universität wien

DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Comic-Körper und Raum – Eine Comic-Analyse aus Sicht der Gender-Narratologie“

verfasst von / submitted by

Nicole Willixhofer

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

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2020 / Vienna, 2020

Studienkennzahl lt. Studienblatt / degree programme code as it appears on the student record sheet:	UA 190 333 299
Studienrichtung lt. Studienblatt / degree programme as it appears on the student record sheet:	Lehramtsstudium UF Deutsch UF Psychologie und Philosophie
Betreut von / Supervisor:	Univ.-Ass. Mag. Dr. Susanne Hochreiter

Danksagung

Ich möchte mich an dieser Stelle bei all jenen bedanken, ohne die die Fertigstellung dieser Diplomarbeit nicht möglich gewesen wäre. Zunächst danke ich meiner Betreuerin Univ.-Ass. Mag. Dr. Susanne Hochreiter für ihre positive Art und die konstruktive Unterstützung bei der Planung und Durchführung dieser Arbeit.

Vor allem aber gilt mein Dank den wenigen Menschen, die immer an mich geglaubt, die hinter meine Masken gesehen haben und mich für all die Dinge schätzen und lieben, die nicht für jeden sichtbar sind. Ich danke meiner Mama, die mir stets ein starkes Vorbild ist, meine Welt mit Kreativität erfüllt und mir ein Leben ermöglicht hat, von dem ich nie zu träumen gewagt habe. Ich danke meiner Schwester, die mir immer Inspiration ist und mein Leben mit Freude, Lachen und Hoffnung füllt. Und nicht zuletzt danke ich meinem Freund, für sein Vertrauen, für neue Perspektiven, für jedes Abenteuer, für einfach alles. Danke.

Inhaltsverzeichnis

	Einleitung	**7**
I	**Comic-Forschung**	**12**
1.1	Comics richtig lesen	12
1.2	Transmediale Erzähltheorie	16
1.3	Intermediale Erzähltheorie	18
1.4	Weird Signs	23
1.5	Definitionsversuch	30
II	**Elemente des Comics**	**31**
2	**Comic-Körper**	**31**
2.1	Körper	32
2.2	Bildliche Zeichen	37
2.3	Zeichen und Narrativität	39
2.4	Körper-Zeichen	41
2.5	Faszination am Comic-Körper	44
2.6	Wiederholung	49
2.7	Maske	52
3	**Raum**	**59**
3.1	Raum und Betrachter_in	59
3.2	Raum und Körper	64
3.3	Fragmentierter Raum	68
3.4	Frame	71
3.5	Zwischenraum	73

III Comic-Analyse **77**

4 *Der fremde!* **78**
4.1 Inhalt 78
4.2 Analyse 79

5 *Berenice* **91**
5.1 Inhalt 92
5.2 Analyse 95

Zusammenfassung **122**

Bibliographie **130**

Abbildungsverzeichnis **132**

Abstract **135**

Einleitung

Comics sind heute aus vielen Bücherregalen und dem Leben unzähliger Menschen nicht mehr wegzudenken, doch das war nicht immer so. Seit ihren Anfängen sind sie ein kontrovers diskutiertes Thema. Obwohl von Comics eine ganz besondere Faszination ausgeht und sie viele Menschen seit der Kindheit begleiten, hatten sie im Laufe ihrer Geschichte mit Vorurteilen und Vorwürfen zu kämpfen, von denen sie sich nur langsam erholen. Mit comic books über Superhelden, beginnend bei Siegels und Shusters *Superman* von 1938, entwickelte sich erstmals ein eigener Markt für Comic-Hefte.[1] Diese widmeten sich in ihren frühen Jahren auch „trivialen und populären Genres“[2] und waren vor allem bei Kindern und Jugendlichen beliebt. Der zunehmenden Beliebtheit wurde in den 50er Jahren durch die Anti-Comics-Kampagnen Einhalt geboten. Die Kritik bezog sich dabei auf die Inhalte der Comics, vor allem aber auf deren Form. Kinder und Jugendliche würden nicht mehr lesen, sondern nur noch Bilder ansehen, was zunehmenden Analphabetismus und steigende Jugendkriminalität zur Folge hätte.[3]

65 Jahre später, im Jahr 2019, erholt sich der Comic langsam von diesen unbegründeten Vorwürfen und Vorurteilen, erfreut sich zunehmender Beliebtheit und hat unter dem Begriff Graphic Novel auch den Einzug in die Regale großer Buchhandlungen geschafft. Das graphische Erzählen weist heute eine unglaubliche Komplexität auf, nicht nur in seiner stilistischen, medialen und thematischen Diversität, sondern auch in seiner Quantität.[4] Der Comic hat sich längst als ein Medium etabliert, das mehr zu bieten hat als leichte Unterhaltung und stereotype Superheld_innen. Heute wissen wir außerdem, dass Bilder zu lesen analytische Fähigkeiten voraussetzt und Comics zu verstehen viel mehr von uns verlangt als das bloße Ansehen von Bildern. So bestätigt auch Dietrich Grünewald, „Bilder lesen (betrachten und verstehen) gelingt nicht automatisch und nicht von selbst. Die Bildsprache ist an Lebenserfahrung, an Bildhorizont/Bildgedächtnis der Betrachter/innen gebunden, somit auch kulturell, zeitgeschichtlich geprägt. Oft verlangen Bilder ein spezielles Kontextwissen.“[5] Bilder richtig lesen zu lernen, sollte in der heutigen Zeit ein wichtiges Anliegen

---

[1] Schüwer, Martin: Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur, Trier: Wissenschaftlicher Verlag 2008. S. 3.

[2] Ebd., S. 3.

[3] Ebd., S. 3-4.

[4] Hochreiter, Susanne / Klingenböck Ursula (Hg.): Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel, Bielefeld: transcript Verlag 2014. S. 7.

[5] Grünewald, Dietrich: Die Kraft der narrativen Bilder. In: Hochreiter, Susanne / Klingenböck Ursula (Hg.): Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel, Bielefeld: transcript Verlag 2014. S. 42.

sein, da wir uns mitten im *iconic turn* befinden und Bilder in einem noch nie dagewesenen Ausmaß präsent sind. Die Hinwendung zum Bild und das Wissen über das Bilderlesen trägt möglicherweise auch zur Aufwertung des Comic-Image der letzten Jahre bei. Die wachsende Beliebtheit von Comics zeigt sich in der heutigen Zeit auf vielfältige Weise, durch Comic-Messen und Cosplay, unzählige Comic-Verfilmungen, eine wachsende Zahl an Comic-Künstler_innen und Genres sowie wissenschaftliche Artikel und Theorien. Comics erleben demnach gerade ein Hoch in ihrer Geschichte und sind möglicherweise sogar angesehener als je zuvor. Comics sind modern.

Die starke Präsenz des Comics und dessen nicht absehbare Ausweitung in der Zukunft fordert eine wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Thema geradezu heraus. Fortgeschritten ist die Forschung vor allem in der Kunst- und Kulturwissenschaft. Die Literaturwissenschaft dagegen steht im Bereich der Comic-Forschung noch am Anfang, da hier bislang vor allem rein literarische Texte im Fokus standen. Dennoch gibt es mittlerweile auch in diesem Bereich einiges an Forschung und wissenschaftlicher Arbeit zu verzeichnen. Die vorliegende Diplomarbeit soll diesbezüglich einen ergänzenden Beitrag zur Weiterentwicklung der Comic-Forschung in der Literaturwissenschaft leisten und einen Anstoß dafür geben, die Comic-Wissenschaft als eigenständige Disziplin anzuerkennen und wertzuschätzen.

Das Thema der vorliegenden Arbeit behandelt drei Schwerpunkte: Comic-Körper, Raum und Gender-Narratologie. Diese ist ein Ansatz, der für das graphische Erzählen zunehmend an Interesse und Bedeutung gewinnt. Die Gender-Narratologie kann als Verbindung zwischen Narratologie und Gender-Studies gesehen werden. Die zentrale Frage, der dabei nachgegangen wird, ist, inwieweit narrative Elemente geschlechtliche Determinationen hervorbringen. Gendern Comics?[6] Vor allem im Bereich der Erzählanalyse galt die Aufmerksamkeit bisher verstärkt der Fokalisierung und der Erzählinstanz. Etabliert ist der Gender-Fokus bereits im literarischen Bereich, aber auch in Bezug auf den Film.[7] Im Sinne der transmedialen Erzähltheorie gibt es deshalb keinen Grund, die Gender-Narratologie nicht auch auf den Comic anzuwenden. Da Gender sehr stark über den Körper ausgetragen wird und der Comic-Körper seinerseits eine starke Verbindung zum Raum aufweist, scheint die gemeinsame Erforschung dieser Themen sinnvoll zu sein.

---

[6] Kupczyńska, Kalina: Gendern Comics wenn sie erzählen. Über einige Aspekte der Gender-Narratologie und ihre Anwendung in der Comic-Analyse. In: Hochreiter, Susanne/Ursula Klingenböck (Hg.): Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel, Bielefeld: transcript 2014. S. 215.

[7] Ebd., S. 214-215.

Einige erklärende Worte zu meiner Art zu schreiben scheinen mir zu Beginn angebracht. Ich werde in meiner Arbeit nicht davor zurückschrecken, in der ersten Person zu schreiben und damit meine eigene Stimme hörbar beziehungsweise lesbar zu machen. Wenn ich allerdings von „uns“ und „wir“ spreche, so soll dies nicht im Sinne eines Pluralis Majestatis verstanden werden, sondern als konkretes Einbeziehen der Leser_innen. Denn gemeinsam werden wir uns in die Welt der Comics begeben und deren Geheimnisse erkunden. Ein weiterer Punkt, der bezüglich des Stils dieser Arbeit erwähnenswert ist, ist der gendersensible Sprachgebrauch. Es ist mir ein Anliegen, den Gender-Aspekt nicht nur inhaltlich zu behandeln, sondern diesem auch sprachlich gerecht zu werden. Als Ausdruck dafür habe mich für den Gender_Gap entschieden, da er einerseits jegliche Geschlechtsidentität miteinschließt und andererseits ein Merkmal des Comics auch sprachlich widerspiegelt: den Zwischenraum. Diesem Raum, dieser Lücke oder Leerstelle des Comics wird in der vorliegenden Arbeit ein eigenes Kapitel gewidmet und mit jedem Gender_Gap soll daran erinnert werden, was sich in den scheinbaren Leerstellen des Comics abspielt. Denn das ist, wir werden es sehen, mehr als man zunächst vermuten würde.

Diese Diplomarbeit gliedert sich in drei große Teile: I. Comic-Forschung, II. Elemente des Comics und III. Analyse. Ein Blick auf die Comic-Forschung soll den aktuellen Forschungsstand abbilden und einen Überblick über verschiedene, durchaus auch kontroverse Theorien bieten. Da ich die Theorien aufgrund ihrer Relevanz für das Thema ausgewählt habe, bilden sie die Grundlage für die weitere Arbeit. Im Mittelpunkt stehen dabei auch die jeweiligen Definitionsversuche, die je nach Theorie unterschiedlich ausfallen. Ich stelle mir also die Frage, was Comics sind und versuche sie anhand der aktuellen Forschung zu beantworten. Ich werde dabei auf Scott McCloud ebenso eingehen wie auf die transmediale Erzähltheorie von Nicole Mahne und die intermediale Erzähltheorie von Martin Schüwer. Mit Ole Frahms Theorie kommt eine kritische Sichtweise auf die Comic-Forschung hinzu sowie die Möglichkeit, den Gender-Fokus mit dem Comic zu verbinden. Damit sind die, für die vorliegende Arbeit, wichtigsten und relevantesten Bereiche der Comic-Forschung abgedeckt, Form und Ästhetik, Narration sowie der Gender-Aspekt. Zum Abschluss dieses Kapitels werde ich selbst einen Definitionsversuch wagen, der sich im Laufe der Arbeit zu beweisen hat.

Der zweite große Teil widmet sich ganz den Elementen des Comics, Comic-Körper und Raum. Andere wesentliche Elemente wie Fokalisierung, Zeit, Bewegungsdarstellung oder Text-Bild-Interdependenzen können in diesem Rahmen nicht eigens besprochen werden, fließen aber in Bezug

auf Comic-Körper und Raum in die Diskussion ein. Wo es möglich ist, versuche ich die Aspekte von Körper und Raum anhand konkreter Panels oder Seiten aus den in der Arbeit analysierten Werken zu zeigen. Dadurch soll die Theorie möglichst anschaulich vermittelt werden. Eine ausführliche Interpretation folgt allerdings erst im dritten Teil der Arbeit, in dem es um die Analyse und Interpretation gehen wird. Mit Hilfe von Comic-Körper und Raum, die als Grundlage dienen, werde ich sozusagen ein Repertoire an Werkzeugen herausarbeiten, die für die Analyse und Interpretation von Comics angewendet werden können.

Das Kapitel zum Comic-Körper besteht aus sieben Unterkapiteln, die sich jeweils mit verschiedenen Aspekten auseinandersetzen: Körper, bildliche Zeichen, Zeichen und Narrativität, Körper-Zeichen, Faszination am Comic-Körper, Wiederholung und Maske. Da Gender stark über den Körper ausgetragen wird, bietet es sich an, den Comic-Körper auf die Konstruktion von (Geschlechts-)Identitäten hin zu untersuchen. Ich werde dabei von Judith Butlers Körper-Konzept ausgehen und zeigen, wie es sich am Comic-Körper demonstrieren lässt. Im Anschluss daran werde ich mich den Zeichen im Comic widmen sowie die Verbindung von Zeichen und Narrativität erläutern. Danach komme ich speziell auf die Körper-Zeichen und deren besondere Eigenschaften und Merkmale zu sprechen. Das fünfte Unterkapitel ist der Faszination am Comic-Körper gewidmet. Ich werde versuchen, diese mit Hilfe des Cartoonstils zu erläutern und dabei auch auf die Eigenheiten des Stils selbst eingehen. Zugleich soll hier aber auch Judith Butlers Theorie zur Konstruktion von Geschlechtsidentitäten nachvollzogen und Ole Frahms parodistische Ästhetik besprochen werden. Das Kapitel bildet außerdem die Verständnisgrundlage für den Begriff der Maske. Im Anschluss daran folgt ein ganz wesentliches Merkmal des Comics, die Wiederholung, die sich vor allem durch den Comic-Körper selbst zeigt. Das siebente und letzte Kapitel zum Comic-Körper widmet sich der Maske. Es wird sich im Laufe der Arbeit herausstellen, dass das Körper-Zeichen als Maske begriffen werden kann, hinter der sich kein Original verbirgt.

Die Betrachtung des Raums gliedert sich wiederum in fünf Unterkapitel, Raum und Betrachter_in, Raum und Körper, Fragmentierter Raum, Frame und Zwischenraum. Wie sich durch die Ausführungen zum Raum zeigen wird, weist dieser eine enge Verbindung zum Comic-Körper auf und ist somit auch für den Gender-Aspekt interessant. Die Kapitel zur Raumdarstellung orientieren sich vorrangig an Martin Schüwers detaillierten Ausführungen, wobei es dabei vor allem um die ästhetische Form des Comic-Elements gehen wird. So widme ich mich im Kapitel zu Raum und Betrachter_in verschiedenen Arten von perspektivischen Darstellungen und den Beziehungen

zwischen Raum und Betrachter_in. Im Anschluss daran geht es um die Verbindung von Comic-Körper und Raum sowie deren Verhältnis zueinander. Kapitel drei widmet sich dem Frame beziehungsweise Panel, das den Raum zerschneidet und fragmentiert. Um den Raum, der zwischen den Panels liegt und diese umgibt, soll es im abschließenden Kapitel, Zwischenraum, gehen. Die Elemente des Comics und deren einzelne Aspekte werden zeigen, wie vielfältig und spannend die Beschäftigung mit Comics sein kann und wie viel sie uns Leser_innen abverlangen.

Im letzten großen Teil der vorliegenden Arbeit beschäftige ich mich mit der Comic-Analyse zweier konkreter Werke. Die Auswahl an Comics die heute auf dem Markt verfügbar sind, ist unüberschaubar und die Entscheidung für konkrete Werke dementsprechend schwierig. In den Comic-Theorien werden, wie die folgenden Ausführungen noch zeigen, sehr häufig amerikanische Comics und Comic-Künstler_innen analysiert und interpretiert. Da es mittlerweile auch im deutschsprachigen Raum viele interessante Comics gibt, habe ich mich bewusst dafür entschieden, nur Werke von deutschsprachigen Künstler_innen für die Analyse heranzuziehen. Letztendlich habe ich *Der fremde! störenfried der ruhe eines sommerabends der ruhe eines friedhofs*[8] von Nicolas Mahler und *Berenice*[9] von Lukas Jüliger ausgewählt. Beide Werke gehören dem Genre der Literaturadaptionen an und sind in der Reihe *Die Unheimlichen* erschienen, in der Comic-Künstler_innen klassische und moderne Schauergeschichten neu interpretieren. Herausgeberin dieser Reihe ist Isabel Kreitz, selbst eine erfolgreiche deutsche Comic-Künstlerin. Einerseits ist meine Wahl auf diese beiden Comics gefallen, weil sie von deutschsprachigen Künstler_innen stammen, andererseits, weil es sich um relativ neue Werke handelt: beide sind aus dem Jahr 2018. Vor allem aber scheinen sie im Hinblick auf das Thema meiner Arbeit vielversprechend zu sein, da sich anhand ihrer Narration und Comic-Körper die Begriffe der Maske und die Konstruktion von Geschlechtsidentität gut nachweisen lassen, in beiden Werken auf ganz unterschiedliche Weise. Das kompakte Format - die Comics umfassen jeweils um die 60 Seiten - ermöglicht es außerdem gleich zwei Comics für die Analyse heranzuziehen und damit unterschiedliche Aspekte der Comic-Elemente zu zeigen. Erwähnt sei allerdings, dass ein Close-Reading im Rahmen dieser Arbeit nicht möglich ist. Lediglich einzelne Panels und Seiten können hier exemplarisch ausgewählt und analysiert werden. Obwohl es sich bei beiden Comics um Literaturadaptionen handelt, sollen sie als eigenständige Werke und unabhängig vom Ursprungstext betrachtet werden.

---

[8] Mahler, Nicolas: Der fremde! störenfried der ruhe eines sommerabends der ruhe eines friedhofs, Hamburg: Carlsen 2018.

[9] Jüliger, Lukas: Berenice, Hamburg: Carlsen 2018.

Zum Abschluss der Arbeit werde ich die gesammelten Erkenntnisse noch einmal zusammenfassen. Auf Fragen, die sich während des Schreibens ergeben werden, werde ich an dieser Stelle noch einmal eingehen, etwa: „Sind Comics narrativ?“ oder „Kann eine Sprache des Comics getrennt von dessen Inhalt beschrieben werden?“ Außerdem wird sich durch die Analyse der Comics herausstellen, ob mein Definitionsversuch der praktischen Überprüfung standhält. Auch auf die praktische Tauglichkeit der erarbeiteten Analysewerkzeuge werde ich Bezug nehmen. Abschließend werde ich die Ergebnisse der Analyse noch einmal explizit zusammenfassen und mich dabei der Frage widmen, inwieweit die beiden Comics Geschlecht erzählen.

I Comic-Forschung

Die Ausführungen in den folgenden Kapiteln bieten einen Überblick über die aktuelle Comic-Forschung und stellen einige wichtige Definitionsversuche vor. Mögliche Stärken und Schwächen der einzelnen Ansätze werden diskutiert, um im Anschluss daran eine für die vorliegende Arbeit geeignete Definition herzuleiten. Die vorgestellten Theorien wurden beispielhaft ausgewählt, da sie Verbindungen zum Thema dieser Diplomarbeit aufweisen und eine gute Grundlage für die abschließende Comic-Analyse bieten.

1.1 Comics richtig lesen

Eine der bekanntesten Comic-Definitionen stammt vom Comic-Theoretiker Scott McCloud. Wichtige Eckpunkte seiner Arbeit sollen in diesem Kapitel erläutert werden, da sein Definitionsversuch sowie seine Arbeit im Allgemeinen die Comic-Welt stark geprägt haben. Viele Theoretiker_innen haben sich an seinen Ideen orientiert, sie weiterentwickelt und sie zum Teil auch kritisch in Frage gestellt, wie die folgenden Kapitel noch zeigen werden.

Ausgangspunkt seiner Überlegungen ist Will Eisners Definition des Comics als „Sequenzielle Kunst“[10]. Eisner wie McCloud sind Comic-Künstler, die sich auch auf einer Metaebene mit ihrem Medium auseinandersetzen und so einen wichtigen Beitrag zur Weiterentwicklung der Comic-Forschung leisten. In seinem Werk *Comics richtig lesen* (*Understanding Comics*) aus dem Jahr 1993, präzisiert McCloud Eisners Definition und bezeichnet Comics als „[z]u räumlichen

[10] McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. 11. ver. Neuaufl., Hamburg: Carlsen Comics 2001. S. 13.

Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.“[11] Betrachten wir diese Definition nun genauer. Man hat es hier mit einer sehr weit gefassten und allgemeinen Begriffsdefinition zu tun, die McClouds These stützt, dass jede Art von sequenzieller Bildreihe als Comic oder zumindest als ein Vorläufer des Comics zu verstehen ist. Dementsprechend früh setzt er auch den Beginn der Comic-Geschichte an. So bezeichnet er eine „präkolumbianische Bilderhandschrift“[12] ebenso als Comic wie „Monets Bildfolgen“[13]. Im Mittelpunkt stehe dabei die Vermittlung von Information und/oder die Erzeugung einer ästhetischen Wirkung auf die Rezipienten_innen, unabhängig vom Medium, in dem die sequenzielle Bilderreihung auftrete. Die Allgemeinheit der Definition vereint vieles unter dem Begriff Comic, schließt jedoch eines auch eindeutig aus: das Einzelbild. Ein einzelnes Bild, ein einzelnes Panel im Comic ergebe keine Sequenz und könne mit McCloud demnach auch nicht als Comic bezeichnet werden. Selbst dann nicht, wenn der Stil cartoonhaft sei oder Schrift und Bild vereine, wie es charakteristisch für so viele Comics ist.[14] Die Ansicht, dass es für ein Comic mehr braucht als ein Einzelbild, teilen nicht alle Theoretiker_innen. Dietrich Grünewald vertritt beispielsweise die Auffassung, auch ein einzelnes Bild habe narrative Qualität, könne demnach eine Geschichte erzählen. Der Grund dafür läge in der Mitarbeit der Rezipient_innen, die das einzelne Bild in ihrer Fantasie durch ein vorangehendes und ein nachfolgendes Bild ergänzen und so eine Art „ideelle Bildfolge“ erschaffen würden.[15] Dennoch meint auch Grünewald, dass es in der Regel zwei oder mehr Bilder seien, denen man eher narrative Eigenschaften zusprechen würde.

In Grünewalds Auffassung kommt etwas zur Sprache, das in McClouds Definition keine Rolle spielt, nämlich der Inhalt der Panels selbst, genauer deren narrative Qualitäten. Diese interessieren uns im Hinblick auf den Aspekt der Gender-Narratologie jedoch besonders. Um Comics zu definieren, schlägt McCloud allerdings vor, die Form vom Inhalt zu trennen. McClouds Werk zielt darauf ab, Form und Ästhetik und damit die Struktur des Mediums darzustellen, die Sprache des Comics zu entschlüsseln. Seiner Meinung nach sei es wichtig, das Medium unabhängig von seinem Inhalt zu beschreiben sowie Form und Inhalt nicht miteinander zu verwechseln, da diese nicht

[11] S. McCloud: Comics richtig lesen. S. 17.

[12] Ebd., S. 18.

[13] Ebd., S. 28.

[14] Ebd., S. 28.

[15] D. Grünewald: Die Kraft der narrativen Bilder. S. 32.

selten in einem Widerspruch zueinander stünden.[16] Deshalb nehme seine Definition auch keinen Bezug zu Genres oder Stilrichtungen, zu Werkstoffen oder Hilfsmitteln und auch nicht zu Themen oder Stoffen. Gleichzeitig schließe sie diese aber auch nicht aus oder verurteile sie.[17] Um zu verstehen warum die Trennung von Form und Inhalt wichtig ist, vergleicht er das Medium Comic mit einem Gefäß (Form), das mit einer beliebigen Anzahl an Ideen und Symbolen (Inhalt) gefüllt ist. Das Gefäß selbst sei sozusagen der Bote und dürfe nicht mit dessen Inhalt, der Botschaft, verwechselt werden.[18]

An dieser Stelle lässt sich kritisch hinterfragen, in welchem Kontext es sinnvoll oder überhaupt möglich ist, Form und Inhalt voneinander zu trennen. McCloud geht es natürlich darum, eine allgemeine Sprache des Comics zu entwickeln, dessen Struktur und Form zu entschlüsseln und in diesem Sinne ist die Trennung von Form und Inhalt durchaus nachvollziehbar. Wenn nun aber spezifische Dimensionen eines Comics, wie beispielsweise die Narrativität oder der Gender-Aspekt, in den Mittelpunkt der Betrachtung gestellt werden, dann muss die Form-Inhalt-Dichotomie möglicherweise aufgelöst werden. Gerade wenn wir herausfinden möchten, ob und wie Comics Geschlechtsidentitäten hervorbringen oder bestätigen, werden wir bemerken, dass dabei sowohl Form als auch Inhalt eine Rolle spielen. Es wird demnach zu überprüfen sein, ob die Sprache des Comics auch ohne Inhalt beschrieben werden kann. Kann für die Sprache des Comics, in der heterogene Zeichen aufeinandertreffen, eine allgemeine Struktur beschrieben werden, ohne dabei Form und Inhalt zu berücksichtigen? Auf diese Frage werde ich im Laufe der Arbeit noch zurückkommen.

Um die Sprache des Comics zu beschreiben, geht McCloud zunächst auf dessen Zeichensysteme ein. Schrift und Bild seien Symbole, Zeichen mit gemeinsamen Ursprung, die sich im Laufe der Zeit immer weiter voneinander entfernt hätten.[19] Er merkt hier an, dass dadurch einst das Zeigen in Bildern und das Erklären durch Sprache dasselbe waren.[20] Auch als Kinder würden wir Zeigen und Erklären verbinden, um Gedankenzusammenhänge besser vermitteln zu können, würden diese Fähigkeit allerdings im Laufe unseres Lebens immer mehr verlernen. Im Comic aber hätten sich

[16] S. McCloud: Comics richtig lesen. S. 207.

[17] Ebd., S. 30.

[18] Ebd., S. 14.

[19] Ebd., S. 35.

[20] Ebd., S. 169.

Sprache und Bild wieder angenähert und deren Kombinationen seien „praktisch unbegrenzt.“[21] Mit einem Augenzwinkern hält McCloud fest, im Comic sei „das Vermischen von Wort und Bild […] eher eine Magie als eine Wissenschaft.“[22] Eben diese Magie möchte McCloud den Menschen näher bringen. Sein Wunsch ist es, beim Verstehen von Comics zu helfen, mehr Menschen für das Thema zu begeistern und eine Sprache des Comics durch die Beschreibung der spezifischen Formen zu entwickeln. Das hat er meiner Meinung nach, wie kaum ein_e anderer_e Comic-Theoretiker_in geschafft und mit seinem „ästhetischen Modell“[23], das er in *Comics richtig lesen* entwirft, einen wichtigen Beitrag zur Comic-Forschung geleistet. Wie viele Comic-Künstler_innen und Comic-Theoretiker_innen versucht er durch seine Arbeit auch den Vorwurf des Trivialen, der dem Comic immer noch anhaftet, zu entkräften. Comics hätten, so McCloud, vor allem deshalb mit Vorurteilen zu kämpfen, weil die Menschen sie häufig nicht verstehen könnten. Dieser Umstand liege auch darin begründet, dass sie eine zu eng gefasste Vorstellung davon hätten was Comics seien.[24] Um diese Vorurteile zu widerlegen, brauche es seiner Meinung nach eine möglichst allgemeine Definition, eine Definition die die Geschichte der Comics weit in die Vergangenheit führe und ihre Entwicklung sozusagen historisch begründe. McClouds Ansichten und Schlussfolgerungen werden von anderen Theoretiker_innen weiterentwickelt, aber auch kritisch hinterfragt. Und genau das wünscht sich der Autor ausdrücklich. Er weiß, dass Comics zu definieren ein Prozess ist, dass zukünftige Generationen seine Ergebnisse ablehnen werden und „erneut versuchen, den Comic zu erfinden! Und das ist gut so. Es lebe der Diskurs!“[25] McCloud betont außerdem, dass die Comic-Welt, wie wir sie betrachten, nur eine „von vielen möglichen Welten ist!“[26] und dass ein Teil dieser Welten immer unerklärlich bleiben werde. Dennoch wollen wir versuchen, unser Wissen über die Comic-Welt(en) zu erweitern und zukünftigen Generationen die Chance geben, unsere neu gewonnenen Ergebnisse ebenfalls kritisch zu hinterfragen. Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, einen solchen Beitrag zur Forschung zu leisten und den Diskurs fortzuführen, in der Hoffnung, die Comic-Welt um einige unentdeckte Phänomene reicher zu machen, einige Leerstellen zu füllen und vielleicht auch neue zu öffnen.

---

[21] S. McCloud: Comics richtig lesen. S. 160.

[22] Ebd., S. 169.

[23] Frahm, Ole: Die Sprache des Comics, Leipzig: Philo Fine Arts 2010. S. 31.

[24] S. McCloud: Comics richtig lesen. S. 11.

[25] Ebd., S. 31.

[26] Ebd., S. 31.

1.2 Transmediale Erzähltheorie

Um neue Phänomene zu entdecken, ist es wichtig, sich mit dem aktuellen Forschungsstand zu beschäftigen. Wie bereits erwähnt, ist es für das Thema der vorliegenden Arbeit von Bedeutung, sich auch explizit mit der Narratologie auseinanderzusetzen. Da trans- und intermediale Erzähltheorien im Bereich des Comics schon fortgeschritten sind, habe ich mich für eine Auseinandersetzung mit diesen beiden Ansätzen entschieden. Der Gender-Aspekt ist dabei jenes Phänomen, das neu hinzu kommen wird.

Da wir in einer Zeit leben, in der wir von einer wahren Bilderflut umgeben sind, ist die Beschäftigung mit dieser unausweichlich. Die vermehrte Hinwendung zum Bild selbst beziehungsweise zu den Bildwissenschaften wird auch als *iconic turn* bezeichnet. Grünewald betont in diesem Zusammenhang die „Kraft der Bilder als universelle Sprache – im Unterschied zu den nationalen Wortsprachen“[27]. Die gesamte Kraft der Bilder eröffnet sich allerdings nur jenen, die auch gelernt haben, sie richtig zu lesen. Diese Fähigkeit ist nicht als selbstverständlich anzusehen und ist deshalb zentraler Forschungsgegenstand der Bildwissenschaften. Ausgehend von den Bildwissenschaften werden Bilder und Bild-Text-Beziehungen auch zunehmend zum Forschungsgegenstand anderer wissenschaftlicher Disziplinen, so auch der Literaturwissenschaft. Bislang beschränkte sich die Literaturwissenschaft meist auf Bild-Text-Relationen in literarischen Texten. Durch die Öffnung hin zum Bild selbst und zur grafischen Literatur wird sie deshalb vor ganz neue Herausforderungen gestellt. Die klassische literaturwissenschaftliche Narratologie wird durch das Einbeziehen von Bildern und Bild-Text-Relationen in Frage gestellt und es bedarf, in Bezug auf die Analyse, einer neuen Herangehensweise.[28] Der Comic gehöre, wie unter anderem die Visuelle Poesie, zu jenen Gattungen, die an einer Schnittstelle zwischen den Künsten angesiedelt seien und für das es eine adäquate Terminologie zu entwickeln gelte.[29] Aktuell versuchen trans- und intermediale Erzähltheorien neue methodische Zugänge zu modellieren und „den vielschichtigen Beziehungen zwischen Bildern und Texten, den Qualitäten von *Bild als Text als Bild* sowie ihrer spezifischen Narrativität und Ästhetizität gerecht zu werden.“[30] Deshalb wollen wir nun einen Blick auf diese beiden Theorien werfen.

---

[27] D. Grünewald: Die Kraft der narrativen Bilder. S. 42.

[28] S. Hochreiter/ U. Klingenböck: Bild ist Text ist Bild. S. 8.

[29] Ebd., S. 8.

[30] Ebd., S. 8-9.

Wie bereits angesprochen, spielt Narrativität als Definitionskriterium des Comics in Scott McClouds Definition keine Rolle, ebensowenig die damit oft eng zusammenhängenden Text-Bild-Interdependenzen. Viele Comic-Theoretiker_innen gehen deshalb zwar von seinem Definitionsversuch aus, engen diesen aber zunehmend ein beziehungsweise ergänzen ihn um weitere Kriterien. So auch Nicole Mahne in ihrer *Transmedialen Erzähltheorie*. Sie sieht, in Anlehnung an Irina O. Rajewsky, das Narrative als „eine grundlegende kognitive Fähigkeit des Menschen“[31], welche sich in verschiedenen Medien mit den je medienspezifischen Mitteln ausdrücke. Da es in Mahnes Theorie also explizit um Narrativität geht, muss diese folglich auch in die verwendete Comic-Definition einbezogen werden. So wird hier McClouds Definition entsprechend eingeengt, indem comic-spezifische Mittel der Erzählung zum definitionsrelevanten Kriterium erklärt werden. Mahne nennt diesbezüglich Schrift-Bild-Relationen, Zeitdimension, Raum und Körper, Fokalisierung und Kommunikationsstruktur.[32] Der transmediale erzähltheoretische Ansatz versteht sich also als medienunabhängig, die Darstellungsmöglichkeiten des einzelnen Mediums dürfen deshalb nicht definitionsrelevant sein.[33]

Bislang haben sich Erzähltheoretiker_innen in ihren Theorien, meist in Anschluss an Gérard Genette[34], sehr stark am Roman orientiert und versucht, dessen spezifischen Eigenschaften auf andere Medien zu übertragen. Vor allem aber wurde versucht, „die Existenz einer nachweisbaren Erzählinstanz als grundlegende Bedingung des Narrativen“[35] in anderen Erzählformen nachzuweisen. Der Nachweis einer Erzählinstanz stellt sich im Comic allerdings als sehr schwierig heraus. Man müsse sich, vor allem aus Sicht der klassischen Erzähltheorie, die folgende Frage stellen: „Sind Comics narrativ?“ Eine intuitive erste Antwort lautet: Ja, natürlich sind Comics narrativ. Ebenso wie Filme, Dramen und lyrische Texte narrativ sein können. Und „gerade der Zweifel an ihrer eigenen Narrativität ist für die Weise, in der Comics erzählen entscheidend. Es lässt sich nicht verstehen, wie Comics narrativ sind, wenn dabei nicht immer die begleitende Frage mitgedacht wird, wie narrativ Comics überhaupt sind“[36], so Stephan Packard in seinem Artikel *Wie narrativ sind Comics?*. Da eine detaillierte Bearbeitung dieses spannenden Themas den Rahmen der

---

[31] Mahne, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2007. S. 9.

[32] Ebd., S. 44-76.

[33] Ebd., S. 17.

[34] Vgl. dazu Genette, Gérard: Palimpseste, 8.Aufl., Frankfurt: suhrkamp. 2018.

[35] N. Mahne: Transmediale Erzähltheorie. S. 17.

[36] Packard, Stephan: Wie narrativ sind Comics? Aspekte historischer Transmedialität. In: Hochreiter, Susanne/Ursula Klingenböck (Hg.): Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel, Bielefeld: transcript 2014. S. 98.

vorliegenden Arbeit sprengen würde, empfehle ich hier Packards Artikel für die weitere Lektüre. Behalten wir die Frage nach dem erzählerischen Charakter von Comics dennoch im Gedächtnis, sie wird uns durch die weitere Arbeit begleiten. Vertrauen wir inzwischen unserer Intuition sowie Packard, und schließen uns an, wenn er behauptet „Comics erzählen gerade mit der Unsicherheit darüber, ob sie Erzählungen sind, besonders erfolgreich, geschickt, und – das ist kein Paradox – sicher."[37] Comics erzählen, lautet also unsere These. Es gilt nun mit Hilfe der Erzähltheorien zu erforschen, wie genau sie das tun. Der Roman stellt dabei zwar ein großes Repertoire an Beschreibungskategorien und Analyseinstrumenten zur Verfügung, diese müssen aber in Bezug auf andere Erzählformen in Frage gestellt, weiterentwickelt oder auch verworfen werden.[38] Die transmediale Erzähltheorie scheint ein Schritt in diese Richtung zu sein, da sie das Narrative als ein den einzelnen Medien übergeordnetes Phänomen begreift, das durch die Darstellungsmöglichkeiten der Erzählmedien selbst wesentlich beeinflusst wird.

1.3 Intermediale Erzähltheorie

Die intermediale Erzähltheorie ist die zweite narratologische Theorie, die im Bereich der Comic-Forschung bereits fortgeschritten ist und dabei auch sehr viel Material für die Analyse der ästhetischen Elemente des Comics bereithält. Vor allem der Raum und seine Beziehung zum Körper werden in dieser Theorie sehr detailliert aufgearbeitet und als Grundlage für die Raumanalyse der vorliegenden Arbeit verwendet. Auch die intermediale Erzähltheorie beschäftigt sich, gleich der transmedialen Erzähltheorie, mit der Erweiterung des sehr eingeschränkten Narrativitätsbegriffs von Genette und trägt zu einem besseren Verständnis von Narrativität sowie Körper und Raum im Comic bei.

Ein bekannter Vertreter der intermedialen Erzähltheorie ist Martin Schüwer, dessen Werk *Wie Comics erzählen* mittlerweile zu den Grundlagen der Comic-Theorie gehört. Er setzt sich für einen erweiterten Narrativitätsbegriff ein und meint im Anschluss an Ansgar Nünning, dass sich dieser bereits zunehmend durchsetze. Das Bild könne in Film und Comic die Erzählung übernehmen, sich mit einer Erzähler_innenstimme abwechseln oder diese ganz aussparen. Das verbale Erzählen sei „mit dem Bild zu einer funktionalen Einheit verflochten"[39] und Comics und Filme seien demnach

---

[37] S. Packard: Wie narrativ sind Comics. S. 98.

[38] N. Mahne: Transmediale Erzähltheorie. S. 18.

[39] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 21.

„in vollem Sinne narrativ“[40]. Ziehe man als Merkmal für Narrativität die erzählte Handlung heran, so argumentiert Schüwer Nünning folgend, können deshalb auch bislang als nicht-narrativ bewertete Genres Geschichten erzählen.

In Anschluss an Seymor Chatman betont Schüwer, wie wichtig eine solche intermediale Ausweitung des Narrativitätsbegriffs sei. Das Narrative müsse neu gefasst werden, um die Erzähltheorie intermedial zu öffnen und sie damit auch für andere Medien nutzbar zu machen.[41] Chatman habe seinerseits den Grundstein für die Neubewertung der Narratologie im Bereich des Films gelegt. Schüwer weist allerdings darauf hin, dass eine Übertragung von Chatmans Erzähltheorie auf den Comic schwierig sei. Das wesentliche Problem liege in der klaren Trennung zwischen „Discourse“ und „Story“, die eng mit der Unterscheidung zwischen „Signifikat“ und „Signifikant“ verbunden sei.[42] Worin aber liegt hier die Schwierigkeit? Die beiden Dichotomien könnten nicht strukturell auf alle Comics angewendet werden, so Schüwer, sie würden der Komplexität des Comics nicht gerecht. Dem schließt sich auch Stephan Packard an und meint, dass die „strukturalistische Trennung zwischen Signifikant und Signifikat, also zwischen der Zeichenfolge, durch die erzählt wird, und dem vorgestellten Geschehen, von dem erzählt wird, durch ästhetische Verfahren vor allem in avancierten Comics oft unterlaufen werde“[43]. Diese Überlegungen sind wichtig für unser Thema, denn sie führen uns zu einer möglichen Antwort auf die Frage nach der Sinnhaftigkeit der Trennung zwischen Form und Inhalt im Comic. Unter Signifikant versteht man also jene Zeichen, durch die erzählt wird, die äußere Form, das Bezeichnende, unter Signifikat dagegen den Inhalt, von dem erzählt wird, das Bezeichnete. Es handelt sich hier um die Vorstellung eines sprachlichen Zeichens nach Ferdinand de Saussure, auf den ich an späterer Stelle noch einmal zurückkommen werde. Als Beispiel dafür, dass die strikte Trennung zwischen Form und Inhalt auf viele Comics nicht übertragen werden könne, nennt Schüwer George Herrimans Comic *Krazy Kat*. Der konkrete *comic-strip,* den Schüwer zur Veranschaulichung ausgewählt hat, besteht aus vier Panels, in denen die Figuren Krazy Kat, Ignatz Maus und Officer Pupp zu sehen sind. Zum besseren Verständnis habe ich den Strip hier abgebildet, entnommen aus Schüwers *Wie Comics erzählen*.[44] Martin Schüwer hat den Strip, im Original von

---

[40] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 21.

[41] Ebd., S. 20-21.

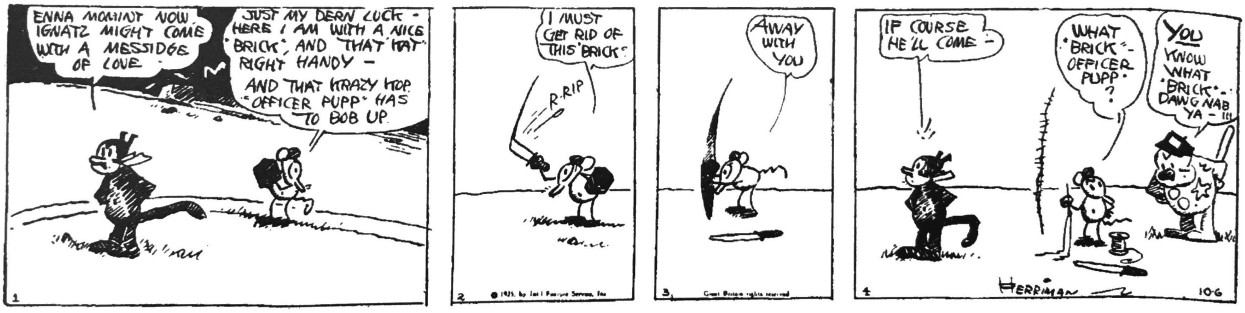
[42] Ebd., S. 23.

[43] S. Packard: Wie narrativ sind Comics. S. 107.

[44] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 17.

George Herriman 1923, wiederum dem Sammelband *Krazy Kat. The Comic Art of George Herriman* aus dem Jahr 1986 entnommen.

Abbildung 1
Martin Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 17. (Original George Herriman 1923)



Der Signifikant ist hier die vermeintliche Horizontlinie, die immer als eine Linie auf dem Papier und als Grenze zwischen zwei Flächen auftritt. Der Signifikat entspreche allerdings nicht dem Signifikanten, denn die Linie wird im nächsten Panel zur nahen senkrechten Fläche, die Ignatz Maus mit seinem Messer aufschneiden, einen Ziegelstein durchwerfen und wieder zusammennähen kann.[45] Was hier passiert, ist, dass die Materialität des Zeichenträgers, also das Papier, auf dem der Strip abgedruckt ist, selbst zum Gegenstand des Bildes wird. Denn diese Linie, auf der Ignatz Maus steht, ist zugleich die durchschnittene Linie des Papiers sowie die Horizontlinie, auf der er steht. „Als Signifikant bleibt die Linie mit sich selbst identisch, sie bleibt die eine Linie. Das mit ihr verbundene Signifikat jedoch ist auf merkwürdige, durch keine einheitliche Interpretation aufhebbare Art komplex.“[46], erklärt Schüwer zusammenfassend. Er beschreibt das Verhältnis von Signifikant und Signifikat weiters als „untrennbare[s] Ineinander von Materialität und Zeichengehalt grafischer Formen“[47]. Ähnlich komplex verhält es sich im Comic mit Story und Discourse. Discourse vergleicht Schüwer mit der Darstellung, also wie etwas dargestellt wird, Story dagegen mit dem Dargestellten, also dem was dargestellt wird. Hier trete das gleiche Problem auf wie zuvor bei Signifikant und Signifikat. Im Comic würden sich auch Darstellung und Dargestelltes nicht strikt voneinander trennen lassen, denn sie könnten „intensiver noch als im Film Verbindungen eingehen […], die das Dargestellte untrennbar mit der Form der Darstellung

[45] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 18.

[46] Ebd., S. 19.

[47] Ebd., S. 23.

verbinden.“[48] Eine Übertragung dieser Begriffe, wie sie in der klassischen Erzähltheorie gebraucht werden, werde dem Comic damit nicht gerecht.

Wen wir uns an dieser Stelle an Scott McCloud zurück erinnern, so wird hier eine Frage beantwortet, die wir uns zuvor bereits gestellt haben. Können Form und Inhalt im Comic strikt voneinander getrennt werden und wann ist eine solche Trennung sinnvoll? Wie erwähnt, ist es McCloud ein Anliegen, ein auf alle Comics anwendbares Analysewerkzeug zur Verfügung zu stellen, mit dem Form und Ästhetik beschrieben werden können. Deshalb trennt er Form und Inhalt voneinander. Sobald es aber um die konkrete Analyse geht, speziell um narratologische Aspekte, ist eine solche Trennung nicht mehr sinnvoll. Comic-Künstler_innen wie Herriman oder auch Mahler in *Der fremde!* spielen mit der Materialität der Zeichen und machen sie in ihren Comics zum Teil explizit sichtbar, wodurch ganz deutlich auch die außersprachliche Realität miteinbezogen wird. Diese wird durch die strikte Trennung von Form und Inhalt aber ausgespart. Materialität und Zeichen, Signifikant und Signifikat, Darstellung und Dargestelltes, Form und Inhalt, sie alle sind im Comic auf höchst komplexe Weise miteinander verbunden und müssen in jedem Comic aufs Neue untersucht werden. Dieses Thema wird uns in Ole Frahms Theorie noch einmal beschäftigen.

