⁴ Meiner Meinung nach erweist sich besonders Schüwers intermedialer Zugang zu einer Erzähltheorie für Comics als plausibel und gewinnbringend, da der Autor einerseits seinen Theorien zahlreiche praktische Beispiele unterlegt. Andererseits präsentiert Schüwer anschaulich dargestellte Analysemethoden und -werkzeuge hinsichtlich Narration und Fokalisierung, die eine Nachvollziehbarkeit in Form einer Comicanalyse möglich machen.

292 Schüwer 2008: 29.

293 Vgl. Groensteen, Thierry: Comics and Narration. Mississippi: University Press 2013. S. 84–95.

294 Groensteen 2013: 80–81, Krichel, Marianne: Erzähltheorie und Comics. Am Beispiel von Zeitungscomics des Herald Tribune. In: Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung. Hrsg. im Auftrag der Gesellschaft für Comicforschung von Dietrich Grünewald. Bochum: Christian A. Bachmann 2010. S. 33–46, hier: S. 44 und Thon 2013: 67.

5 Dimensionen der Bild-Text-Interaktion nach Martin Schüwer

5.1 Die grafische Dimension

Laut Schüwer umfasst die grafische Ebene das Zusammenspiel von Schrift und Zeichenstil. Die grafische Interaktion zwischen Schrift und Bild basiert auf den Fragen: *Wie* wird etwas gezeichnet? und *Was* wird gezeichnet? Zentrale Aspekte sind dabei die gegenseitige Ergänzung oder der auftretende Widerspruch.²⁹⁵ Da die grafische Dimension nicht den Fokus dieser Arbeit darstellt, werden spezifisch drei Bereiche behandelt: erstens die Rolle des Letterns in Comics, die Schrift als Grafik und das Bild als Schrift.

Das sogenannte „Lettern“ von Comics – das Beschriften der Werke – übernehmen heutige Comicschaffende selbst oder der Letterer in einem Zeichenteam. Als negatives Beispiel der Angleichung von Schrift und Bild führt Schüwer die deutschen Übersetzungen von Asterix oder Lucky Luke an, die die handgeletterten Anteile der Originale mit einer gesetzten Druckschrift ersetzen.²⁹⁶ Dittmar merkt dazu an: „Dadurch wird der Raum in den Blasen unterschiedlich genutzt und die Schrift kann nur wenig differenziert moduliert werden.“²⁹⁷

„Die Schrift [...] transportiert Sprache und damit Bedeutung, stellt aber zugleich selbst ein grafisches Muster dar.“²⁹⁸ „NICHTS IST NATÜRLICH SO **LAUT** WIE **GROSSE LETTERN**.“²⁹⁹ Scott McCloud demonstriert hier einleuchtend, wie Comicschaffende die Grafik der Schrift ausnutzen, um in gefetteter, kursiver oder übergroßer Schrift den Äußerungen der Figuren einen bestimmten Klang zu verleihen. Demnach, laut Schüwer, funktioniert die Schrift auf zwei Ebenen: erstens der sprachlichen Übermittlung und zweitens die grafischen Übermittlung, die eine lautliche Betonung der Leserschaft vermitteln sollen.³⁰⁰ Nicht nur besitzt die grafische Ausgestaltung der Schrift in Comics die Kapazität Lautstärke, Tonhöhe und Klangfarbe von Sprechenden auszudrücken, sondern auch individuelle Charakterisierungen (wie etwa Fremdsprachen, Akzente oder Dialekte) der Protagonisten und Protagonistinnen können typografisch umgesetzt werden. Ein berühmtes Beispiel hierfür ist der Einsatz der Frakturschrift für die Aussagen der Goten im Band *Asterix und die Goten* von Goscinny und Uderzo.³⁰¹ Eine andere Form der

295 Vgl. Schüwer 2008: 274.

296 Vgl. ebd. 339–340.

297 Dittmar 2011: 107.

298 Schüwer 2008: 356.

299 McCloud, Scott: Comics Machen. Alles über Comics, Manga und Graphic Novels. Hamburg: Carlsen 2007. S. 144.

300 Vgl. Schüwer 2008: 360.

301 Vgl. ebd. 361–362.

Geräuschwiedergabe findet in Lautmalereien, Soundwords oder Onomatopoetika statt. Schüwer beschreibt diese besondere grafische Form der Schrift, die unabhängig von Phonemen agiert:

Sie bringen den plurimedialen Charakter der Comics auf den Punkt, denn sie werden ganzheitlich betrachtet und sequentiell gelesen und zielen auf synästhetische Wirkung. Comic-Künstler nehmen den Begriff „Lautmalerei“ wörtlich: In der Tat malen (oder zeichnen) sie Laute.³⁰²

Ikonische Symbole, die sogenannten Indizes, nehmen aufgrund comicspezifischer Konventionen eine schriftliche Position ein. Außer den allgemein akzeptierten grafischen Indizes wie Sprechblasen oder Bewegungslinien identifizieren routinierte Comicleser und -leserinnen Totenköpfe, Sterne und gezackte Blitze in Sprechblasen eindeutig als erregtes Schimpfen. Ebenso symbolisieren Wölkchen um den Kopf Wut, um den Kopf kreisende Sterne Bewusstlosigkeit und Tröpfchen in der Nähe des Gesichts Schweiß. Solche Indizes unterliegen Konventionen, die international variieren können.³⁰³

5.2 Die erzählstrukturelle Dimension

Schüwer lehnt sich bei seiner erzählstrukturellen Dimension an Gérard Genettes Erzähltheorie an und nimmt dabei Bezug auf die bestimmenden Fragen „Wer nimmt wahr?“ (Fokalisierung) und „Wer spricht?“ (Narration).³⁰⁴

5.2.1 Sprachliche und visuelle Fokalisierung

Besonders betont Schüwer die Unterscheidung zwischen der internen und externen Fokalisierung. Während bei der internen Fokalisierung die Geschichte aus einer bestimmten Figur in der Erzählung geschildert wird, betrachtet eine neutrale Erzählinstanz von außen das Geschehen bei einer externen Fokalisierung.³⁰⁵ Dass der Bildanteil in Comics durchaus Genettes Theorien der Fokalisierung angepasst werden kann, wurde schon in Kapitel 4 besprochen. Schüwer fasst nun die Aspekte der Bild-Text-Interaktion bezugnehmend auf die Fokalisierung in Comics folgendermaßen zusammen. Der verbale Anteil der Fokalisierung nimmt Bezug auf die Frage: „Aus wessen Sicht werden Wahrnehmungen/Gedanken/Gefühle **geschildert**?“ Die Frage jedoch: „Aus wessen Sicht werden Wahrnehmungen/Gedanken/Gefühle **gezeigt** [Hervorhebungen von S.R.]?“ bezieht sich auf den visuellen Anteil der Fokalisierung.³⁰⁶ Diese beiden Aspekte – also der

302 Schüwer 2008: 365.

303 Vgl. ebd. 365-368.

304 Vgl. ebd. 388.

305 Vgl. ebd. 388.

306 Ebd. 392.

Text- und der Bildanteil – können nun dieselbe Erzählstruktur vermitteln oder einander unterlaufen und dadurch widersprüchliche Aussagen liefern.

Schüwer stellt bei seinen Untersuchungen fest, dass interne visuelle Fokalisierungen stärker in herkömmlichen Comics auftreten als externe. Der Autor liefert dazu folgende Begründung:

Weil handlungsorientierte Bildsequenzen sich nämlich an Handlungsträgern orientieren müssen, gruppieren sich die Panels als Wahrnehmungs-, Affekt-, Trieb- und Aktionsbilder um die Protagonisten eines Comics und wechseln auf visueller Ebene zwischen verschiedenen internen Fokalisierungsträgern, mit allenfalls kurzen Unterbrechungen durch extern fokalisierte Sequenzen.³⁰⁷

Obwohl die interne Fokalisierung in scheinbarem Widerspruch zu der Tatsache steht, dass der Blick der Betrachtenden auf die Gesichter der Figuren fällt (Mitsicht), wird die interne Wahrnehmung der Protagonisten/Protagonistinnen verstärkt.³⁰⁸ Point-of-view Panels, die in Anlehnung an die Filmtheorie den „[...]optischen Blickwinkel [...]von Figur[en] [zeigen]“³⁰⁹, transportieren im Zusammenarbeit mit solch einer Mitsicht eine subjektive Perspektive. „Ein solches „Mitsein“ kann die subjektive Perspektive einer Figur häufig weitaus genauer transportieren, als dies mit der rein zeichentechnisch ausgelegten Beschränkung auf die subjektive Perspektive einer point-of-view-Sequenz möglich wäre.“³¹⁰ Laut Christine Hermann „[...] gehen Bild und Text nicht nur eine fruchtbare Symbiose ein, sondern das Bild erzeugt „[...] auch ein Mehr an Bedeutung“:

Denn im Roman wird das Sehen beschrieben, die Wahrnehmung in Worte gefasst und kommentiert, während im Comic das Sehen gezeigt wird. Der_die Leser_in des Comics blickt mit Frits [eine Comicfigur, die Hermann in ihrem Aufsatz analysiert] zusammen auf die Welt und hat auch Frits selbst im Blick, während im Roman die Perspektive der betrachtenden und kommentierenden Hauptperson den Blickwinkel des_r Leser_in bestimmt.³¹¹

Im Gegensatz zur visuellen Ebene beinhalten Erzählerblöcke – also die Sprachebene – öfters externe Fokalisierungsinstanzen. Externe visuelle Fokalisierungen treten laut Schüwer in folgenden Situationen auf:³¹²

- Widersprüchliche interne Fokalisierungsinstanzen verschmelzen zu einer externen Fokalisierung, wobei der Sprachanteil wichtig ist.

307 Schüwer 2008: 403.

308 Vgl. ebd. 392.

309 Ebd. 177.

310 Ebd. 392.

311 Hermann, Christine: Wenn der Blick ins Bild kommt. Visuelle Techniken der Fokalisierung im Literaturcomic. In: Theorien des Comics. Ein Reader. Hrsg. von Eder, Barbara, Elisabeth Klar und Ramón Reicher. Bielefeld: transcript 2011. S. 25–42, hier: S. 38.

312 Vgl. Schüwer 2008: 403.

- Aufgrund der Position des implizierten Betrachters/der implizierten Betrachterin ist keine Verbindung mit einer spezifischen Figur erkennbar. „[H]ierbei spielen aber auch solche Aspekte eine Rolle, die über den affektiven Gehalt einer visuellen Inszenierung bestimmen – auch er sollte mit keiner Figur verrechenbar sein[...]“.³¹³
- Bei einer parallelperspektivischen Raumdarstellung, die dem implizierten Beobachter/der implizierten Beobachterin keinen spezifischen Ort zuweist, ergibt sich eine externe visuelle Fokalisierung.
- Räumliche und zeitliche Sprünge in den Übergängen zwischen den Panels (im Gutter), die nicht auf eine interne Fokalisierungsinstanz zurückgeführt werden können, weisen auf eine externe visuelle Präsenz.

Schüwer streicht in seinen Überlegungen eine hervorstechende Gegebenheit der Comics heraus, die konträr zur klassischen Narratologie steht:

Es gibt hier die Möglichkeit einer externen Fokalisierung, die keinen heterodiegetischen Erzähler als Träger hat. Der Erzähler nämlich bleibt maßgeblich an Sprache gebunden und damit an den Textanteil der Comics.³¹⁴

Folgende Aspekte lassen sich indes mit interner Fokalisierung assoziieren:³¹⁵

- Der Blickwinkel lässt sich mit einer Figur verbinden.
- Eine Einstimmigkeit zwischen dem Wissensstand der Figur und den bildlich transportierten Informationen, während bei einer externen visuellen Fokalisierung eine Diskrepanz zwischen den beiden entsteht.
- Die Zuordnung von Affekten auf eine Figur.

5.2.2 Narration

Parallel zu Genettes Erzähltheorie stellt Schüwer die grundsätzliche Unterscheidung zwischen homodiegetischer und heterodiegetischer Narration in den Vordergrund. Hier ist die Relation des Erzählers/der Erzählerin zur erzählten Welt von Bedeutung: Wenn die Erzählinstanz nicht in der erzählten Welt erscheint, dann handelt es sich um eine heterodiegetische Narration. Wenn die Erzählinstanz jedoch als Figur in der Erzählung auftritt, dann handelt es sich um eine homodiegetische Narration.³¹⁶

313 Schüwer 2008: 403.

314 Ebd. 404.

315 Vgl. ebd. 443.

316 Vgl. ebd. 388.

Genettes Theorie der Narration lässt sich nun auf den Sprachanteil (z.B.: in Textblöcken) transferieren, aber nicht auf den Bildanteil, denn es gibt „keine menschlichen ‚Bildprojektoren‘, wie es menschliche Erzählerstimmen gibt“.³¹⁷ Statt einer Erzählillusion entsteht eine Wahrnehmungsillusion im Sinne der Fokalisierung, somit wird eine Unterscheidung zwischen Erzähl- und Wahrnehmungsinstanz auf der Bildebene von Schüwer als nicht plausibel eingestuft: „Während Erzähltexte nämlich das kognitive Schema einer Erzählerstimme aufrufen, die unter anderem von Wahrnehmungen spricht und von diesen abzugrenzen ist, erzeugt die grafische Seite der Comics unmittelbar eine Wahrnehmungsillusion.“³¹⁸ Dennoch weisen zum Beispiel explizite Rückblenden auf eine inszenatorische Präsenz auf der Bildebene hin. Doch Schüwer betont, dass einzig auf der verbalen und nicht auf der grafischen Ebene die Illusion eines vermenschlichten Erzählers aufrechterhalten wird. Eine Ausnahme laut Schüwer bildet allerdings der „homodiegetische Zeichner“, der in einer Binnenerzählung auf *rein* grafischer Ebene auftritt. Art Spiegelman inszeniert in *Maus 2* auf diese Weise das erzählende Ich – der zeichnende Art sitzt auf seinem Tisch und spricht zum Lesepublikum – und kontrastiert den gezeichneten Art. Aber auch hier räumt Schüwer ein, dass die Rolle der Diskrepanz zwischen den beiden Identitäten längst die sprachliche Ebene angesprochen hat. Solch eine grafische homodiegetische Erzählform tritt in Comics sehr selten auf und Erzählillusionen werden in der Regel vom verbalen Anteil in Comics übernommen. Die entscheidende Frage für Schüwer ist nun, ob die grafische Ebene die Intention der verbalen Ebene unterstützt oder widersprüchlich agiert. Der Autor zählt diesbezüglich folgende potentielle kontroverse Bereiche an: „[...] die Informationsweitergabe, die zeitliche Organisation der Erzählung, das Aufscheinen der Meta-Ebene bzw. des Zeitbildes und die Stärke einer inszenatorischen Präsenz.“³¹⁹

Wie auch bei der Fokalisierung unterscheidet Schüwer zwischen verbalem und visuellem Anteil bei der Narration. Einerseits versucht die verbale Ebene der Narration die Frage zu beantworten: „Mit wessen Stimme wird erzählt?“ Andererseits formuliert Schüwer für den Bildanteil die Frage (vom Autor in Klammern gesetzt): „Wie macht sich visuell eine inszenatorische Präsenz bemerkbar?“³²⁰

Schüwer behauptet, dass hetero- und homodiegetisches Erzählen hauptsächlich vom Sprachanteil in Comics übernommen wird. Besonders heterodiegetische Narration tritt

317 Schüwer 2008: 389.

318 Ebd. 389.

319 Vgl. ebd. 389–391.

320 Ebd. 392.

selten auf; Ausnahmen sind lediglich einleitende oder überleitende Sätze, die überwiegend im Präsens verfasst sind.³²¹

Ein bedeutender Aspekt im Falle einer homodiegetischen Narration betrifft die Spannung zwischen erzählendem Ich und dem zeitlich verschobenen erlebenden Ich. Verantwortlich für den sprachlich-gestaltenden Teil ist das erzählende Subjekt, das heißt, beide Erzählstimmen agieren autonom und können im Comic verschiedene visuelle Fokalisierungsinstanzen einnehmen.³²²

5.3 Die inszenatorische und diegetische Inhaltsdimension

Bevor sich dieses Kapitel mit dem inhaltlichen Spannungsverhältnis von Sprache und Grafik in Comics beschäftigt, ist es zuvor für die folgende Analyse der Primärwerke als erster Schritt noch hilfreich, die komplexe Interaktion zwischen Schrift und Sprache zu erläutern. Schüwer merkt diesbezüglich folgende Unterscheidung an: „Die Differenzierung zwischen der Schrift selbst als grafische Form und der Sprache, für die sie steht, ist für die Diskussion der Wechselwirkung zwischen Sprache, Schrift und Bild in Comics denkbar grundlegend.“³²³

Die grafische Form der Schrift verdeutlichen beispielsweise Soundwörter, doch die überwiegende Rolle nimmt die Schrift mit der transportierten Sprache ein. In Anlehnung an die Filmwissenschaft stellt Schüwer fest, dass die Sprache wie auch die Schrift in Comics in zwei Spielarten vorkommt: in diegetischer und nichtdiegetischer Form. Diegetische Schrift und die durch sie repräsentierte Sprache beruhen auf einem Ursprung innerhalb der erzählten Welt, während nichtdiegetische Schrift und Sprache außerhalb des erzählten Universums angelegt ist und daher von den Figuren der fiktionalen Welt nicht wahrnehmbar ist. Ausschließlich Comics, im Gegensatz zu Filmen oder rein schriftlicher Literatur, installieren diegetische wie auch nichtdiegetische Schrift.³²⁴ Anhand der nun beschriebenen Tabelle demonstriert der Comicforscher nun diesen Aspekt des Status von Sprache und Schrift in Comics.³²⁵ Schrift und Sprache fungieren auf der diegetischen Ebene, wenn beide Elemente der erzählten Welt angehören. Anders verhält es sich mit Dialog- und Gedankentexten wie auch Onomatopoetika, denn hierbei handelt es sich um extradiegetische Schrift und diegetische Sprache. In Hinblick auf den Fokus der Narratologie der vorliegenden Arbeit erscheint hingegen gerade die extradiegetische

321 Vgl. Schüwer 2008: 410.

322 Vgl. ebd. 425.

323 Ebd. 305.

324 Vgl. ebd. 329.

325 Vgl. ebd. 331.

Sprache, die durch extradiegetische Schrift vermittelt wird, interessant. Schüwer zählt dazu Blocktexte, die Erzähleräußerungen beinhalten und Verknüpfungsoperatoren³²⁶ (z.B.: „meanwhile“). Der Autor bezieht auch Aussagen einer homodiegetischen Erzählinstanz, die in Form einer Retrospektive auf die Erzählung blickt, zu dieser Kategorie, da sie sich grundlegend von Gedanken der unmittelbar in der Gegenwart der erzählten Geschichte unterscheiden.³²⁷ Wichtig erscheint dieser Aspekt in Anbetracht der autobiografischen Graphic Novel *Heute*.

Nach diesen kurzen Erläuterungen über die komplexe Zusammenarbeit zwischen Sprache und Schrift wendet sich nun dieser Abschnitt der eigentlichen inhaltlichen Interaktion zu, die sich mit der Frage beschäftigt: Wie verhalten sich sprachlich und grafisch Ausgesagtes zueinander? Die Vorstellung einer erzählten Welt ergibt sich aus grafischer und sprachlicher Ebene, diese können jeweils Verschiedenes vermitteln. Erst eine Zusammenfügung der beiden Kanäle ermöglicht eine Gesamtbetrachtung der fiktiven Welt. Um solch einer Gesamtbedeutung näherzukommen, unterscheidet Schüwer daher die inszenatorische und die diegetische Bedeutungsdimension. Eine Inszenierung entsteht beim Kontakt von Sprache und Grafik, der nicht in der erzählten Welt vorkommt. Es entsteht eine Spannung zwischen Verbaltext und Bild, beispielsweise zwischen Erzählerkommentar und Bild. Heterodiegetische Erzählstimmen, die nicht der erzählten Welt angehören, oder homodiegetische Erzählinstanzen, die einen starken Bezug zum erzählenden Ich begründen, werden häufig für eine inszenatorische Spielart eingesetzt. Ebenso können sich Wort und Bild erst auf der inszenatorischen Ebene zu einer Gesamtbedeutung entwickeln, obwohl beide Faktoren Bestandteile der erzählten Welt sind. Zu einer Wechselwirkung zwischen Wort- und Bildbedeutung kommt es auch auf der diegetischen Ebene, doch in diesem Falle entsteht der Kontakt in der erzählten Welt, wie beispielsweise die Zusammenarbeit zwischen Dialogtexten in Sprechblasen und den dazugehörigen Illustrationen.³²⁸

Als weiteren Schritt verknüpft nun Schüwer diese beiden Dimensionen mit McClouds Typologie der Bild-Text-Interaktionen im Einzelpanel. Dabei ordnet er den jeweiligen Kombinationen entweder der inszenatorischen, der diegetischen oder beiden zu.³²⁹ Schüwer schafft mit dieser Zusammenführung eine interessante Kombination, die als Analysewerkzeug auf der Mikroebene, das heißt Einzelpanels betreffend, eingesetzt

326 Dieser Begriff wird näher in Kapitel 6.1.2.2 Narration erläutert.

327 Vgl. Schüwer 2008: 331. (Fußnotentext).

328 Vgl. ebd. 274–275, 448.

329 Robert C. Harveys abweichende Typologie, die Schüwer mit McClouds Überlegungen vergleicht, wird in dieser Arbeit nicht berücksichtigt.

werden kann. McCloud differenziert sieben unterschiedliche Kategorien der Bild-Text-Kombinationen, Schüwer lässt jedoch die Montage aus, da diese der grafischen Ebene angehört.³³⁰ Die Aufzählung der Formen erfolgt hier nur rudimentär und ausreichend für die anschließende Analyse der Primärwerke.

- parallel combination: Bei dieser Kombination scheinen Wörter und Bilder sehr verschiedene Wege zu gehen – ohne sich zu kreuzen.³³¹ Besonderes Augenmerk legt Schüwer hier auf das Wort „scheinen“, denn, da es keinen offensichtlichen Zusammenhang auf der Handlungsebene gibt, wird die Rezeptionsleistung des Lesepublikums besonders herausgefordert, um notwendige Bedeutungslücken füllen zu können. Der Autor teilt diese Form der inszenatorischen Bedeutungsdimension zu.³³²
- interdependent combination: „[...] [W]ords and pictures go hand in hand to convey an idea that neither could convey alone.“³³³ Auf der zusammenfassenden Übersicht von Schüwer wird diese Kombination der diegetischen Bedeutungsebene zugeteilt; auch hier ist der Grad der Leserbeteiligung eher hoch.³³⁴
- additive combination: Hier verstärkt oder vertieft die sprachliche Ebene die Bildebene oder umgekehrt.³³⁵ Beide Dimensionen, die Inszenatorische und die Diegetische, werden von Schüwer der additiven Kombination zugeordnet.³³⁶
- picture-specific combination: Laut McCloud sind das solche Kombinationen „[...] where words do little more than add a soundtrack to a visually told sequence.“³³⁷ Aufgrund des Wortes „soundtrack“ weist Schüwer dieser Bild-Text-Interaktion der diegetischen Ebene zu, mit der Einschränkung, dass der Autor kurze (und nicht immer notwendige) Verknüpfungsoperatoren wie „meanwhile“ in die inszenatorische Bedeutungsebene einordnet.³³⁸
- word-specific combination: Bei dieser Kombination übernimmt der Text die Hauptverantwortung für die Bedeutung, die Bilder illustrieren lediglich das Gesagte.³³⁹ Auf der inszenatorischen Bedeutungsebene tritt diese Interaktion

330 Vgl. Schüwer 2008: 450–454.

331 Vgl. McCloud 1993: 154.

332 Vgl. Schüwer 2008: 451.

333 McCloud 1993: 155.

334 Vgl. Schüwer 2008: 455.

335 Vgl. McCloud 1993: 154.

336 Vgl. Schüwer 2008: 453.

337 McCloud 1993: 153

338 Vgl. Schüwer 2008: 453.

339 Vgl. McCloud 1993: 153.

besonders oft bei deutlich erkennbaren Erzählstimmen auf, jedoch kann die word-specific combination auch auf der diegetischen Dimension angesiedelt sein.³⁴⁰

- duo-specific combination: „[...] in which both words and pictures send essentially the same message.“³⁴¹ Schüwer beschreibt diese Zweigleisigkeit auf beiden Kanälen auf der inszenatorischen Ebene als durchaus positiv, wenn beispielsweise der Prozess des Erinnerns dadurch verstärkt wird. Superhelden/Superheldinnen, die während Actionszenen ihre Tätigkeiten auf der diegetischen Dimension nochmals erklären, sind laut dem Comicforscher artistische Fehlritte.³⁴²

Schüwer stellt fest, dass Comics aber erst in der Sequenz ihr volles Potential entwickeln können. Interaktionen zwischen Wort und Bild unterliegen auf der Makroebene (Panels in Sequenz) ständigen Schwankungen. Dafür findet Schüwer klare Worte: „Es kommt darauf an, Comicpanels nicht isoliert zu betrachten, sondern den Anteil von Wort und Bild über längere Sequenzen hinweg zu beobachten.“³⁴³ Aus diesem Grund wird das Augenmerk bei der folgenden Analyse der Primärwerke auf die Sequenz gelegt.

340 Vgl. Schüwer 2008: 453.

341 McCloud 1993: 153.

342 Vgl. Schüwer 2008: 454.

343 Ebd. 455.

6 Analyse der Primärwerke

6.1 *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens*

6.1.1 Die grafische Dimension

Die Schrift- und Satzgestaltung in *Heute* basiert auf Ulli Lusts Handschrift, dafür wurde der handschriftliche Font am PC digitalisiert.³⁴⁴ Die Comicautorin verwendet für die textlichen Elemente die Druckschrift, also Groß- und Kleinschreibung. Allerdings erscheinen die Kommentare zu Fotos bzw. Illustrationen oder die Transkriptionen der Tagebucheinträgen, also jene während der Erzählung, aber auch im Anhang, in einer Computer-Standard-Typografie. Die Ähnlichkeit dieses Schrifttyps mit der einer Schreibmaschine korrespondiert speziell mit den „faksimiliert[en]“³⁴⁵ Tagebuchauszügen. Dittmar versteht die Schreibmaschine als „[...] analoges Medium des Reporters, weil nicht digital reproduzier- oder manipulierbar.“³⁴⁶ Daraus leitet der Autor einen berichtenden und informierenden Charakter der Schreibmaschinenschrift ab.³⁴⁷ Mit dem Einsatz dieser speziellen Schrift vermittelt Ulli Lust demnach der Leserschaft, dass sie glaubwürdig und objektiv in ihrer Autobiografie berichtet, indem die Comicautorin ihre persönlichen Aufzeichnungen in Reinschrift bringt und dafür eine Typografie der Schreibmaschine verwendet.

McCloud diagnostiziert eine Tendenz der Comicschaffenden, ihre Werke nicht mehr in der herkömmlichen Blockschrift zu letern. Einerseits sieht er den Trend zu unaufgeregten und naturalistischen Graphic Novels, die Betonungen wie Fettdruck eher dezent einsetzen, andererseits beschreibt der Autor Vorzüge der Groß- und Kleinschreibung wie die bessere Lesbarkeit beim Vervielfachen.³⁴⁸

Analog zur Vermittlung der gotischen Sprache in gotischer Frakturschrift in der Asterixreihe setzt auch Ulli Lust bewusst die Handschrift für die italienische Sprache in Sprechblasen ein. Anhand der Protagonistin Ulli verfolgt die Leserschaft das allmähliche Erlernen der Fremdsprache, wobei zu Beginn der Erzählung nur bekannte Wörter wie *passaporto* oder *Bella Italia*³⁴⁹ aus den Kritzeleien der Sprechblasen der italienischen Bevölkerung lesbar sind. Ab dem Zeitpunkt, zu dem Ulli einigermaßen Italienisch versteht und auch spricht, wird das durch den Einsatz der Schreibschrift in ihren Sprechblasen (aber auf Deutsch)

344 Vgl. Baráková 2013: 41.

345 Hochreiter 2014: 243.

346 Dittmar 2011: 106.

347 Vgl. ebd. 106.

348 Vgl. McCloud 2007: 145.

349 Lust, Heute: 2009: 90/3–4.

verdeutlicht, wobei humorvoll mit sprachlichen Fehlern von Ulli umgegangen wird: „Ja, wir verheiratet.“³⁵⁰ Eine weitere Sprache oder Sprachvarietät, von Männern aus Gambia gesprochen, erhält von Lust eine eigene Typografie.³⁵¹ Die grafische Ebene der Schrift weist somit auf fremdsprachliche Aussagen, damit wird eine gewisse Authentizität der Erzählung für die Leserschaft aufrechterhalten und bietet gleichermaßen Orientierung im deutsch-italienischen Sprachengewirr.

Im Großen und Ganzen spiegelt die strikt linear erzählte Geschichte mit zahlreichen ruhigen Dialogen zwischen den Figuren in *Heute* auch den sparsamen Gebrauch von kursiver, gefetteter oder übergroßer Schrift wider. Jedoch im letzten Drittel der Graphic Novel häufen sich prekäre oder gar lebensbedrohliche Situationen, in die Ulli oder beide Mädchen hineinschlittern. Für diese Höhepunkte nutzt Ulli Lust eingehend das zur Verfügung stehende Repertoire an grafischen Indizes der klassischen Comickultur. Das verdeutlicht eine exemplarische Analyse der letzten zwei Drittel des Kapitels XVI. (das Haus), das im Strandhaus eines Mafiabosses stattfindet.³⁵² In dieser Szene wird sich Ulli der Gefährlichkeit ihrer Situation dann bewusst, als sie von Männern darin gehindert wird, das Außentor zu passieren. Dabei steht ein äußerst hitziger Konflikt zwischen ihr und dem Zuhälter von Edi, Gino, in der gesamten erzählten Zeit von ungefähr 2 Tagen im Vordergrund. Letztendlich gelingt ihnen die Flucht. Die Indizes für aufgebrachtes Fluchen treten sieben Mal auf, diese sind noch mit gezackten Sprechblasen unterlegt.³⁵³ Bewegungslinien, die Ärger, Wut, Angst und Erstaunen symbolisieren, zeigen die emotional geladene Stimmung auf. Schweißtropfen von Ulli zeugen von der Ernsthaftigkeit der Situation der Mädchen. Auffällig ist dabei die Tendenz Ulli Lusts, die Lautstärke der Aussagen der Figuren eher mit der Form der Sprechblase zu variieren anstatt mit grafischen Ausformungen der Schrift wie dem Fettdruck.

Ein eindrucksvolles Beispiel vom Einsatz von Onomatopoetika zeigt ein großes Panel, in dem Ulli ein gefährliches Unwetter an der Küste erlebt. Durch einen düsteren Himmel zucken Blitze, die regelrecht mit der großen weißen grafischen Schrift der Lautmalereien verfließen.³⁵⁴ Doch Ulli Lust wählt Onomatopoetika sorgfältig aus, nur Höhepunkte wie ein spektakuläres Gewitter oder das ernste Kapitel der Vergewaltigung weisen eine gemäßigte Anzahl von Soundwords auf.³⁵⁵ Wieder sind es in der Missbrauchsszene eher die Formen

350 Lust, *Heute*: 2009: 218/7.

351 Ebd. 207/1, 3.

352 Ebd. 364–386.

353 Ebd. beispielsweise: 379/3.

354 Ebd. 307.

355 Ebd. 235–239.

der Sprechblasen oder Indizes, aber auch die Symbolik des Wolfes, die Ulli Lust als visuelle Vermittlung von Emotionen wie Verzweiflung, Angst und Aggression einsetzt.

6.1.2 Die erzählstrukturelle Dimension

In der autobiografischen Graphic Novel *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* berichtet die Comicautorin Ulli Lust rückblickend von ihren Erlebnissen als Teenager. Ihr junges Alter Ego tritt als Teil der erzählten Welt als homodiegetische Vermittlerin auf. Da die 17-jährige Protagonistin Ulli auch die Hauptperson des Comic-Romans darstellt, handelt es sich außerdem um eine Sonderform der homodiegetischen Narration – die Erzählerin nimmt eine autodiegetische Erzählinstanz ein. Die Erzählperspektive ist intern fokalisiert, das heißt, die Wahrnehmungen sind überwiegend an die Hauptfigur Ulli geknüpft.

6.1.2.1 Sprachliche und visuelle Fokalisierung

Ausgehend von Schüwers Ausgangsfragen: Aus wessen Sicht werden Wahrnehmungen/Gedanken/Gefühle **geschildert**? (verbale Ebene) und Aus wessen Sicht werden Wahrnehmungen/Gedanken/Gefühle **gezeigt**? (visuelle Ebene) wird eine Selektion von Beispielen von Ulli Lusts Graphic Novel *Heute* zeigen, inwiefern Fokalisierungsinstanzen auf der Text- und Bildebene parallel laufen oder gegensätzliche Ziele anvisieren.

Die Abfolge von Mitsicht und Point-of-view-Panels, die eine größtmögliche interne visuelle Fokalisierung laut Schüwer transportieren, zeigt ein besonders eindrucksvolles Beispiel. Eine eindeutige interne Fokalisierung demonstriert eine Comicseite, in der die junge Ulli Lust einem *The Clash* Konzert in Rom beiwohnt.³⁵⁶ Die grundsätzliche acht Panel-pro-Seite-Basisstruktur der Graphic Novel wird hier unterbrochen. Drei großformatige Panels, die nach unten hin größer werden, beherrschen die Seite. Das erste Panel zeigt den Kopf und Teile der Schulter von Ulli Lust, die fasziniert das Geschehen auf der Bühne beobachtet. Panel 2 folgt dem Blick von Ulli auf die spielende Band (Point-of-view-Panel). Den Abschluss dieser Sequenz bildet das dritte und größte Panel, das die beiden begeistert tanzenden Mädchen, Ulli und Edi, von hinten zeigt, umgeben vom Publikum des Konzerts und der im Hintergrund abgebildeten Bühne. Die Subjektivität von Ulli Lust wird in dieser Szene an mehreren Aspekten erkennbar. Erstens wird ein Point-of-view-Panel mit Mitsichtpanels kombiniert, das transportiert eine optimale subjektive Sicht der Hauptfigur. Der Affekt der Begeisterung und der Faszination drückt sich mit der Sicht auf

³⁵⁶ Lust, *Heute*: 2009: 147/1-3. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 1.

Ulli aus und der Wissenstand der Person geht mit den Bildern konform. Der Blocktext: „Wir waren angekommen im Paradies“³⁵⁷ als dritter Punkt schildert die Gedanken und Gefühle des Mädchens in „Wir“-Form. Die visuelle und sprachliche Fokalisierung gehen in diesem Fall eine perfekte Symbiose ein.