Da Chatmans Erzähltheorie somit nicht auf Comics anwendbar ist, zieht Schüwer stattdessen die intermediale Narratologie von Werner Wolf als Grundlage für die Analyse von Comics heran. Die intermediale Öffnung, demnach die Ausweitung auf verschiedene Texte in verschiedenen medialen Erscheinungsformen, erziele Wolf durch die Verortung des Narrativen im Bewusstsein der Rezipient_innen selbst und nicht (ausschließlich) in den Texten selbst.[49] Ähnlich also wie Mahne beziehungsweise Rajewsky, die Narrativität als kognitive menschliche Fähigkeit bezeichnen und sie damit ebenfalls im Bewusstsein der Rezipient_innen verortet sehen. Martin Schüwer gelingt es auf diese Weise die intermediale Erzähltheorie für die Analyse von Comics und deren Narrativität nutzbar zu machen. Es stellt sich nun die Frage, wie er Comics definiert, um sie innerhalb dieses Konzepts erforschen zu können.

Auch Schüwer orientiert sich an der formalen Begriffsdefinition Scott McClouds, definiert allerdings ein „*Merkmalbündel,* das den ‚idealtypischen‘ Comic beschreibt“.[50] Zu diesen

[48] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 23.

[49] Ebd., S. 24.

[50] Ebd., S. 10.

Merkmalen gehört die grundsätzliche Reproduzierbarkeit der Bildgeschichten, die Vermittlung zeitlicher Abläufe durch die sequenzielle Anordnung zeitlich (eng) aufeinander folgender starrer Bilder sowie die formale Integration der verbalen Sprache ins Bild, sofern eine solche verwendet wird.[51] Auch die Gleichzeitigkeit der Wahrnehmung einzelner Panels als lineare Sequenz und die gleichzeitige Erfassung der gesamten Seite, sieht er als spezifische Merkmale des Comics. Der *gutter*, die Leerstelle, die Lücke also, die sich zwischen den Panels auftut und die vom Leser erst rezipiert werden muss, spiele außerdem eine sehr wichtige Rolle.[52] Der *gutter* ist eines der interessantesten Phänomene im Comic. Auf dessen Bedeutung und Interpretation sowie Funktion werde ich im Laufe dieser Arbeit noch genauer eingehen.

Wie Schüwer weiters betont, seien Comics ein eigenständiges Medium und kein (literarisches) Genre. Ein Medium an der Schnittstelle zwischen den Künsten, dessen Grenzen oft nicht klar nachzuzeichnen seien. So sei es nicht verwunderlich, dass es Randphänomene gebe, die nicht alle Merkmale des Comics aufweisen würden und dennoch nicht strikt davon zu trennen seien. Schüwer nennt beispielsweise Comics, die sich durch die strikte Trennung von Schrift und Bild auszeichnen.[53] Lukas Jüligers *Berenice* wäre ein Beispiel für ein solches Comic. Martin Schüwer beschäftigt sich in seiner Arbeit, ganz im Sinne McClouds, mit der spezifischen Form und Ästhetik des Comics. Da er Comics dabei als Gegenstand der intermedialen Erzähltheorie betrachtet und im Bereich des Films schon sehr viel Forschungsarbeit geleistet wurde, orientiert er sich stark an diesem visuellen Medium. Er betont allerdings, dass es verfehlt wäre, die Erkenntnisse des Films einfach auf Comics zu übertragen. Ihm geht es deshalb vor allem um jene Bereiche, die spezifisch für den Comic sind.[54] Die großen Themen, die er abhandelt, sind ähnlich denen McClouds und Mahnes: Bewegung, Raum, Zeit und Schrift-Bild-Kombinationen. Schüwers Ziel ist es nicht nur den Menschen dabei zu helfen, Comics richtig zu lesen, sondern „analytisches Rüstzeug“[55], also Mittel zur Comic-Analyse, zur Verfügung zu stellen. Außerdem betont er, dass es noch viele Texte über Comics zu schreiben gebe und viele Lücken, die durch die Forschung zu füllen seien. Wie wir noch sehen werden, sind Comics voller Lücken und Leerstellen, die sich wohl nicht immer verbinden oder gar schließen lassen wollen. Nicht nur das macht den Comic zu einem so

[51] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 10.

[52] Ebd., S. 10.

[53] Ebd., S. 11.

[54] Ebd., S. 37.

[55] Ebd., S. 509.

interessanten und vielseitigen Forschungsgegenstand, zu den *Weird Signs,* den „komischen, unheimlichen Zeichen“[56], die nach einer „weird science“[57] verlangen.

1.4 Weird Signs

Die Idee, Comics als *Weird Signs* zu bezeichnen, stammt vom Comic-Theoretiker Ole Frahm. Seine Ansichten unterscheiden sich zum Teil von den bisher vorgestellten Definitionsversuchen und Herangehensweisen an das Thema und sparen dabei nicht an Kritik. Um also einen weiteren Aspekt der Comic-Forschung zu zeigen, habe ich mich dafür entschieden, Frahms Comic-Theorie in die vorliegende Arbeit aufzunehmen. Außerdem findet man bei ihm einige Anschlusspunkte für den Gender-Aspekt, da er Bezüge zwischen Comics und Judith Butlers Gender-Theorie herstellt. Mit diesen Verbindungen werde ich mich vor allem im Kapitel „Körper“ noch sehr ausführlich beschäftigen und den Versuch wagen, Butlers Körper-Konzept mit dem Comic-Körper zu verbinden. Zunächst aber zu Ole Frahm und seiner Theorie des Comics.

„Comic-Wissenschaft existiert nicht.“[58] Mit diesem mittlerweile viel zitiertem Satz beginnt Ole Frahm seinen Artikel *Weird Signs*. Frahm verweist darauf, dass Comics zwar zunehmend als „Teil der Kultur des 20. Jahrhunderts“ anerkannt würden, ihnen aber „keineswegs ein gleichberechtigter Platz neben Literatur, bildender Kunst oder sogar Film eingeräumt“[59] werde. Daran hat sich, wie ich behaupte, auch im 21. Jahrhundert nichts geändert. Eine Comic-Wissenschaft als eigenständige Disziplin gibt es nach wie vor nicht. Und das, obwohl das Interesse am Comic in jedem Fall da ist, nicht nur von Seiten der Künstler_innen und Leser_innen, sondern auch seitens akademischer Disziplinen. Als Grenzgänger_in wird der Comic bislang jedoch *nur* von anderen wissenschaftlichen Disziplinen erforscht. Eigenständige, allgemeine Modelle und Methoden einer Comic-Wissenschaft gebe es nach wie vor nicht, merkt auch Martin Schüwer an.[60] Eine solche Herangehensweise kann den comic-spezifischen Eigenheiten jedoch nicht gerecht werden und legt den Verdacht nahe, dass man sich noch immer nicht dazu durchringen kann, Comics als eigenständige und gleichwertige wissenschaftliche Disziplin zu betrachten.

---

[56] O. Frahm: Die Sprache des Comics. S. 57.

[57] Ebd. S. 57.

[58] Ebd., S. 31.

[59] Ebd., S. 31.

[60] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 12.

Comics als „weird signs“[61] zu bezeichnen die eine „weird science“[62] herausfordern, scheint eine sehr interessante und vielversprechende Idee zu sein, der ich mich nun widmen möchte. Comics bestehen aus der Kombination verschiedener Zeichen, die sich nicht immer entschlüsseln lassen wollen und uns durchaus verwirren können. Scott McCloud sieht im Unverständnis der Rezipient_innen einen der wesentlichen Gründe, warum Comics mit dem Vorwurf der Trivialität zu kämpfen haben. Comics behandeln natürlich auch triviale und populäre Themen, sie deshalb aber pauschal als trivial zu verurteilen, wäre verfehlt. Um uns Rezipient_innen dies verständlich und Comics für uns lesbar zu machen, haben Comic-Theoretiker_innen wie McCloud und seine Nachfolger_innen versucht, die spezifischen Formen und Ausdrucksweisen zu sammeln und zu erklären. Ole Frahm sieht in einer solchen Vorgehensweise dagegen den Versuch, einen vermeintlichen Mangel auszugleichen. Er unterstellt anderen Comic-Theoretiker_innen, sie wären der Meinung, es mangele Comics an etwas, das durch den „Hinweis auf Reichtum, Vielfalt und Komplexität der Form“[63] ausgeglichen werden müsse. Vor allem Scott McClouds Ansichten, die er als Beispiel für eine solche Haltung heranzieht, kritisiert Frahm stark und unterstellt ihm eine „Reihe fragwürdiger Annahmen“[64]. Betrachten wir Frahms Ansichten deshalb näher. Wie wir wissen, sind die Panels durch den *gutter* getrennt und müssen von uns Rezipient_innen erst in einen Zusammenhang gebracht werden. McCloud nennt diesen Vorgang Induktion.

> „Comic-Panels zerlegen Zeit und Raum zu einem abgehackten, stakkatohaften Rhythmus getrennter Augenblicke. Aber die Induktion ermöglicht es uns, diese Augenblicke zu verbinden und gedanklich eine in sich zusammenhängende, geschlossene Wirklichkeit zu konstruieren.“[65]

Frahm interpretiert McClouds Versuch, die Verbindung zwischen den fragmentierten Panels zu beschreiben, allerdings als Versuch, einen Mangel zu überwinden und eine Einheit zu erzwingen, wo keine ist.[66] Auch wenn McCloud hier davon spricht, einzelne Augenblicke gedanklich zu einer zusammenhängenden und geschlossenen Wirklichkeit zu verbinden, würde ich diesen Gedanken nicht auf einen Mangel des Comics zurückführen. Meiner Meinung nach lässt sich in McClouds *Comics richtig lesen* auch an keiner anderen Stelle ein Zeichen dafür finden, dass er den Comic als

---

[61] O. Frahm: Die Sprache des Comics. S. 57.

[62] Ebd., S. 57.

[63] Ebd., S. 31.

[64] Ebd., S. 32.

[65] S. McCloud: Comics richtig lesen. S. 75.

[66] O. Frahm: Die Sprache des Comics. S. 32.

etwas Mangelhaftes ansieht, ganz im Gegenteil. Was McCloud mit der Induktion beschreibt, ist etwas, das wir bei der Lektüre von Comics ganz automatisch machen, wir verbinden und konstruieren, um zu verstehen. Das bedeutet aber nicht, dass uns dies immer gelingt und auch nicht, dass es immer gelingen soll. Comic-Künstler_innen nutzen die Möglichkeiten der heterogenen Zeichen zum Teil ganz bewusst dazu, den Lektüreprozess der Rezipient_innen zu erschweren oder ihnen Rätsel aufzugeben und Platz für unterschiedliche Interpretationen zu lassen, wie ich anhand von Jüligers *Berenice* noch zeigen werde. Die Comic-Künstler_innen stellen die Zeichen zur Verfügung, die Leser_innen verbinden sie durch Induktion und zwar jeder auf seine eigene Art und Weise.

„Einen Menschen zwischen zwei Panels umzubringen heißt, ihn zu einem tausendfachen Tod zu verurteilen.“[67] Damit beschreibt McCloud sehr treffend jenen Vorgang, der zwischen zwei Panels stattfindet. In seinem Beispiel sind im ersten Panel zwei Figuren zu sehen. Die aggressiv anmutende Figur im Hintergrund ist mit einer Axt bewaffnet, wohl in der Absicht, die zweite Figur, jene mit dem angstverzerrtem Gesicht, zu erschlagen. Das nächste Panel zeigt die Skyline einer Stadt bei Nacht und einen onomatopoetischen, lautmalerischen Schriftzug „EEYAA!!“.[68] Die eigentliche Tat wird hier also gar nicht gezeigt und doch verbinden wir Leser_innen die Panels durch Induktion und lassen die Figur mit jeder Lektüre aufs Neue, immer und immer wieder sterben. Hier begegnet uns zum ersten mal das Element der Wiederholung, das im Comic eine wichtige Rolle spielt. McClouds Beispiel verdeutlicht sehr gut, was unter Induktion verstanden werden kann und wie es möglich ist, einzelne Augenblicke zu einer Einheit zu kombinieren. Frahm zufolge lässt sich im Comic aber keine solche Einheit herstellen, vielmehr geht es ihm darum, die einzelnen „heterogenen Zeichen, Schrift und Bild, in ihrer Besonderheit, in ihrer Materialität zu genießen.“[69] Gerade diese Wertschätzung scheint Frahm bei vielen anderen Comic-Theoretiker_innen zu vermissen. Er kritisiert McClouds Vorgehensweise, weil sie seiner Meinung nach nahelegt, dass Schrift und Bild, Panel und Panel, zu einer Einheit verschmelzen würden. Und tatsächlich unterstreicht McCloud seine These zur Induktion mit Hilfe von Panels, die ohne Schrift auskommen und sich so sehr leicht zu einer Einheit verbinden lassen.[70] Würden diese Bilder durch Schrift ergänzt, so Frahm, werde die behauptete Einheit brüchiger. In diesem Punkt würde ich Frahm nur teilweise zustimmen. Denn wie

[67] S. McCloud: Comics richtig lesen. S. 76.

[68] Ebd., S.76.

[69] O. Frahm: Die Sprache des Comics. S. 32.

[70] S. McCloud: Comics richtig lesen. S. 75.

das Beispiel der beiden Panels, zwischen denen vermutlich ein Mord passiert, zeigt, kann Induktion auch mit der Verbindung von Schrift und Bild gelingen. Und dennoch, der *gutter* trennt die Panels voneinander, Schrift und Bild sind heterogene Zeichen, im Raum der Seite vereint sich alles zu einer *Art Einheit,* eine Verschmelzung aber gibt es nicht. Induktion könnte man in diesem Sinne als Fähigkeit auffassen, heterogene Zeichen in einen gedanklichen Zusammenhang zu bringen, sie jedoch zugleich in ihrer Unabhängigkeit zu schätzen. Eine wirkliche Einheit und Verschmelzung aller Zeichen kann allein durch die Verschiedenheit derselben sowie durch die Trennung der einzelnen Panels und das Umblättern der Seiten aber nicht entstehen. Und ich würde meinen, dass es genau das sein könnte, worauf auch Scott McCloud hinaus möchte, Schrift und Bild oder Panel und Panel gedanklich zu vereinen und in einen Sinnzusammenhang zu bringen. Darin sehe ich auch kein Hindernis für die Wertschätzung der heterogenen Zeichen in ihrer Materialität, wie Frahm sie fordert.[71] Auch Dietrich Grünewald meint: „Es scheint eine Art Wahrnehmungsgesetz zu sein, dass wir Bilder in Reihe als zusammenhängend deuten und diesen Zusammenhang narrativ verstehen.“[72] So könnten wir selbst dann eine Erzählung erkennen, wenn die Panels keinen direkten Zusammenhang zu zeigen scheinen.[73] Diese Aussage bestätigt nicht nur unsere These zur Narrativität des Comics, sondern auch, dass wir nicht anders können als Bilder in einen Sinnzusammenhang zu bringen.

Einen solchen Zusammenhang sieht Frahm auch zwischen Comic und Parodie. Das ist für uns von Bedeutung, weil der parodistische Aspekt in Frahms Comic-Definition eine wichtige Rolle spielt und er durch ihn eine Verbindung zur Gender-Parodie herstellt. So merkt er zunächst an: „Comics sind Parodien auf unsere gängige Vorstellung vom Verhältnis zwischen Zeichen und ihrer Referenz.“[74] Zum einen sehe er eine große Übereinstimmung bei der Entwicklung einer Theorie des Comics und einer Theorie der Parodie. Beide müssten sich von den ihnen nahestehenden Kunstformen und Genres abgrenzen und eine geeignete Definitionen finden, die das Besondere des Gegenstandes hervorhebe.[75] Zum anderen würden die Definitionsversuche auch den Wunsch bedingen, die Parodie und den Comic als historische Gegenstände zu präsentieren und ihre Anfänge entsprechend weit in der Vergangenheit suchen, wie es beispielsweise Scott McClouds Vorgehen

[71] O. Frahm: Die Sprache des Comics. S. 32.

[72] D. Grünewald: Die Kraft der narrativen Bilder. S. 40.

[73] Ebd., S. 40.

[74] O. Frahm: Die Sprache des Comics. S. 33.

[75] Ebd., S. 33.

zeigt. Eine lange Geschichte scheint die Beschäftigung mit einem Thema eher zu rechtfertigen. Dass Comic-Theoretiker_innen sich immer noch gezwungen fühlen, die Beschäftigung mit ihrem Gegenstand vor der Öffentlichkeit zu rechtfertigen, ist, denkt man unter anderem an die Vorwürfe der 50er Jahre, die gegen Comics laut wurden, durchaus nachvollziehbar. Denn, so Frahm weiter, „Theoretiker des Comics und der Parodie leiden unter dem Mangel an Anerkennung ihres komischen oder lächerlichen Gegenstands, dem es selbst augenscheinlich an Seriosität mangelt.“[76] Um diesem Umstand entgegenzuwirken, würden die Wissenschaftler Ernsthaftigkeit behaupten und zugleich betonen, dass Parodien etwas nicht unbedingt lächerlich machen und Comics nicht unbedingt komisch sein müssen.[77] Grund für die Verbindung von Parodie und Comic seien aber nicht nur die gleichen Probleme in der Entwicklung einer Theorie oder der Kampf um Anerkennung des Gegenstandes. Frahm geht noch weiter und entwickelt die „These […], dass Comics die Vorstellung eines Originals und damit eines vorgängigen Außerhalb der Zeichen parodieren. Sie sind eine Parodie auf die Referenzialität der Zeichen. Sie parodieren die Vorstellung, dass Zeichen und Gegenstand etwas miteinander zu tun haben sollen.“[78]

An dieser Stelle macht Frahm auf die Philosophin Judith Butler und ihr Buch *Das Unbehagen der Geschlechter*[79] aufmerksam. Auch bei ihr spielen Parodie und Original, bezogen auf die Geschlechtsidentität, eine wichtige Rolle. Butler ist der Ansicht, es gebe kein Original, keine ursprüngliche Geschlechtsidentität, die imitiert werden könne. Ganz deutlich werde das bei der Travestie, so Butler, denn sie spiele „mit der Unterscheidung zwischen der Anatomie des Darstellers (*performer*) und der dargestellten Geschlechtsidentität (*gender identity*).“[80] Durch die Performanz, also die Darstellung der Geschlechtsidentität, werde deren Künstlichkeit, deren Konstruktion enttarnt. „Geschlechter-Parodie (*gender parody*) setzt nicht voraus, dass es ein Original gibt, das diese parodistischen Identitäten imitieren. Vielmehr geht es gerade um die Parodie des Begriffs *des* Originals als solchem.“[81] Butlers Theorie ist in Bezug auf die Darstellung und Reproduktion von Geschlechtsidentitäten im Comic natürlich besonders interessant. Ich werde an späterer Stelle

[76] O. Frahm: Die Sprache des Comics. S. 34.

[77] Ebd., S. 35.

[78] Ebd., S. 36.

[79] Butler, Judith: Das Unbehagen der Geschlechter. 19. Auflage, Frankfurt: shurkamp 2018.

[80] Ebd., S. 202.

[81] Ebd., S. 203.

versuchen, die Künstlichkeit der Geschlechtsidentität mit Hilfe des Comic-Körpers zu beweisen und mich mit dieser Wiederholung ohne Original auseinandersetzen.

Es geht hier also um die Wiederholung, die sich nicht auf ein Original beziehen kann, weil dieses selbst nur Imitation ist. Im Anschluss an Butler und Linda Hutcheon, einer kanadischen Literaturwissenschaftlerin, die Parodie wiederum als „Wiederholung mit kritischer Distanz, die eher Differenz als Ähnlichkeit markiert“[82] auffasst, folgert Frahm für den Comic, dass das Verhältnis von Schrift und Bild als „wechselseitige Wiederholung ohne Original“[83] beschrieben werden könne. Comics würden die heterogenen Zeichen zu einer scheinbar neuen Einheit vereinen, die von der strukturellen Parodie aber immer in Frage gestellt werde, da diese sie als reine Wiederholung ohne Original entlarve. Hier begegnet uns erneut das Element der Wiederholung, das sich im Comic auf vielfältige Art und Weise zeigt. Sei es die Wiederholung der heterogenen Zeichen in Form von Schrift und Bild, die Wiederholung der Figuren, der Panels oder der Comics selbst, sofern sie als Serie erscheinen. Und nicht zuletzt begegnet sie uns auch als wiederholte Lektüre, die „niemals ganz abgeschlossen sein kann.“[84], so Frahm. Den Beweis für diese niemals abzuschließende Lektüre liefern uns auch die Werke, denen ich mich in der Analyse widmen werde. Im Anschluss an Gilles Deleuze betont Frahm weiter, dass „jede Wiederholung eine Singularität“[85] sei. Was ist damit gemeint? Wie wir nun wissen, sieht Frahm die Parodie als Wiederholung ohne Original. Gekennzeichnet sei sie, wie er mit Hutcheon argumentiert, durch Differenz. Das bedeutet, die heterogenen Zeichen, noch so identisch reproduziert, sind dennoch immer durch eine gewisse Differenz gekennzeichnet.

> „Es sind die gleichen Figuren, aber nicht dieselben. Wenn Pronomen und Figur, Name und Figur, Figur und Figur auf ein Signifikat bezogen, zu einer einheitlichen Identität zusammengezogen werden, so leugnet das die heterogene, parodistische Materialität der Signifikanten, die im Comic so wichtig ist: Die Zeichen sind Andere, immer.“[86]

An dieser Stelle wird noch einmal ganz deutlich, warum die Betonung der Trennung zwischen den Zeichen so wichtig für Frahm ist und warum er sich vehement gegen deren Verschmelzung

---

[82] O. Frahm: Die Sprache des Comics. S. 37.

[83] Ebd., S. 37.

[84] Ebd., S. 53-54.

[85] Ebd., S. 52.

[86] Ebd., S. 52

ausspricht. Außerdem kommt die zuvor bei Schüwer besprochene problematische Signifikant-Signifikat-Dichotomie wieder zur Sprache. Das erwähnte Beispiel von Herrimans *Krazy Kat* und der merkwürdigen Linie, die zugleich Horizontlinie und materielles Zeichen ist, beweist ganz deutlich die parodistische Materialität, die Frahm hier anspricht. Zeichen lassen sich beliebig wiederholen, eine Figur kann in jedem Panel exakt reproduziert werden und dennoch ist es nie dieselbe Figur, lediglich die gleiche. Was zunächst verwirrend klingen mag, weist uns einmal mehr darauf hin, dass die Bezeichnung *Weird Signs* eine sehr treffende ist. Frahm spricht sogar vom Paradox des Comics, welches in der Materialität der Zeichen liege, sie seien unendlich wiederholbar, ohne sich auf ein Außerhalb, ein Original zu beziehen.[87] Und es sei die Parodie die das sichtbar mache, sie zeige, dass es zugleich möglich sei, die Wiederholung als „Stabilisierung eines gemeinsamen Referenten der Zeichen" zu sehen, sowie als „dessen Destabilisierung durch ihre heterogenen Zeichen".[88] Comics seien geprägt von dieser Ambivalenz, die sich nicht auflösen lasse, Frahm bezeichnet sie gar als „das Unheimliche an ihnen"[89]. Bei der „Wiederholungen mit vielen Differenzen"[90] handele es sich um ein wesentliches Merkmal des Comics, auch wenn dieses nicht immer im gleichen Ausmaß zu erkennen sei. Aufgrund der angeführten Argumente, entwickelt Ole Frahm nun folgende These:

> „Comics etablieren im 20. Jahrhundert eine parodistische Ästhetik, die die rassistischen, sexistischen und klassenbedingte Stereotypen reproduziert und zugleich aufgrund ihrer immanent erkenntniskritischen Anlage reflektiert – durch den operationalisierten Modus in der Wiederholung von Bild und Schrift einerseits, die Serialisierungen von Bildern, Figuren und Geschichten andererseits. Ist diese Parodie für manche, insbesondere populäre Comics […] so offensichtlich, dass sie kaum für erwähnenswert gehalten wird, gilt es, die strukturelle Erkenntniskritik der Comics mit ihren Mitteln genauer zu bestimmen."[91]

Schlussendlich ruft er dazu auf, sich von der Unheimlichkeit der *Weird Signs* nicht abschrecken zu lassen und Comics nicht ausschließlich mit wissenschaftlichen Methoden zu systematisieren. Stattdessen sollen wir ihre Ambivalenz genießen, denn „die strukturelle Parodie der Zeichen ist kein Mangel der Comics, sondern macht ihre Modernität aus."[92]

---

[87] O. Frahm: Die Sprache des Comics. S. 52.

[88] Ebd., S. 54.

[89] Ebd., S. 55.

[90] Ebd., S. 55

[91] Ebd., S. 11-12.

[92] Ebd., S. 56.

1.5 Definitionsversuch

Nach diesem Überblick über die verschiedenen, für diese Arbeit relevanten Theorien und Definitionsversuche, wird es nun Zeit, sich für eine geeignete Definition zu entscheiden. Zu bedenken bleibt dabei, dass die Schwerpunkte der Arbeit, demnach Comic-Körper und Raum sowie die Gender-Narratologie, berücksichtigt werden müssen. Das bedeutet, neben formal-ästhetischen Aspekten und erzählerischem Charakter der Comics muss auch der Gender-Aspekt beachtet werden. Dass Comics aus narratologischer Sicht bereits erforscht werden, haben wir anhand der trans- und intermedialen Narratologie gesehen. Den Gender-Fokus auf Comics anzuwenden, ist hingegen ein relativ neuer Ansatz, der nur darauf wartet, erprobt zu werden. Um nun eine geeignete Definition für den Comic festzulegen, muss auf all diese Punkte Rücksicht genommen werden.

McCloud wie Schüwer geht es darum, Analysewerkzeuge zur Verfügung zu stellen, die auf alle Comics angewendet werden können. Sie konzentrieren sich dabei vor allem auf Form und Ästhetik des Comics. In Bezug auf die Schwerpunkte dieser Arbeit stellen die Theorien der beiden Comic-Theoretiker demnach eine gute Grundlage für die Analyse dar. In Bezug auf den Gender-Fokus bringt Ole Frahm mit der Parodie durch Wiederholung und Serialisierung sowie den Begriff der Maske vielversprechende Punkte ein. Auch Frahm sieht in seinen Elementen des Comics Aspekte, die sich in allen Comics nachweisen lassen, natürlich unterschiedlich deutlich. Ich werde also versuchen, einzelne Aspekte der verschiedenen Comic-Theoretiker_innen herauszugreifen und sie auf die Analyse von Comics anzuwenden, immer auch im Hinblick auf die Gender-Narratologie. Wie gut die Analysewerkzeuge sich dabei bewähren, wird sich im letzten Teil der Arbeit zeigen. Denn hier werde ich überprüfen, in welchem Ausmaß eine Anwendung auf alle Comics in der Praxis tatsächlich möglich ist. Es wird sich außerdem zeigen, welche neuen Aspekte sich durch den Gender-Fokus ergeben können.

Nun widmen wir uns also noch einer entscheidenden Frage: „Wie definieren wir Comics?“ Ganz im Sinne Schüwers und damit zugleich im Anschluss an McCloud, scheint es sinnvoll, bestimmte Merkmale festzulegen, die als Kriterium für die Definition von Comics herangezogen werden können. Dafür verbinden wir also die ästhetisch-formalen Aspekte Scott McClouds und Martin Schüwers mit der parodistischen Ästhetik Ole Frahms. Demnach definieren wir Comics durch folgende wesentliche Merkmale: Sie sind zu räumlichen und zeitlichen Sequenzen angeordnete Zeichen, die sich durch ihre Reproduzierbarkeit und Wiederholung auszeichnen. Sie sind narrativ,

können Informationen vermitteln und eine ästhetische Wirkung bei der Betrachter_in erzeugen. Darüber hinaus parodieren sie unsere Vorstellung vom Verhältnis zwischen den Zeichen und ihrer Referenz.

Zusammengefasst stellen wir fest, dass Scott McClouds Definition von Comics als *sequenzielle Kunst* zwar einiges für sich hat, für den praktischen Gebrauch allerdings zu offen ist. Zwar umfasst sie, ohne diese ausdrücklich zu nennen, alle genannten Merkmale, dennoch scheint es mir aufgrund des Themas dieser Arbeit wichtig zu sein, diese auch explizit zu nennen. Damit grenze ich die Möglichkeiten dessen, was innerhalb der sequenziellen Kunst unter Comics verstanden werden kann, ein. Zu bedenken bleibt allerdings, dass es immer auch Comics geben wird, die nicht alle beziehungsweise auch andere Merkmale aufweisen und dennoch als Comics bezeichnet werden können. Die hier festgelegte Comic-Definition wird sich daher im Laufe dieser Arbeit erst als brauchbar beweisen müssen.

II Elemente des Comics

In diesem Teil der Arbeit widme ich mich den Elementen des Comics und damit jenen Elementen, die spezifisch für das Medium sind. In vielen Theorien, wie jenen von Schüwer, McCloud oder Mahne, überschneiden sich einige der darin beschriebenen Elemente. So werden Zeit, Raum, Körper, Bewegung, Schrift-Bild-Interdependenz und Fokalisierung in allen von ihnen mehr oder weniger detailliert aufgearbeitet. Begriffe wie Maske, Wiederholung und Parodie werden zwar teilweise erwähnt, kommen aber erst in Frahms Theorie explizit zur Anwendung. Natürlich stehen die einzelnen Elemente immer in einem Zusammenhang miteinander, überschneiden und beeinflussen sich gegenseitig. Dennoch will ich versuchen, sie mit Blick auf die spätere Analyse, in die zwei großen Schwerpunkte dieser Arbeit, Comic-Körper und Raum, einfließen zu lassen. Der Gender-Aspekt soll sich dabei wie ein roter Faden durch die einzelnen Elemente des Comics ziehen, um in der Analyse schließlich konkret angewendet zu werden.

2 Comic-Körper

„Was am Festhalten an fixen Geschlechtsidentitäten problematisch ist, kann vermutlich nirgendwo besser demonstriert werden als am Comickörper, der keine Identität ›besitzt‹, sondern sie im Ritual

immer wieder reiterieren und performieren muss“[93], hält Elisabeth Klar fest. Gender wird stark über den Körper verhandelt, so ist es naheliegend, den Gender-Aspekt vor allem anhand des Comic-Körpers zu untersuchen. Dieser wiederum steht in einem engen Zusammenhang mit dem Raum, dem zweiten großen Element des Comics, dem ich mich im Anschluss an den Comic-Körper widmen werde.

2.1 Körper

Bevor ich mich dem Comic-Körper an sich zuwende, möchte ich zunächst erklären, was grundsätzlich unter dem Begriff *Körper* verstanden werden kann. Diese Grundlage braucht es, um einerseits das Körper-Konzept dieser Arbeit zu verstehen und es andererseits mit dem Comic-Körper in Verbindung zu bringen. Diese Verbindung wird zeigen, welche Parallelen es gibt und wie Kritik an der Konstruktion von Geschlechtsidentitäten mit Hilfe des Comic-Körpers geübt werden kann. Körper-Konzepte können aus unterschiedlichen wissenschaftlichen, politischen und gesellschaftlichen Perspektiven betrachtet werden. Es kann in diesem Rahmen allerdings nur ein Eindruck eines spezifischen Aspekts des Themas, jenem des Körpers, vermittelt und keineswegs Anspruch auf Vollständigkeit erhoben werden. Ziel ist es hingegen, wichtige Punkte, die für den Comic-Körper von Bedeutung sein könnten, anzusprechen. Ich werde mich dabei vor allem auf Judith Butlers Konzept vom Körper konzentrieren, da dieses, wie ich bei Ole Frahm schon erwähnt habe, gut auf den Comic anwendbar zu sein scheint.

Denken wir an Körper, so kommen uns unterschiedliche Auffassungen davon, was durch diesen Begriff bezeichnet wird, in den Sinn. Physikalisch gesehen bezeichne ein Körper einen „wahrnehmbaren Gegenstand oder die begrenzte Menge eines bestimmten Stoffes“[94], wie Irmela Marei Krüger-Fürhoff in ihrem Artikel *Körper* erläutert. Auch aus politischer Perspektive gebe es einen Körper, genauer eine Körperschaft.[95] Es handle sich dabei um den kollektiven oder sozialen Körper, der Staat genannt werde. Fest stehe, dass es sich hierbei nicht um einen organischen, sondern um einen imaginären Körper handle, um ein „corpus fictum“[96]. Dieses werde allerdings

---

[93] Klar, Elisabeth: Wir sind alle Superhelden! Über die Eigenart des Körpers im Comic und über die Lust an ihm. In: Eder, Barbara/ Elisabeth Klar/ Ramón Reichert (Hg.): Theorien des Comics. Ein Reader, Bielefeld: transcript: 2011. S. 232.

[94] Krüger-Fürhoff, Irmela Marei: Körper. In: Braun von, Christina/ Inge Stephan (Hg.): Gender@Wissen, Köln: Böhlau 2013. S. 77.

[95] Ebd., S. 77.

[96] Braun von, Christina/ Inge Stephan: Einführung. Gender@Wissen. In: Braun von, Christina/ Inge Stephan (Hg.): Gender@Wissen, Köln: Böhlau 2013. S. 29.

analog zum menschlichen Körper betrachtet, um den Eindruck von Leibhaftigkeit zu vermitteln, erklären Christina von Braun und Inge Stephan. Das *corpus fictum* verändere sich über die Epochen hinweg und analog dazu die damit zusammenhängenden Körper-Konzepte des organischen Körpers. Dieser Wandel gehe Hand in Hand mit der Entwicklung medialer Techniken, so Braun und Stephan.[97] Denn die Medien würden über die kommunikative Vernetzung sowie über das gespeicherte Wissen bestimmen, dadurch die Gestalt des *corpus fictum* bilden und in dessen Folge auch jene des menschlichen Körpers, als dessen Spiegelbild.[98] Ganz deutlich werde diese Spiegelbildlichkeit im Bereich der Hirnforschung, die sich gerne auf technische Analogien beziehe. So wäre Gehirntätigkeit früher, nach Aufkommen des elektrischen Stroms, mit einem elektrischen Netz verglichen worden, heute dagegen ziehe man die Analogie zum Internet als Erklärung heran.[99]

> „Der soziale Körper als corpus fictum erschafft sich […] im physiologischen Körper sein Spiegelbild – und umgekehrt. Genwissenschaftlich gesprochen könnte man auch sagen: Sozialer Körper und menschlicher Körper klonen sich gegenseitig – und zwar so, dass zuletzt niemand mehr weiß, welcher das Original und welcher die Reproduktion ist.“[100]

Was Braun und Stephan hier über den imaginären sozialen Körper und sein Verhältnis zum organischen Körper erwähnen, erinnert natürlich ganz stark an Ole Frahms Ausführungen zum Verhältnis zwischen den heterogenen Zeichen im Comic. Dieses, so Frahm, sei geprägt durch die wechselseitige Wiederholung ohne Original.[101] Auch in Bezug auf *corpus fictum* und physiologischen Körper lässt sich fragen, ob es tatsächlich ein Original gibt, das reproduziert wird.

In Zusammenhang mit dem Comic-Körper interessiert uns natürlich vor allem die Auffassung vom organischen, menschlichen Körper und dessen Konzepten von Geschlechtlichkeit. Dies führt uns zurück zu Judith Butler. Sie kritisiert in ihrer Theorie zur Geschlechtsidentität zunächst die Aufrechterhaltung der Unterscheidung zwischen *sex,* als das biologische, naturgegebene Geschlecht und *gender,* der konstruierten Geschlechtsidentität. In *Das Unbehagen der Geschlechter* weist sie darauf hin, dass es „eine grundlegende Diskontinuität zwischen den sexuell bestimmten Körpern

---

97 C. Braun/ I. Stephan: Einführung. Gender@Wissen. S. 29.

98 Ebd., S. 29.

99 Ebd., S. 30.

100 Ebd., S. 31.

101 O. Frahm: Die Sprache des Comics. S. 37.

und den kulturell bedingten Geschlechtsidentitäten“[102] gebe. Daraus folge, dass die Geschlechtsidentität als radikal unabhängig vom anatomischen Geschlecht zu denken sei und demnach die Kategorien Frau und weiblich gleichermaßen auf weibliche und männliche Körper anwendbar sei und umgekehrt auch die Bezeichnung Mann und männlich.[103] Butler stelle damit also die Kategorie *sex*, das anatomische Geschlecht, infrage und sehe es als etwas ebenso kulturell Konstruiertes an wie *gender*, so Krüger-Fürhoff.[104] Die Geschlechtsidentität sei, so Butler, nicht auf logische oder analytische Persönlichkeitsmerkmale zurückzuführen, sondern werde durch gesellschaftliche Normen erzeugt und aufrechterhalten.[105]

Die Illusion eines natürlichen Geschlechts beruhe allein darauf, dass eine gewisse „Kohärenz und Kontinuität“[106] zwischen „anatomischen Geschlecht (*sex*), der Geschlechtsidentität (*gender*), der sexuellen Praxis und dem Begehren […] aufrechterhalten“ werde.[107] Es handle sich dabei allerdings um reine Konstruktion, so Butler weiter, denn in Wahrheit sei die Geschlechtsidentität geprägt von Diskontinuität und Inkohärenz.[108] Das zeige sich in allem, was von der Heterosexualität abweiche, sei es beispielsweise Homosexualität, *transgender*, *drag* oder „butch/femmes-Identitäten“[109]. Die Heterosexualität werde dadurch als „Norm und Fiktion“[110] entlarvt, die niemals erreicht werden könne. Was durch *sex*, *gender* und Begehren auf der Oberfläche des Körpers erzeugt werde, so Butler anschließend, sei der Effekt eines inneren Organisationskerns der Geschlechtsidentität. Es handle sich dabei aber um reine Illusion, die nur aufrechterhalten werde, um Heterosexualität als das Natürliche zu bestätigen.[111]

Um diese Gedankengänge zu verdeutlichen, bringt Butler das Beispiel der Travestie ein, das wir bereits kennen. Denn bei der Travestie, folgert Butler, würden wir sehen, „wie das Geschlecht und die Geschlechtsidentität ent-naturalisiert werden, und zwar mittels einer Performanz, die die

[102] J. Butler: Das Unbehagen der Geschlechter. S. 23.

[103] Ebd., S. 23.

[104] I. M. Krüger-Fürhoff: Körper. S. 82-83.

[105] J. Butler: Das Unbehagen der Geschlechter. S. 38.

[106] Ebd., S. 38.

[107] Ebd., S. 38.

[108] Ebd., S. 199.

[109] Ebd., S. 201.

[110] Ebd., S. 200.

[111] Ebd., S. 200.

Unterschiedenheit dieser Kategorien eingesteht und die kulturellen Mechanismen ihrer fabrizierten/ erfundenen Einheit auf die Bühne bringt."[112] Was in diesem performativen Akt, durch die Geschlechter-Parodie passiert, ist die Entlarvung einer „Imitation ohne Original"[113]. Die Geschlechter-Parodie zeige also, dass es gar keine ursprüngliche Identität gebe, auf die sich die Geschlechtsidentität beziehen könnte, stattdessen sei das „biologische Geschlecht als Effekt einer permanenten Inszenierung von Geschlechtsein diskursiv erzeugter Intelligibilitätsmuster"[114] zu sehen, fasst Dagmar von Hoff Butlers Ausführungen zusammen. „Mann- oder Frausein ist nichts, was Mann/Frau hat oder ist, sondern was fortwährend produziert werden muss, um den Anschein der Natürlichkeit aufrechtzuerhalten"[115] und zwar in ständiger Wiederholung. Diesen Akt der Wiederholung, dieses ständige Produzieren von Geschlecht sei es, so Hoff, was Butler als Performativität des Geschlechts bezeichne. Diese sei dabei aber nicht als etwas Individuelles, als „Selbstdarstellung eines autonomen Subjekts" zu verstehen, sondern als „erzwungene unentwegte Wiederholung der Normen."[116] Die Geschlechtsidentität beziehungsweise alles, was über ein Subjekt ausgesagt werden könne, einschließlich des biologischen Geschlechts, sei historisch und kulturell codiert und werde erst durch den performativen Akt hervorgebracht. Butler zeige damit, dass unsere Wahrnehmung von Körper und Natur nur Illusion sei, fasst Hofft zusammen.[117] Butler selbst schlussfolgert, die Geschlechter-Parodie zeige, dass die vorgängige Identität, die die Geschlechtsidentität nachbilde, selbst reine Imitation ohne Original sei.[118]

Judith Butlers Theorie könnte man als Aufforderung verstehen, den Körper als Zeichen zu interpretieren. Ein Zeichen ohne Original, aber ein kulturell codiertes Zeichen, das sich in ständiger Wiederholung immer wieder neu erschaffen muss. Das Körper-Zeichen unterliegt dabei gewissen Zwängen, sich der ebenfalls nur konstruierten Norm der Heterosexualität zu unterwerfen. Dass diese Geschlechtsidentität oder deutlicher noch jegliche Geschlechtsidentität allerdings durch Inkohärenz und Diskontinuität geprägt ist, hat Butler in ihren Ausführungen deutlich gemacht. Der

---

[112] J. Butler: Das Unbehagen der Geschlechter. S.203.

[113] Ebd., S. 203.

[114] Hoff, Dagmar von: Performativität/Repräsentation. In: Braun von, Christina/ Inge Stephan (Hg.): Gender@Wissen, Köln: Böhlau 2013. S. 280.

[115] Ebd., S. 280.

[116] Ebd., S. 282.

[117] Ebd., S. 282-283.

[118] J. Butler: Das Unbehagen der Geschlechter. S. 205.

Körper ist mit Butler also neu zu denken, die Trennung zwischen *sex* und *gender* zu überwinden und die Illusion und Künstlichkeit des Körper-Zeichens anzuerkennen.

Wir scheinen diese Konstruktion des Körper-Zeichens in der Realität bislang aber nicht wahrzunehmen. Wir verschleiern sie, berufen uns auf ein Original, das nicht existiert, um Körper-Konzepte gegeneinander abzugrenzen, „falsche" Identitäten aus der Gesellschaft auszuschließen und eine Hierarchie der Macht zu erhalten. Paradoxerweise scheint es gerade diese Künstlichkeit der Zeichen zu sein, die wir im realen Leben verleugnen, die uns im Comic jedoch fasziniert und in ihren Bann zieht. Der Comic-Körper macht, ebenso wie die von Butler beschriebene Gender-Parodie, auf die eigene Künstlichkeit und Konstruktion aufmerksam. Am Comic-Körper wird gewissermaßen unvermittelt demonstriert, was in unserer Realität zu verbergen versucht wird, nämlich, dass es kein Original gibt, auf das man sich beziehen könnte und demnach auch keine wahre oder falsche Identität. In Comics genießen wir diesen Umstand, er macht unbestreitbar einen Teil der besonderen Faszination aus. Im Gegensatz zu unserem, nennen wir es, „realem" Körper-Zeichen, scheint jenes im Comic frei. Es steht ihm frei zu sein und zu tun was es möchte, und zwar von Panel zu Panel, von Seite zu Seite aufs Neue, ohne sich dabei künstlichen Normen unterwerfen zu müssen. Soll ein Körper-Zeichen wiedererkannt werden, so wird es uns auf ähnliche Weise erneut begegnen, dennoch handelt es sich dabei nicht um dasselbe Zeichen, sondern nur um Imitation. Das Körper-Zeichen frei sind gilt zumindest theoretisch, denn Comic-Künstler_innen und die Erwartungen der Rezipient_innen können hier natürlich Einfluss nehmen und auch gewisse Normen konstruieren. Comics sollten deshalb, vor allem, wenn es um Interpretation und Analyse geht, nie unabhängig von ihrem historischen und kulturellen Kontext betrachtet werden. Dennoch würde ich meinen, kann das Körper-Zeichen im Comic seine Künstlichkeit in einem Maß ausleben, das dem realen Körper verwehrt bleibt. Vielleicht weist die menschliche Faszination am Comic-Körper auf den mehr oder weniger geheimen Wunsch hin, selbst zum Comic-Zeichen zu werden, um die Künstlichkeit des Körpers endlich ausleben zu dürfen. Wie Butlers Auffassung von Körper und Geschlechtsidentität gezeigt hat, hat unser Körper-Zeichen mehr mit dem Comic-Körper gemeinsam, als man auf den ersten Blick zu sehen vermag. Stimmt man Judith Butler zu, was ich jedenfalls tue, so lässt sich letztlich jedes Körper-Konzept, dessen Auswirkungen auf und Folgen für Geschlechtsidentitäten, als *corpus fictum* begreifen und als Wiederholung ohne Original. Durch ständige Imitation und Wiederholung wird das künstliche Konstrukt von Körper und Geschlechtsidentität erschaffen, festgeschrieben und aufrechterhalten. Die Geschlechtskonstruktion ist zeichenhaft, nicht nur in der Welt der Comics. Comics zeichnen sich durch die Fähigkeit aus, uns

einen Spiegel vorzuhalten, hinter dem wir eine Welt entdecken können, die irgendwie gleich und doch ganz anders ist. Vielleicht nur eine Wiederholung mit Differenzen, gewiss aber eine Welt voller Möglichkeiten zur Veränderung.

2.2 Bildliche Zeichen

Nachdem ich mich nun mit Körper-Konzepten und dem „realen" Körper-Zeichen beschäftigt habe, möchte ich zu jenen Zeichen übergehen, die uns im Comic begegnen. Ich werde dabei auf verschiedene Möglichkeiten eingehen, wie die heterogenen Zeichen und Symbole in Comics aufgefasst werden können. Dieses Vorgehen soll dabei helfen, die Zeichen im Allgemeinen und das Körper-Zeichen im Speziellen besser zu verstehen, denn wie sich zeigen wird, ist die Comic-Kunst vor allem eines, eine Kunst der Zeichen.

Denken wir an bekannte Comics wie die *Lustigen Taschenbücher*, *Sandman*, *Batman*, *Tim und Struppi*, *Asterix*, *Bone*, *die Peanuts*, *Krazy Kat*, *Maus* oder *Watchmen*, so sehen wir ganz unterschiedliche Stilrichtungen vor unserem geistigen Auge. Deutlich bewusst werden uns die verschiedenen Stile vor allem dann, wenn wir an die Figuren in den Comics denken. Um zu erklären, wie Comics und vor allem Comic-Körper selbst ihre Form finden, beschreibt Scott McCloud das „bildliche Vokabular" des „Comicuniversums"[119] als Dreieck, mit den Eckpunkten Realität, Bildebene und Sprache. Um zu verstehen, wie er dieses Dreieck zusammensetzt, werfen wir zunächst einen Blick auf die Welt der Symbole beziehungsweise Zeichen, wie er sie beschreibt.