Lust setzt vielfältige Werkzeuge auf der visuellen und sprachlichen Ebene ein, um die Subjektivität der Hauptfigur zu betonen. Obwohl laut Schüwer der alleinige zeichnerische Einsatz von Point-of-view-Panels nicht ausreicht³⁵⁸, um ein Maximum an interner Fokalisierung zu erreichen, schafft es die Comicautorin, mit einer Panelsequenz von zwölf Point-of-view-Bildern genau diesen Effekt zu erzielen.³⁵⁹ Das Lesepublikum sieht durch den Blick der jungen Ulli die Umgebung des nächtlichen römischen Parks und den Sternenhimmel. Die Orientierung am Gesichtsausdruck der Figur ist für den Leser/die Leserin nicht zugänglich, doch stattdessen transportiert die Sprachebene in Form von Blocktexten die momentane glückselige und zufriedene Stimmung des jungen Mädchens: „Edi liegt bei Andreas. Ich habe den Schlafsack für mich alleine. Endlich Platz, die Glieder zu strecken. Klare kühle Nachtluft weht durch den Park. [...] Ich kuschle mich in mein Nest und bin glücklich.“³⁶⁰ Hier übermitteln das Gezeigte und das Geschilderte in dieser Szene von *Heute* infolgedessen dieselbe Erzählstruktur, die visuelle und sprachliche Fokalisierung erfolgen parallel.

Eine dritte und äußerst wirksame Methode, um Subjektivität von Personen in Comics zu vermitteln, ist das Einsetzen von Point-of-view und Mitsicht in einem einzigen Bild.³⁶¹ *Heute* weist auch dieses Instrumentarium auf, wie das folgende Beispiel nun zeigen wird: Aufgrund eines Verrates verliert Ulli den Kontakt mit Edi und Andreas und fährt alleine mit dem Zug von Neapel nach Rom.³⁶² Während der Zugfahrt wird nun das Lesepublikum Zeuge eines inneren Monologs in Form von Sprechblasen von Ulli, in dem sie die letzten Stunden Revue passieren lässt, wie es zu diesem Vorfall kommen konnte. Während Ulli überlegt, schaut die Leserschaft mit Ullis Blick aus dem Zug hinaus. In zwei Panels spiegelt sich das Antlitz von Ulli im Fensterglas wider, sodass der Leser/die Leserin einerseits die Emotionen anhand des Gesichtsausdruckes des Mädchens wahrnimmt, aber andererseits dieselbe visuelle Sicht auf die vorbeiziehende italienische Landschaft von Ulli genießt. Abgeschlossen wird die neunteilige Panelsequenz durch das letzte Bild, denn

357 Lust, *Heute*: 2009: 147/3. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 1.

358 Siehe Kapitel 5.2.1 Sprachliche und visuelle Fokalisierung.

359 Lust, *Heute*: 2009: 157.

360 Ebd. 157.

361 Vgl. Schüwer 2008: 393.

362 Lust, *Heute*: 2009: 196. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 2.

hier fällt der Blick **auf** Ulli.³⁶³ Dadurch nimmt der Rezipierende/die Rezipierende optimal an der Subjektivität der Hauptprotagonistin teil. Der innere Monolog voller Fragen und Unsicherheit verstärkt noch den Effekt der internen Fokalisierung. „Sind sie verhaftet worden? Vielleicht hat sie eine dumme Kleinigkeit aufgehalten... oder sie sind nach Palermo weitergefahren. Ohne mich??“³⁶⁴

Wie die analysierten Sequenzen in diesem Kapitel soweit zeigten, verfolgt das Lesepublikum grundsätzlich sehr konsequent der Erzählung von *Heute* aus der Sicht der jungen Ulli. Anhand von Schüwers Leitfragen untersucht nun dieser Teil der Arbeit, wann externe Fokalisierungen in *Heute* auftreten und wie sich widersprüchliche Fokalisierungen auf der Bild- und Textebene zu meist einer externen Fokalisierung synthetisieren.

Betrachten wir eine längere Sequenz, in der Ullis Familie von der Polizei benachrichtigt wird, dass Ulli gefunden wurde und wie die Familie und das Umfeld – insbesondere die Mutter – mit der Situation der vermissten Ulli bis zu diesem Zeitpunkt umgegangen ist.³⁶⁵ Das Insert im ersten Panel mit dem Inhalt: „Im Pulkautal waren die Bauern spät dran mit der Weinlese“³⁶⁶ bietet dem Leser/der Leserin einen räumlichen und zeitlichen Anhaltspunkt. Es stellt sich hier die Frage, ob es sich um einen neutralen Verknüpfungsoperator³⁶⁷ mit extradiegetischem Status handelt, der lediglich dem Leser/der Leserin zeitliche und räumliche Orientierung anbietet oder doch um eine externe Fokalisierungsinstanz. Aufgrund des Wissens und der Beurteilung über saisonale Umstände einer Weingegend handelt es sich eher um eine heterodiegetische Stimme. Auch die visuelle Ebene unterstützt die externe Sicht, denn das zugehörige Panel zum Insert zeigt unbekannte Menschen bei der Weinlese. Es existieren keinerlei Verbindungen zum erlebenden Ich. Im Verlauf der Sequenz verfolgt das Lesepublikum die visuelle Sicht von Ullis Mutter, während der sprachliche Begleitkommentar eindeutig von Ulli stammt: „Meine Mutter suchte mich in der Wiener Punkszene.“³⁶⁸ Einerseits beginnt die Sequenz mit einer heterodiegetischen Stimme und externer Sicht, wechselt dann zu einer internen visuellen Fokalisierung von Ullis Mutter, andererseits werden die Erlebnisse der Mutter von Ulli auf der verbalen Ebene geschildert. Diese widersprüchlichen Fokalisierungsinstanzen summieren sich zu einer insgesamt externen visuellen Fokalisierung. Gleichfalls wird die gesamte Sequenz zeitlich montiert, denn die Nachricht während der Weinlese, dass Ulli

363 Lust, *Heute*: 2009: 196. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 2.

364 Ebd. 196/2. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 2.

365 Ebd. 442–443.

366 Ebd. 442/1.

367 Siehe Kapitel 6.1.2.2 Narration.

368 Lust, *Heute*: 2009: 443/1.

gefunden wurde und die Suche nach ihr sind um zwei Monate verschoben. Davon zeugt ein Insert: „Zwei Monate vorher hatten meine Eltern die verwüstete Wohnung betreten. Sie gaben eine Suchanzeige auf, leider nicht in Wien, sondern im Nachbardorf.“³⁶⁹ Solche zeitlichen Sprünge weisen auf eine externe visuelle Präsenz.

Einen weiteren seltenen Fall einer externen Fokalisierungsinstanz in der Graphic Novel, die einen radikalen Außenblick einnimmt, demonstriert das folgende Beispiel.³⁷⁰ Ulli hat gerade erfolgreich die sexuelle Belästigung eines Mannes abgewehrt und befindet sich in einem Zimmer, während in der Küche nebenan die Männer über diesen Vorfall sprechen. Es handelt sich um eine parallelperspektivische Raumdarstellung, die es dem Betrachter/der Betrachterin unmöglich macht, einen spezifischen Blickwinkel einzunehmen. In einem Panel, das eine komplette Seite umfasst, vereint die Comickünstlerin drei verschiedene Raumperspektiven. Erstens die Vogelperspektive, die das Zimmer mit Ulli und die Küche mit den (unverständlich) diskutierenden Männern zeigt. Zweitens dieselbe Szene, aber mit Sicht auf die Mafiosi: „Sie schläft nicht mit verheirateten Männern“³⁷¹ und die erstaunte Reaktion der Übrigen darauf. Der dritte Teil des Panels zeigt die Umrisse des Strandhauses im Regen von außen. Diese drei Faktoren sprechen für eine externe visuelle Fokalisierung, allerdings stammen die homodiegetischen verbalen Gedanken in Form von Sprechblasen von Ulli: „Wie konnte ich nur so dumm sein??? Ich hätte es wissen müssen. Eine Küche voller Gangster und wir mittendrin.“³⁷² Die Informationen, die hier auf bildlicher Ebene dem Betrachter/der Betrachterin zur Verfügung stehen, sind für die Hauptprotagonistin Ulli nur zum Teil zugänglich. In der Gesamtbedeutung entsteht hier eine externe Fokalisierung, die zwischen Distanz und Nähe zur Hauptfigur oszilliert.

6.1.2.2 Narration

Dieser Teil der Untersuchung kreist um die zwei Leitfragen: Mit wessen Stimme wird erzählt? und Wie macht sich visuell eine inszenatorische Präsenz bemerkbar?

Wie im vorigen Kapitel ausführlich analysiert, dominiert, von wenigen Ausnahmen abgesehen, der alleinige Blick Ullis die Fokalisierungsinstanz. Allerdings verhält es sich differenzierter, wenn wir uns der Narration zuwenden: „Die autodiegetische Erzählerin“, die nur in Kommentaren vernehmbar wird, ist in den erzählten Episoden selbst nicht präsent;

369 Lust, Heute: 2009: 442/6.

370 Ebd. 373. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 3.

371 Ebd. 373. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 3.

372 Ebd. 373. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 3.

das „Ich“ dort ist die 17-jährige Protagonistin.“³⁷³ Grundsätzlich führt uns das junge Mädchen als autodiegetische Erzählinstanz auf der verbalen Ebene durch die Graphic Novel. Der Blocktext „Wieso bin ich mitgegangen? Wie blöd kann man eigentlich sein? [...] Ich bin nur ein Loch auf zwei Beinen, mit zwei wackelnden Brüsten vorne dran“³⁷⁴ nimmt eindeutig Bezug auf das erlebende Ich. Gedankenblasen, ein bevorzugtes Mittel der Comicautorin, um Gedanken und Reflexionen der Protagonistin bildlich darzustellen, verstärken die autodiegetische Narration.

Nun sind es aber gerade die auftretenden Kommentare des erzählenden Ichs, die eine konstante Interferenz zwischen der erwachsenen Comiczeichnerin Ulli Lust und der 17-jährigen Protagonistin Ulli im Comic-Roman manifestieren.

Die Ich-Erzählerin in ihrem Buch, die das Geschehen gelegentlich kommentiert, ist die Ulli Lust von heute, die sich manchmal selbst wundert, wie naiv und blauäugig sie als Teenager war. Dies ist kein nostalgisch verklärter Blick zurück in die Jugendzeit, vielmehr ein schonungslos ehrliches Erinnern an eine Zeit, auf die die Autorin nicht stolz ist.³⁷⁵

Weil ihr Blick zurück weder romantisierend und herablassend noch belehrend wirkt, verrät sie sich, ihre Ideale und ihre Reisegefährten/Reisegefährtinnen nicht.³⁷⁶ Stattdessen greift sie zum Mittel der Selbstironie: Lust anonymisiert den Namen ihrer Reisebegleiterin Edi in der Graphic Novel und findet noch relativ milde Worte über ihre ehemalige Trampergefährtin: „Wäre ich einem bösen Geist begegnet, ich hätte nicht schneller das Weite gesucht.“³⁷⁷

Dieser retrospektive Blick in die Vergangenheit, der hauptsächlich auf sprachlicher Ebene in Blocktexten und Inserts, aber auch an faksimilierten Tagebucheintragungen³⁷⁸ erkennbar wird, zeugt von einem überaus starken erzählenden Ich. Beide Ebenen, die sprachliche und die schriftliche, gehören in diesen Fällen einer extradiegetischen Welt an, die von der erzählten Welt zeitlich getrennt ist. Daher kommt es auf der grafisch intern fokalisierten Welt der 17-jährigen Ulli und der gelegentlichen homodiegetischen Stimme der erwachsenen Ulli zu Spannungen in der Erzählstruktur. Darüber hinaus implementiert Ulli Lust in großer Anzahl in Blocktexten oder in Inserts eine neutrale Erzählstimme, die Schüwer als „Verknüpfungsoperatoren“ bezeichnet. Hierbei handelt es sich um die

373 Hochreiter 2014: 250.

374 Lust, Heute: 2009: 283/4.

375 Kögel, Thomas: Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens. In: comicgate. de. 2009. <http://archiv.comicgate.de/content/view/1577/51/> (8. März 2016).

376 Vgl. Fanizadeh 2009.

377 Lust, Heute: 2009: 453.

378 Siehe Kapitel 3.2.2 Struktur, Themen/Motive und Intertextualität/-medialität.

Weitergabe von Informationen oder um zeitliche Hinweise in der Erzählung. Diese knappen Worteinheiten wie „Im Park oberhalb der Spanischen Treppe“³⁷⁹, „Eine Stunde später“³⁸⁰ oder „Regen, tagelang“³⁸¹ besitzen kaum narratologischen Wert, bieten aber für die Leserschaft notwendige Verbindungen zwischen den einzelnen Panels, die grafisch nur schwer vermittelt werden können.³⁸² Weniger neutral ist hingegen der Kommentar: „Ich überspringe eine Woche, die wir bei der versoffenen Ehefrau eines Ex-Fremdenlegionärs hausten [...]“³⁸³, denn hier handelt es sich offensichtlich um die heutige Ulli Lust, die als homodiegetische Stimme außerhalb der erzählten Welt fungiert.

Eine weitere Form des erzählenden Ichs findet sich in großer Zahl in klärenden Kommentaren für den Leser/die Leserin: „Wow! Fünf Schillinge! 5,- = 0,36 Euro“³⁸⁴, „Grüß Gott. Wanderer grüßen“³⁸⁵ oder ein italienischer Bettelzettel als Teil der Geschichte wird im selben Panel im Blocktext ins Deutsche übersetzt.³⁸⁶ Darüber hinaus stößt man in *Heute* auf Illustrationen, deren räumliche Beschaffenheit oder Farben noch mit Textkommentaren unterlegt werden. „Die Wiese ist nass vom Morgentau“³⁸⁷ (Ulli und Edi sitzen auf einer Wiese und freuen sich über ihre erfolgreiche Besteigung der Berge) oder Pfeile weisen auf Gegenstände: „Kleines Schlafzimmer“³⁸⁸ oder „Omas Haus“³⁸⁹. Baráková nennt es „eine bizarre Situation“, wenn kleine angehängte Schilder (Kirschrot, Orange, Ultramarinblau³⁹⁰) an der Uniform eines Wachmanns der Schweizergarde abgebildet werden.³⁹¹ Stummfilme verwendeten solche Hilfswerkzeuge in Form von eingeblendeten Zwischentexten, um handlungswichtige Lücken zu schließen. Meiner Meinung nach dienen solche Kommentare zur Verfeinerung von inhaltlichen Nuancen, die Comiczeichnerin Ulli Lust taucht hier demzufolge auf sprachlicher Ebene als erzählendes Subjekt auf, das gestalterisch in die Erzählung eingreift.

Prägnante Spuren des erzählenden Ichs auf der verbalen Ebene entdeckt man weiters an Bemerkungen wie „Noch zwanzig Jahre später werde ich beim Anblick einer Spritze einen euphorischen Impuls spüren“³⁹² oder „Selige Unwissenheit: In Amerika gab es längst die

379 Lust, *Heute*: 2009: 148/1.

380 Ebd. 160/8.

381 Ebd. 297/1.

382 Vgl. Schüwer 2008: 333.

383 Lust, *Heute*: 2009: 40/1.

384 Ebd. 65/6.

385 Ebd. 84/3.

386 Ebd. 167/3.

387 Ebd. 94/1.

388 Ebd. 124/9.

389 Ebd. 449/6.

390 Ebd. 136/4.

391 Vgl. Baráková 2013: 49.

392 Lust, *Heute*: 2009: 332/12.

ersten Aids-Toten.“³⁹³ Diese Inserts enthalten Informationen, über die die jugendliche Ulli in der Erzählung noch nicht verfügen kann. Spezifische Zeitindikatoren wie **zwanzig Jahre später** oder **damals** („Meine erotischen Bedürfnisse waren damals [...] erstaunlich unschuldig“³⁹⁴) zeugen von einem eindeutigen Hinweis auf die heutige Comicautorin Ulli Lust.

Obwohl die erwachsene Comiczeichnerin Ulli Lust – also das erzählende Ich – gelegentlich in Kommentaren oder im Anhang der Graphic Novel in Erscheinung tritt, ist diese Beziehung zum erlebenden Ich durch Distanz gekennzeichnet. Baráková meint, dass „[s]olche Kommentare [...] sich [...] nie auf die Gefühle der ‚heutigen Ulli‘ [beziehen], sie sind eher eine Zugabe zu dem Dargestellten, die die Verständigung erleichtern.“³⁹⁵ Eine Suche nach Gefühlen in Form von Reue, Schande oder Selbstreflexionen wird demzufolge in Ulli Lusts Kommentaren erfolglos bleiben. Wolfgang Freitag von der Tageszeitung *Die Presse* findet dafür klare Worte:

Und wenn sie [Ulli Lust] heute, mittlerweile Comiczeichnerin und -verlegerin in Berlin, davon berichtet, dann hat die Distanz der Jahre weder ihren Blick verklärt noch so weit verdüstert, als habe ihr Damals mit ihrem Heute nichts zu tun. Alles bleibt an seinem Ort, das Schätzbare bleibt schätzbare, das Erniedrigende erniedrigend, die schwachen Stunden eines kleinen Jugendglücks bleiben so glücklich, wie sie vielleicht tatsächlich waren [...].³⁹⁶

Die bisherigen Ausführungen zeigten, wie hetero- und homodiegetische Erzählstimmen auf verbaler Ebene im Comic auftreten können. Wie Schüwer in seinen Ausführungen im Kapitel 6.2.2 darlegt, existiert parallel dazu keine Erzählinstanz auf bildlicher Ebene (ausgenommen der homodiegetische Zeichner/die homodiegetische Zeichnerin), sondern die Wahrnehmungsinstanz in Form der Fokalisierung nimmt diese Position in Comics ein. Solch eine inszenatorische Präsenz kann in Form von Rückblenden auftauchen. Das sonst strikt chronologisch erzählte *Heute* wird in einzelnen Fällen durch Rückblenden unterbrochen. Auffällig ist die Tatsache, dass dabei nur selten der Rahmen der erzählten Geschichte verlassen wird, obwohl auch zeitliche Ausflüge in die Kindheit der jungen Ulli unternommen werden. Eine zentrale Stelle im Buch ist in Form einer Rückblende dargestellt.³⁹⁷ Lust inszeniert dementsprechend die zeitliche und sprachliche Gestaltung der Erzählung, doch sie fungiert nicht als Erzählerin auf der Bildebene.

393 Lust, *Heute*: 2009: 163/7.

394 Ebd. 102/1.

395 Baráková 2013: 43.

396 Freitag, Wolfgang: Zeit unter dem Mikroskop. In: *Die Presse.com*. 2009.

<http://diepresse.com/home/spectrum/literatur/518489/Zeit-unter-dem-Mikroskop> (8. März 2016).

397 Lust, *Heute*: 2009: 68–71. Siehe Kapitel 3.2.2 Struktur, Themen/Motive und Intertextualität/-medialität.

6.1.3 Die inszenatorische und diegetische Inhaltsdimension

In diesem Abschnitt erfolgt eine Analyse einer Panelsequenz mit der inszenatorischen und diegetischen Bedeutungsdimension in Verbindung mit McClouds Typologie der Bild-Text-Interaktionen anhand Schüwers Überlegungen.

Eine interessante Gestaltung betreffend Bild und Text, die erst in ihrer Kombination eine Gesamtbedeutung für die Leserschaft eröffnet, demonstriert eine Comicseite am Ende des Kapitels XI. von *Heute*.³⁹⁸ Ulli kommt gerade alleine in Catania an und fühlt sich von den vielen anzüglichen Blicken und Bemerkungen der Sizilianer regelrecht verfolgt. Als sie endlich einen ruhigen Platz findet, sinniert sie über die Worte eines Freundes (im Blockkommentar): „Ich erinnerte mich an Andreas' Worte: „In Sizilien seid ihr Freiwild.“³⁹⁹ „Dort bewachen die Brüder ihre Schwestern mit dem Maschinengewehr. Sie sagen, Frauen sind von Natur aus schamlos [...].“⁴⁰⁰ „Eine Ausländerin beschützt niemand.“⁴⁰¹ Eine Frau alleine...? Sie muss eine Hure sein!⁴⁰² Die korrespondierenden Bilder zeigen indes streunende Hunde. Baráková Annahme, die Blockkommentare in den ersten drei Panels beziehen sich nicht auf das Abgebildete⁴⁰³, kann mit Schüwers Theorie der inszenatorischen und diegetischen Ebene und McClouds Typologie relativiert werden. Nach McCloud handelt es sich in diesen Fällen um eine *parallel combination*, das heißt, Wort und Bild gehen **scheinbar** konträre Wege. Die entstehende Leerstelle muss nun vom Lesepublikum gefüllt werden. Wie schon in Kapitel 3.2.2 diskutiert, werden Hunde in der Graphic Novel auf bildlicher Ebene mit italienischen Männern, die ein sexistisches und machohaftes Verhalten gegenüber Frauen an den Tag legen, assoziiert. Hier findet klar eine Inszenierung auf der Bedeutungsebene statt, obwohl beide Kanäle – herumlaufende Hunde auf der bildlichen und Ullis Gedanken auf der sprachlichen – in der erzählten Welt vorkommen. Denn Ulli betrachtet tatsächlich die Hunde, während sie ihren Gedanken nachhängt, die Verbindung auf Text- und Bildebene bleibt auf den ersten Blick noch verborgen. Doch mit der Symbolik der Hunde wird das Lesepublikum auf eine zweite Stufe – auf eine Metaebene – geholt, somit ergibt sich aus der anfangs noch widersprüchlichen Vermittlung zwischen Bild- und Textkanal eine Gesamtbedeutung.

398 Lust, *Heute*: 2009: 230. Teile dieser Comicseite wurden in Kapitel 3.2. erläutert.

Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 4.

399 Lust, *Heute*: 2009: 230/1. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 4.

400 Ebd. 230/2. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 4.

401 Ebd. 230/3. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 4.

402 Ebd. 230/5. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 4.

403 Vgl. Baráková 2013: 40.

Verstärkt wird dieser Effekt noch in Kombination mit dem darauffolgenden Panel 6, das Ullis verärgertes Gesicht zeigt, ein eindeutiger Hinweis auf eine visuelle interne Fokalisierung, die mit dem Blocktext der vorangegangenen Panels im Präsens harmonisiert.⁴⁰⁴ In den nächsten drei Panels zieht Ulli Konsequenzen aus dieser unerfreulichen Erfahrung. Panel sieben kann der *interdependent combination* und einer diegetischen Bedeutungsdimension zugerechnet werden. Die Denkblase („Ich muss noch hässlicher werden“⁴⁰⁵) geht eine Symbiose mit dem Bild ein, das das Gesicht mit dem Fokus auf die schwarz umrandeten Augen von Ulli zeigt. Wort und Bild im Panel acht hingegen sind auf einer *word-specific combination* angesiedelt. Die sich abschminkende Ulli auf der Bildebene und die begleitende Sprechblase („Viel fehlt eh nicht mehr“⁴⁰⁶) auf der diegetischen Dimension illustrieren einzig den langen Blocktext: „Ich wusch mir die Schminke vom Gesicht. Der Busen ließ sich nicht verbergen, ich lief gebeugt und stampfte die Füße fest auf den Boden wie ein Mann. Ich blickte geradeaus.“⁴⁰⁷ In diesem Panel tritt nun ein auffälliges Phänomen auf und zwar treffen hier das erlebende Ich und das erzählende Ich als homodiegetische Erzählinstanzen in einem Bild aufeinander. Einerseits sind es eindeutig Ullis Gedanken, die das intern visuell fokalisierte Bild unterstreichen, andererseits taucht im Blocktext eine Stimme auf, die als die erzählende jetzige Ulli identifiziert werden kann. Der Gebrauch des Präteritums weist stark auf die zurückblickende Ich-Erzählerin, das heißt, auf der Bedeutungsebene findet eine inszenatorische Spielart statt. Eine Widersprüchlichkeit resultiert aus der grafischen Ebene, die eindeutig die junge Ulli als interne Fokalisierungsinstanz zeigt und die starke Präsenz einer retrospektiven homodiegetischen Erzählstimme, die nicht Teil der fiktiven Welt sein kann. Wie schon Kapitel 6.1.2.2 erläuterte, taucht die erwachsene Ulli Lust auf verbaler Ebene regelmäßig als erzählendes Ich auf, doch diese sind eher von neutraler Distanz gekennzeichnet. Der Leser/die Leserin folgt grundsätzlich den Wahrnehmungen, den Gedanken und den Gefühlen der jungen Ulli, dadurch bleibt der subjektive Blick des Teenagers in der Graphic Novel vorherrschend.

Dieses Beispiel auf der Einzelpanelebene untermauert Schüwers Theorie, dass auf verbaler Ebene die Illusion eines vermenschlichten Erzählers/einer vermenschlichten Erzählerin entstehen kann. Doch auf visueller Ebene, wo laut dem Autor Fokalisierung (die Wahrnehmungsinstanz) und Narration (die Erzählinstanz) als Einheit zu betrachten sind⁴⁰⁸,

404 Lust, Heute: 2009: 230/6. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 4.

405 Ebd. 230/7. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 4.

406 Ebd. 230/8. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 4.

407 Ebd. 230/8. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 4.

408 Siehe Kapitel 5.2.2 Narration.

erscheint Ulli Lust lediglich als inszenatorische Präsenz, die als Dramaturgin für das Arrangement von Bild und Text verantwortlich ist. Sie tritt in der Graphic Novel nicht visuell als homodiegetische Zeichnerin auf.

Das letzte Panel (eine *word-specific combination*) dieser Sequenz schließt das Kapitel XI. ab. Ullis Sprechblase: „Was soll ich in Catania? Ich nehme den nächsten Zug nach Palermo!“⁴⁰⁹ übernehmen den Hauptteil der Gesamtbedeutung, Ullis Silhouette von hinten gezeigt, unterstreicht das Gesagte, indem sich das Punkmädchen offensichtlich auf den Weg zum Bahnhof macht. Der Kontakt von Sprache und Bild findet auf der diegetischen Bedeutungsdimension statt. Das erlebende Ich übernimmt die Vorherrschaft der Erzählung, das Lesepublikum nimmt wieder Anteil an der strikt chronologisch erzählten Abhandlung aus der subjektiven Sicht der jungen Ulli.

Die ausgeprägte interne Fokalisierung der Hauptfigur Ulli in *Heute* zeigt sich an der Ergänzung von Bild und Text. Durchbrochen wird diese rein subjektive Sicht durch gelegentliche widersprüchliche Fokalisierungsinstanzen, die in eine externe visuelle Fokalisierung münden. Grundsätzlich führt das erzählende Ich, die 17-jährige Ulli, als autodiegetische Erzählerin durch die Graphic Novel. In zurückhaltender Weise tritt aber auch die erwachsene Comiczeichnerin als erzählendes Ich auf. Beide Formen, die externe Fokalisierung wie auch die Stimme der über 40-jährigen Comiczeichnerin, sollen Informationslücken für den Leser/die Leserin füllen.

6.2 *Flughunde*

6.2.1 Die grafische Dimension

Die Graphic Novel *Flughunde* wird von einer auffälligen grafischen Interaktion zwischen Schrift und Bild dominiert. Es handelt sich hierbei um die Zuweisung von Typografien für die inneren Monologe der Hauptfiguren der Graphic Novel, nämlich Hermann Karnau und Helga Goebbels. Die Perspektive Helgas spiegelt sich in Textpassagen, die in ordentlicher und feiner Blockschrift auf linierten Zeilen im Panel als Blocktext dargestellt wird. Karnaus Gedanken hingegen sind in Textblöcken und Inserts in den Panels eingelassen, die teilweise großen Raum zwischen den Bildern einnehmen und in Druckschrift verfasst sind. So entsteht ein klares visuelles Bild, um wessen Gedanken es sich handelt. Gleichfalls verwendet Ulli Lust für die direkten Aussagen aller Figuren – ganz im Gegensatz zu *Heute* – die traditionelle Blockschrift, die sich aber von Helgas Gedanken typografisch leicht unterscheidet.

⁴⁰⁹ Lust, *Heute*: 2009: 230/9. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 4.

Dittmar betont die enge Korrelation zwischen gewählten Schriften und deren Inhalt in Comics: „Die Form der Schrift kommentiert [...] ihren Inhalt. Die verwendete Typografie ist selbst auch Zeichen: Schrifttypen verweisen auf Medien oder Kommunikationstechniken und auf Konzepte, die damit einhergehen.“⁴¹⁰ Im Falle von Helga weist die saubergeschriebene Blockschrift auf linierten Zeilen auf das Medium Schulheft oder Tagebuch hin. Ulli Lust visualisiert hier auf kluge Weise die kindliche Perspektive eines etwa zehnjährigen Schulmädchens; verstärkt wird ihre Intention durch Referenzen in *Flughunde*, wenn Helga tatsächlich ein liniertes Heft für ihre Hausaufgaben verwendet.⁴¹¹ Helgas naiv-kindliche Sprache („Was mit den Tagebüchern verdient wird, hat Papa gesagt, das ist für uns Kinder, davon sollen wir leben, alle sechs, wenn er mal nicht mehr ist“⁴¹²) lässt ebenso die Vermutung eines Tagebucheintrags zu, obwohl diese Spekulation im Laufe der Erzählung nicht bestätigt wird.

Nicht nur differieren Karnauss und Helgas grafische Ausgestaltung der Blocktexte wie auch der Schrift, die ihre jeweiligen Gedanken präsentieren, sondern Farben fungieren als Kontrast oder als Kongruenz der beiden Ich-Erzähler/Ich-Erzählerinnen, wenn beide in einem Kapitel vorkommen.

Helgas privilegiertes Leben spielt sich anfangs noch in Hell- bis Dunkelorange und Rosa ab, während Karnauss Erlebnisse von den Farben Grün, Orange-Violett und Schwarz begleitet wird. „Sie [die Goebbelskinder] sind gefangen in einer rosa Gegenwelt zu der vom Krieg gezeichneten Außenwelt“.⁴¹³ Das künstliche Rosa oder Orange unterstreicht die vorgespiegelte Idylle der Goebbelskinder, doch dieser farbliche Optimismus wird schon früh durch drohende Anzeichen des Krieges durchbrochen. „Welch ein Panorama! Und welch ein Himmel. Schlachtengemäldewolken in Bewegung.“⁴¹⁴ Mit diesen Worten beschreibt Martha Goebels begeistert den Himmel in den Bergen, wo sie und ihre Kinder für ein Zeitungsfoto posieren. Farblich kontrastiert diese Szene das schwarz dominierte Panel zuvor, begleitet von Karnauss Kommentar: „Welch ein Geschehen. Welch ein Panorama.“⁴¹⁵ Nur hier beschreibt der besessene Schallingenieur das grauenvolle nächtliche Geräuschpanorama von sterbenden Soldaten nach einer Schlacht, das Karnau auf ein Tonband aufnimmt. Der Übergang von Karnauss zu Helgas Erzählinstanz wird in diesem Fall auf textueller Ebene durch den Satz: „Welch ein Panorama“ hergestellt,

410 Dittmar 2011: 106.

411 Lust, *Flughunde*: 2013: 67/1.

412 Ebd. 67/6.

413 Reiterer 2013.

414 Lust, *Flughunde*: 2013: 92/1.

415 Ebd. 91.

während auf Bildebene gegensätzliche Farben von Ulli Lust als Erzählübergang eingesetzt werden.

Eine Abstimmung von inhaltlichen Panels, im Gegensatz zum vorhergehendem Kontrast, soll dieses Beispiel illustrieren: Ausgebombte brennende Häuser in Berlin (Karnaus Sicht) korrespondieren mit dem Kaminfeuer in der Wohnung der Goebbelskinder.⁴¹⁶ Man beachte auch hier wieder den Unterschied in Hinblick auf die apokalyptischen Zustände in Berlin und die noch warme Atmosphäre der Kinder, die vor einem behaglichen Kaminfeuer ihre Hausaufgaben erledigen. Im Laufe der Graphic Novel wird jedoch die farbliche Untermalung der Goebbelskinder auch auf dunklere Farben umschwenken. Ein Signal dafür, dass die schrecklichen Konsequenzen des Krieges auch die Familie Goebbels eingeholt haben.

Inhaltlich und grafisch spielt die Akustik eine große Rolle in der Graphic Novel. Einerseits beschäftigt sich der Schallingenieur Hermann Karnau wie besessen mit Stimme, Schall und Geräusch, andererseits beherrschen ohrenbetäubende Kriegsgeräusche das Geschehen. Ein Indiz für die besondere Bedeutung der Laute in *Flughunde* beweisen die Kapitelblätter, die jeweils mit Illustrationen von Soundwords begleitet werden. Wie schon im Kapitel 3.3.1 diskutiert, nutzt Ulli Lust die breite Palette der für Comics zur Verfügung stehenden Lautmalereien und kreiert noch Neuschöpfungen, die auch für Rezensierende verwirrend sein können. Auffällig dabei ist die Gleichgewichtung der Laute im Comic-Roman, das heißt, nicht nur großformatige Panels mit Bombeneinschlägen finden Eingang in *Flughunde*, sondern in gleichem Maße wird das Gezwitscher der Vögel oder das Surren einer Glühbirne von Lautmalereien begleitet. Natürlich ändert sich mit der Lautstärke die grafische Ausgestaltung der onomatopoetischen Ausdrücke. Da Soundwords die lautliche Wirklichkeit nur anvisieren können, übernimmt die grafische Ebene der Schrift – laut Schüwer – typische Charakteristiken von Geräuschen, die Worte allein nicht bewerkstelligen können. Als Beispiel nennt der Autor das Größerwerden der Schrift von Lautmalereien, die damit ein Anschwellen eines Lautes für die Leserschaft implizieren.⁴¹⁷ Ulli Lust setzt diesen spezifischen Gebrauch der Typografie gezielt ein, wenn vom impliziten Beobachtungsstandpunkt ein Auto sich wegbewegt und die Buchstaben der Lautmalerei kleiner werden.⁴¹⁸ In einem weiteren Beispiel weisen die unterschiedlichen

416 Lust, *Flughunde*: 2013: 193/3–194/1.

417 Vgl. Schüwer 2008: 364.

418 Lust, *Flughunde*: 2013: 47/1.

Höhen der Buchstaben bei „PLÄTSCHER“ auf die verschiedenen Töne und Lautstärken, die das Wasser in einem Springbrunnen produziert.⁴¹⁹

Obwohl Schüwer betont, dass Onomatopoetika ohne Umrahmung im Panel auftreten⁴²⁰, setzt Ulli Lust beispielsweise eine große Anzahl von Soundwords in Sprechblasen, um meines Erachtens den genauen zeitlichen Ursprung des Geräusches anzuzeigen. Wenn der gealterte Herr Karnau den Plattenaufnahmen mit den Stimmen und Geräuschen der im Jahr 1945 ermordeten Goebbelskinder lauscht, dann verwendet Lust die Dorne der Sprechblasen, um genau aufzuzeigen, ob es sich nun um Geräusche auf der Platte handelt oder um zwitschernde Vögel vor dem Wohnungsfenster eines Hermann Karnau in den 1990er Jahren.⁴²¹ Nicht nur der zeitliche Ursprung, sondern auch die spezifische Örtlichkeit wird durch hinweisende Dorne der Sprechblasen angezeigt. Die Orientierung des Lesers/der Leserin wird insofern unterstützt, wenn das unauffällige Soundword „Kling Klang“ in Sprechblasen gesetzt wird und so im Dunkeln genau der Ursprung des Lautes (ein Schlüsselbund) angezeigt wird.⁴²²

Der alltäglichen Geräuschkulisse setzt Ulli Lust aber sehr wohl den ohrenbetäubenden und zerstörerischen Kriegslärm gegenüber. Hier sind es gerade die Bombenabwürfe auf Berlin, die von riesigen Lettern der Soundwords unterlegt werden und auf ganzseitigen Panels abgebildet sind.⁴²³ Diese Gegenüberstellungen bewirken einen Ausgleich zwischen unauffälligeren und lauten Geräuschen. Das zeigen beispielsweise Granateneinschläge an der Front⁴²⁴ oder unheimliche Todesgesänge der sterbenden Soldaten⁴²⁵, die Karnau unbarmherzig auf sein Tonband aufnimmt. Gleichermäßen verhält es sich im Führerbunker, wo sich der Bombenlärm mit Geräuschen von quatschenden Stiefeln⁴²⁶, mit dem Knattern der Klimaanlage⁴²⁷ oder mit dem Surren der Lichtanlagen⁴²⁸ abwechseln. Auf diese Weise bietet Ulli Lust dem Lesepublikum ein Gesamtspektrum der Geräusche in Form von Onomatopoetika, was ein größtmögliches akustisches Eintauchen in die Erzählung ermöglicht. Gefettete, kursive oder übergroße Schrift in Sprechblasen oder Inserts nehmen in *Flughunde* eine untergeordnete Rolle ein.