Unter einem Symbol versteht McCloud „ein Zeichen, das für eine Person, einen Ort, eine Sache oder eine Idee steht"[120] und unterteilt sie weiter in drei Kategorien. Erstens die Embleme, jene Zeichen die als „Sinnbilder für Begriffe, Systeme und Ideologien benutzt werden."[121] Die zweite Kategorie bilden die Symbole der Sprache, der Wissenschaft und der Kommunikation. Als dritte Kategorie nennt er schließlich die Bilder, „Zeichen, die dem Gegenstand, den sie darstellen, ähnlich sehen sollen."[122] Das Besondere an den Bildern sei, dass ihre Bedeutung nicht festgeschrieben sei. Nicht-bildliche Symbole dagegen, wie Buchstaben und Zahlen, hätten unveränderliche Bedeutung,

[119] S. McCloud: Comics richtig lesen. S. 59.

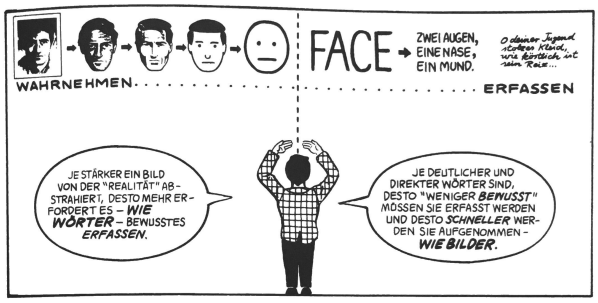
[120] Ebd., S. 35.

[121] Ebd., S. 35.

[122] Ebd., S. 35.

die auch durch deren Form nicht beeinflusst werden könne. Dasselbe gelte für Worte, die nach McCloud „vollkommen abstrakte Symbole“ seien und „nicht die geringste Ähnlichkeit mit dem Original“[123] hätten. Der Comic-Körper dagegen gehöre in die Kategorie der bildlichen Symbole. In einem nächsten Schritt versucht er diese bildlichen Zeichen in eine Ordnung zu bringen. Wie das Panel in Abbildung 1 zeigt, befinden sich die realistischen Zeichen auf der linken Seite, darunter versteht McCloud Fotos und realistische Bilder, Symbole die der Realität am stärksten ähneln.

Abbildung 2
Scott McCloud: Comics richtig lesen, S. 57.



Bilder, so McCloud, würden unmittelbar wahrgenommen, während Wörter bewusst erfasst werden müssen. Das abgebildete Gesicht werde immer abstrakter, je näher es an das Wort heranrücke. Jenes Gesicht, das aus einem Kreis, zwei Punkten und einem Strich besteht, weist den größten Abstraktionsgrad auf dieser Skala auf und dennoch erkennen wir es als Gesicht. Das Wort „Face“ habe keinerlei Ähnlichkeit mehr mit der Realität, „Bedeutung bewahrt. Ähnlichkeit futsch. Wörter … sind die ultimative Abstraktion.“[124] fasst McCloud zusammen. So befinden sich am rechten Ende der Skala also die stilistischen Zeichen, jene die sich am weitesten von der Realität entfernt haben.[125] Damit haben wir schon die ersten beiden Eckpunkte des zuvor angesprochenen Dreiecks des Comic-Universums, Realität und Sprache. Der dritte Eckpunkt ist die Bildebene, „auf der Formen, Linien und Farben sind, was sie sind, ohne etwas anderes vorzugeben.“[126] Die Bildebene zeigt also die „nicht symbolische Variante“ der Abstraktion, die „weder auf Ähnlichkeit noch auf Bedeutung wert legt.“[127] Nach McCloud liegt das Comic-Universum bzw. dessen Zeicheninventar also innerhalb dieser drei Eckpunkte. Innerhalb dieses Spektrums an Zeichen würden sich die Comic-Künstler_innen mit der Gestaltung ihrer Comics bewegen. Dabei müssen sie sich aber nicht auf einen Stil beschränken, denn ein einzelnes Comic könne sich des gesamten Inventars an Zeichen bedienen. Die Vorgehensweisen der Künstler_innen seien dabei ganz unterschiedlich. Viele Comics würden mit ihrem Stil eher im Bereich der realistischen und

[123] S. McCloud: Comics richtig lesen. S. 36.

[124] Ebd., S. 55.

[125] Ebd., S. 56.

[126] Ebd., S. 59.

[127] Ebd., S. 58.

stilistischen, kaum aber in Richtung der nicht-symbolischen Ebene variieren. Als Beispiel hierfür nennt McCloud den Comic-Künstler Hergé, bekannt für seinen Comic *Tim und Struppi*. Kennzeichen dieses Comics seien die cartoonhaften Figuren und die realistischen Hintergründe.[128]

Was McCloud mit seinem Comic-Universum entwirft ist eine Art Semiotik. Die Semiotik wird auch Lehre der Zeichen genannt, innerhalb derer es unterschiedliche Zeichenmodelle gibt. McClouds Modell hilft vor allem dabei, die Comics aus ästhetischer Perspektive zu analysieren, die bildlichen Zeichen und ihre verschiedenen Stilrichtungen sowie deren Wirkung auf uns zu erkennen. Um aber tiefer in die Welt der Zeichen eintauchen zu können und zugleich deren Komplexität zu würdigen, braucht es eine andere Art von Semiotik.

2.3 Zeichen und Narrativität

Die Komplexität der Zeichen steht in einem engen Zusammenhang mit der Narrativiät, denn vor allem wenn es um die sequenzielle Verbindung der Panels geht, kommt der narrative Charakter ins Spiel. Betrachten wir dagegen die einzelnen Zeichen innerhalb der Panels, so wird uns bewusst, wie komplex und mehrdeutig diese sind. Da Scott McCloud die Narrativität nicht als wesentliches Merkmal des Comics nennt, scheint seine Semiotik für die Analyse und Interpretation von Zeichen nur bedingt geeignet. Da ich aber die Narrativität explizit in meine Definition aufgenommen habe, muss sie auch in Bezug auf die Zeichen und deren Analyse berücksichtigt werden. Anne Magnussen schlägt ein Zeichenmodell für die konkrete Anwendung im Comic vor, durch das auch der narrative Charakter des Comics berücksichtigt werden kann, jenes von C.S. Peirce. Entgegen der gängigen Trennung zwischen ikonischen und symbolischen Zeichen eigne sich das Modell von Peirce aufgrund seiner differenzierteren Dreiteilung in ikonische, symbolische und indexikalische Zeichen besser für die Interpretation von Comics, so Magnussen.[129] Comics würden ihre heterogenen Zeichen auf eine Art verbinden, die eine strikte Trennung derselben in Frage stelle. Da Peirce ein Zeichen nicht rein als Symbol, Ikon oder Index definiere, sondern immer als eine Mischung derselben, eigne sich sein Modell gut für die Zeichenanalyse im Comic.[130] Magnussen betont, dass die Zeichen dabei in ihrem Verhältnis zueinander interpretiert werden müssen, innerhalb eines

[128] S. McCloud: Comics richtig lesen. S. 62.

[129] Magnussen, Anne: Die Semiotik von C.S. Peirce als theoretisches Rahmenwerk für das Verstehen von Comics. In: Eder, Barbara/ Elisabeth Klar/Ramón Reichert (Hg.): Theorien des Comics. Ein Reader, Bielefeld: transcript: 2011. S. 171.

[130] Ebd., S. 173.

einzelnen und zwischen den verschiedenen Panels. Die einzelnen Zeichen innerhalb des Panels würden in ihrer Kombination ein größeres Zeichen ergeben, jenes des Panels selbst. Die Panel-Zeichen wiederum würden in ihrem sequenziellen Zusammenspiel ein noch größeres Zeichen entstehen lassen, das des Comics. Und diese Comic-Zeichen seien „im externen Kontext des Kommunikationsaktes oder der Interpretation zu sehen, also im Kontext der sozialen Realität, an der Comics mit anderen Comics und Texten teil [haben]“[131], so Magnussen.[132]

„Ein Comic kann als einziges komplexes Zeichen betrachtet werden.“[133] Das Comic-Zeichen selbst setze sich also wiederum aus unterschiedlichen Zeichen zusammen. Da wir davon ausgingen, dass Narrativität ein wesentliches Merkmal des Comics sei, würden wir auch eine bestimmte Struktur erwarten, die auf eine Geschichte hinweise, so Magnussen. Zeit, Ort, Akteur_innen und Handlung würden gemeinsam diese Struktur kreieren und ein weiteres zusammenhängendes komplexes Zeichen bilden, die Geschichte.[134] Bei der Analyse konkreter Comics würden wir also zunächst davon ausgehen, dass es sich um eine Geschichte handle und würden die Comics auch dahingehend untersuchen. Der erste Blick auf die Comic-Seite oder Doppelseite erfasse bereits einen Gesamteindruck, noch bevor eine sequenzielle Interpretation stattfinde. Der Blick könne dabei von markanten Formen, Farben oder dem Zeichenstil geleitet werden und müsse sich nicht an den Sequenzen, die die Handlung fortführen, orientieren. Dieser Gesamteindruck könne schon einiges über den Comic verraten, beispielsweise, in welches Genre es sich einordnen lasse oder welche Art von Geschichte man erwarten könne.[135] Magnussen bezeichnet diesen ersten „»Scan« der Seite als erstes Zeichen“[136] im Interpretationsprozess, bevor die eigentliche sequenzielle Interpretation beginnt. Blickt man in die Panels selbst, begegnen einem heterogene Körper-Zeichen, die sich durch einige Besonderheiten auszeichnen.

---

[131] A. Magnussen: Die Semiotik von C.S. Peirce als theoretisches Rahmenwerk für das Verstehen von Comics. S. 173.

[132] Für genauere Erläuterungen von Symbol, Ikon und Index verweise ich auf Magnussens Artikel.

[133] A. Magnussen: Die Semiotik von C.S. Peirce als theoretisches Rahmenwerk für das Verstehen von Comics. S. 174.

[134] Ebd., S. 175.

[135] Ebd., S. 177.

[136] Ebd., S. 178.

2.4 Körper-Zeichen

Mit diesen Besonderheiten des Comic-Körpers beschäftigt sich Elisabeth Klar in ihrem Artikel *Wir sind alle Superhelden!*. Sie entschlüsselt die Mehrdeutigkeit des Comic-Körpers, an dem „wir, die Leser_innen, eine gewisse Lust […] verspüren“[137], in Anlehnung an Magnussens Vorschlag zum Peircschen Zeichenmodell. Klar beginnt ihre Ausführungen mit dem Comic-Körper als „unverletzbare Einheit“, denn dieser sei „zumindest potentiell widerstandsfähiger als seine Umwelt.“[138] Das zeige sich beispielsweise, indem Figuren unversehrt durch Wände laufen und ein Loch in Form ihrer Körperkontur hinterlassen würden. Oder durch Explosionen, die lediglich zu oberflächlichen Veränderungen, wie schwarz gefärbter Haut, führen würden. Im nächsten Panel allerdings könne der Comic-Körper schon wieder gänzlich unversehrt erscheinen.[139] Was dieser Eigenschaft des Körper-Zeichens widerspricht und dadurch zugleich auf dessen Mehrdeutigkeit aufmerksam macht, ist der Körper, der „ewig verletzt“[140] zu sein scheint. So hält Klar fest, „der Körper werde im Comic immer und auf wiederholte Weise verletzt, von Panel zu Panel; seine Einheit sei nie garantiert, er bestehe nur als Fragment.“[141] So würde der Körper zerstückelt, vom Bild- oder Panel-Rand zerschnitten, seine Fragmente über die Seite verteilt. Einzelne Körperteile wie Beine oder Arme würden uns auf diese Weise ohne dem restlichen Körper begegnen, mit dem sie sich allerdings schon im nächsten Panel wieder vereinen könnten, so Klar.[142]



Diese Abbildung aus Mahlers *Der fremde!* ist ein Beispiel für die ewige Verletztheit des Comic-Körpers. Sogar der Text weist auf das Körper-Fragment hin und fragt sich, wo der restliche Körper bleibt. Dadurch wird ersichtlich, dass sich der Comic in diesem Fall der Materialität seiner eigenen Zeichen bewusst ist.

Abbildung 3
Mahler, Nicolas: *Der fremde!*, S. 22.

[137] E. Klar: Wir sind alle Superhelden! S. 219.

[138] Ebd., S. 221.

[139] Ebd., S. 221.

[140] Ebd., S. 221.

[141] Ebd., S. 221.

[142] Ebd., S. 221.

„Möglicherweise erleichtert das formale Zerschneiden des Körpers das Zerschneiden, Zerstechen und Zerreißen auf der Erzählebene“[143], vermutet Klar. In *Berenice* werde ich noch einmal auf diese These zu sprechen kommen.

Ein weiteres Merkmal das Klar beim Comic-Körper feststellt, ist dessen Entgrenzung. Gemeint ist damit, dass die Linien, die das Körper-Zeichen bilden, keine scharfen Grenzen markieren müssen. Auch wenn eine deutliche Grenze „zwischen Innen und Außen“ häufig betont werde, so Klar, sei „dieselbe andererseits mit einem einzigen Radierstrich auslöschbar.“[144] So gebe es viele Comic-Künstler_innen, die ihre Figuren ohne scharfe Grenzen entwerfen würden.[145] Anhand dieser beiden Panels aus *Der fremde!* und *Berenice* sehen wir deutlich den Unterschied zwischen einem entgrenzten und einem begrenzten Körper-Zeichen. Grenzen spielen in *Berenice* eine wesentliche Rolle, in Form von Panel und Frame aber auch in Form des streng begrenzten Körpers. *Der fremde!* dagegen zeigt uns entgrenzte Körper, die zum Teil mit dem Raum zu verschmelzen scheinen und nur schwer davon zu trennen sind.

Abbildung 4
Mahler, Nicolas: *Der fremde!,* S. 39.





Abbildung 5
Jüliger, Lukas: *Berenice*, S. 14.

Eins stehe, im Vergleich zur Literatur, jedenfalls fest, dass das Körper-Zeichen im Comic nicht wirklich vermeidbar sei, so Klar. Im Gegenteil müsse es von Panel zu Panel immer wieder neu konstruiert werden und das habe Auswirkungen auf die Stabilität der Identität des Körpers.[146] Der Zeichenaufwand dieser ständigen Wiederholung sei enorm, weswegen die Comic-Künstler_innen in der Gestaltung auf gewisse Strategien zurückgreifen würden. So würden manche Künstler_innen nur mit einem begrenzten Figurenrepertoire arbeiten oder „Variationen eines bestimmten Körpers“[147] entwerfen. Eine weitere Möglichkeit sei, so Klar im Anschluss, die Körper-Zeichen an die symbolischen Zeichen anzunähern und lediglich charakteristische Merkmale, wie Frisur oder

[143] E. Klar: Wir sind alle Superhelden! S. 222.

[144] Ebd., S. 222.

[145] Ebd., S. 222.

[146] Ebd., S. 223.

[147] Ebd., S. 223.

Kleidung, hervorzuheben.[148] Eine solche Annäherung ist beispielsweise in Form klassischer Strichmännchen denkbar. Zu bedenken sei außerdem, dass jedes Körper-Zeichen auch einen gewissen Platz, also Raum auf der Seite und im Panel, einnehme und beanspruche.[149] Dabei begegne uns das Zeichen aber nicht bloß als ein einzelner Körper, denn dieser werde „endlos kopiert und auf der Seite oder den Seiten verteilt."[150] Es sei dadurch, wie auch schon bei Frahm deutlich wurde, im Comic nicht möglich, zwei identische Körper auf einer Seite zu sehen. Stattdessen erscheinen sie als Serie, als Wiederholung der Wiederholung, die wir Leser_innen zu einem Körper, einer Identität verbinden würden, so Klar.[151]

„Das Körperzeichen, das […] ohnehin immer schon zwischen Ikonizität und Symbolizität changiert, ist also ein unsicheres, und unsere Lektüre ebenso."[152] Diese unsichere, destabilisierte Lektüre sei darauf zurückzuführen, dass es sich beim Zeichen im Comic um „ein eigentlich ikonisches Zeichen" handle, dass ständig neu konstruiert werden müsse und dabei „einerseits Variation" zulasse, „aber andererseits eine gewisse Wiedererkennbarkeit"[153] ermögliche. Diese beiden Aspekte seien ebenso gegensätzlich wie auch notwendig für die Narration im Comic. Eine Annäherung der Zeichen an das Symbol und damit auch an die Sprache, könne allerdings keine Stabilisierung des Lektüreprozesses zur Folge haben. Denn viele der zuvor erläuterten besonderen Eigenschaften und Merkmale des Körper-Zeichens würden erst durch das Zusammenspiel von ikonischen und symbolischen Aspekten entstehen.[154] Zu ebendiesen Merkmalen gehöre außerdem, dass der Comic-Körper als Sprache funktioniere. Nicht nur Gender wird im Comic also stark über den Körper verhandelt, sondern auch Sprache werde „zu einem großen Teil über den Körper ausgetragen, [denn] in diesem manifestieren sich Metaphern und Redewendungen."[155] Diese könnten, so Klar, einmal figurativ, beim nächsten Mal aber sehr wörtlich umgesetzt werden.[156]

---

148 E. Klar: Wir sind alle Superhelden! S. 223.

149 Ebd., S. 224.

150 Ebd., S. 224.

151 Ebd., S. 224.

152 Ebd., S. 225.

153 Ebd., S. 226.

154 Ebd., S. 226.

155 Ebd., S. 226.

156 Ebd., S. 229.

Abbildung 6

Der Fremde!, S. 38.



Was damit gemeint ist, sehen wir in diesem Panel von *Der fremde!*, in dem er die, auf der Seite zuvor angekündigte, harte Schale der Bäckerin durchbricht und deren weichen Kern sehr wörtlich erkundet.

Comic-Zeichen, so fasst Klar zusammen, seien durch ihre Hybridität gekennzeichnet, durch ihr Zusammenwirken von Symbolizität, Indexikalität und Ikonizität. Dadurch werde auch dem Comic-Körper eine „Zwischenexistenz" ermöglicht, „die sich niemals ganz festlegen muss."[157] Wie die vorangegangenen Ausführungen der Comic-Zeichen deutlich gezeigt haben, ist es für die Analyse und Interpretation von Comics wichtig, sich zunächst mit den Zeichen selbst auseinanderzusetzen. Aus welch heterogenen Zeichen die einzelnen Comics dabei zusammengesetzt sind, obliegt allein den Comic-Künstler_innen. Aber ganz unabhängig davon, welcher Zeichen sie sich dabei bedienen, ohne die Mithilfe von uns Leser_innen funktionieren diese nicht. So betont auch McCloud, ein Zeichen habe „nur so viel Leben, wie du ihm einhauchst."[158] Speziell bei Comic-Körpern wird uns bewusst, dass es sich um Zeichen handelt, denen wir, in jedem Panel aufs Neue, Leben einhauchen müssen. Besonders leicht scheint uns dies zu fallen, wenn die Figuren als ein spezielles Zeichen auftreten, als Cartoon.

2.5 Faszination am Comic-Körper

Mit Hilfe des Cartoonstils möchte ich nun zeigen, welch besondere Faszination der Comic-Körper auf uns ausübt, wie dieser auf die Konstruktion von Körper-Konzepten aufmerksam macht und wie er Geschlechtsidentitäten parodieren kann. Zugleich sollen aber auch die Besonderheiten des Cartoonstils selbst besprochen werden.

[157] E. Klar: Wir sind alle Superhelden! S. 229.

[158] S. McCloud: Comics richtig lesen. S. 67.

Häufig besteht beim Begriff Cartoon ein wenig Verwirrung, vor allem, wenn man hört wie er synonym für Cartoons, Comics und Zeichentrickfilme verwendet wird. McCloud hält dazu fest, dass zwischen Comic und Cartoon zwar ein enger Zusammenhang bestünde, aber „sie sind nicht dasselbe! Das eine ist eine Form der bildlichen Darstellung … Ein Stil, wenn man so will … das andere ist ein Medium, das sich oft dieser Darstellungsform bedient.“[159] Als wesentliches Merkmal des Cartoons nennt er die „Betonung durch Vereinfachung.“[160] Comics und Zeichentrickfilme sind in diesem Sinne also keine Cartoons, können sich aber dieses speziellen Stils bedienen. Erinnern wir uns noch einmal an das zuvor erwähnte Dreieck des Comic-Vokabulars, so stellen wir fest, dass der Cartoon jenes bildliche Zeichen ist, welches am weitesten vom realistischen Bild entfernt und demnach als stilisiert zu bezeichnen ist. Ich würde McCloud in seiner Annahme recht geben, dass es in Comics gerade der Cartoonstil ist, der eine besondere Faszination auf uns ausübt, denn „Der Cartoon ist nicht bloss eine Art zu zeichnen, er ist eine Art zu sehen!“[161]

Aber was bedeutet das? Warum wirken Comic-Körper und speziell Cartoons so anziehend auf uns Menschen? Zunächst, betont McCloud, sei die Sprache des Cartoons durch ihre Vereinfachung und Konzentration auf das Wesentliche, universell. Je realistischer eine Figur gezeichnet sei, desto fremder wirke sie auf uns. Sie stelle dadurch jemand anderen dar und wir würden sie eher dem äußeren Raum zuordnen. Je stilisierter sie jedoch sei, desto mehr Menschen könnten sich mit ihr identifizieren und desto eher würden wir uns selbst darin sehen.[162] Was im Kapitel „Körper“ schon vermutet wurde, wird hier ebenfalls angedeutet, nämlich unser Wunsch, die Künstlichkeit des Körpers ausleben zu können. Im Comic scheint dies nun möglich zu werden. Je ähnlicher Comic-Körper unseren organischen Körpern sind, je realistischer sie demnach dargestellt werden, desto weniger trauen wir ihnen zu. Sie scheinen sich ihrer eigenen Künstlichkeit nicht bewusst zu sein, den gleichen Normen und Bewertungen unterworfen zu sein wie unsere reale Körper auch. Die Zuschreibung von Kategorien wie *sex* und *gender* kommen uns beim Betrachten realistisch gestalteter Figuren wieder in den Sinn. Und das, obwohl wir diese zuvor mit Judith Butler aufgelöst, den Körper an sich dekonstruiert und die Konstruiertheit der Körper-Konzepte enttarnt haben. Ganz anders verhält es sich aber mit dem Cartoon, der sich seiner Künstlichkeit oft vollkommen bewusst zu sein scheint und diese auf eine Weise auslebt, die uns selbst versagt bleiben

[159] S. McCloud: Comics richtig lesen. S. 29.

[160] Ebd., S. 38.

[161] Ebd., S. 39.

[162] Ebd., S. 44.

muss. Es wundert also nicht, dass wir Menschen uns mit diesen Comic-Körpern identifizieren können und möchten, ermöglichen sie uns doch das Eintauchen in eine Welt, in der die Körper, theoretisch, frei sind. Die Comic-Körper scheinen mit jedem Panel aufs Neue jegliche Freiheit zur Veränderung zu haben, da sie immer wieder neu erschaffen werden müssen. Je stilisierter sie dabei sind, desto mehr trauen wir ihnen zu und desto leichter fällt die Identifikation.

„Der Cartoon ist wie ein schwarzes Loch, in das unser Ich und unser Bewusstsein hineingesogen werden … Eine leere Hülle, in die wir schlüpfen und die es uns ermöglicht, uns in einer anderen Welt zu bewegen. Wir betrachten ihn nicht nur: Wir werden selbst zum Cartoon!“[163] Diese schönen Metaphern treffen perfekt jene Faszination, die Comics, besonders jene im cartoonhaften Stil, auf viele Menschen ausüben. Außerdem bekräftigen sie noch einmal, dass der Cartoon nicht nur eine Stilrichtung ist, sondern auch eine Art zu sehen. Schlüpfen wir in den Comic-Körper, so kann das eigene Ich dabei so weit in den Hintergrund rücken, dass es gar nicht mehr bewusst wahrgenommen wird. Es löst sich im schwarzen Loch, in der leeren Hülle des Comic-Körpers auf und wir erwecken die Figuren dadurch zum Leben. Wir müssen dann nicht länger sein, was wir in der Realität zu sein scheinen, sind nicht mehr gebunden an jene Regeln, denen der eigene, reale Körper unterworfen ist. Zum Cartoon zu werden heißt alles zu sein, was man sich wünscht und vorstellen kann, nur die eigene Fantasie kann hier Grenzen setzen. Dieses Hineingesogen werden in die leere Hülle steht in engem Zusammenhang mit einem weiteren Aspekt, der zur Faszination am Cartoon beiträgt. McCloud spricht hier von der besonderen Konzentration auf die Botschaft, die durch die Gestalt des Cartoons ermöglicht wird. Durch die starke Stilisierung könnten Ideen transportiert werden, von denen realistische Darstellungen nur ablenken würden.[164]

Die Vorstellung des Cartoons als schwarzes Loch ermöglicht aber nicht nur das Eins werden mit der Figur sowie die besondere Vermittlung von Ideen, sondern mehr noch. Das schwarze Loch ist formlos, wandelbar, kann jede erdenkliche Gestalt annehmen und die unterschiedlichsten Comic-Körper hervorbringen. Das eröffnet den Körper-Zeichen natürlich sehr viele Möglichkeiten zur Gestaltung. Wie bereits erwähnt ist es bei der Analyse von Comics allerdings wichtig, auch die historischen und kulturellen Hintergründe zu berücksichtigen. Als in den 1950er Jahren die amerikanischen Superhelden-Comics den Markt eroberten, flossen natürlich auch die damals bestehenden Körper-Konzepte und gesellschaftlichen Normen in die Gestaltung der Figuren ein.

[163] S. McCloud: Comics richtig lesen. S. 44.

[164] Ebd., S. 39.

Auch wenn es mit Stereotypen überladene Comics und rassistische Darstellungen gab, so gab es dennoch von Beginn der Comic-Geschichte an immer auch die Möglichkeit, zugleich Kritik an bestehenden gesellschaftlichen Formen zu üben. So spielt die Geschlechtsidentität der Comic-Körper manchmal gar keine Rolle oder wird von den Comic-Künstler_innen ganz bewusst eingesetzt, um auf deren Künstlichkeit aufmerksam zu machen. So erwähnt Frahm in diesem Zusammenhang beispielsweise die „labile Geschlechtsidentität“[165] von George Herrimans *Krazy Kat*, die sich selbst fragt, ob sie Mama, Papa, Tante oder Onkel für Ignatz Maus sein könnte, der sich als ausgesetzten Waisen ausgibt. Dieses Beispiel steht stellvertretend für Comics, die Geschlechtsidentitäten parodieren, diese nicht endgültig festlegen oder immer wieder aufs Neue verändern. Auf diese Weise kann Kritik an der Konstruktion von Körper-Konzepten geübt und verdeutlicht werden, dass es kein Original gibt, auf das man sich beziehen könnte. Ganz im Sinne Judith Butlers verfährt der Cartoon somit und demonstriert deutlich, dass der Körper selbst erst durch Zuschreibungen hervorgebracht wird. Natürlich obliegt es den Comic-Künstler_innen, die Körper-Zeichen in bestimmte Formen zu bringen, somit können sie auch ganz gezielt geschlechtliche Zuschreibungen vornehmen. Als Rezipient_innen sollten wir uns dabei allerdings stets fragen, ob bestehende gesellschaftliche Formen, Vorurteile oder Stereotype in den Comics nur unkritisch reproduziert, dadurch bestätigt werden und somit in Frage zu stellen sind. Oder ob die Comics einen sensiblen Umgang mit den Körper-Zeichen aufweisen, Kritik an heteronormativen Strukturen üben oder auch die Vorstellung von festgeschriebenen Körper-Konzepten parodieren. Ganz deutlich wird die Parodie von festgeschriebenen Körper-Konzepten in *Der fremde!*. Die Figur des Fremden weist deutlich auf die Konstruktion der Geschlechtsidentität und das Konzept der Maske hin, auf das ich noch zu sprechen kommen werde, und zwar, indem sie uns Rezipient_innen in ganz unterschiedlichen Gestalten begegnet.

Am Comic-Körper wird die Zeichenhaftigkeit der Geschlechtsidentität deutlich. Comic-Körper sind nicht auf *sex*, *gender* oder Begehren zu reduzieren und müssen sich demnach auch nicht dadurch definieren. So sehr wir auch versuchen, uns mit den Comic-Körpern zu identifizieren, so sehr wir uns manchmal wünschen, die gleichen Möglichkeiten zu haben, so sehr übersehen wir zugleich, dass die Körper-Konzepte, denen wir uns unterwerfen, ebenso zeichenhaft sind wie jene des Comics. Selbst wenn uns die Künstlichkeit des Körper-Konzepts bewusst ist, so suchen wir dennoch stets nach menschlichen und geschlechtlichen Merkmalen, versuchen zu kategorisieren

[165] O. Frahm: Die Sprache des Comics. S. 76.

und auszuschließen, bei unseren Mitmenschen, in unserer Umgebung, im Comic. Bei menschlichen ebenso wie nicht-menschlichen Körpern und sogar Dingen. „Wir Menschen sind eine egozentrische Rasse“[166], hält McCloud dazu fest und bestätigt seine Behauptung anschließend mit dem Bild einer amerikanischen Steckdose, in der wir, Überraschung, ein Gesicht erkennen. Auch in diesem Fall handelt es sich, wir erinnern uns, um Induktion, da wir voneinander getrennte Elemente vereinen.[167] Wir kennen dieses Phänomen, das McCloud hier demonstriert, nur zu gut. Unser Gehirn lässt uns überall „menschliche Züge und Emotionen [sehen], wo keine sind“, denn „wir gestalten die Welt nach unserem Ebenbild.“[168] Diese These scheint sich, wenn wir uns an die Spiegelbildlichkeit von *corpus fictum* und anatomischen Körper oder an die Identifikation mit dem Cartoon erinnern, zu bewahrheiten.

Wie wir uns unserer Welt annehmen und welche weiteren Gründe es für die Faszination am Cartoon beziehungsweise am Comic-Körper geben könnte, versucht McCloud zu erklären, indem er die menschliche Erfahrung miteinbezieht. Er unterteilt sie dafür in zwei Bereiche, jenen der Gedanken und jenen der Empfindungen.[169] Das menschliche „Ich“, unsere Seele, verortet er in der Welt der Gedanken, da man sie weder sehen, hören, schmecken noch berühren könne. Das Ich sei eine reine Idee, während alles andere zur Welt der Empfindungen gehöre, zur äußeren Welt. Nach und nach allerdings würden wir diesen Raum erkunden, zu dem auch unser eigener Körper gehöre. Früher oder später könnten wir dann erkennen, dass auch materielle Objekte ein Ich hätten, genauer gesagt, dass wir in der Lage dazu wären, den Dingen um uns herum Leben einzuhauchen. Damit könnten wir sie zu einem Teil unserer Selbst, unserer Persönlichkeit werden lassen.[170] Ein Cartoon „kann [dabei] so lebendig wirken … dass leblose Dinge ein eigenes Ich zu besitzen scheinen und man nicht verwundert wäre, wenn eines von ihnen aufspringen und ein Lied anstimmen würde.“[171]

---

[166] S. McCloud: Comics richtig lesen. S. 40.

[167] Ebd., S. 72.

[168] Ebd., S. 41.

[169] Ebd., S. 47.

[170] Ebd., S. 48-49.

[171] Ebd., S. 49.

2.6 Wiederholung

Diese fehlende Verwunderung über die besonderen Fähigkeiten der Comic-Figuren kennt man mit Sicherheit aus eigener Erfahrung. Tiere, Pflanzen und Dinge, Wesen aller Art mit merkwürdigen Körperproportionen, die auch noch sprechen und singen können. Figuren, die von Klippen stürzen und einen tiefen Krater in Form ihres eigenen Körpers hinterlassen, um im nächsten Panel unversehrt wieder aufzutauchen. Das alles scheint ganz normal zu sein für die Comic-Körper. Sie werden von Steinen zerquetscht, von Bomben getroffen oder Lawinen überrollt und das alles immer und immer wieder, ohne bleibende Schäden davonzutragen. Auch wenn die Auswirkungen ihrer Unfälle und Verletzungen in einem Panel sichtbar sind, sei es eine riesige Beule, der Verlust aller Federn, Sterne die über ihren Köpfen kreisen oder ein flachgedrückter Körper, so kann im nächsten Panel alles wieder beim Alten und der Comic-Körper wieder völlig hergestellt sein. Deshalb bezeichnet Elisabeth Klar den Comic-Körper, wie bereits erwähnt, auch als „unverletzbare Einheit“[172]. Zugleich aber bestünden die Comic-Körper lediglich als Fragmente, deren Einheit nie garantiert werden könne. Sie seien „ewig verletzt“[173], würden von Panel-Rändern zerschnitten, bestünden aus einzelnen Teilen, die jederzeit getrennt und wieder zusammengesetzt werden könnten und zwar nicht zwingend auf die gleiche Weise wie zuvor.[174]

Und dennoch fehlt unsere Verwunderung darüber, was dem Comic-Körper alles möglich ist. Vielmehr genießen wir die Fähigkeiten und Kräfte, die er aufgrund seiner Materialität aus Linien, Flächen und Farben auf Papier besitzt. Was die Faszination am Cartoon ausmacht, habe ich mit McCloud schon ausführlich besprochen. Dabei wurde auch erwähnt, dass die Hintergründe in Comics häufig realistisch dargestellt, während die Figuren selbst als Cartoon gezeichnet werden.[175] Einen wesentlichen Punkt jedoch, der ebenfalls für dieses Vorgehen verantwortlich ist und vor allem aus Sicht der Künstler_innen für den Einsatz eines stilisierten Stils spricht, erwähnt der Comic-Theoretiker dabei nicht ausdrücklich. Denn McCloud begründet den Einsatz des cartoonhaften Stils lediglich mit der besseren Identifikation mit den Figuren, „Ein Satz Striche zum Sehen und ein zweiter zum Sein.“[176] Diese Erklärung hat mit Sicherheit auch ihre Berechtigung, durch die

---

[172] E. Klar: Wir sind alle Superhelden! S. 221.

[173] Ebd., S. 221.

[174] Ebd., S. 222.

[175] S. McCloud: Comics richtig lesen. S. 50.

[176] Ebd., S. 51.

Einfachheit der Gestaltung und die Konzentration auf das Wesentliche sind Comic-Körper im cartoonhaften Stil jedoch auch leichter reproduzierbar als realistisch dargestellte Figuren. Diese Reproduktion, diese Wiederholung spielt eine wesentliche Rolle im Comic, vor allem in Bezug auf das Körper-Zeichen. Je simpler die Figuren gestaltet sind, desto einfacher ist es für die Comic-Künstler_innen die, meist per Hand gezeichneten Figuren zu wiederholen. Häufig seien die Figuren auch als Variation eines einzigen Körpers erkennbar, so Klar.[177] Das erinnert erneut an Ole Frahm, der Comics als Wiederholungen mit Differenzen bezeichnet hat.[178]

Denkt man an Comics, so vermutlich in erster Linie an beliebte Comic-Serien. Gerade die Serie ist ganz offensichtlich durch Wiederholung geprägt. Denn diese Comics erscheinen in regelmäßigen Abständen, in Zeitungen oder als eigenständige *comic-books*. Leser_innen verlassen sich auf diese Wiederholung ebenso, wie sie sich in vielen der Comics auf die Wiederholung bekannter Protagonist_innen und auf deren Geschichten verlassen. Denken wir beispielsweise an George Herrimans *Krazy Kat* oder Charles M. Schulzes *Peanuts*, Comic-Strips die mit einer stark reduzierten Anzahl an Figuren auskommen, die sich durch die immer gleichen Handlungsmuster mit geringen Differenzen auszeichnen. Diese Wiederholungen mit kleinen Abweichungen im Handlungsverlauf sind es, die den Humor solcher Serien ausmachen. In *Der fremde!* finden sich einige Beispiele, die für die Ambivalenz des Körper-Zeichens und die permanente Wiederholung mit Differenzen im Comic stehen. Eines davon sehen wir hier abgebildet. Der Comic scheint sich seiner eigenen Materialität und seiner Zeichen bewusst zu sein. Auch wenn uns der Fremde hier fragmentiert begegnet, so können seine Körperteile mit jeder Wiederholung wieder zusammenfinden und uns an anderer Stelle als ein vollständiger Körper begegnen.

Das folgende Panel, so wie jenes in Abbildung 3, verdeutlichen, dass es sich bei Comic-Zeichen zugleich um „Träger einer Geschichte und […] Zeichen auf Papier“[179] handelt, deren Existenz von ständiger Wiederholung abhängig ist. Ohne die Wiederholung der Figur könne keine Kontinuität gewährleistet werden, so Frahm, denn „in ihrer gezeichneten Materialität [sei sie] immer eine andere“[180].

---

[177] E. Klar: Wir sind alle Superhelden! S. 223.

[178] O. Frahm: Die Sprache des Comics. S. 55

[179] Ebd., S. 53.

[180] Ebd., S. 42.

Abbildung 7, *Der fremde!*, S. 13.



Die Körper-Zeichen müssen im Comic aus unterschiedlichen Perspektiven und in verschiedenen Körperhaltungen von Panel zu Panel und Seite zu Seite wiederholt werden, hält auch Elisabeth Klar fest. So sehe man niemals dieselbe Comic-Figur auf derselben Seite, selbst wenn sich die Figuren in den Panels wiederholen würden.[181] Erst durch uns Leser_innen könnten „die vielen simultan vorhandenen und über die Seite verteilten Körper“[182] in eine Sequenz gebracht werden. Wir würden die Körper in Folge dessen nicht als Wiederholungen ansehen, die sich zeitgleich über die Seite verteilen, sondern als einzelne Figuren, die zu unterschiedlichen Zeitpunkten wahrgenommen werden.[183]

„Die Verdoppelung der Figuren im Comic […] fällt meist kaum auf, weil sie zu den Voraussetzungen der Erzählung in Bildern gehört, und meist trennen die Panel-Ränder die Figuren auch sauber voneinander“[184], so Ole Frahm. Bei der Lektüre, die ebenfalls eine Wiederholung vielfacher Art darstellt, ist uns die Entstehung der Comic-Figuren nicht bewusst. Uns ist nicht bewusst, dass wir niemals dieselbe Figur sehen und keine Figur mit der anderen völlig identisch ist. Die Identität der Comic-Figur ist etwas, das wir ihr zuschreiben, das wir konstruieren und das nur durch die Kontinuität der Wiederholung gewährleistet wird. Die Identität, so Frahm weiter, existiere demnach nur von Wiederholung zu Wiederholung.[185] Hierin spiegelt sich auch die Ansicht Judith Butlers wider, die die Konstruktion von Körper und Geschlechtsidentität enttarnt hat, welche ebenfalls nur durch Wiederholung aufrechterhalten werden kann. Im Comic gibt es Möglichkeiten, ebendiesen Umstand zu demonstrieren, auf die Wiederholung ohne Original und auf die Technik der Vervielfältigung aufmerksam zu machen. Denn es gibt auch Fälle, in denen die Figuren nicht von den Panels getrennt werden, in denen plötzlich Doppelgänger der Figuren im selben Panel auftauchen und mit ihnen die Frage nach Herkunft und Original des Körper-Zeichens. Sehen wir also plötzlich zwei identische Comic-Körper innerhalb eines Panels, so fragen wir uns unweigerlich, welcher denn nun das Original und welcher die Kopie sei. Es stellt sich damit erneut

[181] E. Klar: Wir sind alle Superhelden! S. 224.

[182] Ebd., S. 224.

[183] Ebd., S. 224.

[184] O. Frahm: Die Sprache des Comics. S. 67.

[185] Ebd., S. 41.

die Frage, wie Subjekte, wie Identitäten im Comic produziert werden. Frahm stellt dabei dasselbe für den Comic-Körper fest, wie Butler für unser reales Körper-Konzept. Comics würden den Konflikt der Subjektivierung selbst aufzeigen, der „immer Unterwerfung unter die Macht, die Anrufung, die Logik der Identität bedeutet und zugleich diesen Akt wiederholen muss, wodurch die Stabilität der Identität unsicher wird.“[186] Das gilt, wie ich schon mit Butler argumentiert habe, ebenso für Körper und Geschlechtsidentität von uns Menschen. Im Comic werde allerdings offensichtlich, dass die Figuren zwar als „kontinuierliche Subjekte wiedererkannt werden“ müssen, diese Kontinuität zugleich aber gar nicht aufweisen können, „sondern von Panel zu Panel neu konstruiert werden müssen.“[187] Der Doppelgänger erinnere das Subjekt daran, dass es selbst nur Wiederholung ohne Original sei und genau das sei das Unheimliche an ihm. Die Identität der Figuren, die durch die Doppelgänger infrage gestellt wird, so Frahm im Anschluss an Gilles Deleuze, existiere nur von Wiederholung zu Wiederholung und sei eine Maske, „hinter der sich keine wahre Identität verbirgt“[188], denn die Maske selbst sei diese Identität. Und auch „in der parodistischen Wiederholung der Figuren machen Comics die Wirklichkeit lächerlich“ und beantworten die Frage danach „wie sich Subjekte konstituieren, [mit] – als Masken.“[189]

2.7 Maske

Den Comic-Körper letztlich als eine Maske zu begreifen, hinter der sich kein Original, keine wahre Identität verbirgt, scheint, mit Blick auf die bereits angesprochenen Aspekte des Körper-Zeichens, eine sinnvolle Schlussfolgerung zu sein. Um herauszufinden, wie die Maske in diesem Sinne zu verstehen ist, möchte ich mich in den folgenden Ausführungen verschiedenen Aspekten des Begriffs widmen, um eine Verbindung zum Comic-Körper und zum Gender-Aspekt herzustellen. Ich folge dabei unter anderem der Argumentation Richard Weihes, der in seinem Buch *Die Paradoxie der Maske. Geschichte einer Form*[190], einen umfassenden Blick auf deren Vielseitigkeit geworfen hat. Denken wir an eine Maske, so kommt uns zunächst wohl das Bild eines konkreten Gegenstandes in den Sinn, mit dem man das Gesicht verdecken kann. Die Maske kann demnach als Objekt begriffen werden, das vom Gesicht zu unterscheiden ist. Dabei würden wir, so Weihe in Anlehnung an

---

[186] O. Frahm: Die Sprache des Comics. S. 108.

[187] Ebd., S. 109.

[188] Ebd., S. 42.

[189] Ebd., S. 103.

[190] Weihe, Richard: Die Paradoxie der Maske. Geschichte einer Form, München: Wilhelm Fink Verlag 2004.

George Spencer-Brown, zwischen der Innenseite, Außenseite und der Grenze dazwischen unterscheiden.[191] Die Grenze trennt das Innere vom Äußeren der Maske und macht die Trennung zwischen „Beobachtbaren und Unbeobachtbaren“[192] möglich. Das Gesicht hinter der Maske wird zum Unbeobachtbaren, während die Oberfläche derselben beobachtbar wird. „Die Maske stellt als Grenze zwei Seiten her und stellt die beiden Seiten in Beziehung zueinander.“[193] Diese Beziehung bezeichnet Weihe als „Gleichzeitigkeit des Entweder-oder und des Sowohl-als-auch“[194], denn die Maske trenne Innen und Außen nicht nur voneinander, sondern verbinde sie zugleich auch miteinander. Dadurch könne die Maske, als Objekt, als „die konkrete Form einer Paradoxie der Einheit des Unterschiedenen“[195] gedeutet werden.

Denken wir an Masken, so meist in Form von Maskierungen des Gesichts. In der vorliegenden Diplomarbeit soll der Begriff allerdings nicht nur für die Gesichtsbedeckung verwendet, sondern auch auf die Verkleidung des Körpers ausgedehnt werden. Demnach wären Kostüme, Perücken und dazugehörige Requisiten ebenfalls als Teil der Maske zu verstehen. Die Paradoxie der Maske könne, so Weihe, auch in einem metaphorischen Sinn begriffen werden. So stehe sie beispielsweise für Täuschung, könne aber nicht ohne Wahrheit gedacht werden. Ebenso stehe sie für Schein, könne aber nicht ohne Sein gedacht werden.[196] „Die Maske erscheint somit als Zeichen einer Differenz: der Differenz zwischen etwas, was gezeigt wird, und demjenigen, was durch dieses Zeigen nicht gezeigt wird.“[197]

Diese Ausführungen werfen die Frage nach dem Dahinter der Maske auf, eben nach dem, was nicht gezeigt wird. Was verbirgt sich hinter der Maske? Sieht man sie als materielles Objekt an, so könnte man meinen, das Gesicht verberge sich hinter der Maske. Doch kann dieses nicht auch selbst als Maske gedeutet werden? Die Maske selbst habe keinen Körper, keine Stimme, keine Seele, so Weihe. Sie fordere uns aber heraus, „belebt und beseelt zu werden“[198], was wir durch das Aufsetzen auch tun. Dann allerdings sei die Maske „nicht mehr hintergehbar“, denn sie „ermöglicht ihre

[191] R. Weihe: Die Paradoxie der Maske. S. 44.

[192] Ebd., S. 45.

[193] Ebd., S. 46-47.

[194] Ebd., S. 47.

[195] Ebd., S. 47.

[196] Ebd., S. 355.

[197] Ebd., S. 355.

[198] Ebd., S. 51.