419 Lust, *Flughunde*: 2013: 47/2–3.

420 Vgl. Schüwer 2008: 333.

421 Lust, *Flughunde*: 2013: 362/1.

422 Ebd. 61/4.

423 Ebd. beispielsweise 186, 314, 315.

424 Ebd. 87/4–5.

425 Ebd. 90.

426 Ebd. 222/5.

427 Ebd. beispielsweise 218/3.

428 Ebd. beispielsweise 219/2.

Offensichtlich wurde Lusts Handschrift in dieser Graphic Novel nicht am PC digitalisiert, denn die Schriftzüge erscheinen unregelmäßiger. Außerdem sind leichte Spuren der Korrektur mit Bleistift bei genauerem Hinsehen erkennbar⁴²⁹, eine Ungenauigkeit, die bei einem digitalisierten handschriftlichen Font – beispielsweise in *Heute* – selten auftritt.

6.2.2 Die erzählstrukturelle Dimension

In der Literaturadaption *Flughunde* dominieren zwei homodiegetische Erzählinstanzen, die in der fiktiven Welt vorkommen: Hermann Karnau und Helga Goebbels. Gefühle, Gedanken und Wahrnehmungen sind an diese beiden Hauptfiguren gebunden, das heißt, es herrscht eine interne Fokalisierung. Jedoch fließt kurzzeitig eine heterodiegetische Stimme ein, die von einer externen Sicht begleitet wird.

6.2.2.1 Sprachliche und visuelle Fokalisierung

Ausgehend von den theoretischen Überlegungen zur Schüwers Fokalisierung in Comics erfolgt nun ein Blick auf die verbale und visuelle Ebene in Bezug auf die zwei entscheidenden Fragen: Aus wessen Sicht werden Wahrnehmungen/Gedanken/Gefühle **geschildert**? und Aus wessen Sicht werden Wahrnehmungen/Gedanken/Gefühle in *Flughunde* **gezeigt**? Der Fokus liegt in diesem Abschnitt – korrespondierend zum Abschnitt bei *Heute* – auf einer Parallelität in Bezug auf Fokalisierung auf Bild- und Textebene sowie auf auftretende Differenzen innerhalb der Erzählstruktur.

Dass das Gezeigte und das Geschilderte, also die bildliche und sprachliche Ebene, sich gegenseitig unterstützen, zeigt das folgende Beispiel von *Flughunde*. In einer berührenden Szene wird sich Helga allmählich bewusst, dass sie wahrscheinlich nicht mehr lebendig aus dem Bunker kommt.⁴³⁰ Sie liegt bäuchlings auf ihrem Bett, den Kopf im Kissen vergraben. Die Abfolge von sechs Panels beginnt und endet mit einem Point-of-view-Panel – die Leserschaft schaut in dieser Sequenz mit dem Blick von Helga in die Polsterfalten hinein. Die vier mittleren Panels zeigen Helga von hinten auf ebendiesem Bett liegend und es entsteht für die Leserschaft eine Verdopplung des Blicks, denn wir schauen durch den Hinterkopf von Helga in den Polster durch. Auch hier vermitteln eine Abfolge von Point-of-view und Mitsichtpanels eine größtmögliche Subjektivität der Figur. Verstärkt wird dieser visuelle Anteil der Fokalisierung noch durch Helgas verbale Schilderung ihrer Gedanken und Gefühle „Ich bekomme keine Luft mehr.“⁴³¹

429 Lust, *Flughunde*: 2013: 133, 115/4.

430 Ebd. 301. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 5.

431 Ebd. 301/1. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 5.

Das korrespondierende Kapitel von *Heute* (6.1.2.1) zeigte auf, dass Ulli Lust einen hohen Grad an interner Fokalisierung von Figuren anhand des alleinigen Einsatzes von Point-of-view-Panels übermitteln kann, jedoch übernahm in diesen Fällen die sprachliche Ebene die Funktion der internen verbalen Fokalisierung. Wenn diese sprachliche Ebene allerdings fehlt, dann setzt auch die Comickünstlerin ein Mitsichtpanel ein, um die Leserschaft an den gezeigten Emotionen der Figuren teilhaben zu lassen. Dies soll nun folgendes Beispiel veranschaulichen: Magda Goebbels und die Kinder fahren in der Nacht mit dem Auto von Lanke nach Schwanenwerder/Berlin und werden Zeuge der schrecklichen Zustände des zerbombten Berlin. Die Sequenz beginnt mit Helgas Stimme: „Wir brachen mitten in der Nacht auf, die Wagen kamen kaum vorwärts.“⁴³² Dann folgen sechs Panels ohne Worte auf der nächsten Seite⁴³³, der Leser/die Leserin folgen den Blicken Helgas auf die flüchtenden Menschen mit ihren wenigen Habseligkeiten, auf den Chauffeur der Familie Goebbels als Kontrast dazu, eine Familie auf einem Karren sitzend und die zerrissene Schuhe eines Jungen. Doch das fünfte Bild zeigt den entsetzten Gesichtsausdruck Helgas, ihre schreckensgeweiteten und schwarz umrandeten Augen, während das letzte Panel dieser Serie wieder den Blick von Helga auf ein totes Pferd freigibt, das gerade verzehrt wird. In Form dieser Point-of-view-Panels teilt die Leserschaft den Blick mit Helga auf die Geschehnisse in Berlin, doch erst das intern fokalisierte fünfte Mitsichtpanel verrät den Lesern/den Leserinnen die Wahrnehmungen und Gefühle, die das Mädchen dabei hat.

Eine ähnliche Vorgehensweise wählt Ulli Lust auch für eine Szene mit Hermann Karnau, wie er das erste Mal den Führerbunker betritt, allerdings mit dem großen Unterschied, dass kein Mitsichtpanel die Point-of-view-Serie durchbricht, die seine Gefühlsregungen verraten könnten.⁴³⁴ Obwohl Karnau eindeutig als visueller interner Fokalisierer auftritt – die Betrachtenden sehen durch seine Augen –, ist Karnaus Gemütszustand für die Leserschaft nicht nachvollziehbar. Hier entsteht nur ein mäßiger Eindruck von interner Fokalisierung, was vielleicht daran liegen könnte, dass Ulli Lust generell den Schwerpunkt auf die Figur der kleinen Helga Goebbels in *Flughunde* legt. Wie die beiden analysierten Szenen zeigten und noch weitere zeigen werden, drehen sich berührende und bewegende Szenen in der Graphic Novel hauptsächlich um Helga. Hermann Karnaus Figur hingegen zeigt auch bei furchtbaren Vorkommnissen (z.B. bei der Folter von Gefangenen) wenig bis keine Gefühlsregungen.

⁴³² Lust, *Flughunde*: 2013: 181/5.

⁴³³ Ebd. 182/1–6.

⁴³⁴ Ebd. 202–203.

Ulli Lust versteht es meisterhaft, die zwei visuellen internen Fokalisierungen der beiden Hauptfiguren ineinander verfließen zu lassen. Die sprachliche Ebene der Blocktexte mit ihrer jeweiligen zuständigen grafischen Form lassen erkennen, um wessen Gedanken es sich handelt. Aber die Bildebene setzt subtilere Mittel ein, um einen Wechsel der Wahrnehmungen vorzunehmen. Das erfordert einen großen Einsatz von den Lesenden, wenn die sprachliche Ebene fehlt. Die Goebbels geben eine Gartenparty, wo sich die Kinder und Herr Karnau treffen.⁴³⁵ Helgas Stimme: „Da hinten steht Herr Karnau. Er wirkt unglücklich, vielleicht weil niemand sich mit ihm unterhält?“⁴³⁶ Panel drei und vier⁴³⁷ zeugen eindeutig von der internen Fokalisierung von Karnau und wie er jemanden wiedererkennt. Ist es Josef Goebbels? Erblickt er Helga Goebbels? Oder eines der anderen Kinder? Doch Karnaus Blick fällt auf den Oberarm und das Dekolleté einer Opernsängerin, die gerade sehr auffällig mit Herrn Goebbels flirtet und sein innerer Monolog beginnt: „Das Überfliegen des Geländes.“⁴³⁸ Schattenflächen wechseln mit Regionen, die im grellen Sonnenlicht liegen, [...] Der Kehlkopf hüpft, Sehensspiel unter der Haut, sobald die Sopranistin spricht.“⁴³⁹ Gedanken später fällt Karnaus Blick auf Helga, die mit ihren Geschwistern gerade am Limonadenstand steht.⁴⁴⁰ Somit schließt sich der Kreis der internen Fokalisierungen, denn nun verwendet Ulli Lust dieselben zwei Panels der Wiedererkennung Karnaus⁴⁴¹ und es ist der Limonadenstand, von wo Helga aus Herrn Karnau anfangs entdeckte. Wie es sich später herausstellte (die Sicht wechselt wieder zu Helga), kam es danach tatsächlich zu einer Unterhaltung zwischen den Goebbelskindern und Karnau.⁴⁴²

Im Großen und Ganzen teilen sich Helga Goebbels und Karnau ihre Sicht in *Flughunde*. In einigen Fällen aber treten widersprüchliche Fokalisierungen auf, die nun anhand von Schüwers Überlegungen diskutiert werden.

Gleichwohl die Schrift in den Textblöcken mit den dazugehörigen Figuren – Hermann Karnau oder Helga Goebbels – korrespondieren, fordert die Zuordnung besonders der Figur Helgas mit ihrem inneren Monolog bei erstmaliger Lektüre die Rezipienten/Rezipientinnen heraus. Im zweiten Kapitel, in dem sich Karnau und Helga kennenlernen, beobachtet der Tontechniker die spielenden Goebbelskinder. Die Stimme in

435 Lust, *Flughunde*: 2013: 126–127.

436 Ebd. 126/1.

437 Ebd. 126/3–4.

438 Ebd. 126/5.

439 Ebd. 127/1–3.

440 Ebd. 127/7.

441 Ebd. 127/8–9.

442 Ebd. 128/1.

den Blocktexten könnte jedem der sich ähnlich sehenden Kindern gehören, erst nach 17 Panels stellt sich – nach einer gegenseitigen Vorstellung – heraus, dass es sich um die Gedanken der Ältesten der insgesamt sechs Geschwister handelt.⁴⁴³ Ein Blickwechsel zwischen Hermann Karnau und Helga Goebbels mit einer eindeutigen visuellen internen Fokalisierung von Helga, die mit ihrer Stimme ihre Wahrnehmungen schildert, sichert dem Leser/der Leserin nun eine eindeutige Zuordnung von Bild, Stimme und Figur.⁴⁴⁴ Doch bis zu dieser Auflösung ist keine Verbindung mit einer spezifischen Figur erkennbar, daher tritt eine externe visuelle Sicht auf. Verstärkt wird dieser Eindruck noch durch eine extreme Außensicht auf das Haus der Goebbels mit dem herannahenden Auto mit Herrn Karnau⁴⁴⁵ und eine Diskrepanz zwischen dem Wissenstand von Helga und den vermittelnden Informationen auf visueller Ebene. Was Karnau mit der Haushälterin spricht, bevor er Helga kennenlernt, kann für das Mädchen nicht zugänglich sein. Da keine sprachliche Ebene bis zum Auftreten von Helgas Stimme existiert, treten verschiedene Fokalisierungen auf, die im Endeffekt in einer externen visuellen Fokalisierung resultieren.

Eine andere Form der widersprüchlichen Fokalisierungen tritt laut Schüwer in Form von parallelperspektivischen Raumdarstellungen auf, die Ulli Lust in *Flughunde* des Öfteren einsetzt. Ein eindrucksvolles Beispiel für solch eine Vermischung tritt in einer Szene auf, in der die Familie Goebbels in den letzten Tagen vor Kriegsende mit den Berlinern im Bunker ein Fest feiert.⁴⁴⁶ Doch die Bomben auf die Reichshauptstadt übertönen die hilflosen Musizerversuche der Leute. In dieser Szene wandelt sich die Fokalisierungsinstanz Helga zu einer externen visuellen Präsenz, denn in einem seitenüberspannenden Splashpanel⁴⁴⁷ erblickt die Leserschaft Bombenabwürfe der Alliierten, die in einer Außensicht auf den Bunker fallen und die darunter feiernde Gesellschaft in Angst und Schrecken versetzen. Vieles spricht hier für eine externe visuelle Sicht, denn erstens entsteht ein räumlicher Sprung zwischen den Panels, der nicht Helgas Sicht entstammen kann. Zweitens wird der Leserschaft kein bestimmter Beobachtungsstandpunkt zugeteilt – eine parallelperspektivische Raumdarstellung entsteht, die in einer externen Sicht mündet.

Die Graphic Novel *Flughunde* schließt mit der Erzählperspektive von Hermann Karnau. Mit Hilfe der illegal aufgenommenen Platten, die Karnau in den Zimmern der Kinder im Führerbunker anbrachte, und mit diversen Zeugenaussagen versucht der Pensionist, den

443 Lust, *Flughunde*: 2013: 52–55.

444 Ebd. 55/3. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 6.

445 Ebd. 47/1.

446 Ebd. 313–315.

447 Ebd. 315.

Tathergang der begangenen Morde an den Goebbelskindern nachzuvollziehen.⁴⁴⁸ Dabei vollziehen sich Zeitsprünge innerhalb der Panels, die eine interne Fokalisierungsinstanz nicht plausibel erscheinen lassen. Außerdem zitiert der ehemalige Tontechniker Verhörprotokolle, die nach Kriegsende entstanden sind, zu denen Hermann Karnau wahrscheinlich keinen Zugang hatte. Das analysierte Panel⁴⁴⁹ zeigt linker Hand die visuelle Aufbereitung eines Verhörs, während die rechte Seite des Bildes den alten Hermann Karnau aus dem Fenster blickend darstellt. Die Aussage eines Doktor Kunz nimmt in einer Sprechblase Platz; der Blocktext mit Karnauss homodiegetischer Stimme informiert das Lesepublikum: „Am 7. Mai 1945 erfolgt die Vernehmung eines gewissen Doktor Kunz.“⁴⁵⁰ Der Zeitsprung von über vierzig Jahren in einem Panel weist ziemlich eindeutig auf eine externe visuelle Präsenz, unterstützt wird diese Annahme durch den soeben genannten Verknüpfungsoperator, der in diesem Fall durch seine Neutralität heterodiegetische Züge aufweist. Hermann Karnauss Subjektivität wird hier außer Kraft gesetzt. Obwohl die homodiegetische Stimme Karnauss auf sprachlicher Ebene diesen Teil der Erzählung durchzieht, entsteht auf visueller Ebene eine externe Sicht auf das Geschehen. Vorgreifend auf das nächste Kapitel taucht eine inszenatorische Präsenz auf, die das Zusammenspiel von Bild und Text orchestriert.

6.2.2.2 Narration

Mit wessen Stimme wird erzählt? Wie macht sich visuell eine inszenatorische Präsenz bemerkbar? Diese zwei Leitfragen führen durch diesen Abschnitt der Analyse.

Flughunde verschränkt die homodiegetische Erzählinstanz des Akustikers Hermann Karnau mit jener der 12-jährigen Tochter von Joseph Goebbels. Allerdings tauchen immer wieder Stimmen in Blocktexten auf, deren Zuordnungen, ob es sich nun um heterodiegetische oder homodiegetische Erzählinstanzen handelt, sich als schwierig erweisen. Einerseits weiß der Leser/die Leserin bereits, dass Karnauss innerer Monolog das Charakteristikum der Blockschrift aufweist, doch der neutrale überleitende Blocktext wie „Montag, der 25. April“⁴⁵¹ weist andererseits wieder auf eine heterodiegetische Erzählinstanz. Blocktexte mit dem wertenden Inhalt „In einer zweiten Vernehmung am Donnerstag, dem 19. Mai 1945 widerruft Kunz seine vorherige Aussage. Jeder Zeuge ist ein falscher Zeuge“⁴⁵² hingegen korrespondieren mit der homodiegetischen Stimme

448 Lust, *Flughunde*: 2013: 333–364.

449 Ebd. 335/1. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 7.

450 Ebd. 335/1. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 7.

451 Lust, *Flughunde*: 2013: 342/3.

452 Ebd. 339/2.

Karnaus. Diese Ambivalenz der Blocktexte weist eventuell auf eine zweifellos undurchsichtige Person Karnaus hin. Speziell in diesem Teil der Graphic Novel, wo Karnau die letzten Lebenstage der Goebbelskinder nachzeichnet, fragt sich das Lesepublikum, wie Karnau Zugang zu solch geheimen Zeugenaussagen erhielt. Auf die Frage: Wer spricht? kann hier nicht zuverlässig geantwortet werden. Einerseits hat das vorherige Kapitel gezeigt, dass große zeitliche Sprünge im Gutter oder in einem Panel auf eine externe Fokalisierungsinstanz mit einer starken inszenatorischen Präsenz hindeuten, andererseits die homodiegetische Stimme als Kontrast diese Geschehnisse kommentiert. Diese widersprüchlichen Erzählstrukturen auf grafischer und verbaler Ebene, die gerade für Schüwer von Interesse sind, reiben sich in diesem Fall aneinander. Das könnte auf einen unzuverlässigen Erzähler Hermann Karnau hinweisen, der dem Leser/der Leserin seine Auffassung von Wahrheit mitteilt oder aufgrund seines fortgeschrittenen Alters Gedächtnislücken aufweist. Das Thema des unzuverlässigen Erzählers wird auch in Kapitel 6.2.3 erläutert.

Im Gegensatz zu einer ambivalenten Stimme im vorhergehenden Absatz tritt im fünften Kapitel überraschend eine anonyme Erzählstimme auf, die weder dem Schalltechniker noch Helga Goebbels zugeordnet werden kann. Diese heterodiegetische Stimme – die nur zehn Seiten der gesamten Graphic Novel umspannt⁴⁵³ – nimmt die Form einer öffentlichen Berichterstattung an: „Im Juli 1992 findet man im Keller des städtischen Waisenhauses ein Schallarchiv. Trotz seiner langen Geschichte, die aufgrund des eingelagerten Materials außer Zweifel steht, ist dieses Archiv bisher unbekannt geblieben.“⁴⁵⁴ Die sprachliche heterodiegetische Stimme läuft parallel zu einer externen visuellen Sicht in diesem Panel. Eine grafische Umsetzung der Stimme in Form einer Sprechblase, dessen lange Dorne regelrecht in den wiederentdeckten Keller hineinfließen, unterstützt die Parallelität von sprachlicher und grafischer Form. Die externe visuelle Sicht wird in den nächsten Bildern fortgeführt und nachdem im Schallarchiv die Kartei Hermann Karnaus gefunden wurde⁴⁵⁵, tritt dieser auch visuell als Interviewpartner auf. Die berichtende Erzählinstanz verstummt mit den Worten: „Am darauffolgenden Morgen hat er die Stadt mit unbekanntem Ziel verlassen.“⁴⁵⁶ Das Kapitel V. nimmt im Folgenden wieder die Ich-Erzählung von Hermann Karnau auf.

453 Lust, *Flughunde*: 2013: 233–242. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 8.

454 Ebd. 233/2. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 8.

455 Ebd. 236/1.

456 Ebd. 242.

Außer in diesem äußerst kurzen Auftritt einer heterodiegetischen sprachlichen Stimme, die eindeutig visuelle extern fokalisierte Züge trägt, dominieren in Bezug auf die sprachliche Narration Karnauss und Helgas homodiegetische Stimmen in *Flughunde*. Doch es treten seltene Momente eines Widerspruchs zwischen diesen verbalen Stimmen und der visuellen Ebene einer inszenatorischen Präsenz auf. Davon zeugt ein hervorstechendes Beispiel in *Flughunde*: Helga und ihrer Geschwister müssen während der Bombenangriffe immer wieder in den Bunker flüchten, dort befindet sich ein Scherenschnittbild⁴⁵⁷, dessen Idylle von spielenden Kindern einen starken Kontrast zu der derzeitigen Situation der Goebbelskinder bildet. Im Verlauf der nächsten Seiten greift ein einzelnes Panel wieder dieses spezielle Bild auf, doch die visuelle Ebene erzeugt nun Irritationen beim Leser/bei der Leserin. Die sprachliche Ebene folgt eindeutig Helgas homodiegetischer Stimme: „Den ganzen Tag wird viel geschossen. Wir dürfen nicht mehr in unser Zimmer hinaus, wir sitzen mal im Bunker, mal im Hausflur.“⁴⁵⁸ Der Scherenschnitt nimmt auf visueller Ebene nun Bezug auf die Bombenabwürfe, indem nun die darauf abgebildeten Kinder und Tiere von einer Granate hastig davonlaufen. Helgas interne Sicht erscheint unsicher, denn sie und ihre Geschwister befinden sich in dieser Sequenz im Hausflur. Als Schluss ergibt sich eine starke inszenatorische Präsenz auf der Bildebene, die die Erzählung auf eine Meta-Ebene hebt. In diesem Fall wird die allmähliche Zerstörung der Idylle der Goebbelskinder anhand des Scherenschnitts demonstriert.

Ein weiteres Beispiel, diesmal handelt es sich um ein Panel ohne Worte, soll eine visuelle inszenatorische Präsenz aufzeigen. Die depressive und trübe Stimmung im Führerbunker wird in diesem Bild von Karnauss Hund durchbrochen. Das Arrangement der amüsierten Köpfe der Goebbelskinder gruppiert sich um Karnauss Hund, umgeben von Soundwords, die das Gelächter akustisch untermalen.⁴⁵⁹ Die sprachliche Ebene fehlt komplett, die auf Stimme und Erzählinstanz hinweisen könnte. Die gezeigten Wahrnehmungen können nicht auf eine bestimmte Figur zurückgeführt werden (externe Fokalisierung), es entsteht der Eindruck einer Präsenz, die dem Lesepublikum auf bildlicher Ebene noch den kurzen Eindruck von Spaß in der sonst unerträglichen und schrecklichen Atmosphäre des Führerbunkers in den letzten Tagen vor dem Untergang des Dritten Reiches vermitteln möchte.

457 Lust, *Flughunde*: 2013: 263/2–6.

458 Ebd. 268/2.

459 Ebd. 320/5.

Obwohl die Graphic Novel mit einer Rückblende – die auf eine inszenatorische Präsenz auf der Bildebene hinweist – eingeleitet wird (hierbei handelt es sich um eine kurze Szene mit Hermann Karnau als Kind), treten diese im Verlauf der Graphic Novel selten auf.⁴⁶⁰

6.2.3 Die inszenatorische und diegetische Inhaltsdimension

Zur näheren Analyse⁴⁶¹ bietet sich eine Comicsequenz an, die schon ansatzweise im vorherigen Kapitel 6.2.2.3 analysiert wurde und zwar handelt es sich um den kurzen Auftritt einer heterodiegetischen Stimme im fünften Kapitel.⁴⁶² Der Pensionist Hermann Karnau wird aufgrund eines Aktenfundes in einem Schallarchiv, das in einem Keller im Jahre 1992 gefunden wurde, ausfindig gemacht. Im Laufe dieser Sequenz entwickelt sich ein Dialog zwischen dieser anonymen Stimme und Karnau in Form eines Interviews. Der ehemalige Schalltechniker gibt bereitwillig Auskunft über die Einrichtung und führt durch die unterirdischen Tunnel, wobei er offensichtlich seine aktive NS-Mittäterschaft verschweigt. Wie die Comickünstlerin Ulli Lust dieses listige Verschweigen visuell und sprachlich umsetzt, soll nun die anschließende Analyse dieser Panelsequenz demonstrieren.

Das erste *word-specific* Panel⁴⁶³ zeigt Karnau links im Bild, während seine Aussagen in Form einer überdimensionalen Sprechblase detailreich über die Tätigkeiten des Hygiene-Museums berichten. Wie sich schon im vorherigen Kapitel herausgestellt hat, handelt es sich hier um eine externe visuelle Sicht. Der Dialogtext und die Grafik nehmen einen Kontakt in der erzählten Welt auf, daher handelt es sich um eine diegetische Bedeutungsdimension. Das zweite Panel mit der heterodiegetischen Stimme: „Karnau erweist sich nicht nur als recht gesprächig, er verfügt auch über ein Fachwissen, das seinem Status als Wachmann gar nicht entspricht. Zuweilen verliert er sich in Anekdoten“⁴⁶⁴ wird mit Karnaus Sprechblase kombiniert. Wieder steht hier die Sprache im Vordergrund. Das Bild (Karnau von vorne) unterstützt lediglich das Gesagte (*word-specific combination*). Der Erzählkommentar und die tatsächliche Aussage Karnaus stehen im Widerspruch, der für Irritationen für die Leserschaft sorgt. Handelt es sich nun um ein Interview? Oder um einen Zeitungs- oder Radiobericht? Oder gar um einen Fernsehbeitrag? Dieses inszenatorische Spiel erfordert ein Maximum an Aufmerksamkeit von der Leserschaft. Doch der Grad an Inszenierung auf der Bedeutungsebene steigt in

460 Beispielsweise Lust, *Flughunde*: 2013: 143/4.

461 Siehe Analysekriterien Kapitel 5.3.

462 Lust, *Flughunde*: 2013: 233–242. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 9.

463 Ebd. 240/1. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 9.

464 Ebd. 240/2. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 9.

den nächsten zwei darauffolgenden Panels. Das Erste vereint in einem Panel die visuelle Vergangenheit mit der sprachlichen Zukunft. Die ehemaligen Arbeitskollegen von Karnau sitzen gemütlich im Besprechungszimmer, während Karnau als alter Mann „von außen“ auf diese Runde blickt und meint: „Dann saß die ganze Mannschaft hier beisammen: Professor Sievers, Doktor Hellbrand und Professor Stumpfegger. Man tauschte Gedanken aus, man scherzte miteinander [...]“⁴⁶⁵ In dieser *interdependent combination*, in der sich die Informationsstränge der sprachlichen und bildlichen Ebene einander bedingen, kommt eindeutig eine Inszenierung zustande, denn der Kontakt ist aufgrund der zeitlichen Montage nicht in der erzählten Welt möglich. Verstärkt wird dieser Effekt der Vergangenheit noch durch die gezackte Form des Panels. Im zweiten Panel, wieder eine *interdependent combination*, taucht nun überraschend der junge Karnau als Teil dieser illustren Runde der ehemaligen NS-Kollaborateure auf. Die Zweifel der begleitenden heterodiegetischen Stimme („Karnaus genaue Kenntnisse wecken den Verdacht, dass er nicht lediglich, wie er immer wieder beteuert mit sicherheitstechnischen Aufgaben betraut war, sondern dass er eine weitaus verantwortungsvollere Stelle eingenommen haben muss“⁴⁶⁶) unterstreichen das unzuverlässige Erzählen eines Hermann Karnaus. Das öffentliche Lügen wird von Ulli Lust überzeugend visuell umgesetzt, dabei wird die Gesamtbedeutung erst in der Sequenz der beiden Panels sichtbar. Denn erst nachdem der Leser/die Leserin das junge Alter Ego von Hermann Karnau als Teil der Gesellschaft erkennt, wandert das Auge wieder zurück auf das erste Panel, wo nun erstmals ein leerer Stuhl auffällt. Diese visuelle Leerstelle des Stuhles kann als das Verschweigen der Wahrheit von Karnau angesehen werden, was im darauffolgenden Panel auf der bildlichen Ebene bestätigt wird. Sprachliche und visuelle Ebene vermitteln jeweils etwas Verschiedenes, erst eine Gesamtbetrachtung der beiden Kanäle führt zu einer Interpretation. Hermann Karnau entpuppt sich zuletzt als unzuverlässiger Erzähler, der wohl seine Kollegen freimütig denunziert, aber seine eigene Mittäterschaft verschweigt und somit in der Öffentlichkeit leugnet, dass er Menschen mit seinen grausamen Versuchen gequält und getötet hat.

Helga und Karnau – die beiden homodiegetischen Erzählinstanzen in *Flughunde* – bestimmen in grafischer und erzählstruktureller Form die Graphic Novel. Erstens unterscheiden sich die Erzählmonologe der beiden Hauptfiguren in grafischer Form. Die Übergänge der Erzählinstanzen präsentieren sich des Weiteren in überzeugenden farblichen und inhaltlichen Übergängen. *Flughunde* weist dennoch Passagen einer

465 Lust, *Flughunde*: 2013: 240/3. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 9.

466 Ebd. 241/1. Siehe Kapitel 9 Bildanhang Abb. 9.

heterodiegetischen Stimme mit externer Fokalisierung auf, die Karnau beispielsweise als unzuverlässigen Erzähler entlarvt oder die Form einer öffentlichen Berichtserstattung annimmt. Obwohl beide Stimmen intern fokalisiert sind, demonstriert die Analyse, dass die Figur Helga einen höheren Grad an interner Fokalisierung einnimmt.

7 Vergleichende Zusammenfassung

Narration und Bild-Text-Relationen der beiden Graphic Novels von Ulli Lust – *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* (2009) und *Flughunde* (2013) – standen im Fokus dieser Arbeit. Dabei dienten Martin Schüwers narratologische Überlegungen über Comics als Analysewerkzeuge für die Untersuchung der beiden Primärwerke. Schüwers entwickelte vier Dimensionen, in denen Interaktionen zwischen Sprache bzw. Schrift und Bild stattfinden. Der Grundriss einer grafischen, einer erzählstrukturellen, einer inszenatorischen und einer diegetischen Ebene wurde detailliert in Kapitel 5 erläutert. Als Basis für seine Comicanalyse verwendete der Autor u.a. Gérard Genettes Erzähltextforschung und Scott McClouds comictheoretische Grundlagen. Schüwers Annahme, dass Comics aufgrund ihrer Kombination aus Bild und Text nicht den narratologischen Grundsätzen der klassischen Literatur laut Gérard Genette folgen können, diente als Grundlage dieser Analyse. Für den Autor besteht keine Plausibilität für eine Differenz zwischen Erzähl- und Wahrnehmungsinstanz auf visueller Ebene in Comics, denn er lehnt den Ansatz eines vermenschlichten Erzählers/einer vermenschlichten Erzählerin in der grafischen Literatur ab. Stattdessen existiert für den Comicforscher eine etwaige inszenatorische Präsenz. Schüwers Überlegungen wurden eingehend in Kapitel 4 und Kapitel 5 erörtert.

Generell weisen *Heute* und *Flughunde* äußerst unterschiedliche Erzählstrukturen auf. Während *Heute* grundsätzlich ein strikt chronologisches Erzählen verfolgt, wird *Flughunde* durch eine ineinandergreifende Struktur von zwei Erzählinstanzen dominiert. Da zeitliche Montierungen und Überlappungen der beiden Erzählstimmen vorkommen, sind es kohäsive Werkzeuge auf inhaltlicher und grafischer Ebene, die die Erzählung verweben und umspannen. In *Heute* nehmen die Kapitelblätter eine ähnliche Funktion ein, da diese auf inhaltlicher Ebene als Vorausschau bzw. als Rückschau fungieren.

Heute wie auch *Flughunde* besitzen einen dokumentarischen Charakter. Ulli Lust verwendet in ihrer Autobiografie zahlreiche Materialien wie Tagebuchauszüge oder Briefe, die einen Anspruch auf Authentizität erheben. Während in *Heute* der Einsatz solcher Authentizitätsmaterialien ein Spannungsverhältnis zwischen erlebendem und erzählendem Ich schafft, das aber von Distanz geprägt ist, basiert das fiktionale *Flughunde* auf realen Personen und Gegebenheiten. Doch Lust karikiert die in *Flughunde* vorkommenden Personen und verfremdet tatsächliches Bildmaterial, indem sie Fakt und Fiktion in der Graphic Novel kombiniert.

Ulli Lust arbeitet in beiden Graphic Novels mit starker tierischer Metaphorik. Der Titel *Flughunde* weist auf die Thematik und auf die Besessenheit eines Hermann Karnaus mit dieser Disziplin. Werwölfe und Totenkopfschwärmer ziehen sich als Motive für den Nationalsozialismus und den Tod durch die Graphic Novel. Hunde, Wölfe und Ratten werden in *Heute* hingegen mit der ständigen sexuellen Belästigung der italienischen Männer assoziiert.

Die grafische Dimension (Kapitel 6.1.1 und 6.2.1) umspannt die Wechselwirkung zwischen Schrift und Zeichenstil und behandelt die Fragen: *Wie* wird etwas geschrieben? und *Wie* wird etwas gezeichnet? „Die Frage nach dem Wie, also nach der Relation zwischen der Art der Schrift und dem Stil der Zeichnung, betrifft die grafische Interaktion zwischen Schrift und Bild.“⁴⁶⁷

Besonders bei der grafischen Dimension unterscheiden sich *Heute* und *Flughunde* in vielerlei Hinsicht. Die Regelmäßigkeit der Schrift- und Satzgestaltung in *Heute* basiert auf Ulli Lusts Handschrift, die als Font digitalisiert wurde. *Flughunde* hingegen weist eine wesentlich unsaubere Typologie auf, ein Hinweis für ein händisches Lettering. Die inneren Monologe der zwei Hauptfiguren des Comic-Romans, Helga Goebbels und Hermann Karnau, differenzieren sich in ihrer Schriftgestaltung, zusätzlich wählt Ulli Lust für alle Aussagen in den Sprechblasen eine leicht abgeänderte Blockschrift. Doch in beiden Graphic Novels besteht ein Zusammenhang zwischen eingesetzten Typografien und deren Inhalt. In *Heute* setzt Ulli Lust für ihre Reinschrift der Tagebücher eine Maschinenschreibschrift ein, die den dokumentarischen Charakter ihrer autobiografischen Graphic Novel betont. In *Flughunde* spiegelt der Einsatz einer dünnen Blockschrift auf linierten Zeilen die kindlich-naiven Gedanken des Schulmädchens Helga Goebbels wieder.