Betrachtung nur, indem sie die Betrachtung des Gesichts ausschließt."[199] In diesem Sinne sind Maske und Gesicht also voneinander unterschieden, wir sehen entweder die Maske oder das Gesicht. Denken wir an dieser Stelle kurz zurück an McClouds Idee des Comic-Körpers als schwarzes Loch, in das unser Ich hineingesogen wird. Was könnte eher einer Maske gleichen als diese leere Hülle, in die wir schlüpfen, die wir mit Leben füllen und die uns zugleich Zutritt zu einer anderen Welt und einem anderen Selbst ermöglicht. Auch der Comic-Körper verlangt dieses Beleben und Beseelen, wie Weihe es nennt, von uns Rezipient_innen. Die Figuren, die Panel für Panel neu konstituiert und mit Leben erfüllt werden müssen, haben mit jeder Wiederholung auch die Chance auf Veränderung, könnten mit jeder Wiederholung in einer neuen Maske erscheinen. Soll aber der Eindruck einer einheitlichen Identität und eines durchgängigen Körper-Zeichens vermittelt werden, so muss die gleiche Maske durch den performativen Akt immer und immer wieder wiederholt werden. Die meiste Zeit im Leben, wie im Comic, bemerken wir die Masken nicht, durchschauen nicht das System der Wiederholung, welches letztlich die Identität selbst konstruiert. Der Comic-Körper lässt sich also als Maske lesen.

Gegen die Vorstellung, dass es etwas hinter der Maske geben muss, sprechen zwei Begriffe, auf die Weihe, durch die Erforschung der Geschichte des Maskenbegriffs, gestoßen ist. Sie widersprechen der strengen Unterscheidung zwischen Maske und Gesicht. Dabei handle es sich, Weihe zufolge, um das griechische Wort *prósopon*, was sowohl Maske als auch Gesicht bedeute und nahelege, „das Künstliche und das Natürliche zusammenzudenken".[200] So formuliert Weihe ein weiteres Paradoxon: „Die Maske ist das Gesicht."[201] Der zweite Begriff *persona* stamme aus dem Lateinischen und bedeute ursprünglich Maske, habe sich aber im Laufe der Geschichte zum modernen Begriff „Person" entwickelt. Auch hier lasse sich nun eine Verbindung herstellen, wonach Maske und Person nicht voneinander zu unterscheiden wären und die Verbindung von Innen und Außen nahegelegt werde.[202] „Die Maske ist die Person"[203] formuliert Weihe demnach als weiteres Paradoxon. Somit erklärt sich die Maske erneut als „Einheit des Unterschiedenen"[204], denn die Maske ist entweder Maske, Gesicht oder Person, zugleich aber auch sowohl Maske als auch

[199] R. Weihe: Die Paradoxie der Maske. S. 51.

[200] Ebd., S. 356.

[201] Ebd., S. 356.

[202] Ebd., S. 356.

[203] Ebd., S. 357.

[204] Ebd., S. 47.

Gesicht und Person. Die Maske selbst als Gesicht beziehungsweise Person zu begreifen, wirft wiederum die Frage nach einem möglichen Dahinter auf.

Der Blick hinter die Maskierung ist unheimlich, *weird*, wenn uns bewusst wird, dass hinter der Maske weder Gesicht noch Körper und auch keine Identität zu stecken scheint. Denken wir an eine Maske, die rein materiell existiert, die man sich aufsetzen und mit der man sich verkleiden kann, so scheint es sich doch um ein Objekt zu handeln, dem kein Leben innewohnt. Doch denkt man an McClouds Worte und daran, was wir Menschen im Laufe unseres Lebens entdecken, nämlich, dass leblose Dinge zu einem Teil von uns werden können, dann werden aus den scheinbar leblosen und toten, plötzlich lebendige Masken. „Die Maske ist ein *lebendiger* Gegenstand“[205], meint auch Frahm in Folge seiner Interpretation von Nietzsche. Nietzsche, so Frahm, unterscheide zwischen dem Sein und dem Schein, wobei für ihn nicht das Sein an sich das Lebendige sei, sondern der Schein. Es gehe nicht um ein Sein hinter den Masken, sondern darum, dass die Masken selbst das Lebende seien. Diese Auffassung deckt sich mit dem, was wir zuvor über Körper-Konzept und Geschlechtsidentität bei Butler und Frahm herausgefunden haben. Es verbirgt sich nichts hinter den Zeichen, kein Sein, kein Original, kein Gesicht, keine wahre Identität. Durch die Wiederholung der Zeichen werden die Masken erst lebendig, wird der Schein zum Sein und es entsteht dieses unheimliche Moment. Die Identität des Subjekts sei durch die doppelte Unentscheidbarkeit zwischen Sein und Schein demnach als lebendige Maske zu begreifen.[206]

> „Erst durch die lebendigen Masken werden die Individuen zu natürlichen Körpern, zu Figuren […], nur durch die Masken machen sie »tiefste Erfahrungen«. Weder die Individuen noch die Körper oder die Figuren sind das grammatische Subjekt dieses Werdens, sondern die lebendigen Masken. Sie werden zu Körpern, […], zu Personen.“[207]

Das folgende Panel aus *Berenice* kann als Verbildlichung einer lebendigen Maske gesehen werden. Die im Raum schwebende Perücke ist selbst Identität, sie ist Hatsune Miku. Setzt das Mädchen im Comic die Perücke auf, so wird sie dadurch selbst zur Popikone.

Der Text verweist darauf, dass es etwas hinter der Maske geben muss. Der Junge scheint hinter die Maske des Mädchens blicken zu können und „sie“ zu sehen, die Wahrheit.

---

[205] Frahm, Ole: Genealogie des Holocaust. Art Spiegelmans MAUS – A Survivor’s Tale, München: Wilhelm Fink Verlag 2006. S. 51.

[206] Ebd., S. 51.

[207] Ebd., S. 51.

Abbildung 8, *Berenice*, S. 34.



Für Nietzsche stellt sich die Frage nach dem, was sich hinter den Masken verbirgt, nicht. Setzt man die Masken selbst mit dem Gesicht oder der Person gleich, so bleibt diese Frage ebenfalls gegenstandslos, da man die Maske als solche nicht mehr von Gesicht oder Person unterscheiden kann. Doch auch die lebendige Maske lässt sich in das zuvor beschriebene Paradoxon einordnen und damit wird die Frage nach dem Dahinter wieder interessant. „Der Gestus der Maske ist grundsätzlich ostentativ (zeigend), jede Maskerade ist ein performativer Akt“[208], beschreibt Weihe. Damit haben wir wiederum die Verbindung zu Judith Butler hergestellt, mit der wir davon ausgehen, dass der Körper durch permanente Wiederholung, durch den performativen Akt hervorgebracht wird. Körper-Konzepte werden konstruiert, die sich als Norm und als natürlich durchgesetzt haben und durch ebendiese Wiederholung aufrechterhalten werden. Jede Abweichung, Differenz und Diskontinuität lässt die Konzepte brüchiger werden, wodurch auf deren Künstlichkeit aufmerksam gemacht werden kann. Wie ich weiters erklärt habe, kann durch die Gender-Parodie und den Comic-Körper Butlers Theorie angewendet und gezeigt werden, dass es kein Original gibt, welches sich hinter dem Körper oder der Identität verbirgt. In diesem Zusammenhang erwähnt Butler Travestie und *drag*, um ihre Theorie besser zu veranschaulichen. An das Beispiel der Travestie erinnern wir uns, zum *drag* sagt sie: „Was im *drag* «darstellerisch realisiert» wird, ist selbstverständlich *das Zeichen* der Geschlechtsidentität, ein Zeichen, das nicht dasselbe ist wie der Körper, den es figuriert, der jedoch ohne es nicht gelesen werden kann.“[209] Wie ich im Kapitel „Körper“ bereits vorgeschlagen habe, kann man diesen mit Butler ebenfalls als Zeichen verstehen. Als solches ist es gekennzeichnet durch seine Künstlichkeit und Heterogenität und wird durch Zuschreibungen und Ausschließungen geformt. Sehen wir also Körper und (Geschlechts-)Identität gleichermaßen als Zeichen an, so können wir diese als Masken interpretieren und lesbar machen.

So können also die gesellschaftlichen und sozialen Rollen, damit auch die Geschlechterrollen, als soziale Masken verstanden werden. „Die soziale Maske kann vom Individuum bewusst gewählt

[208] R. Weihe: Die Paradoxie der Maske. S. 60.

[209] Butler, Judith: Körper von Gewicht. 9. Auflage, Frankfurt: suhrkamp 2017. S. 325.

oder durch die Gesellschaft aufgezwungen sein“[210] meint auch Richard Weihe. Die Masken, von denen wir hier ausgehen, existieren nicht als Objekte an sich, sondern sind verschmolzen mit dem Gesicht und dem Körper des Menschen, die Haut wird damit selbst zur Maske. „Sie ist noch nicht bereit ihre Maske abzulegen.“ „Sie fühlt sich in ihrer Haut gefangen.“ Sätze wie diese sind uns allen mit Sicherheit geläufig. Nach Weihe weisen diese Redensarten auf die Funktion der Haut als Maske hin, die auch in diesem Fall eine Grenze zwischen Innen und Außen markieren würde. Die Haut könne damit als Hülle verstanden werden, als Maske, die sich nicht abstreifen lasse.[211] Jedoch schließe sich ein Maskenwechsel dadurch keineswegs aus, vielmehr verlangt die Gesellschaft nach angepassten sozialen Masken.[212] So haben wir Menschen auch die Möglichkeit, unser Gesicht als verschiedene Masken zu verwenden und uns dadurch bewusst anzupassen, zu unterscheiden, zu täuschen oder zu schützen. Damit sind wir bei den Funktionen der Maske angekommen, die sehr unterschiedlich sein können. Wir können uns durch die Masken selbst schützen oder uns verstellen, um andere zu täuschen. Wir können etwas verbergen, etwas vorspielen oder aber aus uns selbst herausgehen, uns etwas trauen und mit Hilfe der Maske mutig sein. Die Funktionen der Maske können damit entweder positiv oder negativ sein, zugleich aber auch sowohl positiv als auch negativ. Und damit erweist sie sich einmal mehr als paradoxe „Einheit des Unterschiedenen“[213]. Im Zusammenhang mit der Funktion der Maske möchte ich noch auf Judith Butlers Rezeption von Joan Rivieres Text *Weiblichkeit als Maskerade* hinweisen, dem sie sich in *Das Unbehagen der Geschlechter* widmet.[214] Riviere sieht die Maske der Weiblichkeit als Strategie der Frauen an, sich der Vergeltung der Männer zu entziehen. Denn diese würden sich durch Frauen, die sich männliche Attribute aneignen würden, beispielsweise im Beruf als „Verwender der Zeichen im Gegensatz zum Zeichen- oder Tauschobjekt“[215], bedroht fühlen. „Dieses kastrierende Begehren kann also als Begehren verstanden werden, den Status der Frau-als-Zeichen aufzugeben, um in der Sprache als Subjekt zu erscheinen.“[216] Den Wunsch nach Männlichkeit und dem Subjektstatus verstecke die Frau demnach durch die Maskerade der Weiblichkeit und ihrer eigenen Herabstufung zum Objekt „vor einem männlichen Publikum, das sie kastrieren möchte“[217], folgert Butler aus Rivieres

---

[210] R. Weihe: Die Paradoxie der Maske. S. 87.

[211] Ebd., S. 73.

[212] Ebd., S. 87.

[213] Ebd., S. 47.

[214] J. Butler: Das Unbehagen der Geschlechter. S. 75-93.

[215] Ebd. S. 85.

[216] Ebd., S. 85.

[217] Ebd., S. 85.

Darstellung. Riviere selbst sieht keine Differenz zwischen tatsächlicher Weiblichkeit und der Weiblichkeit als Maskerade.[218] Für sie scheint die Maske also eher der *persona* zu entsprechen, bei dem die Maske zugleich die Person ist. Butler sieht in Rivieres Text die Möglichkeit, ein Dahinter der Maske neu zu deuten. Begreifen wir die Maske der Weiblichkeit beziehungsweise jede soziale Maske als etwas Metaphorisches, dass sich gleich der materiellen Maske auf- und absetzen lässt, so kommen wir nun ein letztes Mal zur Frage, was sich hinter der Maske verbergen könnte. Weihe argumentiert mit Heidegger, dass sich hinter jeder Verhüllung eine Art Wahrheit verbergen müsse. Die Maske würde die Unwahrheit repräsentieren, durch die Demaskierung würde diese abgelegt und die Wahrheit zum Vorschein kommen.[219] Wie wir wissen, trennt und verbindet die Maske das Innere und das Äußere. Scheint diese Verbindung glaubwürdig, bemerken wir die Maske nicht, wird sie aber brüchig, fragen wir uns, was sich dahinter verbirgt. Wir können nur durch das Äußere auf das Innere schließen und dieses Äußere ist, so argumentiert Weihe mit Wittgenstein, dem Inneren vor-gestellt.[220] Dadurch könnten wir, wir erinnern uns an Nietzsche, nicht zwischen Sein und Schein unterscheiden, sondern zwischen dem Schein der äußeren Maske und einem anderen Schein, der das Innere bloß abbildet. Das verweist wiederum darauf, dass es kein Original hinter der Maske gibt. „Dieser Betrachtungsweise gemäß lässt sich Verstellung als Veränderung eines Äußeren zu einem anderen Äußeren beschreiben.“[221] Dadurch lasse sich die Maske als „Erkenntnishilfe“ verstehen, denn dort, wo man die Maske und die „Verstellung als solche erkennt, wird man darunter die Wahrheit zu suchen haben.“[222] Die Maske trennt und verbindet zugleich, ein Innen mit einem Außen. „Sie erzeugt eine Einheit, und sie erzeugt eine Zweiheit: Träger und Maske bilden die Einheit Maskenträger […]; oder Träger und Maske bilden die Zweiheit Maskenträger“, so Weihe. Die Maske verweise zugleich auf das, was sie zeige und auf das, was sie nicht zeige. So stellt sich die Maske letztlich tatsächlich als Paradoxie der Einheit des Unterschiedenen heraus und als etwas Lebendiges, durch das Individuen, Körper und Identitäten erst geformt werden.

Was bedeuten diese Erkenntnisse nun für Comics und deren Körper-Zeichen? Die Körper-Zeichen im Comic können als lebendige Maske begriffen werden, denn sie vereinen alle Eigenschaften, die den Comic-Körper ebenfalls auszeichnen. Auch wenn die Maskierung nicht immer deutlich zu sehen ist, bleiben es doch immer Masken, die uns im Comic wie im Leben begegnen. Der Gedanke

---

[218] J. Butler: Das Unbehagen der Geschlechter. S. 87.

[219] R. Weihe: Die Paradoxie der Maske. S. 187-188.

[220] Ebd., S. 187.

[221] Ebd., S. 189.

[222] Ebd., S. 189.

an die Wahrheit hinter den Masken, an jene Subjekte, die sich als lebendige Masken konstituieren und dabei den Schein zum Sein machen, ist zugleich unheimlich und doch faszinierend, wie die Comics selbst. Auch Scott McCloud fordert uns dazu auf, unser eigenes Gesicht als Maske zu denken, denn: „Etwas anderes ist es ja auch nicht. Eine nach außen .. gekehrte Maske … die du seit deiner Geburt trägst. Sie gehorcht jedem Befehl deines Gehirns, und jeder dem du begegnest, sieht sie. Nur du kannst sie nicht sehen.“[223] Vielleicht aber können wir unsere eigenen, lebendigen Masken manchmal doch sehen, wenn unser Blick auf einen Spiegel im Raum fällt, sei es jener aus Glas, aus Fleisch und Blut oder jener aus Papier. Dieser Raum, der uns und auch den Comic-Körper immer umgibt, spielt für die Formung der Körper-Zeichen eine ebenso wichtige Rolle wie die Masken selbst.

3 Raum

„Narrative Comicbilder sind Blicke in einen fiktiven Raum. So müssen Comics nicht nur Bewegung durch starre Panels ausdrücken, sie müssen auch einen dreidimensionalen Handlungsraum auf die zweidimensionale Seite bringen.“[224] Mit Martin Schüwers einleitenden Worten betreten wir nun also den Raum, das zweite große Element des Comics. Wie ich dabei zeigen werde, steht der Raum in einem engen Zusammenhang mit dem zuvor besprochenen Comic-Körper und ist nicht zuletzt deswegen auch relevant für den Gender-Aspekt.

3.1 Raum und Betrachter_in



Abbildung 9, *Der fremde!*, S. 15.

Beginnen wollen wir mit den verschiedenen Arten der Perspektive, da diese uns die Beziehungen zwischen Raum und (implizierter) Betrachter_in aufzeigen und Auskunft darüber geben, wie der Raum gestaltet werden kann. Beginnen wir mit der Bedeutungsperspektive, die wir in diesem Panel sehen können. Sie bezeichnet keine rein räumliche Wirkung, sondern eine hierarchische Struktur. Die wichtigste Figur werde dabei nicht nur am größten dargestellt, erklärt

[223] S. McCloud: Comics richtig lesen. S. 42.

[224] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 81.

Schüwer, sondern auch am höchsten Punkt angeordnet, demnach über allen anderen Figuren.[225] Durch diese „Kompositionsstruktur perspektivischer Darstellungen“ werde dem Comic „narratives Potential zur Verfügung“ gestellt, „mit dessen Hilfe auf unterschwellige Art Gewichtungen vorgenommen werden können.“[226] Natürlich gibt es im Comic die verschiedensten Spielarten der Bedeutungsperspektive, so müssen wichtige Figuren nicht unbedingt größer dargestellt werden, da ihre Position im Bild und die Körperhaltung oft bereits ausreichen, um die Bedeutung oder Gefühle der Figuren zu verstehen.

Neben dem narrativen Potential das durch die perspektivische Darstellung eingebracht wird, erwähnt Schüwer auch den Blick, der in diesem Zusammenhang ebenfalls eine wesentliche Rolle spielt und zwar den Blick in einem doppelten Sinn. Denn zu unterscheiden sei zwischen dem realen Blick der Rezipient_innen und jenem der implizierten Beobachter_in.[227] Betrachten wir also ein Bild, so würden wir dabei nur einen einzelnen fremden Augenblick wahrnehmen, den der implizierten Beobachter_in. Das Verhältnis dieser Beobachter_in zu den im Panel dargestellten Figuren könne dabei sehr unterschiedlich sein, so könne beispielsweise das Gefühlsleben der Figuren übermittelt oder die Beobachter_in als Gegenspieler_in zu den Figuren eingesetzt werden.[228] Da es nicht möglich sei den Betrachter_innenstandpunkt in perspektivischen Zeichnungen zu ändern, der Blick somit auf ein fixiertes Projektionszentrum hin ausgerichtet sei, handle es sich dabei um einen „zeitliche[n] Schnitt eines Blickes in den Raum“[229], eben um diesen fremden Augenblick, den man wahrnimmt. Das Projektionszentrum, auf das der Blick der implizierten Betrachter_in dabei ausgerichtet sei, so Schüwer weiter, stelle zugleich das Zentrum der Perspektive selbst dar. Unser realer Blick allerdings muss sich nicht auf das Projektionszentrum konzentrieren, er könne ebenso durch den Raum schweifen. Dadurch entstehe „eine Spannung zwischen dem *dargestellten* Blick und dem Blick des Betrachters *auf* die Darstellung.“[230] Je stärker das Zentrum der Perspektive in einem Bild betont werde, umso stärker werde der Blick der implizierten Betrachter_in spürbar und der Blick der realen zugleich gelenkt.

---

[225] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 89.

[226] Ebd., S. 91.

[227] Ebd., S. 92.

[228] Ebd., S. 121.

[229] Ebd., S. 92.

[230] Ebd., S. 99.

Besonders gut sichtbar werde dieses Phänomen durch die Frontalperspektive.[231] Diese habe nur einen Fluchtpunkt, in dem alle Linien zusammenlaufen und die zugleich das Zentrum der Perspektive bilden.[232] Schüwer betont dabei die Starrheit des frontalperspektivischen Raums, der durch die Bewegungsdarstellung im Comic stets gefährdet sei.[233] Solange eine Aktion im Panel mit dem Blick auf das Projektionszentrum übereinstimme, seien beide im Einklang miteinander. Sobald eine Bildsequenz allerdings eine seitwärts verlaufende Bewegung darstelle, kollidiere diese mit dem starren Blick der Frontalperspektive. Dieser Umstand könne von Comic-Künstler_innen ganz bewusst eingesetzt werden, um die Perspektive durch die Bewegung zu sprengen.[234] Die Bewegungsdarstellung könne, ebenso wie das Spannungsverhältnis des Blicks, demnach bewusst genutzt werden, um narrative Elemente im Comic zu verstärken. So nennt Schüwer beispielsweise diese Spaltung des Blicks als Entsprechung für den inneren Konflikt und Zwiespalt einer Figur.[235]

Die Frontalperspektive stelle in unserer alltäglichen Wahrnehmung allerdings einen Sonderfall der Zentralperspektive dar, häufiger dagegen wären die Zwei- und Dreifluchtpunkt-Perspektive. Wie der Name schon sagt, hat die Zweifluchtpunkt-Perspektive zwei Fluchtpunkte, wodurch der Standpunkt der Betrachter_in in der Ebene liegt. Der Blick, erklärt Schüwer, entspreche dabei dem waagrechten Blick zum Horizont. Das Zentrum der Perspektive werde dabei nicht so stark betont wie bei der Frontalperspektive, da es zwischen den beiden Fluchtpunkten liege. Ein klassisches Beispiel für die Zweifluchtpunkt-Perspektive ist eine Stadtansicht mit schräg verlaufenden Straßen und Häusern.[236] Generell kommt die Zentralperspektive bei von Menschen geschaffenen Umgebungen häufig zum Einsatz, da sie aus Linien und Flächen zusammengesetzt ist. In der Dreifluchtpunkt-Perspektive, so Schüwer anschließend, verlasse der Blick den waagrechten Horizont und gehe in die Höhe oder Tiefe.[237] Dadurch erscheine die Subjektivität der implizierten Betrachter_in vom Raum losgelöst.[238] Die Tiefe eines Raumes hänge auch unmittelbar mit der Entfernung des Betrachter_innenstandpunktes zusammen. Da sich dieser im Comic nicht ändern könne, könne durch Vergrößerung oder Verkleinerung die Raumdarstellung verändert und Einfluss

[231] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 92.

[232] Ebd., S. 95.

[233] Ebd., S. 97.

[234] Ebd., S. 97.

[235] Ebd., S. 99.

[236] Ebd., S. 101-102.

[237] Ebd., S. 105.

[238] Ebd., S. 121.

auf die narrative Gestaltung genommen werden. So werde es beispielsweise möglich, in einen „übertrieben tiefen Raum geradezu hineingesogen“ zu werden, während „umgekehrt der Eintritt in einen flachen Raum verwehrt“ werde.[239] Der Raum und der Blick der implizierten Betrachter_in erscheinen hier gänzlich unabhängig voneinander. Dadurch könne ein Subjekt, welches einer Unübersichtlichkeit und dem Chaos ausgeliefert sei, ebenso dargestellt werden wie ein Subjekt, das die Kontrolle über diesen Zustand im Panel habe.[240]

Der Blick des implizierten Betrachters ist, wie die Ausführungen gezeigt haben, ein wesentliches Element der Zentralperspektive. Den Comic-Künstler_innen bieten sich allerdings auch Möglichkeiten, diesen Blick an den Bildrand und sogar aus dem Bild zu verdrängen, wodurch der Blick der realen Betrachter_in noch weniger an jenen der implizierten gebunden wird beziehungsweise sich sogar ganz davon lösen kann. Ein Merkmal, das nach Schüwer dafür verantwortlich sei, sei der Frame, also der Rahmen oder Bildrand. Allein aufgrund der vier Seiten des Frames werde, unabhängig von der Pesperktivkonstruktion, ein eigenes Zentrum ermittelt, auf das unser Blick treffe und dieses befinde sich ungefähr in der Mitte, erklärt Schüwer in Anlehnung an Arnheim.[241] Liege nun das Perspektivzentrum am Rand oder sogar außerhalb des Frames, so werde eine deutliche Differenz zwischen realem und impliziertem Betrachter spürbar und der Betrachter könne sich „nicht länger als Subjekt der Perspektivkonstruktion erfahren“[242], wie in diesem Panel aus Jüligers Comic zu sehen ist. Die Fluchtpunkte und der Blick der implizierten Betrachter_in liegen durch die Perspektivkonstruktion der Stadt mit ihren schräg verlaufenden Häusern außerhalb des Frames. Dieser aber hat sein eigenes Zentrum in der Mitte des Panels, wohin auch unser realer Blick gelenkt wird. Hier wird also die angesprochene Differenz zwischen den Blicken deutlich.



Abbildung 10, *Berenice*, S. 43.

Einen Schritt weiter, so Schüwer, gehe die Parallelperspektive, bei der das Subjekt aus dem Bildraum verbannt werde, in dem das Zentrum der Perspektive auf einen „von der Bildfläche

[239] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 109.

[240] Ebd., S. 123.

[241] Ebd., S. 124.

[242] Ebd., S. 124.

unendlich weit entfernten Punkt verlegt“[243] werde. Dadurch gebe es keine Fluchtpunkte, kein Perspektivzentrum und alle Parallelen wären auch im Bildraum als Parallelen sichtbar. Der Raum werde durch dieses Verfahren objektiviert und dem Betrachter werde „der Eintritt in den Bildraum“[244] radikal verwehrt. Für die Narration des Comics bedeute eine solche Darstellungsweise, dass man aus einer großen Distanz auf das Geschehen blicke. Diese distanzierte Raumdarstellung verhindere die Involvierung der Rezipient_innen in das Geschehen.[245] Ein Beispiel für die Parallelperspektive sehen wir hier. Diese Raumdarstellung und der distanzierte Blick werden uns in *Berenice* noch beschäftigen.



Abbildung 11, *Berenice*, S. 53.

Die Parallelperspektive kann keine Tiefenwirkung erzeugen, diese kann jedoch von Bedeutung für die Narration sein. So gibt es verschiedene andere Möglichkeiten, eine Tiefenwirkung im Comic zu erzielen. Comic-Künstler_innen können beispielsweise die atmosphärische Perspektive, genauer Verschleierungs- und Farbperspektive nutzen, um Konturen in der Ferne zu verwischen und „eher kontemplative Stimmung“[246] zu erzeugen. Außerdem spiele die Textur und Struktur des Dargestellten bei der Erzeugung der Tiefenwirkung eine wichtige Rolle.[247] Durch unterschiedliche Texturen können beispielsweise Entfernungen besser eingeschätzt und der Horizont sowie die Flächen die auf ihn zulaufen, betont werden. Um eine Tiefenwirkung zu erzielen, bestehe weiters die Möglichkeit, von Schärfe-Unschärfe-Relationen Gebrauch zu machen, so Schüwer.[248]

In Bezug auf den Blick der implizierten und der realen Beobachter_in auf den Raum kommt, wenn wir an die Gender-Narratologie denken, auch die Frage nach Erzählinstanz und Fokalisierung auf. Die Erzählinstanz der klassischen Narratologie („Wer erzählt?“) werde im Comic, wie wir mit Schüwer nun gesehen haben, eher zur Fokalisierung („Wer sieht/ nimmt wahr?“ und „Wer wird gesehen?“), das betont auch Kalina Kupczyńska in ihrem Artikel *Gendern Comics wenn sie*

[243] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 124.

[244] Ebd., S. 125.

[245] Ebd., S. 125.

[246] Ebd., S. 132.

[247] Ebd., S. 135.

[248] Ebd., S. 136-137.

erzählen?.[249] So könne auch im Comic die Frage gestellt werden, „ob und inwiefern die Fokalisierung […] eine *gender*-orientierte Relevanz bekommen kann.“[250] Im Comic ist diese Frage besonders interessant, da sich durch das Zeigen in Bildern nicht unmittelbar auf eine Erzähler _in schließen lässt, sondern, wie wir mit Schüwer ausführlich nachvollzogen haben, auf ein sehendes Subjekt.[251] Mit einem solchen kommt wiederum die Frage nach der Geschlechtskonstruktion auf und wie die Comics damit umgehen.

In diesem Panel aus *Berenice* ist die Frage nach der Fokalisierung sehr präsent. Da vermutlich die beiden Protagonist_innen selbst im Panel zu sehen sind, stellt sich die Frage, wer hier blickt. Sind wir selbst es? Ist es eine der Figuren im Panel? Antworten dazu folgen in der Analyse.

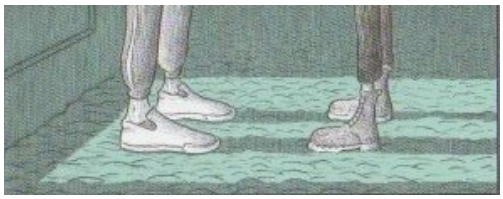


Abbildung 12, *Berenice*, S. 50.

Damit haben wir also die vielfältigen Beziehungen, die Raumdarstellung und Blick der (implizierten) Beobachter_in miteinander verbinden, kennengelernt und zugleich die Welt der Perspektive erkundet. Sehen wir uns nun an, welche Werkzeuge uns für die Beziehung zwischen Raum und Körper zur Verfügung stehen.

3.2 Raum und Körper

„Die Trennung zwischen Raum und Körper ist Bedingung für grafische Narration“[252], hält Martin Schüwer fest. Wir wollen uns deshalb einige Möglichkeiten ansehen, wie das Verhältnis zwischen Körper-Zeichen und Raum aussehen kann. Zunächst beschreibt Schüwer, Panofsky folgend, den Unterschied zwischen Systemraum und Aggregatraum. Der Systemraum oder homogene Raum ist jene Raumdarstellung, die wir bereits von der Zentralperspektive kennen. Hier dominiere stets der Raum über die Körper und werde sogar als Bedingung für Körper und Zwischenraum verstanden. Der Aggregatraum dagegen werde durch den Körper dominiert und setze sich aus Körper und

[249] K. Kupczyńska: Gendern Comics wenn sie erzählen. S. 216.

[250] Ebd., S. 218.

[251] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 22.

[252] Ebd., S. 140.

Zwischenraum zusammen, so Schüwer.[253] So können wir im Aggregatraum beispielsweise auf räumliche Verhältnisse schließen, indem wir sie als Beziehungen zwischen den Körpern rekonstruieren. Der Raum könne so unter anderem durch die Rekonstruktion von Bildschichten, die Entfernung oder den Unterschied zwischen relativer und gewohnter Größe aus den Körper-Zeichen abgeleitet werden. Ganz besonders stark sichtbar werde die Dominanz des Körpers über den Raum, wenn die Hintergründe zur Gänze ausgespart blieben. Dadurch werde der Raum vollständig dem Körper und dessen Aktionen überlassen.[254]



In diesem Panel aus *Der fremde!* sehen wir einen solchen Aggregatraum und die Dominanz des Körpers über den Raum.

Abbildung 13, *Der fremde!*, S. 6

Systemraum und Aggregatraum würden allerdings Extremfälle repräsentieren, wie Körper und Raum im Comic aufeinandertreffen. Dazwischen seien noch eine Vielzahl anderer Möglichkeiten auszumachen, erklärt Schüwer. Zwei davon wollen wir uns nun ansehen, die Annäherung von Körper und Raum sowie die Verschmelzung von Körper und Raum.

Die Annäherung von Körper und Raum kann auf zwei Arten stattfinden, in dem sich der Körper dem Raum oder umgekehrt der Raum dem Körper annähert. Zunächst zur ersten Form. Der Systemraum ist, wie wir bereits wissen, jener, den die Zentralperspektive hervorbringt. Diese wird vor allem durch die Darstellung von Bauwerken geprägt, da diese aus geometrische Formen bestehen. Gebäude, die im Comic nichts anderes sind als Körper-Zeichen, würden sich also problemlos in den Systemraum integrieren lassen. Anders verhalte es sich allerdings mit organischen, unregelmäßigen Körpern.[255] Diese würden sich, bedingt durch ihre Beweglichkeit und Dynamik, nicht im selben Ausmaß an Perspektivkonstruktionen anpassen lassen wie Gebäude. Deshalb könne eine Raumdarstellung, die von solchen (vor allem menschlichen) Körpern ausgehe, den Systemraum nicht unmittelbar ausdrücken, sondern eher den Aggregatraum. In diesem Zusammenhang erwähnt Schüwer die Superheld_innen-Comics, in denen die organischen Körper

[253] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 141.

[254] Ebd., S. 144-145.

[255] Ebd., S. 146.

der Held_innen meist wie ein „Fremdkörper“[256] in einer perspektivisch gestalteten, urbanen Umgebung wirken würden. Dieser Kontrast kann gezielt als narratives Mittel eingesetzt werden, er kann aber auch durch die Annäherung von Körper und Raum vermindert werden. So könne sich der Körper an den Raum anpassen, indem organische und architektonische Körper einander angepasst würden. Menschliche Körper geometrisch und perspektivisch zu gestalten, ermögliche eine Verstärkung der Perspektive und könne den Figuren beispielsweise ein kraftvolles, architektonisches Aussehen verleihen.[257] Umgekehrt könne natürlich auch eine Annäherung vom Raum an den Körper erfolgen, indem der Architektur ein „organischer Charakter“[258] gegeben werde. Eine solche Darstellung ermöglicht es auch nicht organischen Körper-Zeichen, wie etwa Gebäuden, sich von der Zentralperspektive zu lösen und dadurch lebendiger zu wirken. Das bedeutet natürlich, dass damit erneut eher ein Aggregatraum zum Ausdruck gebracht wird als ein Systemraum.

Nun gibt es, neben diesen beiden, noch die Möglichkeit der Verschmelzung von Körper und Raum. Eine Verschmelzung kann wiederum durch die extreme Annäherung von Körper an Raum beziehungsweise Raum an Körper erfolgen. Deshalb unterscheidet Schüwer, im Anschluss an Gilles Deleuze, zwischen dem geometrischen und dem physikalischen Bildfeld. Normalerweise, so Schüwer, geben uns klare „Grenzen […] zu verstehen, wo ein Körper oder eine Fläche endet“, außerdem würden „Schattierungen und farbliche Abstufungen […] den Körpern Volumen und dem Raum Tiefe“[259] geben. Durch die Verschmelzung von Körper und Raum aber würden diese Merkmale wegfallen. Die Rezipient_innen müssten dann auf ihre Wahrnehmung zurückgreifen, die, so Schüwer Bergson folgend, immer Körper aus einem Kontinuum herausschneiden müsse.[260] Ein geometrischer Bildraum könne beispielsweise aus großen Flächen bestehen, die durch scharfe Linien voneinander abgegrenzt werden, wobei das Netz der Linien ebenfalls eine Fläche repräsentieren könne. Die geometrische Raumdarstellung stehe mit ihren vielen grenzziehenden Linien und Flächen, im Kontrast zur physikalischen Raumdarstellung. Hier, so Schüwer, könne in manchen Fällen sogar ganz auf Grenzlinien verzichtet werden, stattdessen werde mit weichen Übergängen und Abstufungen gearbeitet. „Körper und Raum [erscheinen] vollends als Facetten

[256] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 147.

[257] Ebd., S. 147-148.

[258] Ebd., S. 147.

[259] Ebd., S. 150.

[260] Ebd., S. 151.

einer einzigen Kontinuität. Dieser Körper scheint den Raum zu durchströmen und Verdichtung, aber keine klare Grenze zu kennen.“[261]

Abbildung 14
Der fremde!, S. 45.



Abbildung 15
Der fremde!, S. 35.



Anhand der beiden Beispiele aus *Der fremde!* sehen wir nun zwei verschiedene Arten von Verschmelzung. Zum einen können wir hier den Fremden hinter dem Fenster, der zugleich das Panel bildet, erahnen. Erkennen können wir ihn nur aufgrund der vorangegangenen Wiederholungen seiner Figur. Die großen Flächen und Linien weisen auf einen geometrische Raumdarstellung hin, obwohl diese eher organisch gestaltet ist. Das zweite Beispiel zeigt dagegen zwei eng umschlungene Körper, die recht wörtlich miteinander verschmolzen sind. Bei der Verschmelzung von Körper und Raum müssen die Körper also ganz bewusst herausgefiltert werden. So meint auch Schüwer, die Körper seien zunächst gegeneinander abzugrenzen und anschließend in eine Beziehung zu einander zu setzen, um Raum und Körper unterscheiden zu können. Eine solche Darstellungsweise könne dabei die narrative Handlung des Comics widerspiegeln.[262] Was in Abbildung 15 auch deutlich zu erkennen ist.

Zusammenfassend hält Schüwer fest, dass man innerhalb eines Comics auf verschiedene Arten treffen kann, wie Comic-Künstler_innen mit dem Verhältnis von Körper und Raum umgehen. So sei beispielsweise auch der Wechsel von geometrischer und physikalischer Raumdarstellung innerhalb eines Comics möglich. Zu bedenken sei allerdings, dass Raum- und Körperdarstellung stark an den Zeichenstil gebunden seien. Um die dargestellte Welt konsistent erscheinen zu lassen, sei ein Wechsel des Zeichenstils selbst deshalb nicht die Regel. Der Wechsel von System- und Aggregatraum dagegen sei nicht vom Zeichenstil abhängig und komme sehr häufig zum Einsatz, beispielsweise beim Wechsel von Handlungsorten.[263] Und das war auch schon unser Stichwort,

[261] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 153.

[262] Ebd., S. 151-152.

[263] Ebd., S. 154.

denn auch wir wollen nun unseren Handlungsort verlegen, hin zu den comic-spezifischen Merkmalen der Raumdarstellung.

3.3 Fragmentierter Raum

Beim ersten Blick auf eine Comic-Seite betrachten wir zunächst deren Gesamtkomposition, die sich häufig aus einzelnen Panels zusammensetzt, die diese Komposition wiederum fragmentieren. Einerseits werde die Comic-Seite oder Doppelseite damit als, wie Schüwer es nennt, Tableau wahrgenommen und andererseits als Abfolge einzelner Panels gelesen. Damit würden die Panels einer Seite demnach „stets *sowohl* sequentiell als auch *simultan* wahrgenommen.“[264] Dieser „vervielfachte Raum“[265] habe auch Auswirkungen auf die Raumdarstellung, die sich auf verschiedene Arten zeige.

Zunächst kommen wir zur invarianten Raumdarstellung, die wir vor allem aus humoristischen Zeitungs-Strips kennen. Denken wir beispielsweise erneut an die *Peanuts*, so erinnern wir uns bestimmt an Snoopy, den wir seitlich auf seiner Hundehütte liegend betrachten, über viele Panels und viele Strips hinweg.[266] So bleibe bei der invarianten Raumdarstellung „der gezeigte Raumausschnitt und der Blickwinkel über mehrerer Panels hinweg unverändert“[267], betont Schüwer. Diese Art der Raumdarstellung könne man zwar als stabil und undynamisch bezeichnen, genau deshalb sei sie allerdings geeignet, um Veränderungen in Mimik und Gestik der Figuren besonders zu betonen.[268] Außerdem werde durch die undynamische Darstellung der Schwerpunkt auf das verbale Element gelegt, wodurch der Textanteil zur Geltung gebracht werden könne. Dadurch könne auch ein Stillstand in der Handlung, eine Pause also, die sich durch die Abwesenheit von Text zeige, visuell veranschaulicht und das Geschehen dadurch rhythmisiert werden.[269] Wie verhält es sich aber mit dem Blick der implizierten und der realen Betrachter_in in einer solchen Raumdarstellung? Unser Blick auf die Comic-Seite, oder, mit Schüwers Worten, auf das Gesamttableau, zeige zugleich mehrere simultan existierende Blicke. Unser Blick wandere von

---

[264] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 161.

[265] Ebd., S. 161.

[266] Ebd., S. 161.

[267] Ebd., S. 161.

[268] Ebd., S. 161.

[269] Ebd., S. 164.

einem Panel zum nächsten, der Blick der implizierten Betrachter_in allerdings bleibe hier von Panel zu Panel meist unverändert. Dadurch entstehe nicht nur ein Widerspruch zwischen dem dargestellten und dem rezipierenden Blick, sondern auch eine paradoxe Situation, betont Schüwer.[270] Denn um den „über mehrere Panels hinweg unveränderten Blick zu erfassen", sei ein „dynamischer Blick […] nötig".[271]

Eine gängigere Art der Darstellung sei allerdings nicht der unveränderte, sondern der wechselnde Blick der implizierten Betrachter_in, der mit jenem der empirischen einhergehe. Dabei werde zwar ebenfalls der gleiche Raumausschnitt wiederholt gezeigt, allerdings aus völlig verschiedenen Blickwinkeln.[272] Ziel einer solchen Darstellungsweise ist es, die Handlung der Figuren als Schwerpunkt festzulegen und das Geschehen bestmöglich zu erfassen. Interessant sei dabei, merkt Schüwer an, dass durch den sprunghaften Perspektivenwechsel auch unmögliche implizierte Beobachter_innenpositionen eingenommen werden können, was auf dessen Wichtigkeit für die Handlung hinweise. So könne, um dem Geschehen zu folgen, beispielsweise auch durch Wände oder Objekte geschaut werden.[273] Während im einzelnen Panel eine implizierte Beobachter_in auszumachen sei, verliere sich dieser Blick im Gesamttableau der Seite, obwohl immer noch ein homogener Raum auszumachen sei. Die folgenden drei Panels aus *Berenice* zeigen einen sprunghaften Perspektivenwechsel, bei dem unser realer Blick mit jenem der implizierten Betrachter_in übereinstimmt.



Abbildung 16, *Berenice*, S. 40.



Abbildung 17, *Berenice*, S. 41.

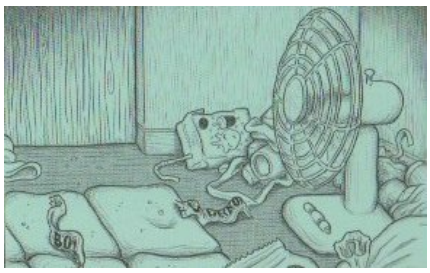


Abbildung 18, *Berenice*, S. 41.

Während die invariante Raumdarstellung mit ihrer stabilen Beobachterposition als „primär *wahrnehmungsorientiert*" bezeichnet werden könne, könne jene Raumdarstellung, die durch die Betonung handelnder Figuren und des Geschehens geprägt sei, als „primär *aktionsorientiert*"

[270] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 164.

[271] Ebd., S. 164.

[272] Ebd., S. 165.

[273] Ebd., S. 167.

bezeichnet werden.[274] Beiden gemeinsam sei die Hervorbringung eines homogenen Raums. Schüwer zufolge gäbe es allerdings auch homogene Raumdarstellungen, bei denen der Raum an sich völlig von den Körpern und ihren Beziehungen zurückgedrängt werde. Der Raum sei folglich nur noch durch Fragmente zugänglich. Hätten diese einen Zusammenhang, so Schüwer weiter, würde er sich durch Bewegungen und Blickrichtung zeigen.[275] Der Raum sei daher nicht mehr Voraussetzung für Aktionen, denn die „Panels zeigen kein Geschehen im Raum: Sie geben es zu verstehen. Indem aber dem Leser der Raum selbst nicht gegenübergestellt wird, indem er vielmehr den Raum selbst konstruiert, ist er zugleich tief in ihn einbezogen.“[276] Auf diese Weise könne die Leser_in zwar nicht in den Raum, aber der Raum in den Leser_in gestellt werden.[277]



Abbildung 19, *Berenice*, S. 47.



Abbildung 20, *Berenice*, S. 49.



Abbildung 21, *Berenice*, S. 51.

Diese drei Panels aus Jüligers Comic zeigen einen solchen Raum, der durch die Körper und deren Beziehung zueinander verdrängt wird. „Es ist ein Raum, dessen Zusammenhang der Leser erst im Rezeptionsprozess schafft, ein Raum, der ihm nur in Gestalt von Fragmenten gegeben ist.“[278] Einen solchen Raum bezeichnet Schüwer im Anschluss an Gilles Deleuze als „beliebigen Raum“[279]. Beliebigkeit sei in diesem Zusammenhang aber eher als Unbestimmtheit zu verstehen, so Schüwer. Der unbestimmte Raum eröffne durch seine Fragmentierung eine Vielzahl an Möglichkeiten, die Zusammenhänge zu deuten. „Im unbestimmten Raum sind die Fragmente, Potentiale und Qualitäten noch nicht fixiert und daher besonders wirksam. Der unbestimmte Raum ist ein Raum, dem der Wahrnehmende ausgesetzt ist und den er noch nicht strukturiert hat.“[280] Dadurch stelle er auch ein effektives Mittel dar, um „affektive Gehalte besonders gut zu transportieren.“[281] Das funktioniert natürlich vor allem mit Hilfe von Mimik und Gestik, aber auch in diesen drei Panels wird der Affekt der Situation deutlich. Sie zeigen den Körper des Jungen, der, aufgrund der plötzlichen

[274] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 168.

[275] Ebd., S. 170.

[276] Ebd., S. 170.

[277] Ebd., S. 170.

[278] Ebd., S. 173.

[279] Ebd., S. 174.

[280] Ebd., S. 174

[281] Ebd., S. 174-175.

Anwesenheit des Mädchens, in der Bewegung zu erstarren scheint. Sie nimmt dem versteinerten Jungen den Schokoriegel aus der Hand. Was hier nicht zu sehen ist, ist, dass sie den Riegel in den Mund nimmt und, aus Sicht des Jungen, eine gefühlte Ewigkeit mit offenem Mund daran kaut. Ohne zu zwinkern starrt sie ihn dabei an, das verrät der Text. Die Spannung, die diese Panels innerhalb der Narration erzeugen, ist förmlich greifbar. Der Moment, in dem sie das leere Papier wieder in seine Hand legt, ist ein Schlüsselszene in der Erzählung, in der zugleich Hoffnung und Verzweiflung durch die Berührung der beiden Hände sichtbar werden.

Durch diese Art der Darstellung können also Affekte vermittelt werden, die durch die rein subjektive Sichtweise nicht erfahrbar wären. Diese subjektive Sichtweise, bei der der Blick einer Figur unmittelbar wiedergegeben werde, werde *point-of-view* genannt, so Schüwer.[282] Paradoxerweise können wir oft mehr über die Emotionen einer Figur und wie sie ihre Welt wahrnimmt, erfahren, wenn wir diese nicht unmittelbar durch deren Augen betrachten. Um ebendiese Welt soll es im nächsten Kapitel gehen, genauer gesagt, um deren Grenzen. Denn begrenzt werden die Welt des Comics und seine Zeichen unter anderem durch das Heft, die Seite oder das Panel beziehungsweise den Frame.

3.4 Frame

> „Gesamttableau und Sequenz enthalten sich nicht gegenseitig, sondern es handelt sich um komplementäre Sichtweisen ein und derselben materiellen Comicseite, um zwei gleichzeitig vorhandene Strukturierungen derselben Elemente. Diese Elemente sind Frames, wenn man auf ihre Grenzlinien schaut, Panels, wenn man die Inhalte in den Vordergrund stellt.“[283]

Als Leser_innen gehen wir nicht nur stets davon aus, dass uns im Comic eine narrative Handlung erwartet, wir gehen ebenfalls davon aus, dass diese Handlung innerhalb eines Raums stattfindet, der über die Panel-Grenzen hinausreicht. Nun, da ich bereits verschiedene Arten der Raumdarstellung innerhalb des Frames erläutert habe, wollen wir uns auch mit dem Frame selbst sowie mit dem *Off*[284], dem Raum außerhalb der Frames, beschäftigen. Wie wir natürlich wissen, ist es im Comic möglich, Bewegung darzustellen, dies könne aber nicht nur durch die Figuren geschehen, so Schüwer, sondern auch durch den Frame. Um einen solch bewegten Frame zu erkennen, müsse man

[282] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 177.

[283] Ebd., S. 198.

[284] Ebd., S. 198.

eine Panel-Sequenz betrachten. So nennt Schüwer Panels, die den Sturzflug von Superman zeigen, mit dem man abwärts durch die Wolken in Richtung Stadt hinabfliegt, als Beispiel.[285] Mit jedem Panel nähert man sich der Stadt und der Raumausschnitt wird detaillierter, wodurch der Eindruck eines bewegten Frames entsteht, während der Blick der implizierten Beobachter_in gleich bleibt. Schüwer spricht in diesem Zusammenhang von einem Inklusionsverhältnis, bei dem der erfasste Raumausschnitt von Panel zu Panel kleiner werde und alles nachfolgende bereits zeige.[286] Das sei auch umgekehrt möglich, indem der Raumausschnitt alles zuvor gezeigte miteinschließe, wie auf diesen beiden Seiten aus *Berenice* ersichtlich ist. Die Panels wiederholen dabei Zeichen, die zuvor schon gezeigt wurden, aber aus anderen Perspektiven.



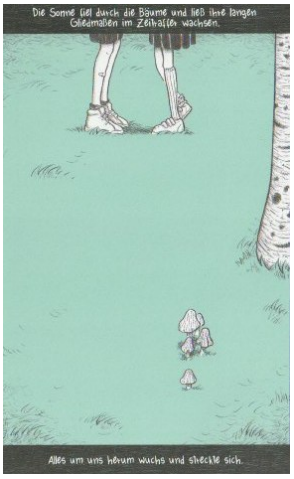


Abbildung 22, *Berenice*, S. 9. Abbildung 23, *Berenice*, S. 10.

Durch diese Art der Darstellung entstehe ein starker Zusammenhalt zwischen den Panels einer Sequenz.[287] Außerdem verweise die Verschiebbarkeit des Frames auf einen homogenen Raum außerhalb der einzelnen Panels. So hat man den Eindruck, dieser Raum könne durch die Bewegung des Frames jederzeit in den Blick genommen werden.[288] Das Off müsse allerdings nicht nur „jenseits der vier Seiten des Bildrandes liegen, sondern [könne] auch jenseits von Bauten oder Wänden im Hintergrund und natürlich hinter dem Rücken des implizierten Betrachters“[289] liegen. Der unsichtbare Raum ist ein wesentlicher Bestandteil der erzählten Welt im Comic. So können beispielsweise Handlungen im Off ihren Ausgang nehmen oder über die Grenze der Panels hinausweisen.[290]

Die Grenzen des Frames können sich auch noch auf eine andere Art und Weise dem Raum, genauer gesagt der Beziehung zwischen Körper und Raum, anpassen oder nicht anpassen. So haben Comic-

[285] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 180.

[286] Ebd., S. 181.

[287] Ebd., S. 181.

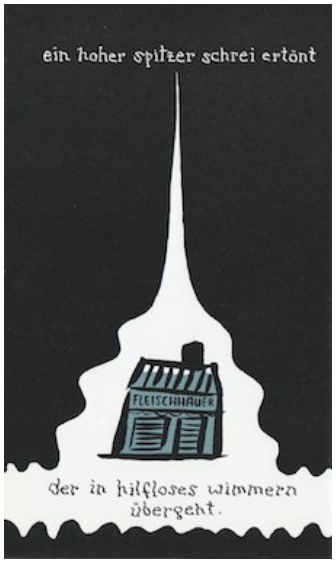
[288] Ebd., S. 186.

[289] Ebd., S. 187.

[290] Ebd., S. 187.

Künstler_innen die Wahl zwischen geometrischen und physikalischen Frames. Der physikalisch Frame passt sich dem Comic-Körper weitgehend an und verschafft diesem, im wahrsten Sinne des Wortes, Raum. So können mehrere Panels nebeneinander unterschiedliche Formate aufweisen. Um den Unterschied deutlich zu machen, nennt Schüwer einen fallenden Körper, der einmal durch physikalische und einmal durch geometrische Frames begrenzt wird. Die physikalischen Frames passen sich dem fallenden Körper an und verändern ihre Form entsprechend. Die geometrischen Frames hingegen bleiben unverändert, ebenso wie der Betrachter_innenstandpunkt. Dadurch wirkt es, als würde der Körper aus dem Frame herausfallen und das leere Panel zurücklassen.[291] Im Kontrast dazu erwähnt Schüwer weiters die Superheld_innen-Comics, in denen die Körper-Zeichen der Held_innen jeden Rahmen sprengen und häufig nicht mehr durch sichtbare Frames begrenzt werden. So kann gezielt mit den Körper-Zeichen und den Panel-Grenzen beziehungsweise auch Seitenrändern gearbeitet werden. Das Körper-Zeichen kann ohne sichtbaren Frame selbst zu einem solchen werden und Frames, die über die Seitenränder hinausweisen, scheinen unbegrenzt, lediglich beschnitten vom Rand der Seite.[292]

Abbildung 24, *Der fremde!*, S. 20.



Diese Seite aus Mahlers Comic zeigt einen physikalischen Frame. Der Panel-Rahmen passt sich dem Inhalt des Textes an und bildet den hohen spitzen Schrei auf eine Weise ab, die ihn fast hörbar macht. Das Panel reicht dabei über die Ränder der Seite hinaus in den unsichtbaren Raum.

In diesen unbegrenzten, unendlichen, unsichtbaren Raum außerhalb und zwischen den Panels wollen wir uns nun zuletzt begeben. Vielleicht verbirgt sich dort mehr als nur das weiße Papier, das Off oder der narrative Erzählraum, wir werden sehen. Deshalb, auf in den *gutter*!

3.5 Zwischenraum

Betrachtet man eine Comic-Seite als Tableau, so sieht man häufig mehrere Panels, die auf der Seite angeordnet sind. Ausnahmen bilden beispielsweise Splash-Pages oder Comic-Körper, die die

[291] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 191.

[292] Ebd., S. 192.

Grenzen der Panels sprengen und über den Panel-Rand hinausgreifen. Obwohl der narrative Raum durch die Panels begrenzt wird und uns lediglich Fragmente zeigt, gehen wir Rezipient_innen davon aus, dass da noch mehr sein muss. Dieses Mehr an Raum eröffnet sich durch die Zwischenräume, die die einzelnen Panels voneinander trennen. Als *gutter* oder Rinnstein wird dieser Zwischenraum in der Comic-Theorie bezeichnet und das dort etwas Besonderes stattfindet, habe ich mit McCloud bereits erklärt. Induktion. McCloud spricht auch vom „Phänomen, dass wir das Ganze erkennen, obwohl wir nur Teile davon wahrnehmen“[293]. Der Raum zeigt sich uns nicht nur im Comic, sondern auch im alltäglichen Leben fragmentarisch, unser Gehirn ist darum sehr geübt darin, etwas Ganzes aus Fragmenten zu konstruieren. Häufig, so McCloud, geschehe dies ohne besondere Anstrengung, im Comic aber werde die Induktionsleistung der Rezipient_innen meist gezielt herausgefordert. Als einfaches Beispiel zeigt er einen Comic-Körper, den wir bis zur Hüfte sehen können, dessen Beine demnach vom Panel-Rand abgetrennt werden. „Obwohl du in diesem Panel meine Beine nicht sehen kannst, gehst du doch davon aus, dass sie da sind. Dabei sind sie es nicht!“[294], kommentiert er. Die „bewusste, freiwillige Induktion“ der Leser_innen, so McCloud, leiste im Comic allerdings noch mehr, denn sie sei „das primäre Mittel des Comics zur Simulation von Zeit und Bewegung.“[295] Denn im *gutter* und beim sequenziellen Übergang zwischen den Panels können wir zugleich von Augenblick zu Augenblick oder Bewegung zu Bewegung springen. Und es ist die Induktion, die das ermöglicht. Außerdem sei sie eine Sache sowohl der Kunst als auch der Technik. Die Technik versucht McCloud in seiner Theorie anhand einer Kategorisierung von Übergängen zu erklären, die, wie er selbst bemerkt, „eine höchst ungenaue Angelegenheit“[296] sei. Dennoch sind diese Bildübergänge in vielen Comics zu finden und zeigen, wie unterschiedlich die Aktivitäten in den Zwischenräumen ablaufen. Weil Übergänge dieser Art auch in *Der fremde!* und *Berenice* zu finden sind, wollen wir uns ansehen, welche sechs Kategorien McCloud dafür beschrieben hat.

Die erste Kategorie nennt er „von Augenblick zu Augenblick“, ein Übergang, der sehr wenig Induktion erfordere, da sich die Bilder nur gering verändern würden. Als Beispiel zeigt McCloud ein Panel, das eine Figur mit offenen Augen zeigt, während diese im nächsten geschlossen sind,

---

[293] S. McCloud: Comics richtig lesen. S. 71.

[294] Ebd., S. 69.

[295] Ebd., S. 77.

[296] Ebd., S. 82.

oder auch einen Planeten, der von Panel zu Panel näher zu kommen scheint.[297] Die zweite Kategorie sei der Übergang von „Handlung zu Handlung“, bei dem die Panel-Sequenz ein einzelnes Subjekt bei verschiedenen Handlungen zeige. Das könne beispielsweise ein Baseballspieler sein, der im ersten Panel zum Schlag aushole und im nächsten den Ball treffe oder ein rasendes Auto im ersten Panel, welches im nächsten gegen einen Baum krache.[298] Die dritte Kategorie ist uns schon bekannt, der Übergang von „Gegenstand zu Gegenstand“. Erinnern wir uns an die beiden Panels, die einen mit einer Axt bewaffneten Mann und sein vermeintliches Opfer zeigen sowie darauf folgend die Stadtansicht mit dem onomatopoetischen Schriftzug „EEYAA!!“. Wie wir schon wissen, müssen wir als Leser_innen sehr viel beitragen, um diese beiden Panels zu verbinden und uns wird bewusst, wie viel sich dabei innerhalb des *gutters* abspielt. Beim Übergang von Gegenstand zu Gegenstand bleibe man innerhalb einer Szene beziehungsweise eines Gedankens.[299] Die vierte Kategorie nennt McCloud „von Szene zu Szene“, Übergänge, bei denen „erhebliche Raum- und Zeitdifferenzen übersprungen werden“, was in Comics häufig „deduktives Denken“ erfordere.[300] Diese Übergänge kennen wir vor allem aus Filmen sehr gut. Als fünfte Kategorie nennt McCloud den Übergang „von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt“, bei dem der Aspekt der Zeit meist vernachlässigt werde, stattdessen spiele hier der Blick eine wesentliche Rolle. Denn der Blick schweife in solchen Übergängen über „verschiedene Aspekte eines Ortes, einer Idee oder Stimmung“[301]. Als Beispiel zeigt er den Übergang von einem Panel mit einem Weihnachtsbaum und Geschenken zu einem Panel mit einem Weihnachtsmann im Schnee. Und schließlich, so McCloud, gebe es noch eine Art von Übergang, der in Comics zu finden sei, die „Paralogie“, bei der kein logischer Zusammenhang zwischen den Panels bestehe.[302] Hier stellt sich McCloud die Frage, ob es Sequenzen geben könnte, zwischen denen tatsächlich keinerlei Zusammenhang bestehe und beantwortet sie selbst mit „nein“.[303] Ich würde mich hier anschließen, denn selbst, wenn auf den ersten Blick kein logischer Übergang zwischen zwei oder mehreren Panels gegeben ist, so versuchen wir doch immer einen solchen herzustellen. Vor allem, wenn wir eine Comic-Seite als Tableau betrachten, glaube ich, dass wir selbst die scheinbar willkürlichsten Panels in irgendeiner Art miteinander verbinden können. Ein Grund dafür könnte auch unsere Erwartungshaltung sein,

[297] S. McCloud: Comics richtig lesen. S. 78.

[298] Ebd., S. 78.

[299] Ebd., S. 79

[300] Ebd., S. 79.

[301] Ebd., S. 80.

[302] Ebd., S. 80.

[303] Ebd., S. 81.

denn wenn wir Comics lesen, so erwarten wir immer auch eine Erzählung und diese setzt Panels voraus, die sich zu Sequenzen verbinden lassen. In unserer westlichen Kultur sei es üblich, die Panel-Sequenzen von links nach rechts zu lesen, so McCloud. Allerdings können Comic-Künstler_innen hier auch bewusst anders vorgehen und mehrdeutige Seiten entwerfen, bei denen keine „richtige" Panel-Reihenfolge vorgegeben sei. Die Induktion helfe uns zwar dabei Übergänge zu interpretieren, je mehr Induktionsvermögen uns allerdings abverlangt werde, desto weiter würden die individuellen Interpretationen auseinandergehen.[304] Induktion dieser Art sei aber nicht nur zwischen, sondern auch innerhalb der Panels selbst ein wirkungsvolles Mittel, beispielsweise wenn es nur fragmentarische Ausschnitte enthalte.[305] Durch die fragmentarische Darstellung kommt es demnach ebenfalls zu unterschiedlichen Interpretationen, denn die Rezipient_innen vervollständigen die Fragmente und zwar individuell und abhängig vom eigenen Erfahrungshorizont.[306] Das wird uns ganz besonders in Lukas Jüligers Comic noch beschäftigen.

„Der Comic ist eine Kunst sowohl des Weglassens als auch des Hinzufügens"[307] betont McCloud. Der *gutter* scheint auf den ersten Blick dieses Weglassen zu repräsentieren, er scheint eine Leerstelle zu sein, ein bloßer Zwischenraum, der die Grenzen der Panels sichtbar macht. Doch wie wir nun wissen, ist er viel mehr als das Papier zwischen den Panels. In diesen Zwischenräumen tun wir als Rezipient_innen aktiv etwas, wir verbinden durch Induktion, das aber sei noch nicht alles, so McCloud. Der Comic könne Sinne nur auf eine Art und Weise darstellen, visuell, denken wir beispielsweise zurück an die Seite, die den hohen spitzen Schrei abbildet. Im *gutter* allerdings, in dem nichts visuell dargestellt werde, können alle Sinne aktiv werden.[308] Um aus den fragmentarischen Raumausschnitten und Körper-Fragmenten einen Sinnzusammenhang herzustellen, werden im Zwischenraum all unsere Sinne aktiviert und die Induktion in Gang gesetzt. Nur weil wir also im Weiß des *gutters* nichts zu sehen meinen, bedeutet dies nicht, dass dort tatsächlich nichts ist. Vielmehr scheint gerade dort alles zu sein, eine ganze Welt, ein Universum, in das wir durch die Panels hineinblicken können. Die Comics würden uns auf diese Weise zu einem Tanz zwischen „dem Sichtbaren und dem Unsichtbaren"[309] auffordern. Wenn uns langsam klar

---

[304] S. McCloud: Comics richtig lesen. S. 94.

[305] Ebd., S. 94.

[306] Ebd., S. 95.

[307] Ebd., S. 93.

[308] Ebd., S. 97.

[309] Ebd., S. 100.

wird, dass das Sichtbare immer aus dem Unsichtbaren entsteht, dann wird uns vielleicht auch langsam bewusst, welch unglaubliches Potential im Comic steckt. Comics sind mehr als Papier und Farbe, sie sind ein Spiegel, ein schwarzes Loch, ein unsichtbarer Raum, der uns in seinen Bann zieht. Durch das Spiel mit dem Unsichtbaren fordern uns Comics geradezu heraus, hinter die Zeichen zu sehen und in Räume die uns auf den ersten Blick verborgen bleiben. „Das was zwischen den Panels geschieht, ist ein Zauber, den nur der Comic erzeugen kann“[310], alles was wir dafür brauchen ist „etwas Vertrauen … und viel, viel Fantasie“[311], um zu erkennen, dass es immer mehr gibt als wir auf den ersten Blick sehen können, im Comic wie im Leben.

III Comic-Analyse

Nachdem ich mich nun ausführlich mit der Comic-Forschung sowie den Elementen Comic-Körper und Raum beschäftigt habe, komme ich zum letzten großen Abschnitt dieser Arbeit, der Analyse. Hier werde ich versuchen sowohl die Analysewerkzeuge die bereits zur Verfügung stehen, als auch den Gender-Fokus auf die beiden Comics *Der fremde! störenfried der ruhe eines sommerabends der ruhe eines friedhofs* von Nicolas Mahler und *Berenice* von Lukas Jüliger, anzuwenden. Zu Beginn noch eine kurze Erläuterungen zur methodischen Vorgehensweise. Von einer direkten Gegenüberstellung der beiden Comics wird bewusst Abstand genommen, jedes Comic wird stattdessen für sich betrachtet und als eigenständiges Werk angesehen. Diese Vorgehensweise gilt ebenso in Bezug auf das *Original*, denn wie erwähnt handelt es sich um Literaturadaptionen, die sich mehr oder weniger stark an einem Ursprungswerk orientieren. Der Vergleich zwischen literarischem Text und der Umsetzung als Comic ist mit Sicherheit ein interessantes Vorhaben, hat innerhalb dieser Arbeit allerdings keinen Platz. Ich werde mich stattdessen einzelnen Panels oder Seiten widmen und versuchen, jeweils einige der zuvor beschriebenen Analyseinstrumente anzuwenden. Auf ein Close-Reading muss allerdings verzichtet werden, da es in jedem einzelnen Panel sehr viel mehr zu entdecken und analysieren gibt, als es der Rahmen dieser Arbeit zulässt. Dennoch versuche ich aussagekräftige Beispiele zu finden, anhand derer sich die Elemente des Comics erforschen lassen. Es gilt herauszufinden, ob die beiden Comics narrativ sind, ob sie den zuvor festgelegten Definitionsmerkmalen entsprechen, ob sich die Analysewerkzeuge bewähren und natürlich wird sich zeigen, inwieweit sich die Comics mit Hilfe der Gender-Narratologie untersuchen lassen. Diese Vorgehensweise scheint, in Bezug auf das Thema der vorliegenden

[310] S. McCloud: Comics richtig lesen. S. 100.

[311] Ebd., S. 101.

Arbeit, die vielversprechendste Art zu sein, sowohl zu Ergebnissen zu kommen, als auch dem Comic als eigenständige Kunst gerecht zu werden. Ein abschließendes Fazit sowie einige Worte über auffällige Gemeinsamkeiten beider Comics erfolgen in der Zusammenfassung. Schnallen wir uns nun also den Analysewerkzeuggürtel um und widmen uns zwei ganze besonderen Comics und deren Zeichen.

4. *Der fremde!*

Jener Comic-Künstler, der hinter *Der fremde! störenfried der ruhe eines sommerabends der ruhe eines friedhofs* steckt, ist Nicolas Mahler. Der ursprüngliche Text geht auf die österreichische Autorin Elfriede Jelinek zurück und ist 1969 in Peter Handkes Anthologie *Der gewöhnliche Schrecken*[312] erschienen. In diesem Sammelband, in dem der Horror nicht inhaltlich, sondern methodisch vermittelt werden soll, gesellt sich Jelineks Text zu jenen anderer bekannter Autor_innen wie Friederike Mayröcker, Thomas Bernhard, Ernst Jandl oder H.C. Artmann.[313] Das Erscheinungsjahr der Anthologie ist zugleich das Geburtsjahr desjenigen Wieners, der 49 Jahre danach ebendieses Werk als Comic neu geschaffen hat, Nicolas Mahler. Er ist als Comiczeichner und Illustrator tätig, der nicht nur in verschiedenen Zeitungen und Magazinen veröffentlicht, sondern auch eigenständige Werke herausgibt. So stammen beispielsweise *Planet Kratochvil*, D*as Ritual* oder *Flaschko – der mann in der heizdecke.* ebenso aus seinem Zeichenstift, wie zahlreiche Literaturadaptionen, so auch *Der Mann ohne Eigenschaften*, A*lte Meister, Alice in Sussex* oder *Der fremde!*

4.1 Inhalt

„wieder einmal senkt sich die nacht herunter. wie jeden tag senkt sich auch heute die nacht herunter die nicht arm an ereignissen sein sollte.“[314], beginnt Nicolas Mahler die Erzählung über den Fremden, der Hauptfigur dieser Geschichte. Alles beginnt auf einem Berg, von dem aus der Fremde auf das Dorf hinabblickt, jenem Ort, an dem er aufgewachsen ist. Und doch kennen ihn die Dorfbewohner_innen nicht, haben seine Gestalt noch nie zuvor gesehen. Nie ist ganz klar, ob der

[312] Jelinek, Elfriede: Der fremde! störenfried der ruhe eines sommerabends der ruhe eines friedhofs. In: Handke, Peter (Hg): Der gewöhnliche Schrecken, Salzburg: Residenz 1969. S. 146-160.

[313] Handke, Peter: https://handkeonline.onb.ac.at/node/1474 (18.11.2019)

[314] N. Mahler: Der fremde! Keine Seitennummerierung. (Nachträgliche Paginierung) S.1.

Fremde gerade da war oder nicht, denn nicht selten lässt er die Panels leer und die Dorfbewohner_innen beunruhigt und verwirrt zurück. Doch er braucht den „engen kontakt mit den menschen“, „für seine Arbeit“, wie es heißt.[315] Und so springt die Erzählung von Person zu Person ebenso wie von Szene zu Szene, eine durchgängige Handlung ist nur im größeren Zusammenhang erkennbar. Fragmentiert begegnet einem aber nicht nur die Handlung selbst, sondern auch der Raum und die darin handelnden Figuren, vor allem jene des Fremden selbst. Als Vampir stellt er sich schließlich heraus, als ein Gestaltwandler, dessen wahres Erscheinungsbild uns, so es ein solches überhaupt gibt, möglicherweise gar nicht offenbart wird. Häufig sieht man ihn zwar als Figur mit großer Nase, langem Oberkörper und riesigen klauenhaften Händen, doch ebenso kann er „sportlich und sehr männlich“[316] oder wie ein „sehr hübsches Mädl“[317] aussehen. Sein Gesicht taucht schemenhaft hinter Fenstern oder in Form einer Kerze auf, die Ungewissheit über seine Anwesenheit und sein Aussehen verbreiten Angst und Schrecken im Dorf. Einige der Bewohner_innen werden vom Fremden gebissen und es kommt zu mysteriösen Todesfällen, irgendetwas stimmt nicht und „irgendwo ist jemand der nicht hierhergehört“[318], hört man sie munkeln. Als der Fremde in die Dunkelheit davon rast und das Dorf wieder verlässt, können die Menschen aufatmen und „es ist als ob der fremde nie dagewesen wäre. das gegenteil ist in wahrheit der fall.“[319]

4.2 Analyse



Abbildung 25, *Der fremde!*, Cover.

Bevor wir einen ersten Blick in den Comic werfen, möchte ich einige Worte zum Titel sagen. Dieser kann als erstes Zeichen im Rezeptionsprozess gesehen werden und lässt sich im Sinne des Zeichenmodells von C.S. Peirce analysieren. So sind „Kenntnisse des spezifischen Sprachcodes notwendig für sein Verständnis“[320], erklärt Anne Magnussen, das mache den Titel zum symbolischen Zeichen. Außerdem drücke er als symbolisches Zeichen aus,

[315] N. Mahler: Der fremde! S. 8-9.

[316] Ebd., S. 15.

[317] Ebd., S. 19.

[318] Ebd., S. 25.

[319] Ebd., S. 55.

[320] A. Magnussen: Die Semiotik von C.S. Peirce als theoretisches Rahmenwerk für das Verstehen von Comics. S. 179.

worum es in der Geschichte gehen wird. „Dass der Titel notwendigerweise zu Beginn eines Textes platziert werden muss, macht ihn zu einem ikonisch-diagrammatischen Zeichen.“[321] Des Weiteren sei er als indexikalisches Zeichen zu verstehen, da er auf die folgende Geschichte verweise, so Magnussen.[322] Das zeigt uns, dass schon ein scheinbar simples Zeichen wie der Titel nicht nur einem Zeichentyp zuzuordnen ist. Abgesehen davon zeichnet sich dieser spezielle Titel durch einige Besonderheiten aus. So ist der Artikel groß, das Nomen sowie der Untertitel allerdings klein geschrieben. Diese Schriftgestaltung setzt sich im Comic ebenfalls fort. Nicolas Mahler übernimmt diese Besonderheit aus Elfriede Jelineks Originaltext, der sich durch die konsequente Kleinschreibung auszeichnet. Die krakelige und doch sehr einheitliche Schrift verstärkt die unheimliche Stimmung der Geschichte. Die durchgängige Kleinschreibung erzeugt ein seltsames Gefühl, irgendetwas scheint nicht zu stimmen, scheint falsch zu sein. Das spiegelt auch das mulmige Gefühl der Dorfbewohner_innen in diesem Comic wider, wie sich noch zeigen wird. Auch sehen wir im Titel ein Ausrufezeichen, wie könnte dies zu deuten sein? Ich denke, in Anbetracht der Geschichte, die uns in *Der fremde!* erwartet, kommen vor allem zwei Interpretationen in Frage. So könnte der Titel als Ausruf gedeutet werden, der allerdings negativ konnotiert ist. Denn es scheinen die Dorfbewohner_innen zu sein, die, verängstigt und verunsichert über die Anwesenheit des Fremden, seinen „Namen“ rufen. Seinen tatsächlichen Namen, sofern er einen hat, erfahren wir nicht, denn die Figur wird uns lediglich als Fremder vorgestellt. Eine zweite mögliche Deutung des Ausrufezeichens hängt eng mit dem Ausruf zusammen, denn er könnte zugleich als Warnung verstanden werden. Als Warnung vor dem Unbekannten selbst sowie vor den mysteriösen Dingen und der düsteren Stimmung, die mit dem Auftauchen des Fremden zusammenhängen. Auf einen letzten Punkt möchte ich abschließend noch hinweisen, den maskulinen Artikel. So wird uns der Fremde schon im Titel als männliche Person vorgestellt, dessen Gestalt uns am Cover unter dem Titel scheinbar gezeigt wird. Wie wir noch sehen werden, ist seine Gestalt jedoch alles andere als festgelegt und die maskuline Bezeichnung irreführend. So könnte der Titel, den Mahler ebenso von Jelinek übernommen hat, auch *Das fremde!* (im Sinne von Andersartigkeit) oder gar *Die fremde!* (im Sinne einer weiblichen Fremden) lauten. Möglicherweise spiegelt der maskuline Artikel den Stereotyp einer fremden Person wider, die von der Mehrheit als fremder Mann gesehen und welchem mit Argwohn und Unsicherheit begegnet wird. Diese Vorstellung bestätigt sich allerdings im Laufe des Comics nicht, sondern wird durch die ästhetische Gestaltung und Narration unterlaufen. So wird die durch den Titel eindeutig männliche Markierung der Hauptfigur in Frage

[321] A. Magnussen: Die Semiotik von C.S. Peirce als theoretisches Rahmenwerk für das Verstehen von Comics. S. 179.

[322] Ebd., S. 179.

gestellt und mit ihr auf die Konstruktion von Geschlechtsidentitäten hingewiesen. Mahlers Comic kritisiert dadurch, wie ich noch zeigen werde, die gängige Vorstellung der binären Geschlechterordnung.

Abbildung 26, S. 1.



Gehen wir nun zum Anfang des Comics und damit zur bereits zitierten ersten Seite. Auf dieser zeigen sich einige Dinge, die sich konsequent durch den Comic ziehen. Deshalb bespreche ich zunächst einige allgemeine Aspekte wie Schrift, Farbgestaltung, organische Zeichen und Aggregatraum, die sich auf den weiteren Seiten wiederholen werden.

Unser realer Blick fokussiert hier zunächst auf das Zentrum der Seite, das sich ungefähr im Bereich der schwarzen Schrift vor dem weißen Panel-Hintergrund befindet. Die Schrift selbst ist meist in Schwarz oder Weiß gehalten, je nach Hintergrund, seltener auch in der Farbe der hier zu sehenden Wolken, Petrol. Diese drei Farben, sofern man Schwarz und Weiß als solche bezeichnen möchte, sind die einzigen, die in *Der fremde!* zur Anwendung kommen. Schwarz dominiert dabei die Seiten und scheint das Weiß der Panels und der Schrift zu umschließen, während Petrol sparsam und meist nur für Akzente eingesetzt wird. Durch die Farbgestaltung entsteht eine schaurig-düstere Stimmung, die die Stimmung der Erzählung gut widerspiegelt. Auf dieser ersten Seite ist die Schrift mittig zentriert und scheint von der Nacht, die sich auf das Panel herunter senkt, ebenfalls in die Enge getrieben zu werden. Denn diesen Eindruck hat man vom Panel, das vom Dunkel der Nacht umgeben ist und in ihr zu verschwinden droht. Von oben hat sie sich schon in den Raum des Panels ausgebreitet und liegt bedrohlich über dem Dorf, oder doch dem Friedhof? Genau sagen lässt sich das anhand dieser ersten Seite nicht. Was man aber sagen kann, ist, dass es sich hierbei um ein organisch gestaltetes Zeichen handelt. Das Tableau der Seite wirkt durch die krakelige Schrift, die Gestaltung des Körper-Zeichens und die lebendigen Panel-Grenzen insgesamt sehr organisch. Lebendig wirken die Panel-Grenzen aufgrund der geometrisch nicht exakten Linienführung, die man üblicherweise in Comics findet. Die Panel-Linien in *Der fremde!* scheinen von Hand gezeichnet und auf diesen organischen Effekt abzuzielen. Durch die Farbgestaltung hat man das Gefühl in das Weiß der Panels zu blicken, wie in einen Raum - und das, obwohl hier keinerlei Tiefenwirkung durch Perspektive erzeugt wird. Im Sinne Schüwers

haben wir es hier und, wie wir noch sehen werden, auch im gesamten Comic, mit Aggregaträumen zu tun. Die Dominanz des Körpers über den Raum zeige sich im Aggregatraum besonders stark. Ein eindeutiges Kennzeichen für den Aggregatraum sei die Gestaltung der Hintergründe, blieben diese ausgespart, so werde der Raum ganz dem Körper überlassen.[323] Und wie wir anhand anderer Beispiele aus *Der fremde!* noch sehen werden, war Nicolas Mahler sehr sparsam, sowohl mit seiner Hintergrundgestaltung als auch mit Details.

Im folgenden Beispiel werde ich auf die Panel- und Seitengestaltung, den *gutter* sowie den Zeichenstil eingehen. Außerdem wird das Körper-Zeichen des Fremden diskutiert, wobei vor allem dessen markantestes Merkmal im Mittelpunkt stehen soll, die riesige Nase. Anhand der Figur des Fremden werde ich außerdem die Künstlichkeit der Geschlechtskonstruktion sowie die Parodie einer solchen erläutern.

Abbildung 27, S. 4-5.



Diese Doppelseite zeigt abermals das Zeichen der ersten Seite und noch immer ist nicht mit Sicherheit zu sagen, ob es sich um ein Dorf, einen Friedhof oder beides zugleich handelt. Eine Ambivalenz, die kennzeichnend für dieses Comic ist und auch durch die Dunkelheit auf dieser Doppelseite deutlich wird. Denn das Schwarz der Nacht scheint sich nun endgültig herabgesenkt zu haben, könnte zugleich aber auch anders gedeutet werden. Denn die große schwarze Fläche, die sich über beide Seiten erstreckt, könnte ebenso als jener Berg gesehen werden, den der Fremde zuvor bestiegen hat und von dem aus er auf das Dorf hinabblickt. Außerdem sieht es sogar so aus, als würde der Fremde selbst diese Dunkelheit erzeugen und das Dorf und seine Bewohner darin einhüllen. Auf diese Weise betrachtet dominiert sein riesiger Körper den Raum und scheint mit dem

[323] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 144-145.

Schwarz des *gutters* zu verschmelzen. Eine ähnliche Darstellung erwartet uns am Ende des Comics, die zurück an diese Stelle verweist.

Der *gutter* ist in Mahlers Comic etwas Besonderes, denn er erscheint lediglich zwischen Doppelseiten, wie in diesem Beispiel, oder als Frame um die Panels herum. Im gesamten Comic gibt es eine durchgängige Seitengestaltung mit nur einem Panel pro Seite oder mit seitenfüllenden Splash-Pages. Auf die Wirkung, die diese Gestaltung auf uns Leser_innen hat, werde ich nach ein paar weiteren Beispielen eingehen. Zunächst sei festgehalten, dass die Form des *gutters* in diesem Comic ebenso wandelbar ist wie die des Fremden selbst. Hier begegnet er uns einmal überlegen und bedrohlich wirkend, sein Körper scheint den *gutter* zu überwinden und auf die nächste Seite überzugreifen. Im nächsten Panel dagegen wiederholt er sich in scheinbar menschlicher Größe und macht sich auf den Weg in das Dorf. Sein Erscheinungsbild ist, ebenso wie das seiner Umgebung, flächig gestaltet und sparsam an Details. Es handelt sich demnach um einen sehr stilisierten, durchaus cartoonhaften Zeichenstil mit Tendenz zum Abstrakten, mit dem Mahler in diesem Comic arbeitet. So sind die petrolfarbenen Wolken beispielsweise zugleich als Pinselstriche erkennbar, der Hintergrund ist, bis auf die angedeutete Horizontlinie, weiß. Jegliche Perspektivkonstruktion wird ausgespart, stattdessen verraten die Beziehungen zwischen den Körpern etwas über die räumlichen Verhältnisse. Dass geometrische Formen ebenfalls keine Rolle spielen und die Architektur hier sehr organisch wirkt, lässt sich beispielsweise auch an der Form der Konditorei erkennen.

Der Fremde wird uns in diesem Panel als Mann vorgestellt, seine übergroße Nase könnte dabei als phallischer Ausdruck dessen gesehen werden. Ebenso könnte es sich allerdings um eine „antisemitische Projektion [handeln, die sich des Stereotyps bedient] Juden hätten eine große, gebogene Nase“[324], wie Frahm in Bezug auf die Darstellung der „jüdischen Nase“ festhält. In Mahlers Comic verstärkt sich diese Annahme durch die zunehmende Angst und Bedrückung, die sich durch die Anwesenheit des Fremden unter den Dorfbewohner_innen ausbreitet. Betrachtet man den Comic auf diese Weise, so wird allerdings klar, dass es sich hier nicht um antisemitische Darstellungen, sondern um Parodie handelt. Wenn die große Nase also eine Anspielung auf eine jüdische Identität sein sollte, so lediglich, um diese zugleich als Maske zu parodieren und mit ihr auch das Verhalten der Dorfbewohner_innen. Denn einerseits begegnet uns der Fremde nicht nur in jener Maske, die wir in diesem Panel sehen, sondern auch als sportlicher Mann oder als „hübsches

[324] O. Frahm: Die Sprache des Comics. S. 274.

Mädl“[325]. Das deutet einerseits auf die mit Butler ausführlich besprochene Künstlichkeit von Körper und Geschlechtsidentität hin. Andererseits wird in diesem Kontext aber auch deutlich, wie Subjekte an sich konstituiert werden. Im Comic wird die Parodie sowohl durch die unterschiedlichen Masken des Fremden als auch durch die Gestaltung der anderen Figuren deutlich. Denn auch diese werden mit großen Nasen dargestellt und immer wieder aufs Neue wiederholt. Was Frahm für *Tim und Struppi* feststellt, trifft auch auf *Der fremde!* zu, denn: „Bei genauer Betrachtung wäre es also die Projektion der Leser, daraus ein jüdisches Merkmal abzuleiten – das Material des Comics selbst zerstreut diese Projektion mit seinen Mitteln.“[326] Hier sehen wir also wie viel Mitarbeit Comics uns Rezipient_innen abverlangen und welch wichtige Rolle unser Weltwissen in der Auseinandersetzung und Interpretation spielt. Was sich durch dieses Beispiel außerdem deutlich zeigt, ist, dass rassistische ebenso wie sexistische Darstellungen im Comic nicht nur unreflektiert wiedergegeben, sondern eben auch kritisch dargestellt und parodiert werden können.

Anhand der nächsten beiden Panels werde ich auf die Wandelbarkeit des Comic-Körpers und auf dessen Materialität eingehen. Der entgrenzte Körper wird dabei ebenso eine Rolle spielen, wie die labile Geschlechtsidentität des Fremden sowie die stereotypen Figurendarstellungen. Außerdem werde ich die Frage nach der Fokalisierung behandeln.

Abbildung 28, S. 15.



Abbildung 29, S. 19.



Das Merkmal des Comic-Körpers sich von Panel zu Panel, von Seite zu Seite immer wieder neu konstituieren zu müssen, wird in *Der fremde!* deutlich hervorgehoben. Der Comic-Körper und seine spezifischen Eigenschaften werden durch die Masken des Vampirs und des Gestaltwandlers sichtbar gemacht.

[325] N. Mahler: Der Fremde! S. 19.

[326] Ebd., S. 274.

Doch nicht nur die Tatsache, dass wir es beim Fremden mit einem Vampir zu tun haben, ist der Grund für dessen wandelbares Körper-Zeichen, sondern auch dessen Materialität als Comic-Körper selbst. Mit dieser Sichtbarmachung der Materialität spielt Mahler im gesamten Comic. So sehen wir im Beispiel oben den Fremden einmal als großen, sportlichen Mann, der fast den gesamten Raum mit seinem Körper einnimmt und die beiden Frauen-Figuren an den Rand des Panels drückt. Beinahe ehrfürchtig und ängstlich blickt das Stubenmädchen (rechts im Bild) zu ihm auf, während die Hand des Fremden, die beinahe so groß ist wie ihr Oberkörper, nach ihr zu greifen scheint. Die Figur auf der linken Seite des Panels ist die Trafikantin, beide Frauen wurden auf den Seiten zuvor bereits vorgestellt. Dass es sich um Frauen-Figuren handelt, könnte man aber auch an ihren Kleidern und Frisuren erkennen. Dies sind ganz allgemein jene Merkmale, durch die man die Figuren in *Der Fremde!* wiederkennen kann. Wobei sich dies aufgrund der flächigen und abstrakten Malweise, teilweise als Herausforderung herausstellt. Die Wiedererkennung der Figuren wird durch die Tatsache, dass die Figuren keine Gesichter im eigentlichen Sinn haben, zusätzlich erschwert. Das verleiht ihnen ein anonymes, maskenhaftes Aussehen. Man kann sich dadurch nie ganz sicher sein, ob man es bei einer wiederholten Figur tatsächlich auch mit derselben Figur zu tun hat. Und wie wir bereits wissen, ist dies ohnehin nie der Fall. Diese klischeehafte Darstellung, die Maske des großen starken Mannes, der lässig an der Bar lehnt, die Frauen räumlich dominiert und dessen Macht auf dieser Seite auch sehr bildlich dargestellt wird, ist ein Beispiel für die Bedeutungsperspektive. Betrachtet man diese Seite isoliert, so könnte man meinen, hier würden stereotype Geschlechterrollen reproduziert. Dadurch aber, dass der Fremde ein paar Seiten weiter plötzlich selbst seine Maske und damit seine Geschlechtsidentität wechselt, parodieren diese Darstellungen gezielt jene stereotypen Verhältnisse. Die labile Geschlechtsidentität des Fremden lässt sich somit als Kritik an gängigen Geschlechtskonstruktionen lesen und macht auf deren Künstlichkeit aufmerksam.

Ein Hinweis auf die labile Identität des Fremden, die aber auch in anderen Figuren zu sehen ist, sind die unscharfen Körper-Grenzen. Der entgrenzte Körper, den ich, Elisabeth Klar folgend, bereits beschrieben habe, lässt sich in Mahlers Werk sehr gut beobachten. Wie am Beispiel des Fremden als weibliche Figur (Abbildung 29) zu sehen ist, sind die Körper-Grenzen zum Teil offen und der Raum scheint den Körper zu durchdringen. Das Körper-Zeichen des Fremden scheint auch auf dem Papier nicht gefestigt zu sein und weist somit zugleich auf seine Wandelbarkeit hin. Diese Gestaltungsweise trägt zur Verunsicherung über die Identität der Comic-Figuren bei. Hinweise zur eindeutigeren Identifikation liefert der Text, wie ebenfalls im Panel vom Fremden als Frau zu sehen

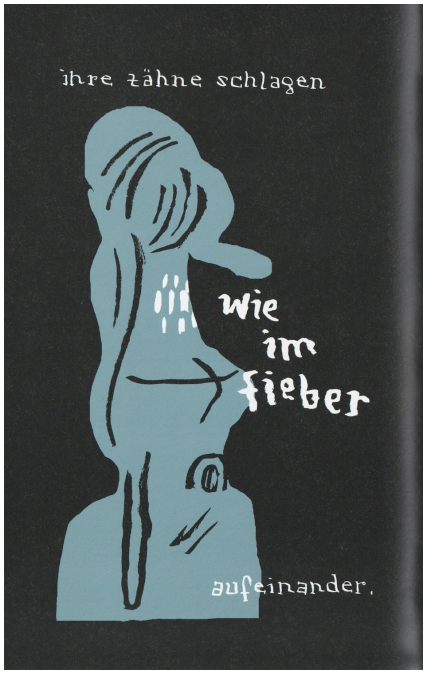
ist. Seine Form hat sich hier im Gegensatz zum sportlichen Mann also wieder stark verändert. Sie trägt nun ein langes Kleid, das an den Mantel des Fremden erinnert, hohe Stiefel und sie hat das Haar zu langen Zöpfen geflochten. In der Hand hält sie einen kleinen Sarg, ein Hinweis darauf, dass es sich tatsächlich um den Fremden oder die Fremde handeln könnte. Was davon nun zutrifft, ist, wie wir durch Butler, Frahm und Nietzsche wissen, ohnehin keine Identität, die wir durch unser Inneres nach Außen tragen, denn die Maske selbst ist diese Identität und damit nicht festgeschrieben. Auch deshalb kann der Fremde sein, was immer er möchte, sein Comic-Körper bringt dies zum Ausdruck und macht uns einmal mehr auf die Konstruktion von Körper und die Maske der Geschlechtsidentität aufmerksam.

Die Gestaltung der Seite in Abbildung 29 vermittelt wieder den Eindruck, in einen Raum hinein zu blicken und zwar durch eine geöffnete Tür. In diesem Zusammenhang können wir uns auch fragen, wer hier blickt und wahrnimmt, wodurch die Frage nach der Fokalisierung aufkommt. Meiner Meinung nach wird uns in diesem Comic kein geschlechtsspezifischer Blick nahegelegt. Man hat weder den Eindruck, die Geschichte aus Sicht einer männlichen, noch einer weiblichen Erzählinstanz, noch von einer der Figuren selbst zu erfahren. Vielmehr bekommt man als Leser_in den Eindruck, sich im Off zu befinden, in diesem unendlichen schwarzen Raum, den Mahler durch die ästhetische Gestaltung der Seiten entwirft. Der *gutter*, in vielen Comics das Weiß des Papiers, ist hier schwarz und man möchte fast meinen, dass, sobald man den Comic schließe, jede Seite ebenfalls schwarz werde. Öffnet man den Comic wieder, so scheint es, als würde ein Spotlight auf die Seiten gerichtet, als dürfe man einen Blick auf eine mysteriöse Geschichte werfen, die nur im Augenblick des Lesens existiert und mit dem Umblättern der Seiten wieder in der Dunkelheit verschwindet. Wir als Leser_innen befinden uns in dieser Dunkelheit des Offs und blicken als sehende Subjekte auf die Erzählung. Das es sich hier um ein narratives Comic handelt, wird im Lektüreprozess offensichtlich. Auch wenn die einzelnen Seiten häufig von Gegenstand zu Gegenstand oder von Szene zu Szene springen, so lässt sich doch ein Sinnzusammenhang erkennen. Mahler fordert ganz klar die Mitarbeit der Rezipient_innen, um narrative Strukturen herauszufiltern. Er spielt nicht nur in Bezug auf Comic-Körper und Raum mit fragmentarischer Gestaltung, sondern ebenso auf narrativer Ebene. Er nutzt die Möglichkeiten des Comics aus, und macht diese auch für uns Leser_innen sichtbar. *Der fremde!* ist darum nicht nur eine schaurig-düstere Erzählung, sondern ebenso humorvoll und parodistisch.

Abbildung 30, S. 20. Abbildung 31, S. 13. Abbildung 32, S. 40.