Die grafische Ausgestaltung der Schrift, zum Beispiel gefettete, kursive oder übergroße Schrift wie auch Lautmalereien (Soundwords, Onomatopoetika), übermitteln im Comic Lautstärke, Tonhöhe und Klangfarbe von Sprechenden oder von Geräuschen. Ulli Lust setzt diese Werkzeuge sparsam in *Heute* ein, jedoch nutzt sie die vielfältigen Formen der Sprechblasen und Indizes. Hingegen spielt in *Flughunde* die Akustik eine derart herausragende Rolle, dass die komplette Bandbreite der zur Verfügung stehenden Lautmalereien in der Graphic Novel vertreten ist. Dabei entsteht eine Gleichgewichtung von dezenten bis ohrenbetäubenden Geräuschen. Das lässt das Lesepublikum zur Gänze in das Klangspektakel des Comic-Romans vertiefen.

⁴⁶⁷ Vgl. Schüwer 2008: 336.

Eine besondere Bedeutung besitzt die Farbgebung in *Flughunde*. Helga Goebbels' und Hermann Karnaus individuelle Situationen werden atmosphärisch von Farben untermalt. Gleichmaßen entstehen zwischen den beiden Hauptfiguren Differenzen wie auch Parallelitäten, wenn die Erzählinstanzen ineinander verfließen. Die Farben in *Heute* indessen beschränken sich auf Weiß, Schwarz und Oliv, in gemäßigter Form unterstreichen aber auch hier die Farbkombinationen die abenteuerliche Reise der Hauptfigur Ulli.

Die erzählstrukturelle Dimension – das Kernstück dieser Arbeit (Kapitel 6.1.2 und 6.2.2) – untersuchte die beiden Graphic Novels auf Fokalisierung und Narration entlang Schüwers Konzeption einer intermedialen Erzähltheorie. Besonderes Augenmerk lag auf der Interaktion zwischen sprachlicher und visueller Fokalisierung, die jeweils eine interne oder externe Perspektive einnehmen kann. Ausgehend von Gérard Genettes Erzähltheorie stellt Schüwer zwei Fragen bezüglich der Erzählperspektive in den Mittelpunkt: Aus wessen Sicht werden Wahrnehmungen/Gedanken/Gefühle **geschildert**? und Aus wessen Sicht werden diese **gezeigt**? Die Narration – der zweite Grundpfeiler der untersuchten Erzählstruktur der beiden Werke – kreist um die Frage: Mit wessen Stimme wird erzählt? (homodiegetische oder heterodiegetische Erzählinstanz). Da sich die Arbeit auf Schüwers Erkenntnis stützt, dass sich das Konzept der Narration nicht auf den Bildanteil von Comics übertragen lässt, entwarf er analog zur visuellen Fokalisierung, die Fragestellung: Wie macht sich visuell eine inszenatorische Präsenz bemerkbar?

Die interne Fokalisierung (auf sprachlicher und visueller Ebene) der Hauptfiguren bestimmt beide Graphic Novels. In *Heute* ist es die jugendliche Punkerin Ulli, deren subjektive Wahrnehmungen in der Erzählung im Vordergrund stehen. In *Flughunde* ist es die Tochter des Propagandaministers des Dritten Reiches, Helga Goebbels, und der Schalltechniker Hermann Karnau, die aus ihren jeweiligen Perspektiven durch das Geschehen führen. Der erste Teil der Untersuchung hat gezeigt, in welcher Form nun diese Subjektivität parallel auf Bild- und Textebene vermittelt wird.

Die Comickünstlerin Ulli Lust setzt in beiden ihrer Werke die Kombination von Point-of-View (die Leserschaft teilt den Blick mit der Figur) und Mitsichtpanels (der Blick des Lesers/der Leserin fällt auf die Figur) ein, um in Verbindung mit der sprachlichen Ebene eine eindeutige interne Fokalisierung zu transportieren. Das Beispiel von *Heute* demonstriert außerdem eindrucksvoll, dass auf der Bildebene auch der alleinige Einsatz von Point-of-View-Panels, doch mit Unterstützung des sprachlichen Kanals, ein Maximum

an Subjektivität erzielt werden kann. Bei *Flughunde* war weiters zu beobachten, dass der Grad der internen Fokalisierung zwischen Helga und Hermann Karnau variiert. Beide analysierten Szenen bestehen aus Point-of-View-Panels, die sprachliche Ebene ist nicht vorhanden, doch in Helgas Fall erhält das Lesepublikum Einblick durch ein einziges Mitsichtpanel in Helgas Gefühlswelt. Da der/die Lesende keinen Blick auf Karnau erhält, bleiben auch dessen Gemütsregungen ungewiss. Die Affekte und Gefühle des Mädchens nehmen dadurch eine zentrale Stelle in der Literaturadaption ein. Weiters hat sich herausgestellt, dass durch die permanente Verflechtung der beiden Erzählperspektiven, die zeitweise nur auf visueller Ebene stattfinden, die Aufmerksamkeit des Lesers/der Leserin herausfordern. Den Höhepunkt einer internen visuellen Fokalisierung demonstrierten zwei Panels in einer Sequenz in *Heute*, wo der Blick **auf** die Hauptprotagonistin und der Blick **von** ihr in einem Bild verschmelzen. In Verbindung mit dem verbalen Anteil der internen Fokalisierung ist es dem Lesepublikum dadurch möglich, vollends in die Erzählung einzutauchen.

Obwohl interne Fokalisierungen der Figuren in *Heute* und *Flughunde* vorherrschen und die Bild- und Textebene in dieser Hinsicht auch parallele Erzählstrukturen verfolgen, zeigte die Analyse im zweiten Teil, dass widersprüchliche Fokalisierungen auf visueller und verbaler Ebene in den Graphic Novels auftreten. Zeitliche Sprünge, ob nun in einer Panelsequenz in *Heute* oder innerhalb eines Panels in *Flughunde*, können nicht mehr überzeugend auf eine interne Fokalisierungsinstanz zurückgeführt werden. Verstärkt wird diese externe Sicht durch Blocktexte, die einer heterodiegetischen oder zu mindestens einer neutralen Stimme zugeordnet werden können. Ebenso verschmilzt eine interne visuelle Sicht einer anderen Figur (im Fall von *Heute* die von Ullis Mutter) und Ullis homodiegetische Stimme zu einer externen Fokalisierung. Parallelperspektivische Raumdarstellungen, die eine Diskrepanz zwischen dem Bild und dem Wissenstand der Figur begründen, münden in *Heute* wie auch in *Flughunde* in externe Fokalisierungen. Während in der Autobiografie bereits auf Seite 11 die Figur Ulli auf Bild- und Textebene verknüpft wird (sie wird von einem Freund mit ihrem Namen angesprochen⁴⁶⁸), erweist sich im Fall Helga Goebbels die Zuordnung ihres erstmaligen inneren Monologs zu ihrer Figur als problematisch. Bis das Lesepublikum den Blickwinkel des Mädchens mit ihrer Stimme in Verbindung setzen kann, herrscht eine externe visuelle Sicht vor, da Helgas homodiegetische Stimme in den Blocktexten einer tatsächlichen bildlichen Figur noch nicht zugeordnet worden ist.

468 Lust, *Heute*: 2009: 11/1.

Bezüglich der verbalen Narration (Kapitel 6.1.2.2 und 6.2.2.2) stellte sich in *Heute* heraus, dass die erwachsene Ulli Lust gelegentlich in Form des erzählenden Ichs teilnimmt. Dabei handelt es sich um die Weitergabe von Informationen, über die die jugendliche Ulli noch nicht verfügen kann, und um die zeitliche Organisation der Erzählung. Es kommt zwischen der internen Fokalisierung der 17-jährigen Ulli und der zurückblickenden Ich-Erzählerin der über 40-jährigen Comickünstlerin zeitweise zu Spannungen. Doch Selbstreflexionen über das vergangene Geschehen wird der Leser/die Leserin vergeblich suchen, da das Verhältnis zwischen erlebendem und erzählendem Ich von Distanz geprägt ist. Dadurch ist die Stimme der jugendlichen Ulli auf sprachlicher Ebene die Vorherrschende, gelegentliche Kommentare des erzählenden Ichs besitzen in den meisten Fällen einen rein informellen Charakter.

Die homodiegetischen Erzählinstanzen werden auf sprachlicher Ebene durch ambivalente oder heterodiegetische Erzählinstanzen in *Flughunde* durchbrochen. Die Beispiele zeigten, dass besonders die homodiegetische Stimme von Hermann Karnau zwischen Neutralität und Wertung oszilliert, die diffuse Differenz könnte auf einen unzuverlässigen Erzähler Hermann Karnau hinweisen. Andererseits tritt kurzfristig eine eindeutige heterodiegetische Stimme auf, die mit einer externen Sicht korrespondiert.

Eine weitere Auffälligkeit betrifft eine starke inszenatorische Präsenz, die sich in zwei Fällen in *Flughunde* nachweisbar bemerkbar macht. Die homodiegetische Stimme Helgas auf der sprachlichen Ebene agiert widersprüchlich zur grafischen Ebene, denn die visuelle inszenatorische Präsenz hebt die Thematik auf eine Metaebene, die einzig für die Leserschaft bestimmt ist. Es entsteht eine externe Fokalisierung, die die Zuordnung zu einer bestimmten Person unmöglich macht.

Der dritte und abschließende Teil der Analyse in Kapitel 6.1.3 untersuchte im Detail eine gesamte Bildsequenz aus *Heute* und *Flughunde* auf mehreren Ebenen. Ob der Kontakt zwischen Sprache und Grafik außerhalb (der inszenatorischen Dimension) oder innerhalb der erzählten Welt (der diegetischen Dimension) stattfindet, fokussierte die Mikroebene. Hierbei wurde zusätzlich die Typologie der Bild-Text-Interaktionen von McCloud als Werkzeug herangezogen. Erst eine Gesamtbetrachtung der beiden essentiellen Kanäle des Comics – des Visuellen und des Sprachlichen – resultiert in einer Interpretation der erzählten Welt. Gleichzeitig konzentrierte sich dieser Abschnitt auf die Makroebene, da das Zusammenspiel von Bild und Text in Comics erst in der Sequenz sein volles Potential entfaltet. Des Weiteren beinhaltet dieser Teil auch Narration und Fokalisierung. Diese

umfassende Analyse enthüllte die Lügen eines NS-Mittäters Hermann Karnau in der Literaturadaption *Flughunde*, der barbarische Versuche an Häftlingen durchführte und wie die Comickünstlerin Ulli Lust dieses Verschweigen in Bild und Text realisierte. In *Heute* hingegen kam die Untersuchung zum Schluss, wie scheinbar konträre Wege der visuellen und sprachlichen Ebene zu einer Metaebene führen kann, die der Leserschaft eines der Kernthemen der Autobiografie klar vor Augen führt: die vorherrschenden Machtansprüche der italienischen Männer über Frauen und die mit dieser Einstellung einhergehenden permanenten sexuellen Belästigungen, mit der die junge Ulli auf ihre Tramperreise ständig konfrontiert wird. Dabei wird der Umgang mit dieser ständigen körperlichen Bedrohung durch das erlebende Ich – die 17-jährige Punkerin Ulli – auf visueller und sprachlicher Ebene eindrucksvoll dem Lesepublikum vermittelt.

Comics stellen einen Raum von Interaktionen zwischen Text und Bild dar: Diese können parallel agieren, sich gegenseitig unterstützen, aber auch widersprüchliche Wege gehen. Mit den Instrumenten der klassischen Narratologie erschließen sich die komplexen Text-Bild bzw. Sprache-Bild-Relationen des Comics nur zu einem Teil. Schüwers Entwurf einer intermedialen Erzähltheorie mit den vier Dimensionen Grafik, Erzählstruktur, Diegese und Inszenierung erweist sich dagegen als produktives Tool nicht nur für eine detaillierte Analyse grafischen Erzählens, sondern auch für Überlegungen zur Bedeutungskonstruktion auf Panel- und Sequenzebene.

Deshalb möchte ich diese Arbeit mit einem Zitat von Martin Schüwer schließen:

Die höchst anspruchsvollen erzählerischen Mittel im Verein mit den philosophischen Potentialen eines Mediums, in dem sich lineare Handlungsstrukturen und übergreifende, translineare Strukturen häufig und auf vielfältige Weise gegenseitig durchdringen, sichern den Comics eine ganz eigene, bleibende Faszination.⁴⁶⁹

469 Schüwer 2008: 521.

8 Literaturverzeichnis

Primärliteratur:

- Beyer, Marcel: Flughunde. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1^o2014.
- Lust, Ulli: Flughunde. Hrsg. von Andreas Platthaus. Berlin: Suhrkamp 2013.
- Lust, Ulli: Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens. Berlin: avant 2009.
- Lust, Ulli: Fashionvictims, Trendverächter. Bildkolumnen und Minireportagen aus Berlin. Berlin: avant 2008.

Sekundärliteratur:

- Baráková, Barbora: Die Analyse des Comics Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens. Diplomarbeit, Universität Olomouc 2013.
- Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Hrsg. von Susanne Hochreiter und Ursula Klingenböck. Bielefeld: transcript 2014.
- Blank, Juliane: Vom Sinn und Unsinn des Begriffs Graphic Novel. Berlin: Christian A. Bachmann 2014 (=Comiqheft Comiqbook No. 5).
- Campbell, Eddie: What Is A Graphic Novel? In: World Literature Today. Vol.81/2007. S. 13.
- Chute, Hillary: Comics as Literature? Reading Graphic Narrative. In: PMLA 123, 2008. S.452–465.
- Cichon, Melina: Die kulturelle Akzeptanz der Comics in Österreich. Diplomarbeit, Universität Wien 2008.
- Comic und Literatur: Konstellationen. Hrsg. von Monika Schmitz-Emans. Berlin/Boston: de Gruyter 2012 [=linguae & litterae 16].
- Denkmayr, Judith: Die Comicreportage. Diplomarbeit, Universität Wien 2008.
- Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie. Hrsg. von Dietrich Grünewald. Essen: Christian A. Bachmann 2013.
- Dittmar, Jakob F.: Comic-Analyse. 2. überarbeitete Auflage. Konstanz: UVK 2011.
- Dolle-Weinkauff, Bernd: Comic, Graphic Novel und Serialität. In: Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Hrsg. von Susanne Hochreiter und Ursula Klingenböck. Bielefeld: transcript 2014. S. 151-168.
- Dolle-Weinkauff, Bernd: Comic. In: Reallexion der dt. Literaturwissenschaft. Bd. 1. Berlin: De Gruyter 1997.
- <http://www.degruyter.com/view/books/9783110914672/9783110914672.292/9783110914672.292.xml?format=EBOK> S. 312–315.

- Dulle, Philip: Ulli Lusts NS-Graphic-Novel "Flughunde". In: profil.at. 2013a.
<http://www.profil.at/home/ulli-lust-flughunde-ulli-lusts-ns-graphic-novel-flughunde-358739> (7. März 2016).
- Dulle, Philip: Ulli Lust: „Kann alles als Comic erzählen.“ In: profil.at. 2013b.
<http://www.profil.at/home/flughunde-graphic-novel-ulli-lust-kann-comic-358398>
 (7. März 2016).
- Eisner, Will: Comics & Sequential Art. Principles & Practice of the World's Most Popular Art Form. 28. Auflage. New York: Poorhouse 2006.
- Fanizadeh, Andreas: Scharia auf italienisch. Punkdrama als Autorencomic. In: taz.de 2009. <http://www.taz.de/!5150443/> (7. März 2016).
- Frahm, Ole: Die Fiktion des Graphischen Romans. In: Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Hrsg. von Susanne Hochreiter und Ursula Klingenböck. Bielefeld: transcript 2014. S. 53–77.
- Frahm, Ole: Weird Signs. In: Theorien des Comics. Ein Reader. Hrsg. von Eder, Barbara, Elisabeth Klar und Ramón Reichert. Bielefeld: transcript 2011. S. 143–159.
- Freitag, Wolfgang: Zeit unter dem Mikroskop. In: Die Presse.com. 2009.
<http://diepresse.com/home/spectrum/literatur/518489/Zeit-unter-dem-Mikroskop>
 (8. März 2016).
- Gérard Genette: Die Erzählung. München: Wilhelm Fink ²1998.
- Groensteen, Thierry: Comics and Narration. Mississippi: University Press 2013.
- Krichel, Marianne: Erzähltheorie und Comics. Am Beispiel von Zeitungscomics des Herald Tribune. In: Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung. Hrsg. im Auftrag der Gesellschaft für Comicforschung von Dietrich Grünewald. Bochum: Christian A. Bachmann 2010. S. 33–46.
- Harmssen, Rieke C.: Sinn für unkonventionelle Ideen – Ulli Lust. Goethe-Institut. 2010.
<http://www.goethe.de/kue/lit/prj/com/cfc/ull/de7414540.htm> (7. März 2016).
- Hausmanninger, Thomas: Die Hochkultur-Spaltung. "Graphic Novel" aus sozial- und kulturwissenschaftlicher Perspektive. In: Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie. Hrsg. von Dietrich Grünewald. Essen: Christian A. Bachmann 2013. S.17–30.
- Hermann, Christine: Wenn der Blick ins Bild kommt. Visuelle Techniken der Fokalisierung im Literaturcomic. In: Theorien des Comics. Ein Reader. Hrsg. von Eder, Barbara, Elisabeth Klar und Ramón Reichert. Bielefeld: transcript 2011. S. 25–42.