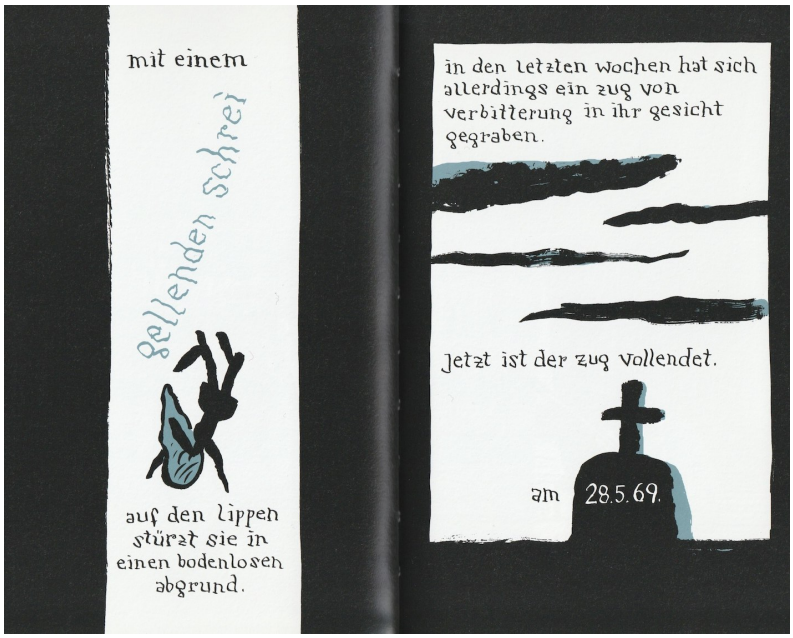


Hier einige Beispiele dafür, wie Nicolas Mahler die Zeichen des Comics nützt, um einerseits deren Materialität sichtbar zu machen und andererseits den Comic-Körper dem symbolischen, sprachlichen Zeichen anzunähern. Ganz im Sinne Frahms kann man auf diesen Seiten die Heterogenität und parodistische Materialität der Zeichen genießen. Mahlers Comic erinnert uns auch daran, dass die Unterscheidung von Signifikant-Signifikat sowie Discourse-Story dem Comic aufgrund der Komplexität seiner Zeichen nicht gerecht werden kann. Die Annäherung an das symbolische Zeichen wird in *Der fremde!* sehr deutlich, da hier Metaphern und auch Redewendungen figurativ umgesetzt werden. Diese Panels sind also ein Beweis dafür, wie Sprache über das Körper-Zeichen ausgetragen werden kann und Abbildung 32 weist zugleich darauf hin, wie auch Gender über den Körper verhandelt werden kann. So zeigt sich die namenlose Wirtstochter mit Attributen, die in unserer Gesellschaft als sehr weiblich wahrgenommen werden. Durch die Bezeichnung „Wirtstochter“ wird ihre Identität außerdem von der Existenz eines Mannes abhängig gemacht. In Verbindung mit ihrem langen Haar, den großen Brüsten und dem tief ausgeschnittenen Kleid repräsentiert sie demnach eine stereotype Frauenfigur. Erst wenn wir uns bewusst machen, dass all diese Dinge bloß Zuschreibungen sind, die wir auf die Körper projizieren, wird uns die Konstruktion solch stereotypischer Geschlechtsmerkmale und geschlechtsbezogener Bezeichnungen bewusst. Mahler parodiert in *Der fremde!* immer wieder die Vorstellung, dass das Zeichen etwas mit dem Bezeichneten zu tun haben solle, in dem er die Heterogenität und Materialität derselben zur Schau stellt. Zu sehen auch im Klappern der Zähne, die irgendwo am Hals der Figur sitzen, das

recht wörtlich ins Bild übertragen wird. Aufgrund dieser Darstellungsweisen, die sich durch den Comic ziehen und der Parodie der Zeichen mit Hilfe comic-spezifischer Mittel, würde ich die stereotype Darstellung der Wirtstochter erneut als Parodie bzw. Kritik an den gängigen Vorstellungen sehen. Der weitere Verlauf der Geschichte dieser Figur könnte ebenfalls ein Hinweis darauf sein. Die nächste Doppelseite zeigt uns, was mit der Wirtstochter passiert. Deutlich werden dabei erneut die eben besprochenen Aspekte des Comic-Körpers sowie eine Besonderheit des Frames.

Auf dieser Doppelseite sieht man noch einmal ganz deutlich, wie Mahler die Comic-Zeichen nutzt, um Metaphern zu verbildlichen und zugleich mit der Kombination von Text und Bild zu spielen. Links ist die Tochter des Wirts zu erkennen, deren Zähne zuvor wie im Fieber geklappert haben und die nun durch eine Falltür in einen bodenlosen Abgrund stürzt. Ihr Körper ist in dieser Wiederholung durch das lange Haar und das Kleid zwar wiederzuerkennen, weicht aber von den anderen Darstellungen ihrer Figur stark ab.

Abbildung 33, S. 42-43.



Kopf und Füße gleichen sich hier auf eigenartige Weise und wiederholen dadurch die riesige Nase des Fremden verdreifacht. Das Panel selbst passt sich dem Comic-Körper insofern an, als es sich oben und unten öffnet, um den Fall der Figur zu betonen, abgeschnitten wird es dabei von den Seitenrändern. Der Comic-Körper scheint endlos zu fallen, aus der Seite heraus und von oben wieder in die Seite hinein, innerhalb dieses schmalen weißen Streifens, der die Fallbewegung zusätzlich unterstreicht. Was wir hier sehen ist ein physikalischer Frame, der sich dem Comic-Körper anpasst, indem er sich zu einem schmalen Schacht formt und dadurch den Fall erst ermöglicht. Ebenso wie die Fallbewegung unendlich anzudauern scheint, scheint auch der gellende Schrei der Wirtstochter für immer in der Luft zu hängen. Wir können ihren Schrei fast hören und das, obwohl Mahler hier

auf den Einsatz eines onomatopoetischen Lauts verzichtet und den Schrei nur durch die Wörter und deren Form abbildet. Das Panel rechts davon hat wieder die für dieses Comic übliche Form angenommen und zeigt uns erneut ein Wortspiel, welches sich im Bild recht deutlich wiederholt. Der bodenlose Abgrund, in den die Wirtstochter vom Fremden getrieben wurde, endet also doch, unter dem Boden. Zumindest, sobald wir uns dazu entschließen, diese Seite zu lesen. So können wir sie einerseits endlos fallen oder aber immer wieder sterben lassen. Der Schrei selbst jedoch wiederholt sich auch auf den nächsten Seiten, scheint nicht mehr enden zu wollen und alle Dorfbewohner_innen sowie den Fremden selbst in Angst und Schrecken zu versetzen.

Die Bäckerin, gut erkennbar an der Brezel, die ihren Kopf ziert, konnte sich dem Drängen des Fremden nicht widersetzen, wurde von ihm gebissen und ist nun selbst ein Vampir. Die Splash-Page, die die Bäckerin ihren eigenen Ehemann beißend zeigt (Abbildung 35), bildet den gleichen Zeitpunkt ab, wie jene Seite vom Haus und dem gellenden Schrei (Abbildung 34). Der gleiche Zeitpunkt wird also zweimal ganz unterschiedlich dargestellt. Einmal blickt man von außen auf ein Haus, weiß aber nicht was darin passiert.

Abbildung 34, S. 49.



Abbildung 35, S. 52-53.



Ist es der Schrei der Wirtstochter vor deren Tod, jener des Bäckers oder doch der einer anderen Figur? Dieser Schrei ist kennzeichnend für die Wiederholung im Comic, aber bei weitem nicht das einzige Element dieser Art, das uns in *Der fremde!* begegnet. So erkennen wir in der Bäckerin plötzlich den Fremden wieder, in Form der Eckzähne und der großen Hände, die vom Licht des

riesigen Mondes beleuchtet werden. Die Erzählung legt zwar nahe, dass es sich tatsächlich um die Bäckerin handelt und nicht um eine uns noch unbekannte Maske des Fremden, sicher sein können wir uns dessen aber nicht. Denn wie wir wissen, sind die Zeichen im Comic immer andere und Mahler nutzt diesen Umstand, um das schaurige Element der Geschichte zu verstärken. Unheimlich ist die Stimmung, die in diesem Comic erzeugt wird, so unheimlich, dass sich sogar der Fremde hinters Steuer seines Sarges setzt und flieht.

Doch wo will der Fremde hin? Statt rechts aus dem Bild und aus der Geschichte hinaus, fährt er direkt in sie hinein? Die Dunkelheit, in die er fährt, nimmt immer mehr Raum in den Panels ein und droht diese erneut zu verschlucken. Die Menschen atmen wohl zu früh erleichtert auf, denn auch wenn es scheint, als wäre der Fremde niemals da gewesen, so war er es in Wahrheit immer. Darum kann er den Comic auch nicht verlassen, sondern muss nach links fahren, zum Anfang der Geschichte zurück. Dort angekommen wird sich alles wiederholen, immer und immer wieder. Diese letzte Seite verweist auf den Beginn der Erzählung und auf die Darstellung auf Seite vier (Abbildung 27). Es scheint sich um die gleiche Seite zu handeln, lediglich der Bildausschnitt scheint verkleinert.

Abbildung 36, S. 54-55.



Abbildung 37, S. 56.



Das Dunkel der Nacht hat sich nun auf das Dorf, auf den Friedhof, auf die ambivalenten Zeichen dieses Comics heruntergesenkt. Es könnte sein, dass der Fremde die ganze Zeit über nur eine verbildlichte Metapher für ein befremdliches Gefühl war, dass sich wie die Dunkelheit über die

Bewohner_innen gelegt hat und allgegenwärtig scheint. Das Fremde ist nie wirklich da, ist zugleich aber auch nie verschwunden, wenn es sich als reine Konstruktion herausstellt, verbildlicht durch die labile (Geschlechts-)Identität und die vielen Masken des Fremden.

Das Geheimnis das hinter den Masken und hinter dieser Geschichte steckt, entsteht erst durch deren Wiederholung. Einen Anfang gibt es nicht, kein Original. „der regen beginnt ohne vorwarnung.“[327]



Abbildung 38, S. 32-33.

5 *Berenice*

Die Erzählung *Berenice* stammt ursprünglich vom amerikanischen Autor Edgar Allan Poe, der für seine Schauergeschichten bekannt ist. Veröffentlicht wurde sein Werk erstmals 1835.[328] Lukas Jüliger nahm sich dessen Erzählung für *Die Unheimlichen* an und machte daraus seine ganz eigene Version in Comic-Form. Jüliger, geboren 1988, ist ein deutscher Comic-Künstler und vor allem durch sein Debüt-Werk *Vakuum*[329] bekannt, das nach der Erstveröffentlichung 2012 sehr gute Kritiken bekam.[330] Nach *Vakuum* und *Berenice* darf man gespannt sein, womit uns Lukas Jüliger in Zukunft noch überraschen wird. Fürs erste aber lasst uns herausfinden, welche Überraschungen er in *Berenice* für uns bereithält.

---

[327] N. Mahler: Der fremde! S. 34.

[328] Poe, Edgar Allan: https://poestories.com/read/berenice (18.11.2019)

[329] Jüliger, Lukas: VAKUUM, Berlin: Reprodukt 2012.

[330] Jüliger, Lukas: https://cargocollective.com/lukasjueliger/VAKUUM (18.11.2019)

5.1 Inhalt

Im Falle von *Berenice* scheint mir eine etwas ausführlichere Inhaltsangabe sinnvoll für das bessere Verständnis des Comics. Denn es handelt sich sowohl inhaltlich als auch narrativ und ästhetisch um ein sehr komplexes Werk. Der ausführliche Inhalt soll eine Basis für die Interpretation bieten und dabei helfen, die analysierten Panels und Seiten besser zu verstehen.

Mit *Berenice* entführt uns Lukas Jüliger in eine Welt, die aktueller nicht sein könnte, in eine digitale Welt der Popkultur und des Internets, die für manche Menschen das einzige Fenster zur Außenwelt darstellt. So auch für eine der beiden Hauptfiguren der Erzählung, einem namenlos und gesichtslos bleibenden Jungen, dessen Körper ihn im Stich lässt und ihn dazu zwingt, das Leben in seinem Zimmer zu verbringen, allein. Allein und einsam ist er, obwohl er mit seinem Vater zusammenlebt. Was mit seiner Mutter passiert ist, wird nur angedeutet und doch scheint damit sein Leid zu beginnen. Der Protagonist zeigt alle Symptome einer bislang nicht offiziell anerkannten, psychischen Erkrankung namens Hikikomori. Vor allem in Japan scheint diese Krankheit, bei der sich Menschen isolieren, ihre Räume nicht mehr verlassen können und ihre sozialen Kontakte auf ein Minimum beschränken, häufig aufzutreten.[331] Und tatsächlich erschafft Jüliger in *Berenice* einen Raum, in dem die japanische Popkultur durch die Obsession für Animes, Mangas, Camgirls und Cosplay sehr präsent ist. Eines dieser Camgirls ist etwas ganz Besonderes für viele Menschen, vor allem für die Männer, die ihr jeden Abend zusehen und auch für den namenlosen Jungen. Denn in ihr erkennt er jenes Mädchen wieder, mit dem er seinen ersten Kuss erlebt hat, Hatsune Miku, die damals noch ein „ganz normales Mädchen“[332] war. Das schönste Mädchen, das er kannte, mit einer Zahnlücke, hinter der er die Unendlichkeit erblicken konnte. Ihre Familien waren befreundet, wohnten im selben Haus und machten gemeinsam Urlaub. Die beiden waren Freunde und eines Abends küssten sie sich im Wald, romantisch, der perfekte Augenblick. Danach war alles verschwommen und dann wurde alles anders. Der Junge und sein Vater zogen auf die andere Seite des Parks, die Krankheit begann ihn zu zerstören und sein Leben zu bestimmen. Er konnte das Haus nicht mehr verlassen, die Schule nicht mehr besuchen, wurde für seine Umgebung unsichtbar. Er war einsam und doch bekam er alles, was er brauchte und mochte, sein liebstes Essen, seine liebsten Serien und Videospiele. Seine Sammelfiguren weiblicher Popikonen waren ihm die liebste

[331] Hikikomori: https://lexikon.stangl.eu/18161/hikikomori/ (21.11.2019)

[332] L. Jüliger: Berenice. S. 6.

Gesellschaft. „In PVC gegossene Perfektion. Gemeinsam wuchsen wir auf.“[333] Bei diesen weiblichen Popikonen handelt es sich ausschließlich um fiktive Charaktere, die manche von uns vielleicht auch aus Videospielen, Mangas, Animes oder, wie im Fall von Hatsune Miku, als virtuellen Popstar kennen. Sie sind eines der Merkmale, die den Comic sehr real wirken lassen, man hat das Gefühl, hier werde eine Geschichte erzählt, die täglich passieren könnte. Diese Popikonen leisten also nicht nur dem namenlosen Jungen Gesellschaft, sondern auch unzähligen Menschen unserer Welt. Vermutlich teilen diese Menschen auch den Wunsch des Jungen und wollen die Ikonen zum Leben erwecken. „Bald versuchte ich alles, sie zu mir zu holen, sie irgendwie real zu machen. […] Dann entdeckte ich Camgirls.“[334] Und damit trat das Mädchen von früher wieder in sein Leben, sie war nun eines dieser Camgirls, sie war *das* Camgirl und sie veränderte alles. Sie war das Mädchen das all die fiktiven Charaktere zum Leben erweckte, durch Cosplay. Zugleich war sie aber auch das Mädchen, das er einst küsste. Der Namenlose spürte plötzlich wieder Leben in sich, eine innere Unruhe, die ihn sogar dazu brachte, das Haus wieder regelmäßig zu verlassen. So ging er ein ganzes Jahr lang, jede Nacht, bevor sie online kam, spazieren und erkundete alles, was er zuvor immer nur durch sein Fenster sehen konnte, den Park, das Gewächshaus und den Süßigkeitenautomat. Ein Stück zurückgewonnener Freiheit. Mit ihr zu sprechen, ihr zu schreiben oder ihr Merchandise zu kaufen, traute er sich nie. Stattdessen sah und hörte er ihr einfach nur zu, Nacht für Nacht. Seine Krankheit und sein Leben schien er mit der Hilfe des Mädchens wieder in den Griff zu bekommen und das, obwohl sie offensichtlich auch mit sich selbst zu kämpfen hatte. Immerhin war das erste, was der Namenlose von ihr sah, ein Video, in dem sie von Krämpfen geschüttelt zu sterben schien. Aber sie lebte, sie streamte, sie lächelte ohne jemals ihre Zähne zu zeigen und sie hatte ihre Follower in den Bann gezogen. Sie begann mit voller Maskerade, kostümiert von oben bis unten und wusste genau, wie sie sich vor der Kamera verkaufen musste, um Tips zu bekommen. Doch mit der Zeit legte sie immer mehr von ihrer Maske ab und ließ mehr von sich selbst sehen. Das war auch der Grund für ihre Beliebtheit, der Blick hinter die Masken. „Mal war sie Miku. Mal Hotaru. Mal Tobisawa Misaki. Aber immer genug sie selbst.“[335] Doch sie selbst hatte Probleme, eine dunkle Seite, die sie nicht bezwingen konnte und eines Tages kam sie nicht mehr online. Ihre Anhänger wurden unruhig und die verschiedensten Gerüchte tauchten auf. Sie hätte nur das Geld gebraucht, sie wäre tot. Je länger sie nicht streamte, desto schwerer fiel es dem Jungen, das Haus zu verlassen. Als mehrere Tage vergangen waren, beschloss der Namenlose

[333] L. Jüliger: Berenice. S. 17.

[334] Ebd., S. 18.

[335] Ebd., S. 23.

die Route seines Spaziergangs zu ändern, um an ihrem Haus vorbeizukommen. Das hatte er bislang, aus Angst ihr zu begegnen, nicht getan, denn dazu fühlte er sich noch nicht bereit. Je länger er sie nicht sehen konnte, desto schwerer fielen ihm seine Spaziergänge, desto schwerer fiel im alles, seine Hoffnung hatte sie mit sich genommen. Nach Wochen ohne Lebenszeichen beschloss er ein aller letztes Mal nach Draußen zu gehen, in den Park, ins Gewächshaus, zum Süßigkeitenautomat und er holte sich einen letzten Schokoriegel. Als er sich umdrehte, stand sie vor ihm. Sie war so schön wie damals und sie wusste genau, wer vor ihr stand. Sie nahm ihm den Schokoriegel aus der Hand und steckte ihn in den Mund, ihre Zahnlücke war verschwunden und mit ihr der Blick in die Unendlichkeit ihrer Seele. Sie kaute und starrte ihn an, gab ihm das Papier zurück und ging, ohne ein Wort zu sagen. Der Namenlose war wie erstarrt, schwitzte und wusste nicht, ob er ihr folgen sollte. Er tat es nicht. „Als ich zuhause ankam, war sie online. Sie postete einen Link zu einem privaten Livestream und ging wieder offline.“[336] Zu sehen waren das Mädchen und ein Strick. Sie bedankte sich bei ihren Zusehern und Bewunderern, sie hatte nun keine Angst mehr. Der Stream wurde unterbrochen. „Überall auf der Welt brachen Herzen.“[337] Der Namenlose rannte nach draußen, zum Haus des Mädchens, das er liebte und fand sie schließlich in ihrem Raum. Leblos hing sie von der Decke. Danach war alles wieder verschwommen, wie nach ihrem ersten Kuss und alles was ihm geblieben war, war ihr perfektes Lächeln, das er wortwörtlich in den Händen hielt.

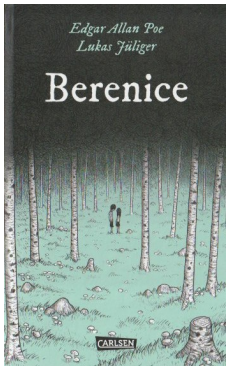
Jüligers Comic ist ein komplexes Werk, geprägt von der Ambivalenz der Zeichen, von Wiederholung und Mehrdeutigkeit. Das führt dazu, dass sich die gesamte Erzählung anders interpretieren ließe, als es der eben angeführte Inhalt nahelegt. Was sich dadurch ändert, werden wir uns am Ende der Analyse und mit den letzten Seiten des Comics ansehen. Der Gender-Fokus wird in *Berenice* vor allem durch die fragmentierten Comic-Körper und Raumdarstellungen deutlich, die als Kritik an festgeschriebenen (Geschlechts-)Identitäten gedeutet werden können. Außerdem weisen die fehlenden Namen und Gesichter der Figuren auf die Konstruktion des Körper-Konzepts hin. Wie wir sehen werden, ist es in diesem Comic nicht möglich Form und Inhalt voneinander zu trennen, weshalb der narratologische Aspekt auch in der Analyse eine wesentliche Rolle spielen wird.

[336] L. Jüliger: Berenice. S. 51.

[337] Ebd., S. 52.

5.2 Analyse

Abbildung 39, Cover.



Auch in *Berenice* ist der Titel das erste Zeichen, das uns begegnet und wiederum handelt es sich um ein ambivalentes Zeichen. Aufgrund der notwendigen Kenntnis des sprachlichen Codes ist der Titel ein symbolisches Zeichen. Durch seine Position am Beginn ist es als ikonisch-diagrammatisches Zeichen zu sehen und der Verweis auf die Narration macht es zugleich zum indexikalischen Zeichen.

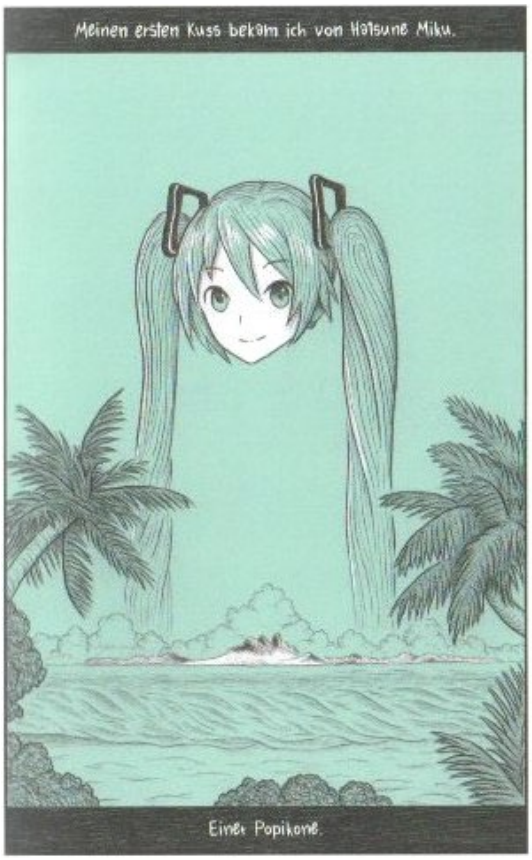
Der Titel wurde auch in diesem Comic vom Originaltext übernommen. Interessant ist, dass wir es hier mit einem weiblichen Namen zu tun haben, der im Comic selbst allerdings nie erwähnt wird. Obwohl Jüliger durch den Titel also bereits ein Name zur Verfügung steht, bleiben seine beiden Hauptfiguren namenlos. Ich würde sagen, dass der Titel damit eines der wenigen Elemente ist, die Jüliger aus Poes Text übernommen hat. Weitere Elemente sind die psychische Erkrankung sowie das Element der Zähne. Möglicherweise ist der Titel darüber hinaus aber auch als Verweis auf die Erzählung zu sehen und hebt die Bedeutsamkeit des Mädchens für diese hervor.

Beginnen möchte ich die eigentliche Analyse nun wiederum mit der ersten Seite des Comics, anhand derer ich zunächst einige stilistische Besonderheiten wie die Farbgestaltung und die Schrift-Bild-Interdependenz besprechen möchte. Im Anschluss daran wird es um die Auswirkungen gehen, die der Erfahrungshorizont der Rezipient_innen auf die Interpretation dieses Comics hat. Außerdem werden Vermutungen darüber angestellt, warum die Protagonist_innen keine Namen und keine Gesichter haben.

Auf der folgenden Seite sehen wir ein Panel, das durch geometrisch exakte, scharfe Ränder begrenzt wird. Links und rechts als sehr dünne Linie, oben und unten dagegen der Schrift angepasst. Die Schrift ist durchgehend in diesen Textblöcken zu finden, die je nach Platzbedarf auch in ihrer Größe variieren. Die Struktur des Hintergrunds in den Textblöcken ist ein auffälliges, wiederkehrendes Merkmal. Sie wiederholt sich in zahlreichen Panels in Form von Hintergründen, Schatten oder Dunkelheit. Die Schrift selbst wirkt sehr weich und regelmäßig und ist im gesamten Comic in Weiß gehalten. Weiß, Schwarz und Grün sind die drei Hauptfarben, für die sich Lukas

Jüliger in *Berenice* entschieden hat. Die Farbgestaltung erinnert ein wenig an alte Videospiele, denkt man beispielsweise an den ersten Game-boy[338] zurück.

Abbildung 40, S. 5.



Die Farben erwecken dadurch den Eindruck, wir würden in gewisser Weise einen Bildschirm betrachten, was die Präsenz der digitalen Welt, die im Comic auch inhaltlich behandelt wird, noch verstärkt. Der Zeichenstil reicht von realistisch bist cartoonhaft und besticht durch die feinen Linien, vermutlich wurde mit Bleistift gearbeitet, und die zum Teil sehr detaillierte Gestaltung. Innerhalb der Bilder kommt Schrift lediglich als Markenname oder auf Computerbildschirmen vor. Onomatopoetische Laute oder gar Sprechblasen gibt es nicht, das haben *Berenice* und *Der fremde!* gemeinsam. Dieser Umstand zeigt, dass man trotz des Fehlens wesentlicher oder gängiger Merkmale wie Sprechblasen oder der Abfolge mehrerer Panels auf einer Seite dennoch von Comics sprechen kann. Sowohl *Berenice* als auch *Der fremde!* beweisen aufgrund ihrer ästhetischen Gestaltung und Form die unglaubliche Vielfalt, die die Comic-Welt zu bieten hat. Sie entsprechen nicht dem klassischen Erscheinungsbild des Comics, sind meiner Meinung nach aber dennoch als solche zu bezeichnen.

„Meinen ersten Kuss bekam ich von Hatsune Miku. Einer Popikone.“[339], heißt es auf der ersten Seite, auf der uns gleich mehrere Dinge bewusst werden. Erstens, wir erfahren die Geschichte aus Sicht einer der Comic-Figuren, zumindest über die sprachliche Ebene. Denn aus den Worten nehmen wir im Laufe der Erzählung ganz deutlich den namenlosen Jungen wahr. Zweitens, das schwebende Körper-Zeichen im Raum, in diesem Fall ein Kopf, der uns als fragmentiertes Zeichen begegnet. Diese schwebende Darstellung wiederholt sich im Comic immer wieder. Es gibt ganze Seiten mit schwebenden Zeichen, die den Eindruck vermitteln, sie hätten den Bezug zum Boden der

[338] Die Bezeichnung „Game-boy“ sowie die Auswirkungen von geschlechtsspezifischem Spielzeug können im Rahmen dieser Arbeit nicht diskutiert werden.

[339] L. jüliger: Berenice. S. 5.

Realität verloren, worauf ich später noch zurückkommen werde. Der Kopf, der hier also über dem Meer zu schweben scheint wie eine Illusion oder Wahnvorstellung, ist jener von Hatsune Miku, der Popikone. Dieser Name markiert einen von vielen Momenten in Jüligers Comic, der mehr als eine Interpretation zulässt. Durch ihn spalten sich die Rezipient_innen in zwei Gruppen, in jene, die Hatsune Miku als fiktiven Charakter auch aus dem realen Leben kennen und in jene, die sie für eine fiktive Figur aus der Welt dieses Comics halten. Dadurch ergeben sich zwangsläufig auch unterschiedliche Lesarten und Interpretationen. Da ich bereits verraten habe, was es mit den Popikonen in *Berenice* auf sich hat, bleibt uns eine Lesart ohne dieses Wissen für immer verborgen. Jüliger selbst erwähnt ausschließlich die Namen der verschiedenen Charaktere, verweist aber nicht auf deren Herkunft und macht die Interpretation dadurch bewusst vom Erfahrungshorizont der Rezipient_innen abhängig. Das Wissen um die Herkunft der Popikonen macht den Comic jedenfalls auf eine beängstigende Weise real und regt uns auf eine besondere Art zum Nachdenken an.

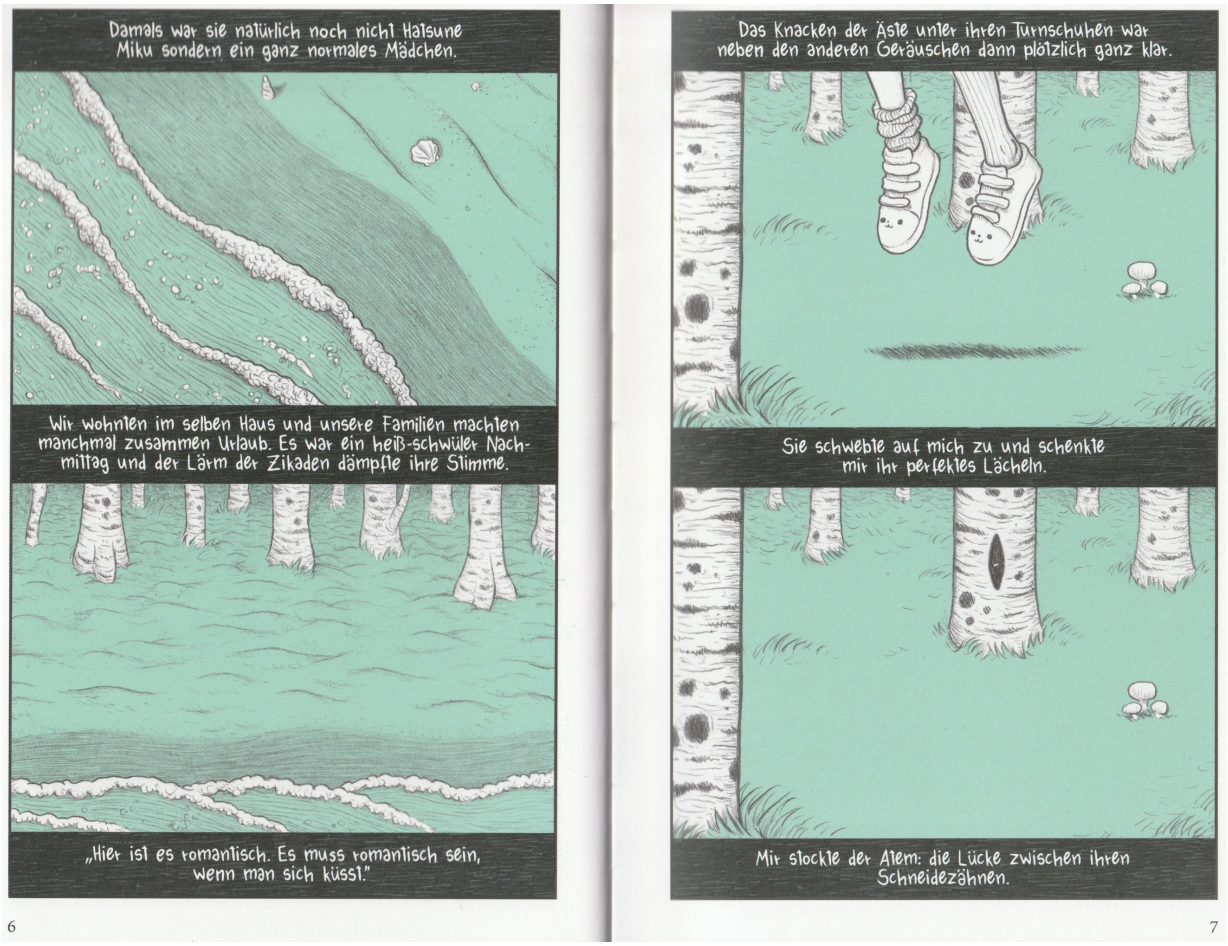
Drittens, der Kopf und das Gesicht das wir hier sehen, bilden die Popikone Hatsune Miku ab, nicht das Mädchens, von dem der Namenlose seinen ersten Kuss bekam. Das Mädchen selbst wird mit verschiedenen Namen bezeichnet, nie jedoch mit ihrem eigenen und auch ihr Gesicht ist nie zu sehen. Somit haben wir es in *Berenice* mit zwei Figuren ohne Namen und ohne Gesichter zu tun, denn das des Jungen bleibt uns ebenfalls verborgen. Darüber, warum sich Jüliger für diese Darstellungsweise entschieden hat, kann ich nur Vermutungen anstellen. So könnte es beispielsweise als ein Hinweis auf die Anonymität, die uns die digitale Welt vorspielt und hinter der sich viele Menschen verstecken, zu deuten sein. Der Bildschirm kann dabei mit einer Maske verglichen werden, die zwei Seiten voneinander trennt und zugleich auch verbindet. Die Abwesenheit von Namen und Gesichtern könnte auch auf den Identitätsverlust der Hauptfiguren verweisen. Die Figuren scheinen verloren in dieser Welt, die geprägt ist von gesellschaftlichen Zwängen und psychischer Erkrankung. Sie repräsentieren dadurch, in einem sehr wörtlichen Sinn, die leere Hülle des Comic-Körpers und erinnern uns einmal mehr an den performativen Akt, durch den Körper-Konzept und Geschlechtsidentität in permanenter Wiederholung konstruiert werden. Die namen- und gesichtslosen Körper in *Berenice* weisen außerdem darauf hin, dass Subjekte erst durch die lebendigen Masken selbst hervorgebracht werden. Alles, was wir über Subjekte aussagen, seien es deren Namen, deren Aussehen, deren Geschlechter, entsteht und besteht nur aufgrund ständiger Wiederholung. Demnach wirkt das wiederholte Fehlen ebendieser Attribute ganz besonders verstörend und unheimlich auf uns Leser_innen. Denn es scheint, als würden uns die beiden Namenlosen hinter ihre Masken blicken lassen und was wir dort auf den ersten Blick zu

sehen glauben, ist Nichts. Kein Original, keine Identität, kein Geschlecht. Haben diese Figuren alle Masken abgenommen, scheint nichts übrig zu bleiben, sie schweben verloren durch den Raum, woran so viele der Körper-Zeichen in *Berenice* erinnern. Hinzu kommt, das durch das Wegfallen der Gesichter die Emotionen und das Gefühlsleben der Figuren verstärkt über Körper und Raum, sowie deren Beziehung zueinander ausgetragen werden müssen. Da wir erkannt haben, dass es sich in *Berenice* um Masken handelt, um ein Äußeres, das wir wahrnehmen, so gehen wir nun auch von etwas aus, das hinter den Masken liegen muss. Die Körper-Zeichen begegnen uns als gesichtlose, leere Masken, hinter denen wir eine Wahrheit vermuten, die sich uns möglicherweise im Laufe der Geschichte offenbaren wird. Und selbst wenn wir das Dahinter nicht erfassen können, so haben wir zumindest die Paradoxie der Masken entdeckt, durch die die Comic-Körper mit unserer Hilfe zum Leben erwachen.

Da wir die Gesichter der beiden Figuren im gesamten Comic also nicht sehen können, wirkt der Kontrast zur ersten Seite, auf der dieser große Kopf mit Gesicht aber ohne Körper zu sehen ist, noch stärker. Hatsune Mikus lange Zöpfe und die eckigen Haarklammern sind ihre Erkennungszeichen, durch die wir sie in den späteren Panels als Maske des Mädchens wieder identifizieren können. Weiters dominiert dieser fragmentierte Körper den Raum des Panels und fokussiert unseren Blick auf sich. Wenn wir uns aber den umgebenden Raum ansehen, so verweist dieser bereits auf die nachfolgende Erzählung. Zu sehen sind Palmen und Bäume im Vordergrund, das Meer und eine Insel im Hintergrund. Durch diese Anordnung entsteht eine Tiefenwirkung, die sich auch im dreidimensional gestalteten Kopf zeigt. Die Umgebung, die uns hier vorgestellt wird, verweist, so denken wir zumindest am Beginn des Comics, auf die gemeinsamen Urlaube der beiden Familien und auf den perfekten Moment des Kusses. Eine andere Interpretation erschließt sich erst mit den letzten Seiten des Comics, die eine Wiederholung der Lektüre geradezu herausfordern.

Anhand der folgenden Doppelseite werde ich auf die Fokalisierung und damit auf die Distanziertheit des Blicks zu sprechen kommen. Außerdem werde ich mich mit den Grenzen sowie den Körper- und Raumfragmenten auseinandersetzen und auf deren engen Zusammenhang mit der Narration eingehen. Abschließend sollen die Induktionsleistung, die uns Rezipient_innen in *Berenice* abverlangt wird und der Panel-Übergang besprochen werden.

Abbildung 41, S. 6-7.



In diesem Beispiel sehen wir nun zum ersten Mal die Panel-Folge dieses Comics. Die Panels sind untereinander angeordnet, getrennt durch die Textblöcke, die zu einem großen Teil die Geschichte vorantreiben. Die Textblöcke wirken dabei einerseits wie der *gutter*, der die Bilder radikal eingrenzt sowie Raum und Körper fragmentiert, andererseits wie das Off, der Raum von dem aus der Namenlose erzählt. Wer hier erzählt, scheint relativ klar zu sein, schwieriger wird es allerdings, wenn wir uns dem Blick und damit der Fokalisierung widmen, denn diese ist in *Berenice* nicht eindeutig zuzuordnen. Teilweise scheinen die Panels die Erinnerungen oder Fantasien des Jungen abzubilden und wir selbst dabei dem Blick einer implizierten Beobachter_in zu folgen. Häufiger jedoch ist unser realer Blick vom implizierten gelöst und wir sehen Panels, die, mit Schüwer, der Parallelperspektive zuzuordnen sind, wie auch auf dieser Doppelseite gut zu erkennen ist. Wir können keine Fluchtpunkte ausmachen und der Bildraum ist geprägt von Parallelen, die wir in den Bäumen aber auch in den Wellen des Meeres wiederfinden. Selbst die schwebenden Beine sind parallel zueinander angeordnet. Wie wir bereits wissen, führt die Parallelperspektive zur Objektivierung des Raums. Uns werde dadurch „der Eintritt in den Bildraum“[340] verwehrt. Für die

[340] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 125.

narrative Ebene bedeutet dies, dass unser Blick aus großer Distanz auf den Raum und die Comic-Körper fällt und uns dadurch die Involvierung in die Erzählung verwehrt wird.[341] Jüliger hat sich, angesichts der inhaltlich ernsten Thematik, also offenbar bewusst für diese distanzierte Darstellungsweise entschieden. Diese führt auch dazu, dass, obwohl die Geschichte aus Sicht des Jungen erzählt, keine geschlechtsspezifische Sichtweise aufgedrängt wird. In *Berenice* scheint es vielmehr ein sehendes Subjekt außerhalb der Diegese zu sein, das wahrnimmt und sieht und häufig mit unserem realen Blick übereinstimmt.

Die Distanziertheit dieses Blicks bedeutet allerdings nicht, dass uns die Erzählung und die Thematik nicht nahe gehen können, ganz im Gegenteil. Denn die Panels umschließen sehr penibel den Zustand ihres Innenlebens und jenes ihrer Figuren. Auch wenn wir das Geschehen aus der Ferne beobachten und meist nicht in den Bildraum hineingezogen werden, so nehmen wir doch Teil am Geschehen und tragen dazu bei, die Zeichen zum Leben zu erwecken. Dieses Leben wird allerdings unerbittlich begrenzt, vom Frame und den scharfen Körper-Grenzen. Die Panels machen sozusagen das innere Gefängnis sichtbar, aus dem die namen- und gesichtslosen Figuren nicht entkommen können. Sie wiederholen den Raum, in dem sich der Junge einsperrt, sie spiegeln den Bildschirm des Computers wider, der das Mädchen einerseits gefangen hält, ihr andererseits aber auch einen unendlichen Raum zur Verfügung stellt. Die Panels zeigen uns fast ausschließlich fragmentarische Raumausschnitte und fragmentierte Körper-Zeichen. Dadurch wird uns die innere Zerrissenheit und Unvollständigkeit der Namenlosen deutlich bewusst gemacht. Was schon bei Elisabeth Klar angesprochen wurde, ist in *Berenice* also gut zu sehen, die fragmentierte Darstellung verstärkt noch das „Zerreißen auf der Erzählebene“[342]. Dieser zerrissene psychische und körperliche Zustand der Figuren wird in *Berenice* auf eine sehr ruhige, distanzierte Weise vermittelt und der Raum ist, mit Schüwer, demnach als wahrnehmungsorientiert zu bezeichnen. Auch wenn keine actiongeladenen Szenen, direkte Gewalt oder explizit sexuelle Inhalte abgebildet werden, so schafft es Jüliger dennoch, uns mit seinen Bildern in den Bann zu ziehen und eine unheimliche Atmosphäre zu erzeugen. Indem er die Zeichen auf eine ganz eigene Art und Weise nützt, demonstriert er einmal mehr das unglaubliche Potential des Comics. So begegnen uns in *Berenice* auch keine Held_innen im herkömmlichen Sinn, sondern ein unheimlich reales Abbild der Welt in der wir leben und die uns oft nicht ausbrechen lässt, aus den Panels, die uns umschließen. *Berenice* kann demnach als gesellschaftskritisches Comic gelesen werden, das sowohl den Umgang mit psychischen

[341] M. Schüwer: Wie Comics erzählen. S. 125.

[342] E. Klar: Wir sind alle Superhelden! S. 222.

Erkrankungen, den Einfluss der virtuellen Welt und die Konstruktion von Geschlechtsidentitäten hinterfragt. Jüliger zeigt deutlich jene Grenzen, die uns die Gesellschaft aufzwingt und denen wir uns zum Teil auch selbst unterwerfen. So können auch die Panels im gesamten Comic kein einziges Mal durchbrochen werden oder auch nur von ihrer streng geometrischen Form abweichen. Sogar Splash-Pages wie in *Der fremde!* werden in *Berenice* ebenfalls von einem Frame in Form eines weißen Rahmens begrenzt.

Dieser weiße Rahmen verbindet sich nicht, wie in so vielen anderen Comics, zu einem Netz, das zwischen den Panels verläuft. Das bedeutet, wie wir anhand der Beispiele auch sehen können, dass es zwischen den Panels keine Leerstellen im eigentlichen Sinn gibt. Immer sind sie gefüllt mit dem dunkel schraffierten Hintergrund und der weißen Schrift. Dort also, wo für gewöhnlich unsere Induktionleistung gefragt ist, befindet sich Text und es wirkt fast, als stellten diese Textblöcke eigene Panels dar. Induktion wird uns in *Berenice* deshalb vor allem durch die Bilder abverlangt. Diesen Eindruck bestätigt auch McClouds Aussage, denn er meint: „Anstatt als Brücke zwischen verschiedenen Augenblicken zu agieren, muss der Leser […] einen einzigen Augenblick aus verstreuten Fragmenten zusammenfügen.“[343] Betrachten wir beispielsweise Abbildung 41, so sehen wir deutlich einen solchen Augenblick, der uns in Form von Fragmenten begegnet, die wir selbst erst zusammensetzen müssen. Die Panels scheinen eine Art Leerstelle beziehungsweise Pause in der Erzählung zu markieren. Die Welt steht still, selbst die Bewegung der Wellen wirkt wie eingefroren. Der Übergang zwischen diesen Panels lässt sich mit Scott McCloud als Übergang von „Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt“[344] beschreiben. Wir erinnern uns, dass hier der Blick in den Vordergrund gestellt, der zeitliche Aspekt dagegen meist vernachlässigt werde. Diese Übergänge würden „verschiedene Aspekte eines Ortes, einer Idee oder Stimmung“[345] einfangen, so McCloud. Interessanterweise ist der Übergang von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt auch ein wesentlicher Bestandteil der Manga-Kunst. „Diese ruhigen, besinnlichen Kombinationen, die meist verwendet werden, um eine Stimmung oder die Atmosphäre eines Ortes zu vermitteln, scheinen den Lauf der Zeit anzuhalten.“[346] Eben diesen Eindruck vermittelt auch das oben abgebildete Beispiel. Lukas Jüliger scheint mit der japanischen Kultur sehr vertraut zu sein, setzt er sich schließlich nicht nur inhaltlich mit japanischer (Pop-)Kultur, sondern wie wir nun gesehen haben, auch mit der

[343] S. McCloud: Comics richtig lesen. S. 87.

[344] Ebd., S. 80

[345] Ebd., S. 80.

[346] Ebd., S. 87.

spezifischen Ästhetik japanischer Comics (Mangas) auseinander. Dieser Umstand hat nichts mit meiner Analyse an sich zu tun, ist aber ein interessantes Merkmal, dass ich durchaus für erwähnenswert halte. Aber nun zurück zur eigentlichen Analyse, in der es noch viel zu entdecken gibt.

Die Bäume, das Meer, die schwebenden Beine, das Chibi-Lächeln auf den Schuhen des Mädchens, die Pilze am Waldboden, das alles sind Motive, die Jüliger immer wieder aufgreift und wiederholt. Was uns einmal mehr auf den Aspekt der Wiederholung selbst hinweist, die in Jüligers Comic eine wesentliche Rolle spielt. So sehen wir beispielsweise auf Seite 7 (Abbildung 41) zwei beinahe identische Panels. Im ersten Panel sehen wir die schwebenden, vom Panel-Rand beschnittenen Beine des Mädchens, im nächsten sind sie plötzlich verschwunden und lassen das Panel „leer“ zurück. Ein Beweis dafür, dass die Zeichen im Comic von Panel zu Panel wieder konstituiert werden müssen. Der dominante Einsatz der Wiederholung verstärkt den Eindruck des Stillstehens der Zeit, so befinden wir uns auch auf den nächsten beiden Seiten noch immer im selben Augenblick wie zuvor, jenem kurz vor dem Kuss.

Anhand der folgenden drei Seiten werde ich auf die Verschmelzung von Raum und Körper eingehen und die spezielle Raumdarstellung auf Seite 8 (Abbildung 42) erläutern. Außerdem werde ich versuchen, diesen einzelnen Augenblick, den die Panels abbilden, in seiner Mehrdeutigkeit zu interpretieren. So werde ich mich unter anderem auch der Zahnlücke des Mädchens und ihrer Bedeutung für die Erzählung widmen.

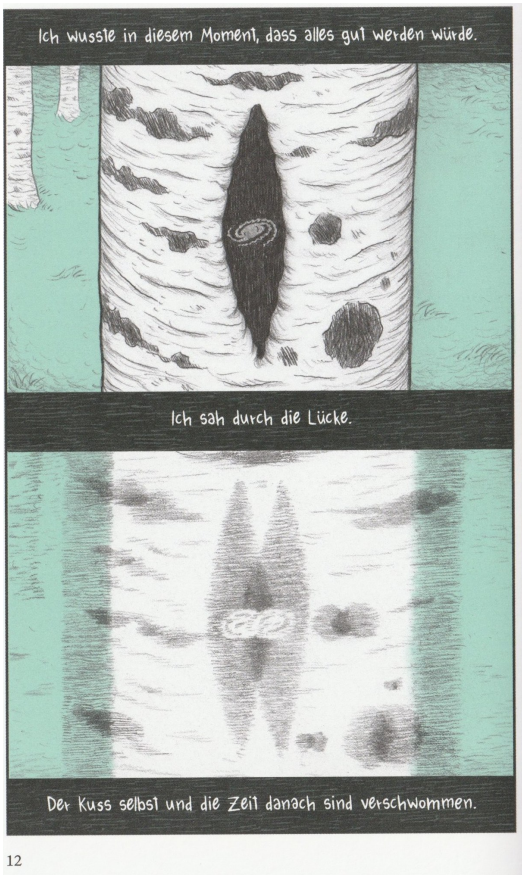
Auf Seite 8 (Abbildung 42) passiert nun plötzlich etwas mit dem Raum, er scheint sich bis an seine Grenzen auszudehnen und wirkt dadurch sehr dominant. Die Körper sind zwar klein, befinden sich aber im Zentrum des Panels und ziehen unseren Blick auf sich, der sich mit jenem der implizierten Beobachter_in deckt. Da der Junge selbst im Panel zu sehen ist, ist es fraglich, ob er zugleich der implizierte Beobachter sein kann. Denkbar wäre dies, wenn das Panel uns das Bild einer Fantasievorstellung oder einer Erinnerung des Jungen zeigt. Grund für die Ausdehnung des Raums ist hier aber nicht der Blick oder die Comic-Körper selbst, sondern vermutlich deren Emotion. Diese Emotion, bei der das Herz des Jungen dessen ganze Brust und seinen Bauch ausfüllt, wird vom Text ganz deutlich ins Bild übertragen. Es ist außerdem eines von nur zwei Panels im gesamten Comic, in dem uns die Körper der beiden sowohl gemeinsam als auch nicht fragmentarisch begegnen.

Abbildung 42, S. 8-9.



Wir sehen, wie sie sich gegenüberstehen und sich in ihrem Äußeren kaum voneinander unterscheiden. Sie scheinen hier wie die Variation eines einzigen Körpers. Durch Größe, Haar und Kleidung können wir die beiden jedoch ausreichend unterscheiden und schließen aufgrund unserer Erfahrung darauf, dass der Junge links und das Mädchen rechts steht. In ihrer Form und Parallelität passen sich die Körper den Bäumen an und scheinen dadurch mit dem Raum zu verschmelzen. In diesem Augenblick scheint das Leben der beiden perfekt zu sein und sie Eins mit sich selbst. Doch es gibt auch Zeichen, die die Perfektion dieses Augenblicks in Frage stellen. Zum einen kann der heruntergerutschte Strumpf der Namenlosen, besser zu sehen im oberen Panel auf Seite 7 (Abbildung 41), auf eine Instabilität hindeuten, auf ein Ungleichgewicht. Zudem hat der Namenlose das Gefühl, es sei zu früh, um die Geheimnisse, die sich hinter der (Zahn-)Lücke des Mädchens verbergen, zu sehen. Entscheiden wir uns dafür den Begriff Zahnlücke nicht wörtlich zu nehmen, so ist sie ein weiteres Beispiel für die Mehrdeutigkeit und Ambivalenz der Zeichen in Jüligers Comic. Die Zahnlücke könnte nämlich zugleich als Anspielung auf das weibliche Geschlechtsorgan gelesen werden. Dafür spricht, dass sie uns im gesamten Comic nicht direkt gezeigt wird, sondern wie im oberen Panel auf Seite 9 sowie in Abbildung 43, als Loch in einem Baum, dessen Form an eine Vagina erinnert.

Abbildung 43, S. 12.



Der Text würde diese Interpretation ebenfalls unterstreichen: „Die feuchte Wärme dahinter hüllte uns ein.“[347] Ebenso könnte sie aber auch als unendlicher Raum, als schwarzes Loch gelesen werden, hinter dem sich alle Geheimnisse der Namenlosen verbergen. Die Zahnlücke könnte damit als brüchige, durchlässige Stelle der Maske des Mädchens verstanden werden, durch die wir auf die Anwesenheit der Maske selbst aufmerksam gemacht werden. Gesicht und Maske scheinen dadurch unterscheidbar zu sein. Das spätere Verschwinden dieser Lücke könnte demnach als Verschmelzung von Maske und Gesicht gedeutet werden. So können wir in Abbildung 43 noch in diesen Raum hinter der Maske blicken und sehen etwas, das eine Galaxie, ein Portal in eine andere Welt oder ein schwarzes Loch sein könnte. Auch der namenlose Junge blickt durch die Lücke, aber folgt unser Blick dabei dem seinen? Ich würde sagen ja und nein zugleich. Denn sowohl er als auch wir blicken durch diese Lücke, jedoch sehen wir sie vermutlich anders als es der Junge tut. Wir sehen sie lediglich als ein Symbol, dessen Bedeutung wir nur erahnen können. Was der Junge eigentlich sieht, wissen wir nicht. Die Zahnlücke zeigt sich uns in diesem Comic demnach als ambivalentes Zeichen, das nicht auf eine Interpretation festzulegen ist. Vielmehr können wir den Spielraum, den uns der Comic auf diese Weise gewährt, annehmen und die mehrdeutige Interpretation wertschätzen.

Widmen wir uns nun der Figur des Mädchen mit der Zahnlücke ausführlicher und mit ihr zugleich der Darstellung von Weiblichkeit in diesem Comic. Die PVC Figuren, die wir in Abbildung 44 sehen, sind allesamt fiktive Popikonen, die nur in der virtuellen Welt existieren, sowohl im Comic als auch in unserer Realität. „In PVC gegossene Perfektion“[348] nennt sie der Namenlose und es ist nicht zu leugnen, dass diese Figuren beziehungsweise Charaktere eine besondere Faszination auf viele Menschen ausüben.

[347] L. Jüliger: Berenice. S. 9.

[348] Ebd., S. 17.

Abbildung 44, S. 17.

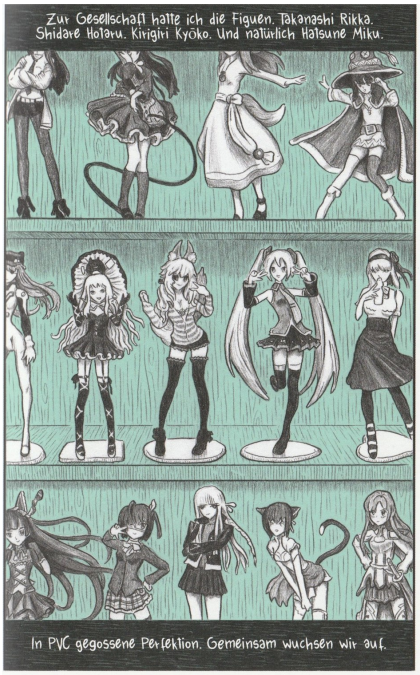


Abbildung 45, S. 19.



Abbildung 46, S. 20.



Sie repräsentieren eine Maske vom weiblichem Körper und von weiblicher Identität, der keine Frau jemals entsprechen kann und dennoch scheinen sie für viele Menschen eine Idealvorstellung zu verkörpern. Zur Faszination, die diese Popikonen auf uns ausüben, trägt mit Sicherheit deren cartoonhaftes Aussehen bei. In *Berenice* kann der Stilbruch zwischen Cartoon und realistischer Darstellung sowie deren unterschiedliche Wirkung auf uns gut nachvollzogen werden. Der Comic ist die meiste Zeit in einem durchaus realistischen Stil gestaltet. Dadurch wird die Distanz unseres Blicks, die durch die Parallelperspektive hergestellt wird, zusätzlich verstärkt. Wir können uns in die realistisch gestalteten Räume und Körper nicht auf die gleiche Weise einfühlen, wie in die cartoonhaften Zeichen. Und wie wir auf den drei oben abgebildeten Seiten sehen können, erinnern die Figuren der Popikonen und deren Masken, hier Perücken, Kostüme und Zubehör, eher an den Cartoonstil. Diese Masken sind es, die uns in der realen Welt zur Verfügung stehen, um den Comic-Körper auf unsere eigenen Körper zu übertragen. Der Wunsch des namenlosen Jungen die Popikonen mit allen Mitteln real zu machen, spiegelt sich im Auftreten des namenlosen Camgirls wider, das ebendiesen Wunsch durch ihr Cosplay verkörpert. Sie setzt die Masken auf und schlüpft in jene Rollen, von denen vor allem Männer so begeistert sind, zeigt ihnen dabei, was sie sehen wollen und wird von ihnen mit Tips bezahlt. Was aber machen diese Masken mit dem Mädchen und was machen sie mit den Männern? Dieser Frage möchte ich mit Hilfe der folgenden Beispiele nachgehen.

Abbildung 47, S. 23.

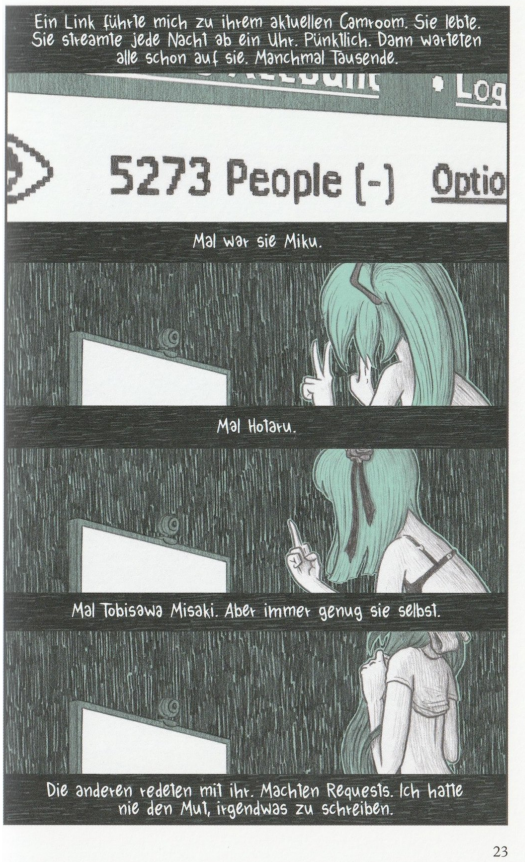
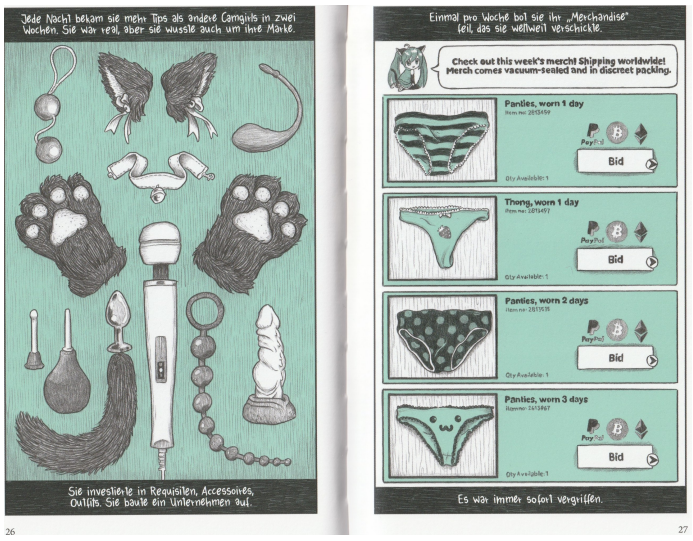


Abbildung 48, S. 25.



Abbildung 49, S. 26-27.



Die abgebildeten Seiten vermitteln uns einen Eindruck der Ereignisse, die sich jede Nacht wiederholen. Das gesichtslose Mädchen zeigt sich vor der Kamera, mit verschiedenen Masken und Kostümen verhüllt, sie baut ein richtiges „Unternehmen“[349] auf, wie der Junge anmerkt. Zwischen ihr und ihren Zusehern scheint es ein komplexes Machtverhältnis zu geben. Sie ist zwar auf die Tips der Zuseher angewiesen und unterwirft sich deren Wünschen und Fantasien, zugleich aber ist sie selbst diejenige, die große Macht über jene Menschen hat, die ihr zusehen. An dieser Stelle scheint es angebracht, erneut über Rivieres „Weiblichkeit als Maskerade“ nachzudenken. Das Mädchen macht sich durch ihre Masken, die sie als Camgirl verwendet, zum sexuellen Objekt. Ob sie dies, wie

[349] L. Jüliger: Berenice. S. 26.

Butler in Rivieres Beispielen herausliest, ebenfalls „vor einem männlichen Publikum, das sie kastrieren möchte“[350] tut, können wir nicht mit Sicherheit sagen. Der Text scheint eine solche Deutung allerdings nahezulegen. So können wir zwar nicht hinter die Masken des Mädchens blicken, aber wir können eine Wahrheit dahinter vermuten und uns fragen, ob sie vielleicht auch Gefallen an der Aufmerksamkeit findet, die ihr durch die Masken zukommt. „Sie wurde verehrt. Vergöttert. Man konnte alle Anime-Figuren der Welt besitzen, aber in diesen zwei Stunden besaß sie jeden der ihr zusah.“[351] Möglicherweise ist dieser Umstand ein Grund für sie, sich in die Maskerade der Weiblichkeit zu hüllen.

Was machen die Masken der Namenlosen mit den Menschen, die ihr zusehen? Menschen, vor allem wohl aber Männer, sammeln die PVC-Figuren fiktiver weiblicher Popikonen, mit idealen stereotypen Körpern, deren Aufgabe unter anderem darin besteht, deren Fantasien zu befriedigen. Das namenlose Mädchen verkörpert diese Figuren, sammelt dabei aber selbst „PVC-Figuren einsamer Männer“[352], macht sie gleichsam zu ihrem Spielzeug und unterwirft sie ihrer eigenen Macht. Sie kann sie dazu bringen, ihr Geld zu geben, für ihre Streams, für alles was sie vor der Kamera macht, für getragene Unterwäsche. Die Frage ist nur, um welchen Preis?

Die Panels, die wir in der nächsten Abbildung sehen, scheinen uns einen Blick hinter die Masken des Mädchens zu zeigen, einen Blick auf die Wahrheit, die sie hinter den cartoonhaften Masken zu verbergen versucht. Als ihre Rüstung bezeichnet sie die restliche Verkleidung, die sie vor der Kamera nie ablegt, denn dahinter verberge sich das „was sie so real machte, […] ihre dunkle Seite.“[353] Im ersten Panel sehen wir erneut die Füße des Mädchens, dieses Mal von vorne, in Parallelperspektive. Sie scheinen hier zwar noch am Boden zu stehen aber kurz davor zu sein, in den schwebenden Zustand zu wechseln. Merken wir uns die Darstellung dieses Panels, denn es verweist bereits auf die letzten Seiten des Comics.

Im zweiten und dritten Panel passiert nun etwas mit dem Blick, denn er wechselt plötzlich, zum ersten und einzigen Mal im gesamten Comic, in die Point-of-view-Perspektive, auch Egoshooter-Perspektive genannt.

---

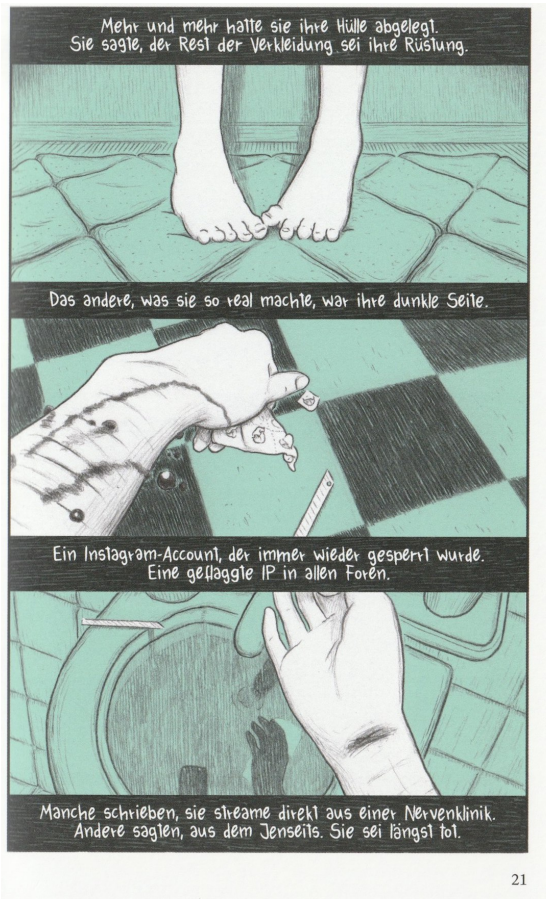
[350] J. Butler: Das Unbehagen der Geschlechter. S. 85.

[351] L. Jüliger: Berenice. S. 25.

[352] Ebd., S. 25.

[353] Ebd., S. 21.

Abbildung 50, S. 21.



Unser konsequent distanzierter Blick wird dadurch unterbrochen und verschmilzt mit jener der implizierten Betrachter_in. Wir scheinen nun durch die Augen des Mädchens zu sehen und zwar in einem Moment, in dem sie ihre Rüstung abgenommen hat und gegen sich selbst kämpft. Dass es sich um das Mädchen handeln könnte, legen das erste Panel und der Text nahe, sicher sein können wir uns allerdings nicht, da uns der Panel-Inhalt erneut nur durch Fragmente zugänglich ist. Durch die beiden unteren Panels werden wir tief in den Bildraum, in die Erzählung und in den Comic-Körper selbst hineingezogen. Und das an einer Stelle, die unvermittelt Schmerz und Leid ausdrückt, die uns den verletzten Körper auf eine realistische Weise zeigt. Der Wechsel des Blicks an genau dieser Stelle lässt das Geschehen noch erschreckender wirken. Man hat das Gefühl, nun selbst durch die Maske des Mädchens zu blicken und zugleich ihr demaskiertes Inneres zu sehen. Diese Seite könnte einerseits zeigen, was sich hinter der Maske des Mädchens verbirgt, die Wahrheit, die sie stets zu verbergen sucht. Andererseits könnte es sein, dass wir hier sehen, was die Masken selbst und das Leben, das die Namenlose mit ihnen führt, mit ihr machen. Ein wenig abgemildert wird der erschreckende Blick durch die realistische Darstellung, durch die immer noch eine gewisse Distanz gewahrt wird. Die Wirkung auf uns Rezipient_innen kann, im Kontrast zum sonst so distanzierten Blick und möglicherweise auch in Kombination mit dem persönlichen Erfahrungshorizont, dennoch sehr stark sein. Diese Panels könnten, so sie als Blick hinter die Maske gedeutet werden, als Kritik an den aktuellen Körper-Konzepten verstanden werden. Der Versuch, den unrealistischen und künstlichen Idealvorstellungen gerecht zu werden, sich den gesellschaftlichen Normen und Körper-Konzepten unterzuordnen, dies alles kann den eigenen Körper zum Gefängnis machen. Die Möglichkeiten daraus auszubrechen sind meist begrenzt und so kann der Versuch, die eigene Seele zu befreien, so enden, wie es diese Panels zeigen. All die Verehrung und Bewunderung, die der Namenlosen zukommen, all die Macht die sie selbst zu haben scheint und das Vergnügen, die sie ihr möglicherweise auch bereiten, könnte als Folge der lebendigen Masken zu deuten sein. Doch dieses

Leben scheint eher dazu beizutragen, das Mädchen zu zerreißen, ihre Seele zu zerstören und der psychischen Erkrankung einen fruchtbaren Boden zu liefern.

Die Verletzlichkeit und Zerrissenheit der Comic-Körper erscheint in *Berenice* damit auf ganz andere Art als in *Der fremde!*, der seine eigene Materialität als Comic-Zeichen in vollem Maße ausleben kann. Er wird von Seite zu Seite und Panel zu Panel neu konstruiert, kann in einem Panel Hände und Füße abwerfen, um im nächsten wieder unversehrt aufzutauchen. Er kann seine Masken beliebig wechseln und parodiert festgeschriebene Körper-Konzepte. In *Berenice* dagegen scheinen die Figuren keine Chance auf dieses unbeschwerte Ausleben des eigenen Körper-Zeichens zu haben. Zwar werden auch sie immer wieder aufs neue konstruiert, aber fast ausschließlich als Fragmente und alle psychischen und physischen Verletzungen scheinen mit jeder Wiederholung ebenfalls wieder da zu sein. Sehen wir uns noch ein paar Beispiele für diese fragmentierten Comic-Körper an, die die Existenz einer festgeschriebenen (Geschlechts-)Identität in Frage stellen.

Abbildung 51, S. 30.



Wir sehen hier den Unterkörper des namenlosen Jungen, der sich nach jahrelanger Isolation bereit macht, seinen Raum zu verlassen. Die hier gewählte Perspektive zeigt uns nicht nur den abgeschnittenen Körper, sondern auch den Raum um ihn herum, der uns ebenso fragmentiert begegnet. Die dunkel schraffierten Schatten (jene die wir aus den Textblöcken kennen) beschneiden hier Gegenstände des Raums, wie den Vorhang, und fordern dadurch unsere Induktion heraus. Diese Seite wirkt im Gegensatz zur sonst eher statischen Darstellungsweise in *Berenice* beinahe dynamisch, durch die Bewegung des Jungen und das Chaos, das sich auf dem Boden des Raums ausbreitet. Gut zu sehen sind hier die Details, verschiedene Schraffuren und Texturen, die Comic-Körper und Raum mehr Tiefe verleihen.

Abbildung 52, S. 32.

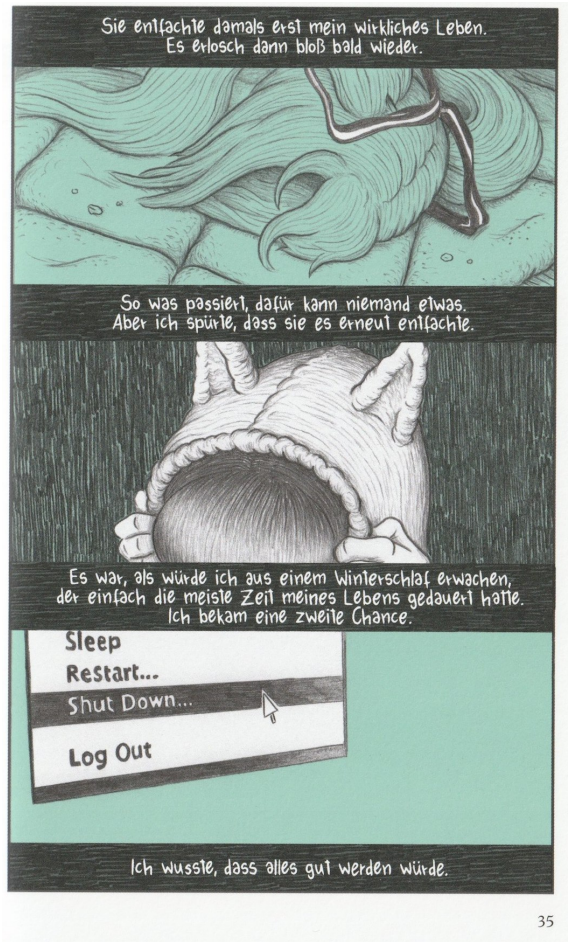


Auch im Raum des Mädchens finden wir eine ähnliche Darstellungsweise, sehen ihren fragmentierten Körper und den ebenso fragmentierten Raum. An diesem Beispiel können wir sehr schön den bewegten Frame erkennen, der in *Berenice* häufig zum Einsatz kommt. Der Frame scheint dabei über den Bildraum zu gleiten und Dinge, die sich im Off befinden, sichtbar zu machen. Wie ein beweglicher Rahmen also, der sich über die Seite schiebt, dadurch mehr vom Raum sichtbar macht und andere Perspektiven zeigt. Ebenfalls gut zu erkennen ist hier eine Vorgehensweise, die Jüliger immer wieder anwendet. Ein Panel zeigt dabei Dinge, in diesem Fall das Mädchen und die Decke auf dem Boden, die in den weiteren Panels erneut gezeigt werden, allerdings aus einem anderen Blickwinkel. So blicken wir im ersten Panel seitlich auf das Mädchen und die Decke, im zweiten Panel sehen wir noch ein Stück des Körpers von oben sowie die Decke und den Schatten des Mädchens, während wir im dritten nur noch den Schatten und die Decke sehen können. Der Frame hat sich hier also offensichtlich verschoben und zeigt uns dabei wieder einen Übergang von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt, da wir innerhalb eines Ortes beziehungsweise Gedankens bleiben.

Nun komme ich auf einen Wendepunkt in der Geschichte zu sprechen. Und dass es sich bei *Berenice* eindeutig um ein narratives Comic handelt, sollte die bisherige Analyse bereits klar gemacht haben. Die folgenden Ausführungen werden außerdem noch deutlicher zeigen, wie problematisch und unmöglich die Trennung von Form und Inhalt in *Berenice* ist.

Die Panels in Abbildung 53 drehen sich um das Mädchen, während der Text die Gedanken des Jungen fortführt. Bilder und Text wirken hier dennoch auf eine faszinierende Weise zusammen. Der Text legt uns eine bestimmte Interpretation der Bilder nahe und fordert zugleich unsere Induktion und Interpretation.

Abbildung 53, S. 35.



Im ersten Panel sehen wir eine der Perücken des Mädchens am Boden liegen, es wirkt, als würde sie Hatsune Miku nun hinter sich lassen wollen. Leblos liegt Miku auf dem Boden, während sich das Mädchen im nächsten Panel eine neue Maske überzustreifen scheint. Der Text weist auf eine positive Stimmung hin, auf einen Neuanfang, „eine zweite Chance“[354]. Das letzte Panel, das uns einen Computerbildschirm zeigt, bei dem der Pfeil der Maustaste über „Shut Down…“[355] schwebt, lässt nun wieder mehrere Deutungen zu. Einerseits könnte es in Verbindung mit dem Text („Ich wusste, dass alles gut werden würde.“[356]) und der Aufbruchstimmung, die uns das Tableau der Seite vermittelt, als Zeichen gesehen werden, um das alte Leben hinter sich zu lassen, ein Kapitel abzuschließen und positiv nach vorne zu blicken. Das Mädchen könnte mit ihrem alten Leben, ihrem Dasein als Camgirl und der Verkörperung männlicher Fantasien abgeschlossen haben. Sie könnte ausbrechen aus den Grenzen, die sie sich selbst und die ihr von der Welt auferlegt worden sind. Sie könnte die virtuelle Welt der Anonymität für immer verlassen. Andererseits könnte dieses „Shut Down…“ aber auch als unheilvolles Zeichen gedeutet werden, dass schon jetzt auf den Ausgang der Geschichte hinausweist.

Diese folgende Doppelseite zeigt die Auswirkungen, die die Entscheidung des Mädchens auf den namenlosen Jungen hat. Seine Welt wird wieder von Dunkelheit erfasst. Wie ein endloser Regen erscheint die uns bekannte Schraffur, die das gesamte Panel ausfüllt und sich auch auf die nächste Seite ausdehnt. Zwischen der Seite des *Shut Downs* und dieser Doppelseite liegt eine weitere Doppelseite mit zwei ebenfalls vollständig dunkel schraffierten Panels. Die Textur scheint dabei jedes Mal erneut von Hand gezeichnet zu sein, erscheint also als Wiederholung mit kleinen

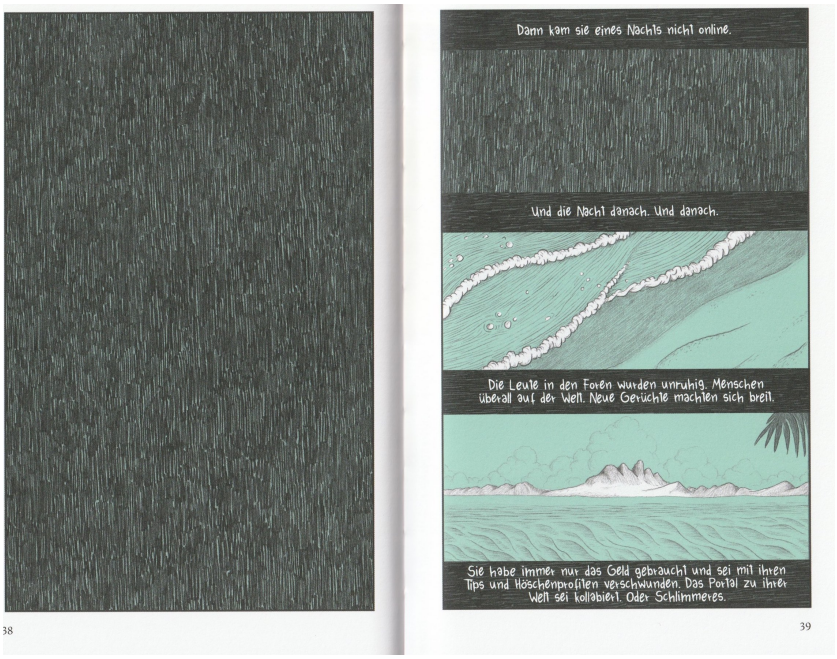
354 L. Jüliger: Berenice. S. 35.

355 Ebd., S. 35.

356 Ebd., S. 35

Differenzen. Diese dunklen Panels wirken wie eine Pause, wie ein Stillstand der Zeit, wir wissen nicht, was sich im Raum dahinter verbirgt.

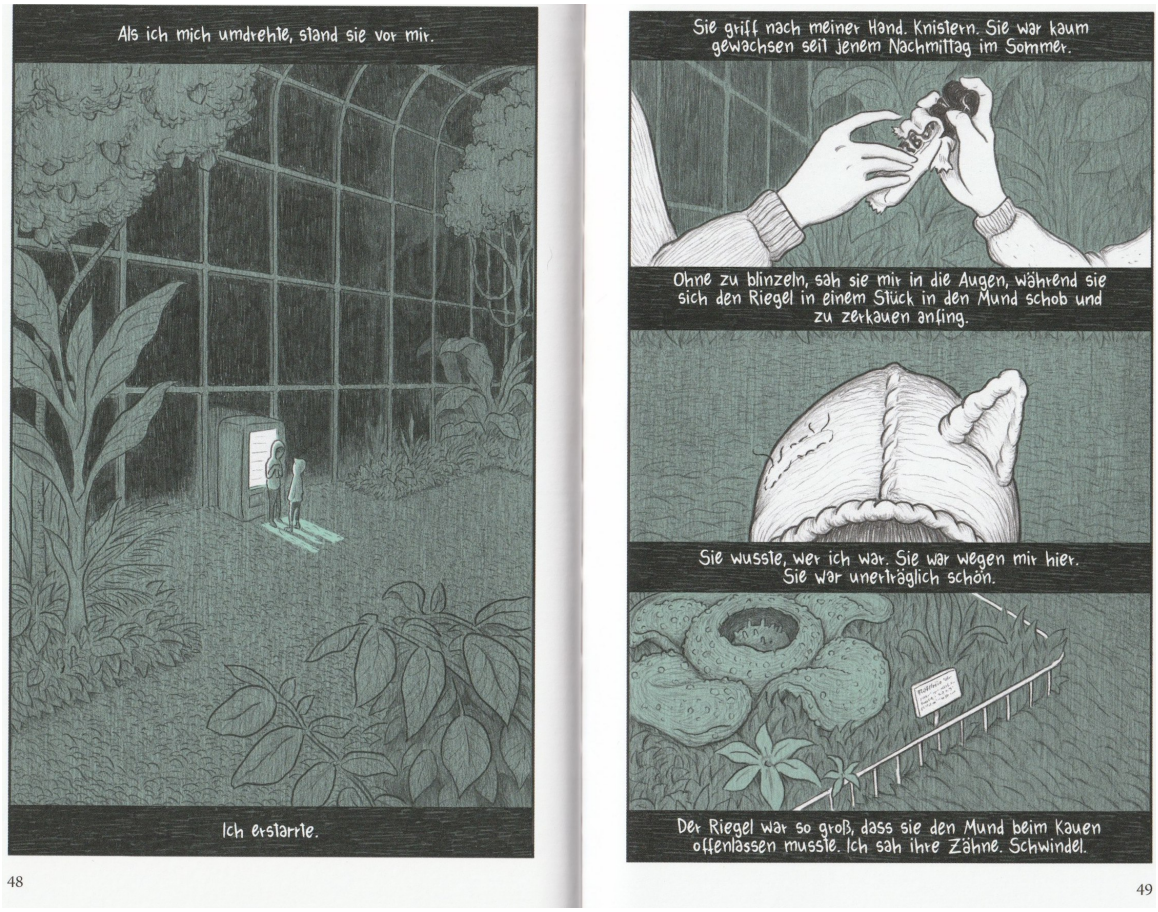
Abbildung 54, S. 38-39.



Erst die Panels auf Seite 39 lassen wieder einen Blick in den Raum zu. Wiederum ist nicht klar, wer hier die implizierte Beobachter_in ist, denn wieder sehen wir das Meer und die Insel, die wir schon von der ersten Seite des Comics kennen. Es könnte der Blick des Jungen sein, den er in seiner Erinnerung aufruft. Wobei er für eine solche Perspektive von oben auf das Meer beziehungsweise vom Meer aus auf die Insel schauen müsste. Naheliegender ist deshalb, dass es sich entweder um den Blick eines unbekannten Subjekts oder auch um jenen des Mädchens handelt. Warum es ihr Blick sein könnte und was sich dadurch an der narrativen Struktur ändern wird, werde ich am Ende des Comics erläutern.

Die Tage ohne das Mädchen lassen den namenlosen Jungen wieder in Verzweiflung zurückfallen. Sie ist verschwunden und mit ihr jede Zuversicht auf ein Entkommen aus den eigenen Grenzen und jede Hoffnung auf ein Zusammensetzen des fragmentierten Selbst. Mit jedem Tag wird es schwerer für ihn das Haus zu verlassen, der dunkle Raum übernimmt wieder die Kontrolle über die Körper und scheint sie regelrecht zu verschlucken. So beschließt der Junge seinen eigenen *Shut Down*, ein letztes Mal geht er nach draußen, in den Park, ins Gewächshaus und zum Süßigkeitenautomat, um sich seinen liebsten Schokoriegel zu holen. Dann steht das Mädchen plötzlich vor ihm und zum zweiten Mal sind die Körper-Zeichen der beiden nicht fragmentiert, sondern vollständig zusammengesetzt sichtbar. Das linke Panel in der nachfolgenden Abbildung 55 erinnert uns zwar an jenes das die beiden im Wald gezeigt hat, dieser Raum drückt allerdings eine ganz andere Stimmung aus.

Abbildung 55, S. 48-49.



Hier wirkt der Raum, obwohl wieder von Pflanzen und Natur umgeben, sehr dunkel und es herrscht eine bedrückende Atmosphäre. Die Zeit scheint zwar ebenfalls still zu stehen, der Augenblick ist dieses Mal jedoch weder romantisch noch positiv. Das Licht des Automaten wirkt wie ein Spotlight, das auf die Figuren und zugleich auf das Zentrum des Panels gerichtet ist und unser Blick fokussiert sich genau dort. Was in diesem Licht sichtbar wird, sehen wir in den Panels der rechten Seite. Diese drei Panels können in Beziehung zu Abbildung 53 gesetzt werden, jener Seite, die einen Wendepunkt in der Geschichte des Mädchens markiert. Zu einem solchen kommt es auch hier, für den Jungen. Die Arm- und Handfragmente der beiden halten im ersten Panel den Schokoriegel, dessen Schriftzug zum Teil erkennbar ist – Wunderboy. Diesen Schokoriegel hatte sich der Junge auch bei seinem ersten Spaziergang gekauft, damals fühlte er die Freiheit, die damit verbunden war, damals fühlte er sich der Verkörperung eines Wunderboy so nah, wie lange nicht mehr. Dieser Schokoriegel in Abbildung 55 sollte allerdings sein letzter sein, als Abschluss des letzten Spaziergangs, bevor er sich für immer in einen neuen Lebensabschnitt begibt, in die vollständige Isolation möglicherweise, diese Interpretation wird jedenfalls durch den Text nahegelegt. Der Junge hat aufgegeben und gedanklich seinen eigenen *Shut Down Button* gedrückt, allerdings bevor er das Mädchen wieder sah. Der Name des Schokoriegels könnte erneut als Kritik an stereotypen

Geschlechterrollen gedeutet werden. Der Schokoriegel fordert den Jungen auf, ein Mann zu sein, übernatürliche Kräfte zu haben, keine Schwäche zu zeigen, das Mädchen in Nöten zu retten. Doch wie wir wissen, kann auch der Junge dieser unrealistischen, durch den performativen Akt hervorgerufenen Vorstellung nicht gerecht werden. Beide Figuren weisen also auf die Probleme hin, die bestimmte Körper-Konzepte und die damit verbundenen Erwartungshaltungen mit sich bringen.

Das zweite Panel ist eine eindeutige Wiederholung des Panels von Abbildung 53, befindet sich dort sogar an der gleichen Stelle, in der Mitte der Seite. Der Unterschied ist offensichtlich, damals hatte das Mädchen die Maske gerade erst abgesetzt, sich vielleicht für einen Neuanfang entschieden und die Kapuze hatte noch beide katzenartigen Ohren. Ihr Kopf und ihr Blick waren damals ein wenig nach links gerichtet, auf die Vergangenheit. Einige Seiten später landen wir hier und wissen nicht, was das Mädchen während der Zeit, die zwischen den Seiten vergangen ist, gemacht hat oder wie es ihr erging. Viele der Seiten waren dunkel schraffiert und haben uns den Blick versperrt. Nun sehen wir sie wieder, verletzt, unvollständig, nicht mehr eins mit sich selbst. Ebenso wie der heruntergerutschte Strumpf vom Beginn der Erzählung verweist hier das abgetrennte Ohr auf die Instabilität und Zerrissenheit ihrer Identität. Ihr Blick, den wir hier zwar nicht sehen, jedoch gedanklich ergänzen, ist nun nicht mehr auf die Vergangenheit, sondern direkt auf den namenlosen Jungen gerichtet, durch dessen Augen wir in diesem Fall vermutlich blicken. Es scheint, als konzentriere sich im zweiten Panel alles auf diesen einen Moment in der Gegenwart, das letzte Panel dagegen scheint, wie in Abbildung 53, wiederum auf die Zukunft zu verweisen.

In der Geschichte des Mädchens war es der *Shut Down Button* am Computer, den sie im dritten Panel vermutlich gedrückt hat. Beim Jungen ist es nun die riesige Rafflesie, die als Zeichen für die Zukunft gedeutet werden kann. Wiederum ein Zeichen, das sich nur mit Hilfe des Erfahrungshorizonts der Rezipient_innen entschlüsseln lässt, denn kennt man diese Pflanze nicht, so würde einem eine dementsprechende Interpretation verwehrt bleiben. Die Rafflesie ist eine Pflanze, die zur Gänze von einem Wirt abhängig ist, man kann sie deshalb auch als Parasit oder Schmarotzer bezeichnen. Das Einzige, was von der Rafflesie sichtbar wird, ist die riesige Blüte, die sie ausbildet, um ihren Fortbestand zu sichern. Sie verströmt den Geruch von verdorbenem Fleisch, um Insekten für die Bestäubung anzulocken. Das Zeitfenster für diese Bestäubung ist allerdings sehr kurz, denn die Rafflesie blüht nur einige Tage, bevor sie zu einer stinkenden, schleimigen

Masse zerfällt.[357] Was könnte diese Pflanze nun für die Narration bedeuten? Zum einen könnte sie Abhängigkeit symbolisieren. Die Abhängigkeit des Jungen vom Vater, die gegenseitige Abhängigkeit des Mädchens und der ihrer Bewunderer und natürlich auch jene zwischen dem Jungen und dem Mädchen. Immerhin macht der Namenlose die Anwesenheit des Mädchens für sein eigenes Glück verantwortlich, nur mit ihrer Hilfe kann er sich ein normales Leben vorstellen, nur mit ihrer Hilfe kann er fortbestehen. Die kurze Zeit, die der Blüte der Rafflesie gewährt wird, um am Leben zu bleiben, könnte ebendiesen Augenblick zwischen dem Jungen und dem Mädchen repräsentieren, den wir auf der Doppelseite in Abbildung 55 sehen. In diesem kurzen Moment entscheidet sich die Zukunft der beiden, eine Entscheidung zwischen Leben und Tod. Der faulige, verdorbene Geruch, den die Rafflesie dabei verströmt, könnte ein Hinweis sowohl auf den Ausgang dieses Augenblicks als auch auf jenen der Erzählung selbst sein, ein wiederholter, endgültiger „Shut Down…“[358].

Abbildung 56, S. 50-51.



[357] Rafflesiaceae: https://de.wikipedia.org/wiki/Rafflesien (27.11.2019)

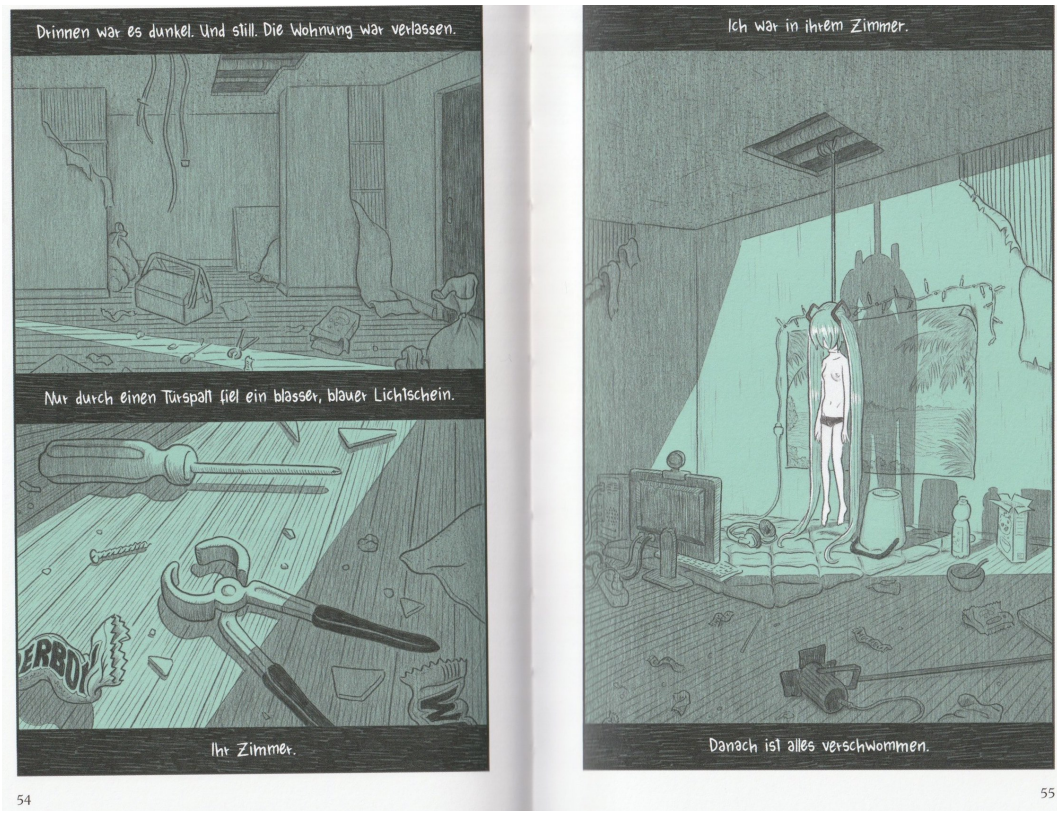
[358] L. Jüliger: Berenice. S. 35.

In Abbildung 56 befinden wir uns noch im gleichen Augenblick wie zuvor, das Mädchen kaut den Schokoriegel und starrt dem Jungen in die Augen. Sie versucht ihm etwas zu sagen, ohne Worte. Er bemerkt, dass ihre Zahnlücke verschwunden ist, der Eingang, das Portal, der Hinweis auf die Maske, hinter die er einst einen Blick werfen durfte. Damals war es für ihn zu früh, ihre Geheimnisse zu erkunden, nun scheint es zu spät zu sein, es ist keine Lücke mehr da. Im zweiten Panel der linken Seite wird uns das durch die Bäume gezeigt, die nun so dicht geworden sind, dass man nicht mehr hindurchblicken kann. Sie scheinen die Regelmäßigkeit der Zähne des Mädchens zu wiederholen und ihre innere Verschlossenheit. Im dritten Panel sehen wir erneut die abgeschnittenen Beine der beiden Figuren, wieder erinnern sie an Bäume. In diesem Panel erscheinen die Füße allerdings nicht schwebend, sondern fest am Boden stehend, zueinander gerichtet und erhellt vom Licht des Süßigkeitenautomaten. Die drei Panels auf der rechten Seite scheinen die zuvor besprochenen Abbildungen 49 und 51 zum dritten Mal zu wiederholen.

Wieder sehen wir die fragmentierten Arme und Hände im ersten Panel, eher aus Sicht des Jungen. Das Mädchen gibt ihm das leere Papier des Schokoriegels zurück, ein letzter Versuch noch etwas zu ändern, den Wunderboy in ihm zu entfesseln. Sie legt ihr Leben mit dem Papier sehr wörtlich in die Hände des Jungen, nachdem der Versuch, sich selbst zu retten, gescheitert scheint. Die klassische „Held muss Mädchen retten“- Geschichte kommt einem hier in den Sinn. Allerdings haben wir es nicht mit einer solchen zu tun, denn unsere Figuren sind fragmentiert und verletzt, nicht übermenschlich und heroisch. Vielmehr führen sie uns die Realität vor Augen und machen uns auf den Druck, der durch solch unrealistische Vorstellungen auf den Menschen lastet, aufmerksam. Der Text verrät uns, dass der Junge tatsächlich darüber nachdenkt, ob es sich bei dieser Geste und der Berührung um eine Einladung handeln könnte, kann es aber nicht glauben. Im zweiten Panel lässt er das Mädchen gehen. Wieder sehen wir sie mit Kapuze und einem fehlenden Ohr, dieses Mal entfernt sie sich allerdings von unserem Blick, der hier zugleich jener des Jungen sein könnte. Das letzte Panel zeigt uns eine Webcam vor diesem unheilvoll schraffierten Hintergrund, sie weist erneut in die Zukunft und auf das Ende der Geschichte hin.