- Hescher, Achim: Analyzing Graphic Novels in Terms of Complexity: A Typology. In: ZAA 60.4, 2012. S. 335–360.
- Hochreiter, Susanne: Heldinnen und keine. Zu Genre und Affekt in Ulli Lusts *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens*. In: Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Hrsg. von Susanne Hochreiter und Ursula Klingenböck. Bielefeld: transcript 2014. S. 233–256.
- Hochreiter, Susanne und Ursula Klingenböck: Vorwort. In: Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Hrsg. von Susanne Hochreiter und Ursula Klingenböck. Bielefeld: transcript 2014. S. 7–14.
- Huber, Christoph: "Flughunde": Brüllend in den Untergang. In: Die Presse.com. 2013.
http://diepresse.com/home/kultur/literatur/1429347/Flughunde_Brullend-in-den-Untergang (7. März 2016).
- Kettner, Fabian: Coming of Age in an Age of Quarrel. Die Sozialisationsinstanz Punk in drei Graphic Novels. In: literaturkritik 8/2010.
http://www.literaturkritik.de/public/rezension.php?rez_id=14574 (7. März 2016).
- Koopmann, Jan-Paul: Ulli Lust „Heute ist der letzte Tag...“. 2009.
<http://www.beatpunk.org/papier/ulli-lust-heute-ist-der-letzte-tag-vom-rest-deines-lebens/> (7. März 2016).
- Kögel, Thomas: Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens. In: comicgate.de. 2009.
<http://archiv.comicgate.de/content/view/1577/51/> (8. März 2016).
- Lahn, Silke und Jan Christoph Meister: Einführung in die Erzähltextanalyse. Stuttgart: J.B.Metzler 2008.
- Lang, Beate: Comic und die Bibliothek. Diplomarbeit, Universität Wien 2013.
- Lüthge, Katja: Die Fratzen der Goebbelstöchter. In: taz.de. 2013.
<http://www.taz.de/!5067637/> (7. März 2016).
- Mader, Barbara: Ulli Lust: "Ich schlachte deinen Text". In: Kurier.at. 2014.
<http://kurier.at/kultur/literatur/ulli-lust-ich-schlachte-deinen-text/73.805.833> (7. März 2016).
- McCloud, Scott: Comics Machen. Alles über Comics, Manga und Graphic Novels. Hamburg:Carlsen 2007.
- McCloud, Scott: Comics Neu Erfinden. Hamburg: Carlsen 2001.
- McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. New York: HarperCollins 1993.

- N.N.: Bericht zur Lesung von Ulli Lust in Hannover im Herbst 2013. Eigentlich ging es um Ulli Lusts neue Graphic Novel Flughunde.
<http://www.comicradioshow.com/Article4163.html> (7. März 2016).
- N.N.: Schnackeln in Palermo kann gefährlich sein. Wie naiv kann man denn noch sein?
 In: NZZ. 2009. <http://www.nzz.ch/schnackeln-in-palermo-kann-gefaehrlich-sein-1.4016967> (7. März 2016).
- Packard, Stephan: Comic. In: Handbuch der literarischen Gattungen. Hrsg. von Dieter Lamping. Stuttgart: Alfred Kröner 2009. S. 113–120.
- Platthaus, Andreas: Meine italienische Geisterfahrt. In: FAZ. 2009.
<http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/themen/comic-meine-italienische-geisterfahrt-1855895.html> (7. März 2016).
- Reiterer, Martin: Ulli Lust: Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens. In: Springerin 1/2010. http://www.springerin.at/dyn/heft_text.php?textid=2327&lang=de (7. März 2016).
- Reiterer, Martin: Imaginär im Führerbunker. In: Wiener Zeitung.at. 2013.
http://www.wienerzeitung.at/themen_channel/literatur/autoren/556283_Imaginaer-im-Fuehrerbunker.html (7. März 2016).
- Rosenthal, Martina: "Comic-Autobiografien". Autobiografische Erzählungen und Ich-Helden im aktuellen Comic. Diplomarbeit, Universität Wien 2011.
- Schikowski, Klaus: Der Comic. Geschichte, Stile, Künstler. Stuttgart: Ph. Reclam jun. 2014.
- Schüwer, Martin: Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur. Diss. Universität Gießen. Trier: WVT 2008. (=WVT-Handbücher und Studien zur Medienkulturwissenschaft, Bd. 1).
- Schmitz-Emans, Monika: Literatur-Comics. Adaptionen und Transformationen der Weltliteratur. Berlin/Boston: de Gruyter 2012 [=linguae & litterae 10].
- Schmitz-Emans, Monika: Literatur-Comics zwischen Adaptation und kreativer Transformation. In: Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Hrsg. von Ditschke, Stephan, Katerina Kroucheva und Daniel Stein. Bielefeld: transcript 2009. S. 281–308.
- Stein, Daniel: Comicwissenschaft in Deutschland: Ein Einschätzungsversuch. 2012.
<http://www.comicgesellschaft.de/2012/01/02/comicwissenschaft-in-deutschland-ein-einschatzungsversuch-von-daniel-stein/> (7. März 2016).

Sobel, Marc: The Ulli Lust Interview. In: The Comics Journal. 2014.

<http://www.tcj.com/the-ulli-lust-interview/> (7. März 2016).

Theorien des Comics. Ein Reader. Hrsg. von Eder, Barbara, Elisabeth Klar und Ramón Reichert. Bielefeld: transcript 2011.

Thon, Jan-Noël: Who's Telling the Tale? Authors and Narrators in Graphic Narrative. In: From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions of the Theory and History of Graphic Narrative. Hrsg. von Stein, Daniel und Jan-Noël Thon. Berlin/Boston: de Gruyter 2013. S. 67–100.

Törne von, Lars: Flüstern und Schreien. In: Der Tagesspiegel. 2013.

<http://www.tagesspiegel.de/kultur/comics/graphic-novel-fluestern-und-schreien/8061146.html> (7. März 2016).

Wirag, Lino: von Comicwissenschaft zu Comicwissenschaften. Essen: Christian A. Bachmann 2012 (=Comiqheft Comiqbook No. 3).

Wolkinger, Thomas: Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens. In: Falter 3/2010.

<https://shop.falter.at/detail/9783939080367> (7. März 2016).

Internetquellen:

Comix-Festival Fumetto, Luzern:

<http://www.fumetto.ch/de/> (7. März 2016).

Comicsalon Erlangen:

<http://www.comic-salon.de/> (7. März 2016).

ComFor. Gesellschaft für Comicforschung:

<http://www.comicgesellschaft.de/category/comicgesellschaft/was-ist-die-comfor/>

(7. März 2016).

<http://www.comicgesellschaft.de/category/magazin/messen/> (7. März 2016).

<http://www.comicgesellschaft.de/category/magazin/messen/page/2/> (7. März 2016).

DFG Deutsche Forschungsgemeinschaft. Heinz Maier-Leibnitz-Preis:

http://dfg.de/gefoerderte_projekte/wissenschaftliche_preise/leibnitz-preis/index.html

(7. März 2016).

Edition Alfons. Verlag für graphische Literatur: <http://www.reddition.de/> (7. März 2016)

electrocomics: <http://www.electrocomics.com> (7. März 2016).

Goethe Universität Frankfurt am Main. Institut für Jugendbuchforschung: <https://www.uni-frankfurt.de/50701264/jugendbuchforschung> (7. März 2016).

GfM Gesellschaft für Medienwissenschaft.

http://www.gfmedienwissenschaft.de/gfm/gesellschaft_fuer_medienwissenschaft/index.php?NID=44 (7. März 2016)

Goethe.de/Comics: Deutschsprachige Comics:

<http://www.goethe.de/kue/lit/prj/com/deindex.htm> (7. März 2016).

Gradwohl, Noëmi: Radiosendung Reflexe. 2013. Schweizer Radio und Fernsehen (SRF): Krach und Klang in Bildern: Ulli Lusts Graphic Novel „Flughunde“:

<http://www.srf.ch/sendungen/reflexe/krach-und-klang-in-bildern-ulli-lusts-graphic-novel-flughunde> (7. März 2016).

Hochschule Luzern: Reading Visuals: <https://blog.hslu.ch/readingvisuals/2009/12/08/das-forschungsprojekt> (7. März 2016).

Homepage Ulli Lust: <http://www.ullilust.de/info/biographie.html> (7. März 2016)

Interessensverband Comic, Illustration, Trickfilm und Cartoon E.V. (http://www.comic-i.com/aaa-icom/docs/preise_home.html) (7. März 2016).

Internationale Comicfestival von Angoulême: <http://www.bdangouleme.com/> (7. März 2016).

Nextcomic-Festival, Linz: <http://www.nextcomic.org/> (7. März 2016).

Patrimonium Deutsche Comicforschung: <http://www.comicforschung.de/> (7. März 2016).

Universität Hamburg. Arbeitsstelle für Graphische Literatur (ArGL): <https://www.slm.uni-hamburg.de/imk/forschung/arbeitsstellen-zentren/argl.html> (7. März 2016).

Universität Bonn. Bonner Online-Bibliographie zur Comicforschung: <http://www.comicforschung.uni-bonn.de/index.php> (7. März 2016).

University of Dundee. Comics Studies MLitt: <http://www.dundee.ac.uk/study/pg/comics-studies/> (7. März 2016).

9 Bildanhang



Abb. 1. Lust, Ulli: Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens. Berlin: anvant 2009. S. 147.



Abb. 2. Lust, Heute: 2009: 196.



Abb. 3. Lust, Heute: 2009: 373.

Ich erinnerte mich an
Andreas Worte: „In Sizilien
seid ihr Freiwild.“



„Dort bewachen die Brüder
ihre Schwestern mit dem
Maschinengewehr. Sie sagen,
Frauen sind von Natur aus
schamlos. Man muss sie vor
sich selbst schützen.“



„Eine Ausländerin
beschützt niemand.“



Eine Frau alleine...?
Sie muss eine Glucke sein!



Ich muss
hässlicher
werden.



Viel
fehlt eh
nicht mehr.

Ich wusch mir die Schminke vom
Gesicht. Der Busen ließ sich nicht
verbergen, ich lief gebeugt und
stampfte die Füße fest auf
den Boden wie ein Mann.
Ich blickte geradeaus.



Was soll ich in
Catania? Ich nehme
den nächsten Zug
nach Palermo!

Abb. 4. Lust, Heute: 2009: 230.



Abb. 5. Lust, Ulli: Flughunde. Hrsg. von Andreas Platthaus. Berlin: Suhrkamp 2013. S. 301.



Abb. 6. Lust, Flughunde: 2013: 55.



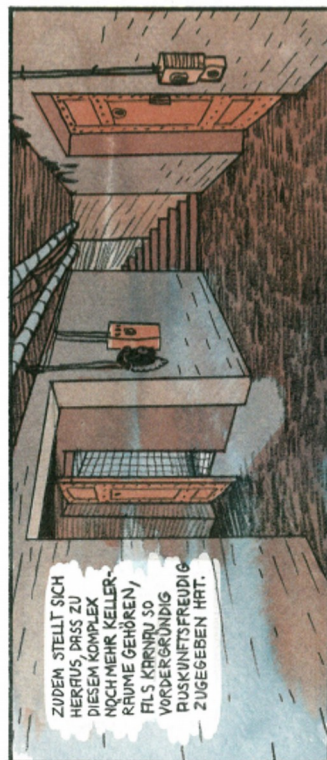
Abb. 7. Lust, Flughunde: 2013: 335.



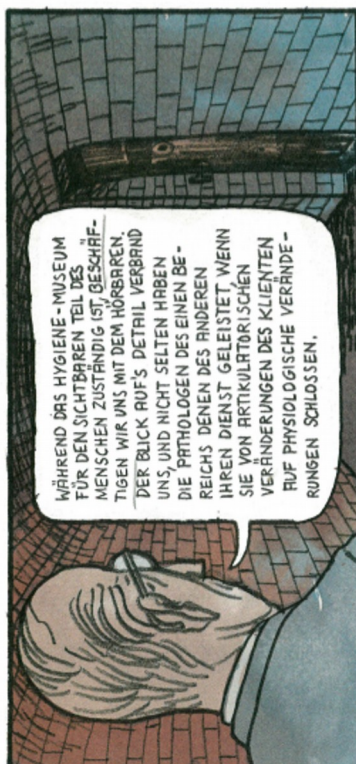
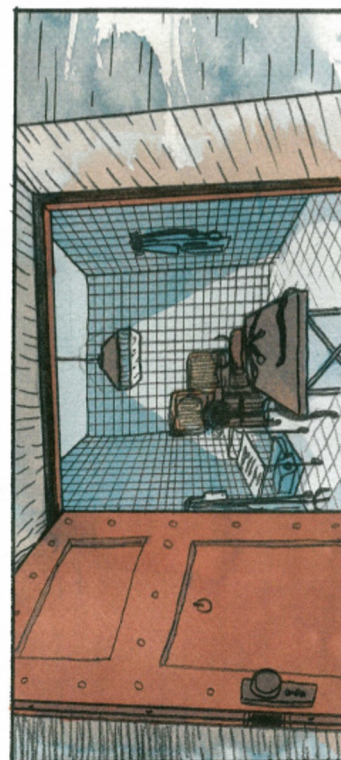
Abb. 8. Lust, Flughunde: 2013: 233.



KARNRUS GENAU
KENNTNISSE WECKEN
DEN VERDACHT, DASS
ER NICHT LEDIGLICH
WIE ER INNER WIEDER
BETEUERT, MIT SICHER
HEITSTECHNISCHEN
AUFGABEN BETRÜBT
WÄRE, SONDERN DASS
ER EINE WEITRUS-
VERANTWORTUNGS-
VOLLERE STELLE
EINGENOMMEN
HABEN MUSS.



ZUDEM STELLT SICH
HERAUS, DASS ZU
DIESEM KOMPLEX
NOCH MEHR KELLER-
RÄUME GEHÖREN,
FÜR KARNRUS SO
VORDERGRÜNDIG
AUSKUNFTSFREUDIG
ZUGEBEN HAT.



WÄHREND DAS HYGIENE-MUSEUM
FÜR DEN SICHTBAREN TEIL DES
MENSCHEN ZUSTÄNDIG IST, BESCHÄF-
TIGEN WIR UNS MIT DEM HÖRBAREN.
DER BLICK RUFT'S DETAIL VERBRAND
UN'S, UND NICHT SELTEN HABEN
DIE PATHOLOGEN DES EINEN BE-
REICHS DENEN DES ANDEREN
IHREN DIENST GELEISTET, WENN
SIE VON ARTIKULATORSCHEN
VERÄNDERUNGEN DES KLIEN-
TEN RUF PHYSIOLOGISCHE VERÄN-
DERUNGEN SCHLOSSEN.



KARNRUS ERWEIST SICH NICHT
NUR ALS RECHT GESPRÄCHIG,
ER VERFÜGT AUCH ÜBER EIN
FRÜHVERDIENST, DAS SEINEM
STATUS ALS WACHMANN GEE-
NICHT ENTSPRICHT.
ZUWEILEN VERLIERT ER
SICH IN ANEKDOTEN.



DANN SASS DIE GANZE MANN-
SCHAFT HIER BEISAMMEN:
PROFESSOR SIEVERS, DOKTOR
HELLBRAND UND PROFESSOR
STUMPFEGGER. MAN TRUSCHTE
GEDANKEN RUS, MAN SCHERZTE
MITEINANDER, ZUM BEISPIEL
WENN DOKTOR HELLBRAND
SAGTE: PLASTISCHE CHIRURGIE
IST GEWALTIGES EINWIRKEN
AUF DEN KÖRPER, UND PROFES-
SOR STUMPFEGGER IM NÄCH-
STEN ATENZUG ANTWORTETE:
SEX RUCH.

Abb. 9. Lust, Flughunde: 2013: 240–241.

10 Abstract

Die Analyse von Ulli Lusts Graphic Novels *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* und *Flughunde* mit dem Fokus auf Narration und Bild-Text-Relationen steht im Zentrum dieser Arbeit. Unter Berücksichtigung von Gérard Genettes Narratologie und Scott McClouds comictheoretischer Grundlagen entwickelte der Comictheoretiker Martin Schüwer eine intermediale Erzähltheorie, die sich auf vier Dimensionen der Bild-Text-Wechselwirkung beruft: die grafische, die erzählstrukturelle, die inszenatorische und die diegetische Dimension. Die Untersuchung der beiden Primärwerke stützt sich auf Schüwers Überlegungen. Dabei wurde die Problematik der Anwendbarkeit der literaturwissenschaftlichen Erzähltextforschung auf eine Comicanalyse erläutert und das Zusammenspiel auf sprachlicher und grafischer Ebene für eine Gesamtinterpretation auf der Einzel- und Sequenzebene in den Fokus genommen. Darüber hinaus interessieren die Genrezusammenhänge zwischen den Begriffen Comics und Graphic Novels sowie deren interdisziplinäre Aspekte.

11 Lebenslauf

Persönliche Daten:

Name: Silke Reinprecht
Geburtsdatum: 2. November 1972

Ausbildung:

seit 2007	Lehramtsstudium Englisch/Deutsch, Universität Wien
1993 – 1995	Fremdenverkehrskolleg an der Höheren Bundeslehranstalt Krems
1991	Matura am Bundesoberstufenrealgymnasium Krems/Donau

Beruflicher Werdegang:

seit 2015	Deutsch- und Englischlehrerin , HTL 10 Ettenreichgasse
2007 – 2013	Kursleiterin für Englisch , VHS 16, Polycollege, Volksbildung Urania, abz Austria, Berufsmatura und die Berater Unternehmen Mensch
2000 – 2003	Freiberufliche Trainerin in der Erwachsenenbildung die Berater Unternehmen Mensch, Wien Ab 2001 Leiterin von Englischkursen Ab 2000 Betreuung von arbeitssuchenden Personen im Rahmen von Jobcoachings und Berufsorientierungen im Auftrag des AMS
1999 – 2000	Office Management
1995 – 1999	Hotel Front Office Management