Die nächsten Seiten zeigen uns, was der Namenlose im Raum des Mädchens findet. Die Fragmente ihres Körpers haben sich in diesem Panel noch einmal zusammengesetzt, ein letztes Mal. Allerdings ist sie nun nicht mehr als eine leere Hülle. Sie hat die Wahrheit wieder hinter den Masken verborgen und sich ihre alte Rüstung angezogen, die Perücke Hatsune Mikus.

Abbildung 57, S. 54-55.



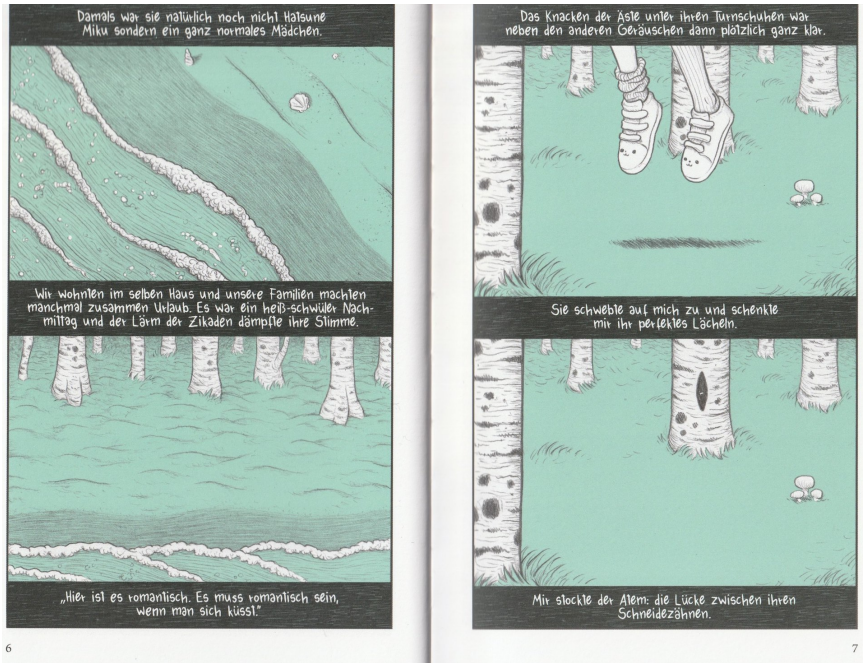
Sie hat den Kampf endgültig aufgegeben und mit Mikus Hilfe beendet. An ihrem Körper ist am Ende nichts mehr von dieser vermeintlich idealen, stereotypen Weiblichkeit zu sehen, außer der Maske.

Wir scheinen hier dem Blick des Jungen zu folgen, sofern er sich tatsächlich im Raum des Mädchens befindet. Wenn wir unseren Blick vom Mädchen abwenden und uns den Raum selbst ansehen, so scheint sich dieser aufzulösen. Die Tapeten lösen sich von den Wänden, überall liegen Essensreste, Scherben und Werkzeuge herum. Der Raum könnte die Wahrheit widerspiegeln, die sich hinter der Maskerade des Mädchens verborgen hat. Dies könnte das Ende sein, das die unheilvolle Rafflesie bereits angekündigt hat, Tod und Zerfall. Auch ein zerknülltes Wunderboy-Papier sehen wir am Boden liegen, möglicherweise sogar jenes von den Seiten zuvor und wir fragen uns, ob die Geschichte auch anders hätte enden können.

Dann fällt unser Blick auf das Licht des Computermonitors und auf das große Poster hinter dem leblosen Körper. Wir sehen das Meer, die Bäume, die Insel, die wir schon auf der ersten Seite des Comics gesehen haben. Statt des schwebenden Gesichts Hatsune Mikus sehen wir aber den hängenden Körper des gesichtslosen Mädchens, mit Hatsune Mikus Perücke. Durch dieses Poster

wird die gesamte Geschichte und deren Interpretation in Frage gestellt. Kennt der namenlose Junge das Camgirl tatsächlich von früher und gab es diesen Kuss? Befanden wir uns die ganze Zeit über in der Fantasiewelt des Jungen, der sein Zimmer in Wahrheit nie verlassen hat? Werfen wir einen Blick auf die letzten Seiten des Comics, um mehr zu erfahren.

Abbildung 58, S. 6-7.



Lasst uns zuvor allerdings noch einmal die Seiten 6 und 7 ansehen. Zu Beginn der Analyse haben wir die beiden Panels auf Seite 6 miteinander in Verbindung gebracht. Doch nun lassen sich diese Seiten auch anders deuten, wie die wiederholte Lektüre beweist. Die Panels auf Seite 6 zeigen zunächst das Meer, im Panel darauf scheint dieses zum Waldboden zu werden. Die Wellen scheinen langsam in Waldboden überzugehen und mit ihm zu verschmelzen. Es könnte nun sein, dass dieses Meer tatsächlich nur in Form des Posters hinter dem Mädchen existiert, der Waldboden aber in der Realität des Jungen. Beides verschmilzt hier zu einer Einheit, die wir zuvor noch nicht erkennen konnten. Das könnte darauf hinweisen, dass der Junge nicht mehr zwischen realer und virtueller Welt unterscheiden kann. Die schwebenden Beine des Mädchens im Wald haben sich bei der ersten Lektüre durch den Text und die Gefühle des Jungen erklärt, doch nun scheinen sie in Wahrheit oder vielleicht zugleich, auch die hängenden Beine des toten Mädchens zu sein. Einen Hinweis darauf geben auch Panel und Text in Abbildung 57.

Gehen wir über zur letzten Doppelseite. Wieder sind wir mit dem Jungen im Wald, weder er noch wir wissen, wie wir hierher gekommen sind oder was passiert ist. Wie nach dem ersten Kuss (Abbildung 43) war alles verschwommen, eine Lücke in der Erinnerung des Jungen. Warum tun dem Jungen die Arme weh, jetzt wo er im Wald ist und ist er tatsächlich dort? Oder ist der Wald nur ein Ort, der in seinem Kopf existiert?

Abbildung 59, S. 56-57.



Auf Seite 57 sind wir plötzlich wieder im Raum des Mädchens und sehen die Füße des Jungen aus einem Winkel, der sie schwebend wirken lässt, obwohl sie auf dem Boden stehen. Vor seinen Füßen die Decke, über der im nächsten Panel die Füße des Mädchens baumeln. Wir sehen Blutstropfen auf ihrem Fuß und der Decke sowie eine blutverschmierte Zange, die vor ihr liegt. „Mir laufen Tränen übers Gesicht. Das Knacken unter ihren Turnschuhen. Den Mund verschmiert von Schokolade, schwebt sie auf mich zu.“[359] Das Knacken unter den Turnschuhen und das Schweben kennen wir ebenfalls schon, von Seite 7. Die Schokolade im Mund des Mädchens könnte aber auch etwas anderes sein, Blut.

Abbildung 60 ist die letzte Seite des Comics, in der ein Element des Originaltexts von Edgar Allan Poe wieder aufgenommen wird, die Zähne. Der namenlose Junge steht in einem Raum, sein Körper ist sehr präsent, obwohl er sich wiederum nur fragmentiert zeigt. Die blutigen Zähne des Mädchens hält er in der Hand. Das Blickzentrum des Panels liegt eher im Bereich der Blutstropfen und nicht auf der Hand des Jungen. So wird unser Blick von unten nach oben geführt, bleibt an den Zähnen hängen und wir fragen uns, was ist hier passiert?

[359] Jüliger, Lukas: Berenice. S. 57.

Abbildung 60, S. 58.



Was bedeuten diese letzten Seiten und welche Interpretationen werden dadurch möglich? Dazu möchte ich noch einige Überlegungen anstellen, denn das fordert das Ende der Geschichte geradezu heraus. Der Comic lässt sehr viel Raum für Interpretation, eine richtige Sichtweise gibt es meiner Meinung nach nicht. Vielmehr ist *Berenice* mehrdeutig interpretierbar und das macht mitunter den besonderen Reiz dieses Comics aus. Jüliger hat uns hier ein sehr komplexes Werk zur Verfügung gestellt, das, wie sich gezeigt hat, auf eine wiederholte Lektüre und mehrdeutige Analyse ausgelegt ist.

Eine Möglichkeit dieses Comic zu deuten, ist die tragische Geschichte, die einem bei der ersten Lektüre zu begegnen scheint, jene, die ich in der Inhaltsangabe ausführlich besprochen habe. Diese Geschichte wird zwar vermittelt, das Ende jedoch stiftet Verwirrung. Am Ende des Comics kommen Fragen auf, die sich nicht eindeutig beantworten lassen. Angenommen das Mädchen und der Junge kennen sich tatsächlich, es gab diesen Kuss, er hat sie als Camgirl wiedererkannt und findet sie schließlich tot in ihrem Zimmer, warum zieht er ihr die Zähne? Tut er es in einem Moment des Wahnsinns, weil er psychisch krank ist und manchmal nicht weiß, was er tut, immer dann wenn alles verschwimmt, bevor ihn die Dunkelheit einholt? Das wäre wohl die einfachste Interpretation. Doch was ist noch denkbar?

Es wäre beispielsweise vorstellbar, dass sich der Junge und das Mädchen aus dem realen Leben gar nicht kennen. Der Junge könnte sich diese Geschichte nur ausgedacht haben, um das Camgirl, das er begehrt, realer zu machen. Darauf würde die erste Seite des Comics hinweisen, auf der es heißt: „Meinen ersten Kuss bekam ich von Hatsune Miku. Einer Popikone.“[360] Der schwebende Kopf und das Gesicht vor dem Poster wären demnach ein Verweis auf jenes Bild, das er zuletzt vom Camgirl sieht. So wäre ihr schwebender Kopf eine Wiederholung des leblos hängenden Körpers. In dieser Version der Geschichte hätte er sein Zimmer nie verlassen, sondern eine Welt durch den Bildschirm

[360] L. Jüliger: Berenice. S. 5.

zu sich geholt. Der Bildschirm und die Webcam wären dabei als Spiegel in eine Parallelwelt zu verstehen. Eine Parallelwelt die als Maske verstanden werden kann, die auf Beobachtbares und Unbeobachtbares verweist. Der Bildschirm wäre damit auch als Portal zu deuten, das Menschen verbindet und trennt zugleich. In dieser Version der Geschichte hätte der Namenlose durch sein passiven Verhalten keinen direkten Einfluss auf jene Dinge, die außerhalb der digitalen Welt geschehen. Er kann nur durch das Fenster des Bildschirms blicken und mitansehen, was auf der anderen Seite passiert. Die letzte Seite des Comics und das Lächeln in seiner Hand wären damit ebenfalls als Einbildung des Jungen zu deuten.

Was ist innerhalb der Geschichte real und was nicht? Diese Frage bleibt in *Berenice* unbeantwortet. Vielmehr ergeben sich mit jeder Interpretation neue Lücken und Leerstellen, die sich nicht verbinden lassen und es tauchen neue Fragen auf. Hat der Junge Schuld am Tod des Mädchens? Hat er sie möglicherweise in den Wald gebracht, bevor oder nachdem sie starb? Gab es, und vor allem zu welchem Zeitpunkt gab es diesen ersten Kuss, mit dem alles verschwamm? Ist es vielleicht sogar denkbar, dass es der namen- und gesichtlose Junge selbst ist, der sich die Perücken der Popikonen aufsetzt und dadurch versucht, sie real zu machen? Dass er mit Hilfe der Maske in andere Geschlechtsidentitäten schlüpft und sich selbst als Camgirl vor den Bildschirm setzt? Möglicherweise zeigt uns *Berenice* das Doppelleben einer Figur und deren Wechsel von Geschlechtsidentitäten durch den Austausch von lebendigen Masken sowie die Auswirkungen eines solchen Lebens. Sicher sein können wir nicht. Was wir aber wissen ist, dass Lukas Jüliger ein Meister der ambivalenten Zeichen ist und dass er durch seine namen- und gesichtslosen Figuren die Konstruktion von Körper-Konzepten und Geschlechtsidentitäten am Comic-Körper demonstriert, sowie die Zeichen und ihre Referenz parodiert.

Wie die Analyse gezeigt hat, ist *Berenice* ein komplexes und spannendes Comic, das seinem Genre als Gruselgeschichte wahrhaft gerecht wird und zwar auf eine Weise, die nur durch die heterogenen Zeichen des Comics möglich ist. Die letzte Seite, die mehr Fragen aufwirft als beantwortet, mehr Lücken und Leerstellen öffnet als schließt, diese letzte Seite fordert uns heraus, den Comic neu und immer wieder zu lesen. Und immer wieder werden wir dabei zu neuen Erkenntnissen kommen. Jüliger fordert diese Mehrdeutigkeit bewusst heraus und lässt vieles unbeantwortet. So ist *Berenice* ein Comic, dass uns sehr viel abverlangt und zugleich sehr viel gibt. Viel Stoff zum Nachdenken, viel Interpretationsspielraum, viel Kunst und viel Emotion.

Zusammenfassung

Das Ende dieser Arbeit, ist zugleich der Beginn der Reflexion. Deshalb möchte ich abschließend jene Fragen, die während er Arbeit entstanden sind, sowie die Ergebnisse der Analyse zusammenfassen.

Durch den Blick auf die aktuelle Comic-Forschung mit ihren durchaus unterschiedlichen Ansätzen und Theorien habe ich zunächst versucht, eine für diese Arbeit geeignete Definition des Comics festzulegen. Dieser Definitionsversuch umfasste folgende Merkmale: Comics sind zu räumlichen und zeitlichen Sequenzen angeordnete, narrative Zeichen. Sie zeichnen sich durch ihre Reproduzierbarkeit und Wiederholung aus, können Informationen vermitteln und eine ästhetische Wirkung bei der Betrachter_in erzeugen. Außerdem parodieren sie unsere gängige Vorstellung vom Verhältnis zwischen den Zeichen und ihrer Referenz.

Hat sich diese Definition bewähren können? Im Großen und Ganzen würde ich sagen, ja. Comics haben sich in der Analyse als zu räumlichen und zeitlichen Sequenzen angeordnete Zeichen erwiesen. Dass diese Anordnung dabei allerdings eine unglaubliche Vielfalt an Möglichkeiten bietet, ist in *Der fremde!* und *Berenice* deutlich geworden. Beide Comics weichen mit ihrer ästhetischen Gestaltung von der klassischen Panel-Sequenz ab, sind aber dennoch als Comics zu bezeichnen. Deshalb scheint es mir in Bezug auf die Definition auch sehr wichtig, explizit auf den Variantenreichtum der Comics hinzuweisen und die angeführten Merkmale nicht als strenges Ausschlusskriterium anzusehen. Ist also beispielsweise eine sequenzielle und zeitliche Anordnung gegeben, allerdings in einer Form, die nicht als typisch angesehen wird, so kann es sich dennoch um Comics handeln. Dasselbe gilt natürlich auch in Bezug auf andere Merkmale wie beispielsweise die Schrift-Bild-Interdependenz. Auch hier weichen sowohl *Der fremde!* als auch *Berenice* von vielen anderen Comics ab. So nutzt Nicolas Mahler die Schrift als bildliches Zeichen, als figurative Umsetzung von Metaphern und verzichtet gänzlich auf Sprechblasen. In Lukas Jüligers Comic begegnet uns die Schrift sogar streng getrennt vom Bild. Was sich dadurch zeigt, ist, dass sich Comics im Laufe ihrer Geschichte stetig weiterentwickeln und verändern, inhaltlich wie ästhetisch. Und auch wenn sie uns mit neuen Namen, wie Graphic Novels, begegnen, hinter diesen Masken sind es immer noch Comics, die uns faszinieren. Dass Wiederholung und Reproduzierbarkeit eine ganz wesentliche Rolle spielen, haben meine Ausführungen bestätigt. Außerdem konnte die strukturelle Parodie vom Verhältnis der Zeichen und ihrer Referenz vor allem in *Der fremde!*

nachgewiesen werden, ein Comic, dass die Heterogenität und Materialität der Zeichen auslebt und mit den eigenen Mitteln sichtbar macht. Ein weiteres Merkmal, die Narrativität, konnte ebenfalls in beiden Comics eindeutig nachgewiesen werden. Comics sind narrativ, wenn auch nicht immer im selben Ausmaß. So begegnen uns beispielsweise in *Berenice* sehr komplexe und mehrdeutige narrative Strukturen, die mit ambivalenten Zeichen arbeiten und eine wiederholte Lektüre geradezu herausfordern. Dass Comics auf diese Weise erzählen können, ist faszinierend und bringt mich zum letzten Punkt des Definitionsversuchs, der Vermittlung von Informationen und der ästhetischen Wirkung. Diese Merkmale sind, in Anbetracht der Komplexität der analysierten Comics sowie deren Wirkung auf uns Rezipient_innen, meiner Meinung nach nicht treffend genug. Comics können viel mehr als bloß Informationen zu vermitteln und eine ästhetische Wirkung erzeugen, sie können uns in ihren Bann ziehen, tiefe Emotionen auslösen, uns unterhalten, anwidern, schockieren oder verwirren. Und sie können vor allem eins, Kritik üben, uns einen Spiegel vorhalten und zum Nachdenken anregen. Um das alles auszudrücken, würde ich die anfängliche Definition erweitern, McClouds Aussage über den Cartoon adaptieren und auf die Comics übertragen. „Der Cartoon ist nicht bloss eine Art zu zeichnen, er ist eine Art zu sehen!“[361], sagt McCloud. So ist der Comic demnach nicht bloß eine Art zu lesen, er ist eine Art zu sehen und zu sein. Viele Menschen, die sich mit der Comic-Kunst beschäftigen, werden dieses Gefühl bestätigen. Einmal in das Schwarze Loch des Comic-Universums eingetaucht, einmal hinter die Masken der Comic-Körper geblickt, gibt es unendlich viel zu entdecken, mehr als Information, mehr als Ästhetik und damit auch mehr als Inhalt und Form.

Die Frage nach der Trennung von Form und Inhalt, habe ich bereits in der Arbeit selbst beantwortet. Sobald die narrative Struktur oder der Gender-Aspekt in der Analyse von Comics eine Rolle spielt, ist eine Trennung von Form und Inhalt weder sinnvoll noch möglich. Gerade *Berenice* hat gezeigt, wie eng die ambivalenten Zeichen mit der narrativen Struktur, die sie hervorbringen, verwoben sind. Es ist nicht möglich, sie getrennt voneinander zu betrachten und zugleich auf die Narration oder die Konstruktion von Körper-Konzepten und Geschlechtsidentitäten einzugehen. Der Versuch, Form und Inhalt getrennt voneinander zu beschreiben, würde der Komplexität vieler Comics nicht gerecht und die Zeichen könnten nicht ihre volle Wirkung entfalten. Das hat die Analyse von *Der fremde!* und *Berenice* gezeigt.

[361] S. McCloud: Comics richtig lesen. S. 39.

Ein wichtige Frage, die noch zu beantworten wäre, ist die Anwendbarkeit der Elemente des Comics auf konkrete Werke. Wie ich zuvor erklärt habe, sollten die einzelnen Aspekte von Comic-Körper und Raum als Werkzeuge für die Analyse der Comics dienen. Wie in der Analyse zu sehen war, ist dieses Vorhaben geglückt. So konnte ich viele Elemente von Comic-Körper und Raum anhand konkreter Beispiele belegen. Erinnern wir uns unter anderem an den Panel-Übergang von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt in *Berenice*, der zugleich eine beliebte Art der Darstellung in der Manga-Kunst ist und Jüligers Werk nicht zuletzt dadurch extrem durchdacht erscheinen lässt. Die Besonderheiten und Merkmale des Comic-Körpers wiederum konnten in Mahlers Comic nachgewiesen werden. Auch in Bezug auf die Raumdarstellung, etwa die Annäherung vom Körper an den Raum oder die Verschmelzung von Körper-Zeichen, konnten gezeigt werden. Auch der *gutter*, das Off und der bewegte Frame wurden in der Analyse ausführlich besprochen. Ebenso die fragmentierte Darstellung von Körper und Raum, die uns in beiden Comics auf ganz unterschiedliche Weise bewusst geworden ist. Wir sehen also, die Analysewerkzeuge dieser Arbeit haben der praktischen Überprüfung standgehalten.

Nun komme ich zum letzten Punkt der vorliegenden Arbeit und damit zu den Ergebnissen der analysierten Werke. Ich werde dabei vor allem jener Frage nachgehen, die ich in der Einleitung bereits erwähnt habe: Inwieweit erzählen die beiden Comics Geschlecht?

Bevor ich mich den Werken im Einzelnen widme, möchte ich noch einige Gemeinsamkeiten herausheben. So haben wir es in beiden Werken mit Literaturadaptionen aus dem Horror-Genre zu tun, die ihr Thema nicht nur inhaltlich, sondern auch durch ihre Form ausdrücken. Die Gestaltung der Körper-Zeichen sowie der Räume haben zu einer düsteren, schaurigen Stimmung beigetragen. Sehr interessant ist, dass in beiden Comics weder explizit Namen erwähnt noch detaillierte Gesichter gezeigt werden. Obwohl die Zeichenstile beider Comics sehr unterschiedlich sind, greifen beide auf diese Elemente der Gestaltung zurück, die sich für dieses Genre gut eignen. Die namen- und gesichtlosen Figuren führen zu einer weiteren Gemeinsamkeit, denn durch sie kann auf die lebendigen Masken und die Konstruktion von Geschlechtsidentitäten aufmerksam gemacht werden. Beide Comics sind des Weiteren als narrativ anzusehen, fordern und fördern außerdem die Induktions- und Interpretationsleistung der Rezipient_innen. Beide Comics verzichten des Weiteren auf die klassischen Sprechblasen und die, für viele Comics übliche, Anordnung der Panels. Sie weichen damit von der Ästhetik gängiger Comics ab, sind aber dennoch als solche zu bezeichnen.

Weitere Gemeinsamkeiten und Unterschiede werden im Anschluss, mit den einzelnen Werken, besprochen.

Im Comic *Der fremde! störenfried der ruhe eines sommerabends der ruhe eines friedhofs*, werden die Rezipient_innen schon auf den ersten Blick mit dem Gender-Aspekt konfrontiert. Der Fremde wird uns bereits im Titel als männliche Person vorgestellt und seine Figur dementsprechend auf dem Cover präsentiert. Wie sich gezeigt hat, widerspricht die maskuline Bezeichnung im Titel allerdings dem Geschlecht des Fremden, wie es uns im Comic erzählt wird. Denn der Fremde begegnet uns nicht nur als Mann, sondern auch als Frau, als Gegenstand, als mit dem Raum verschmolzener Körper und nicht zuletzt in einem metaphorischen Sinn, als das unheimliche Gefühl, das sich unter den Dorfbewohner_innen ausbreitet. Dieses Gefühl der Fremdheit, dass die Dorfbewohner_innen durch die Anwesenheit des Fremden befällt, spiegelt sich im Titel durch das Ausrufezeichen wider. Dieses könnte als angsterfüllter Ausruf und ebenso als Warnung gedeutet werden. Ich habe versucht zu zeigen, dass die verschiedenen Gestalten des Fremden nicht nur seinem Wesen als Vampir und Gestaltwandler zuzuschreiben, sondern auch der Zeichenhaftigkeit seines Comic-Körpers geschuldet sind. Am Comic-Körper kann gezeigt werden, wie selbstverständlich festgeschriebene Geschlechterrollen in unserer Gesellschaft sind. Damit können sie als Ausgangspunkt für die Problematik, die damit einhergeht, dienen und auf die Konstruktion von Geschlechtsidentitäten aufmerksam machen. Das Körper-Zeichen und dessen geschlechtliche Zuschreibung, sofern es eine solche gibt, ist im Comic abhängig von ständiger Wiederholung. Von Panel zu Panel und Seite zu Seite müssen die Körper immer wieder aufs Neue konstruiert werden. Wie ich mit Judith Butler und Ole Frahm argumentiert habe, ist dieser Vorgang vergleichbar mit dem performativen Akt der Geschlechtskonstruktion, den Butler in ihrer Gender-Parodie beschreibt. Erst durch den Akt der permanenten Wiederholung werden Geschlechtsidentitäten hervorgebracht, aufrechterhalten und als etwas Natürliches wahrgenommen. Indem der performative Akt selbst Geschlechtsidentitäten erst hervorbringt, kann ein Original dahinter, eine ursprüngliche Identität, ausgeschlossen werden. Der Körper und sein Geschlecht sind demnach kulturell codierte Zeichen, die sich nicht auf ein Original oder auf Natürlichkeit berufen können. Im Sinne Butlers ist die Trennung zwischen *sex* und *gender* demnach zu überwinden und die Konstruktion des Körper-Zeichens anzuerkennen. Dieses System hinter der Konstruktion von Geschlechtsidentitäten kann anhand des Körper-Zeichens im Comic nachgewiesen werden. Der Fremde wird uns mit dem Titel und zu Beginn der Erzählung als Mann vorgestellt. Seine Gestalt könnte durch die große, gebogene Nase oder die riesigen Hände, als männlich codiert wahrgenommen werden. Doch die weiteren

Wiederholungen seiner Figur unterlaufen die Vorstellung von festgeschriebenen Körper-Konzepten, indem er auch als Frau, Gegenstand oder mit dem Raum verschmolzen dargestellt wird. Neben seiner eigenen Erscheinungsform, gibt es noch weitere Hinweise auf die labile Geschlechtsidentität des Fremden, denn seine spezifischen Merkmale tauchen auch in anderen Figuren auf. So hat beispielsweise die Bäckerin, nachdem sie gebissen wurde, ebenfalls die großen, klauenhaften Hände des Fremden. Und man fragt sich, mit wem man es hier wirklich zu tun hat, der Bäckerin oder doch einer Maske des Fremden. Auch im fallenden Körper der Wirtstochter sehen wir den Fremden, in ihrem Gesicht sowie ihren Füßen. Außerdem ist die große Nase ein Kennzeichen aller Figuren, sowohl der als männlich als auch der als weiblich codierten. Das könnte als Hinweis darauf gedeutet werden, dass es sich bei körperlichen Merkmalen lediglich um Zuschreibungen von außen handelt, die wir in Bezug auf die Körper vornehmen.

Mahlers Comic ist in einem sehr abstrakten, stilisiertem Stil gezeichnet, was die Trennung von Körper und Raum zum Teil zur Herausforderung macht. Außerdem zeichnet sich *Der fremde!* durch offene Körper-Grenzen aus, wodurch der Eindruck des Verschmelzens von Raum und Körper noch verstärkt wird. Die abstrakte ästhetische Gestaltung des Comics und die Wandelbarkeit des Körper-Zeichens des Fremden, tragen zur Verunsicherung über dessen (Geschlechts-)Identität bei. Da ich gezeigt habe, dass die Konstruktion von Geschlechtsidentitäten am Comic-Körper demonstriert werden können, habe ich in einem weiteren Schritt vorgeschlagen, die Körper-Zeichen als lebendige Masken zu lesen. Als solche beziehen sie sich nicht auf ein Original, sondern bringen, im Sinne Nietzsches, die Identität selbst erst hervor. So können die vielen unterschiedlichen Gestalten des Fremden, die sich mit jeder Wiederholung ändern können, als wandelbare Masken gelesen werden. Als solche sind sie durch Differenz gekennzeichnet, sie zeigen und verbergen zugleich. Außerdem sind sie, im Sinne Weihes, als performativer Akt zu verstehen und demnach von ständiger Wiederholung abhängig. Es scheint also schlüssig, das Körper-Zeichen im Comic und unser reales Körper-Zeichen sowie die entsprechenden Geschlechtsidentitäten, als Masken zu verstehen. Diese Masken können offensichtlich sein und in Form von Objekten existieren, ebenso können sie aber mit dem Gesicht oder Körper verschmolzen sein und auf den ersten Blick nicht sichtbar. In *Der fremde!* werden wir durch die Narration und die ästhetische Gestaltung des Comics auf die vielen Masken des Fremden hingewiesen. Gerade die Art und Weise wie Nicolas Mahler dabei mit Körperfragmenten arbeitet, auf ästhetischer wie sprachlicher Ebene, weist deutlich auf die Konstruktion von Körper und Geschlechtsidentität hin. Denken wir beispielsweise an die wegwerfende Hand- und Fußbewegung des Fremden zurück oder an den Arm, der ohne den

restlichen Körper im Türrahmen sichtbar wird. Erinnern wir uns an das Fenster, hinter dem die abstrakte Maske des Fremden auftaucht, an die Maske des sportlichen Mannes sowie jener der weiblichen Fremden. Geschlecht wird in *Der fremde!* demnach durch die permanente Verunsicherung bezüglich seiner Gestalt und seines Geschlechts erzählt. Dass er uns in ganz unterschiedlichen Masken begegnet, kann als Parodie von festgeschriebenen Körperkonzepten gelesen und als Kritik an diesen interpretiert werden.

Auch in Lukas Jüligers Werk *Berenice* spielt die fragmentarische Darstellung von Körper und Raum eine ganz wesentliche Rolle. Allerdings begegnet sie uns hier in anderer Form als in der Fremde. Die beiden Werke unterscheiden sich in ihrer ästhetischen Gestaltung sehr stark voneinander. Während *Der fremde!* durch die offenen Körper-Grenzen der Figuren auf die instabilen Geschlechtsidentitäten aufmerksam macht, hat man es in *Berenice* mit sehr strengen Grenzen zu tun. Körper und Raum werden von diesen Grenzen zu Fragmenten beschnitten und die Frage nach einer einheitlichen (Geschlechts-)Identität kommt auf. Veränderung, der Wechsel der Masken scheint für uns theoretisch ebenso möglich wie für den Comic-Körper, doch die Realität sieht anders aus. Genau das macht uns, meiner Meinung nach, Lukas Jüliger in *Berenice* bewusst. Denn hier wird den Körper-Zeichen die Veränderung verwehrt, sie existieren nur als Fragmente, als Masken, die sich nicht von einem Panel zum nächsten wieder vereinen können. Die strengen Grenzen im Comic spiegeln dabei jene Normen wider, denen wir uns und unsere Körper unterwerfen und aus denen wir nicht ausbrechen können. Ebenso scheint es den Comic-Körpern selbst zu gehen, den beiden namen- und gesichtlosen Figuren, die uns in *Berenice* begegnen. Sie machen uns auf die Masken aufmerksam und zeigen uns die innere Zerrissenheit der Figuren, die mit den Auswirkungen der Masken zusammenhängen. Als paradoxes Konstrukt können die Masken sowohl positive als auch negative Funktionen für Träger und Betrachter, erfüllen. Dieser Eindruck wird durch die Narration in *Berenice* verstärkt, denn psychische Krankheit, der Umgang mit dem eigenen Körper, die Macht die Körper-Konzepte haben können und die Zerrissenheit des Selbst, ziehen sich nicht nur durch die Bilder, sondern werden auch über die Erzählung vermittelt. Form und Inhalt sind in diesem Comic sehr stark verwoben, was die Mehrdeutigkeit, die uns in *Berenice* begegnet, noch verstärkt. Ebenso wie Mahler, aber auf eine ganz andere Art und Weise, spielt Jüliger also auch mit der Ambivalenz und Heterogenität der Zeichen. Er gewährt uns Rezipient_innen dadurch Raum für mehrdeutige Interpretationen, fordert aber zugleich eine enorme Induktionsleistung.

Vor allem in der Figur des Mädchens zeigt sich die Ambivalenz der Zeichen, die Zwiespältigkeit der Masken sowie die Differenz zwischen Innen und Außen. So habe ich festgestellt, dass ihre „Maskerade der Weiblichkeit“, um es mit Rivieres Worten zu sagen, ihr zum einen große Macht über jene gibt, die sie bewundern, zum anderen aber macht sie sich dadurch selbst auch zum sexuellen Objekt. Die drei Panels, in denen das Mädchen ihre Maske, ihre Rüstung abnimmt, zeigen die Wahrheit die sich dahinter verbirgt. Dies sind auch die einzigen Panels, die vom sonst so distanzierten Blick abweichen und uns aus der Point-of-view-Perspektive gezeigt werden. Das verstärkt den Eindruck, dass es sich um die Wahrheit hinter den Masken des Mädchens zu handeln scheint. Ich habe diese Stelle als Kritik an den aktuellen Körper-Konzepten gedeutet, als ein Versuch, auf die unrealistischen Idealvorstellungen und gesellschaftlichen Normen, denen wir unsere Körper unterordnen, aufmerksam zu machen. Auch der namenlose Junge kann den gesellschaftlichen Vorstellungen nicht gerecht werden. Er grenzt seinen Lebensraum zunehmend ein, kann sein Zimmer nicht mehr verlassen und ist weit entfernt von der männlichen Idealvorstellung, die sein liebster Schokoriegel - Wunderboy - suggeriert.

Mit *Berenice* hat Lukas Jüliger ein sehr komplexes Werk erschaffen, das von seinen ambivalenten Zeichen und mehrdeutigen Interpretationen lebt. Ich konnte zeigen, dass auch die Körper-Zeichen in diesem Comic als lebendige Masken gelesen werden können. Besonders interessant ist der Aspekt der Masken in *Berenice* durch den Vergleich mit der aktuellen Popkultur, die von ebendiesen geprägt ist. Das Comic erzählt Geschlecht vor allem in Form von fragmentarischen Darstellungen des Körpers und des Raums, die eine einheitliche (Geschlechts-)Identität in Frage stellen und eine festgeschriebene Geschlechterordnung kritisieren. Außerdem macht *Berenice auf* stereotype Rollenzuweisungen und den damit verbundenen Auswirkungen auf den Menschen aufmerksam, was sich als kritische Reflexion der aktuellen gesellschaftlichen Verhältnisse deuten lässt.

Mit Hilfe von Comic-Körper und Raum konnte ich also zeigen, dass Comics Geschlechtsidentitäten jeglicher Art nicht nur unreflektiert reproduzieren, sondern diese ebenso kritisch in Frage stellen können. Außerdem konnte ich zeigen, dass die Konstruktion und Künstlichkeit von festgeschriebenen Körper-Konzepten am Comic-Körper selbst demonstriert werden kann. Mit Hilfe von Wiederholung und lebendigen Masken verweisen die Zeichen im Comic darauf, dass es kein Original gibt, auf das man sich beziehen könnte. Vielmehr repräsentieren die Zeichen die von Butler angesprochene Diskontinuität und Inkohärenz, die wir durch das Festhalten an bestimmten Körper-

Konzepten verleugnen. Die Ambivalenz der Comic-Zeichen, die Tatsache, dass diese immer wieder aufs Neue konstituiert werden müssen und sich dadurch immer wieder als andere herausstellen, weisen auf den gendersensiblen Umgang beider Comics hin. Natürlich kann die Frage, ob Comics *gendern* deshalb nicht allgemein beantwortet werden, da jedes Comic als eigenständiges Werk angesehen und auf diesen Aspekt hin überprüft werden müsste.

Das Ziel der vorliegenden Arbeit konnte also zumindest in Bezug auf *Berenice* und *Der fremde!* erreicht werden. Beide Comics erzählen Geschlecht auf unterschiedliche Weise, *Der fremde!* durch die wechselnden lebendigen Masken, die Wandelbarkeit und labile Geschlechtsidentität des Comic-Körpers und *Berenice* durch die strengen Grenzen und Körperfragmente sowie durch die Funktion der geschlechtlich codierten Masken.

Die Ausführungen dieser Arbeit konnten außerdem, so hoffe ich, die besondere Faszination, die von der Comic-Welt ausgeht, vermitteln, dazu anregen, der Comic-Kunst mehr Beachtung zu schenken und sie als eigenständige wissenschaftliche Disziplin anzuerkennen. Zumindest aber sollte die Komplexität der Comics und deren Zeichen deutlich geworden und der Trivialitätsvorwurf damit ein weiteres Mal widerlegt sein. Im besten Fall hat diese Arbeit sogar dazu angeregt, selbst in das Comic-Universum einzutauchen und dessen Geheimnisse zu erkunden. Denn das Comic-Universum hat unendlich viel zu bieten, Sichtbares wie Unsichtbares, Unterhaltsames wie Kritisches. Geben wir den Comics die Chance, unser Leben zu bereichern, es bunter, besser und spannender zu machen und lassen wir uns ein auf das wunderbare Abenteuer Comic.



Abbildung 61, Berenice, S. 35.

Bibliographie

Braun, Christina von/Stephan Inge (Hg.): Gender@Wissen. Ein Handbuch der Gender-Theorien. 3.Auflage, Köln/Weimar/Wien: Böhlau Verlag 2013.

Butler, Judith: Körper von Gewicht. 9. Auflage, Frankfurt: suhrkamp 2017.

Butler, Judith: Das Unbehagen der Geschlechter. 19. Auflage, Frankfurt: shurkamp 2018.

Eder, Barbara/Elisabeth, Klar/Ramon, Reichert: Theorien des Comics. Ein Reader, Bielefeld: transcript 2011.

Frahm, Ole: Genealogie des Holocaust. Art Spiegelmans MAUS – A Survivor's Tale, München: Wilhelm Fink Verlag 2006.

Frahm, Ole: Die Sprache des Comics, Leipzig: Philo Fine Arts 2010.

Genette, Gérard: Palimpseste, 8.Aufl., Frankfurt: suhrkamp. 2018.

Grünewald, Dietrich: Die Kraft der narrativen Bilder. In: Hochreiter, Susanne / Klingenböck Ursula (Hg.): Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel, Bielefeld: transcript Verlag 2014. S. 17-51.

Hochreiter, Susanne/Klingenböck, Ursula (Hg.): Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel, Bielefeld: transcript 2014.

Hoff, Dagmar von: Performativität/Repräsentation. In: Braun von, Christina/ Inge Stephan (Hg.): Gender@Wissen, Köln: Böhlau 2013. S. 275-295.

Jelinek, Elfriede: Der fremde! störenfried der ruhe eines sommerabends der ruhe eines friedhofs. In: Handke, Peter (Hg): Der gewöhnliche Schrecken, Salzburg: Residenz 1969. S. 146-160.

Jüliger, Lukas/Poe Edgar Allan: Berenice, Hamburg: Carlsen 2018.

Jüliger, Lukas: VAKUUM, Berlin: Reprodukt 2012.

Klar, Elisabeth: Wir sind alle Superhelden! Über die Eigenart des Körpers im Comic und über die Lust an ihm. In: Eder, Barbara/ Elisabeth Klar/ Ramón Reichert (Hg.): Theorien des Comics. Ein Reader, Bielefeld: transcript: 2011. S. 219-236.

Krüger-Fürhoff, Irmela Marei: Körper. In: Braun von, Christina/ Inge Stephan (Hg.): Gender@Wissen, Köln: Böhlau 2013. S. 77-95.

Kupczyńska, Kalina: Gendern Comics wenn sie erzählen. Über einige Aspekte der Gender-Narratologie und ihre Anwendung in der Comic-Analyse. In: Hochreiter, Susanne/Ursula Klingenböck (Hg.): Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel, Bielefeld: transcript 2014. S. 213-232.

Magnussen, Anne: Die Semiotik von C.S. Peirce als theoretisches Rahmenwerk für das Verstehen von Comics. In: Eder, Barbara/Elisabeth Klar/Ramón Reichert (Hg.): Theorien des Comics. Ein Reader, Bielefeld: transcript: 2011. S. 171-185.

Mahler, Nicolas/Jelinek Elfriede: Der fremde! störenfried der ruhe eines sommerabends der ruhe eines friedhofs, Hamburg: Carlsen 2018.

Mahne, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2007.

McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. 11. ver. Neuaufl., Hamburg: Carlsen 2001.

Packard, Stephan: Wie narrativ sind Comics? Aspekte historischer Transmedialität. In: Hochreiter, Susanne/Ursula Klingenböck (Hg.): Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel, Bielefeld: transcript 2014. S. 97-119.

Schüwer, Martin: Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur, Trier: Wissenschaftlicher Verlag 2008.

Weihe, Richard: Die Paradoxie der Maske. Geschichte einer Form, München: Wilhelm Fink Verlag 2004.

Internetquellen:

Handke, Peter: https://handkeonline.onb.ac.at/node/1474 (18.11.2019)

Hikikomori: https://lexikon.stangl.eu/18161/hikikomori/ (21.11.2019)

Jüliger, Lukas: https://cargocollective.com/lukasjueliger/VAKUUM (18.11.2019)

Poe, Edgar Allan: https://poestories.com/read/berenice (18.11.2019)

Rafflesiaceae: https://de.wikipedia.org/wiki/Rafflesien (27.11.2019)

Abbildungsverzeichnis

I Comic-Forschung

1.3 Intermediale Erzähltheorie

Abb. 1: Schüwer, Martin: Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur, Trier: Wissenschaftlicher Verlag 2008. S. 17.

II Elemente des Comics

2 Comic-Körper

2.2 Bildliche Zeichen

Abb. 2: McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. 11. ver. Neuaufl., Hamburg: Carlsen 2001. S. 57.

2.4 Körper-Zeichen

Abb. 3: Mahler, Nicolas/Jelinek Elfriede: Der fremde! störenfried der ruhe eines sommerabends der ruhe eines friedhofs, Hamburg: Carlsen 2018. S. 22. (Nachträgliche Paginierung)

Abb. 4: Ebd., S. 39.

Abb. 5: Jüliger, Lukas/Poe Edgar Allan: Berenice, Hamburg: Carlsen 2018. S. 14.

Abb. 6: N. Mahler: Der fremde! S. 38.

2.6 Wiederholung

Abb. 7: N. Mahler: Der fremde! S. 13.

2.7 Maske

Abb. 8: L. Jüliger: Berenice. S. 34.

3 Raum

3.1 Raum und Betrachter_in

Abb. 9: N. Mahler: Der fremde! S. 15.

Abb. 10: L. Jüliger: Berenice. S. 43.

Abb. 11: Ebd., S. 53.

Abb. 12: Ebd., S. 50.

3.2 Raum und Körper

Abb. 13: N. Mahler: Der fremde! S. 6.

Abb. 14: Ebd., S. 45.

Abb. 15: Ebd., S. 35.

3.3 Fragmetierter Raum

Abb. 16: L. jüliger: Berenice. S. 40.

Abb. 17: Ebd., S. 41.

Abb. 18: Ebd., S. 41.

Abb. 19: Ebd., S. 47.

Abb. 20: Ebd., S. 49.

Abb. 21: Ebd., S. 51.

3.4 Frame

Abb. 22: L. Jüliger: Berenice. S. 9.

Abb. 23: Ebd., S. 10.

Abb. 24: N. Mahler: Der fremde! S. 20.

III Analyse

4 *Der fremde!*

Abb. 25: N. Mahler: Der fremde!, Cover.

Abb. 26: Ebd., S. 1.

Abb. 27: Ebd., S. 4-5.

Abb. 28: Ebd., S. 15.

Abb. 29: Ebd., S. 19.

Abb. 30: Ebd., S. 20.

Abb. 31: Ebd., S. 13.

Abb. 32: Ebd., S. 40.

Abb. 33: Ebd., S. 42-43.

Abb. 34: Ebd., S. 49.

Abb. 35: Ebd., S. 52-53.

Abb. 36: Ebd., S. 54-55.

Abb. 37: Ebd., S. 56.

Abb. 38: Ebd., S. 32-33.

5 *Berenice*

Abb. 39: L. Jüliger: Berenice, Cover.

Abb. 40: Ebd., S. 5.

Abb. 41: Ebd., S. 6-7.

Abb. 42: Ebd., S. 8-9.

Abb. 43: Ebd., S. 12.

Abb. 44: Ebd., S. 17.

Abb. 45: Ebd., S. 19.

Abb. 46: Ebd., S. 20.

Abb. 47: Ebd., S. 23.

Abb. 48: Ebd., S. 25.

Abb. 49: Ebd., S. 26-27.

Abb. 50: Ebd., S. 21.

Abb. 51: Ebd., S. 30.

Abb. 52: Ebd., S. 32.

Abb. 53: Ebd., S. 35.

Abb. 54: Ebd., S. 38-39.

Abb. 55: Ebd., S. 48-49.

Abb. 56: Ebd., S. 50-51.

Abb. 57: Ebd., S. 54-55.

Abb. 58: Ebd., S. 6-7.

Abb. 59: Ebd., S. 56-57.

Abb. 60: Ebd., S. 58.

Abb. 61: Ebd., S. 35.

Abstract

Die vorliegende Diplomarbeit untersucht zwei konkrete Comics auf deren Umgang mit Geschlechtsidentitäten sowie mit geschlechtlich codierten Körpern. Der Gender-Aspekt wird dabei mit Hilfe der beiden Elemente, Comic-Körper und Raum, auf die Comics angewendet. Bei den untersuchten Werken handelt es sich um zwei Literaturadaptionen aus der Reihe *Die Unheimlichen*, die moderne und klassische Schauergeschichten neu interpretieren. Analysiert werden *Der fremde! störenfried der ruhe eines sommerabends der ruhe eines friedhofs* von Nicolas Mahler sowie *Berenice* von Lukas Jüliger.

Die Arbeit gliedert sich in drei große Abschnitte. Im ersten Abschnitt wird die aktuelle Comic-Forschung mit ihren kontroversen Comic-Definitionen dargestellt sowie eine geeignete Definition für die vorliegende Arbeit formuliert. Der zweite Abschnitt widmet sich ausführlich den beiden Elementen des Comics, Comic-Körper und Raum. Hier werden Analysewerkzeuge als Basis für die praktische Anwendung in der Analyse herausgearbeitet. Anhand des Körper-Zeichens im Comic sowie dessen enger Beziehung zum Raum, wird Judith Butlers Gender-Parodie erläutert. Es wird gezeigt, dass sich der Comic-Körper eignet, um auf die Konstruktion von Geschlechtsidentitäten aufmerksam zu machen. Außerdem wird das Element der Maske besprochen und in Beziehung zum Körper-Zeichen gesetzt, wodurch der Comic-Körper als lebendige Maske lesbar gemacht wird. Im dritten Abschnitt, der Analyse, werden die zuvor theoretisch erarbeiteten Aspekte an den beiden Comics überprüft. Es wird gezeigt, wie die Comics Geschlecht erzählen und dass sowohl *Der fremde!* als auch *Berenice* einen kritischen und zum Teil parodistischen Umgang mit gängigen Körper-Konzepten aufweisen und die Konstruktion von Geschlechtsidentitäten durch ihre ästhetische wie narrative Gestaltung sichtbar machen.