



MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Visuelles Erzählen
Parallelen zwischen Comics und Gebärdenspracherzählungen

verfasst von | submitted by

Katharina Maria Kral BA

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien | Vienna, 2024

Studienkennzahl lt. Studienblatt | Degree
programme code as it appears on the
student record sheet:

UA 066 870

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree
programme as it appears on the student
record sheet:

Masterstudium Vergleichende Literaturwissenschaft

Betreut von | Supervisor:

ao. Univ.-Prof. Mag. Dr. Fausto De Michele Privatdoz.

Mitbetreut von | Co-Supervisor:

Mag. Dr. Verena Krausneker

Danksagung

Ich möchte mich ganz herzlich bei meinen beiden Betreuer*innen, Dr. Fausto De Michele und Dr. Verena Krausneker, bedanken, die sich nicht nur auf dieses ungewöhnliche Thema eingelassen haben, sondern mich die ganze Arbeit über fachlich und organisatorisch unterstützt haben. Vielen Dank auch an die Kollegen und Kolleginnen aus der Jour Fix Gruppe mit Schwerpunkt Gebärdensprachforschung. Eure Tipps haben mir geholfen, immer wieder neue Zugänge zu meinem Thema zu finden und eure Forschungsarbeiten haben mich inspiriert. Einen besonderen Dank möchte ich zudem Günter Roiss sagen, der mir für diese Arbeit *The Raven* in ÖGS übersetzt hat. Zuletzt möchte ich noch ganz herzlich meiner Familie und meinen Freunden danken, die mich während der Arbeit immer wieder ermutigt haben, weiterzumachen, die mich mit ihren Fragen auf neue Ansätze gebracht und die mir mit der mühsamen Korrekturarbeit geholfen haben. Eure Neugier auf Neues hat diese Masterarbeit ermöglicht.

Kurzfassung

Diese Arbeit befasst sich mit den strukturellen, narrativen und stilistischen Parallelen zwischen Comics, Graphic Novels und Gebärdensprachliteratur. Diese visuellen Kunstformen verbinden Bild- und Textelemente in einem mehrdimensionalen Bildraum, um ihre Inhalte zu vermitteln. Die Erkenntnisse werden primär aus Vergleichen der gebärdeten Texte, *Warum die Taube „Taube“ heißt*, *Replay* und *Snowstorm* mit den Graphic Novels *Schneewittchen*, *Die Verwandlung* und *The Raven* gewonnen. Der Artikel verfolgt einen komparatistischen Ansatz, bezieht seine theoretischen Grundlagen aber vor allem aus der Comicforschung, der Gebärdensprachforschung und den Deaf Studies. Wichtige Theoretiker*Innen, auf die Bezug genommen wird, sind Scott McCloud, Juliane Klann und H-Dirksen L. Bauman.

Schlagwörter: Comics, Graphic Novels, Gebärdensprachliteratur, Narration, Stilistik, visuelle Literatur

Abstract

This thesis deals with the structural, narrative and stylistic parallels between comics, graphic novels and sign language literature. These visual art forms combine image and text elements in a multidimensional space to convey their content. The findings are primarily drawn from comparisons of the signed texts *Warum die Taube „Taube“ heißt*, *Replay* and *Snowstorm* with the graphic novels *Schneewittchen*, *Die Verwandlung* and *The Raven*. The article pursues a comparative approach but draws its theoretical foundations primarily from comics research, sign language research and deaf studies. Important theorists referred to are Scott McCloud, Juliane Klann and H-Dirksen L. Bauman.

Keywords: comics, graphic novels, sign language literature, narration, stylistics, visual literature

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Textbegriff	3
3. Gebärdensprachen und Comics: Ein grammatikalischer Vergleich.....	5
3.1 Semantik.....	6
3.1.1 Integrierte Zeichen	6
3.1.2 Gebundene Zeichen	10
3.1.3 Ungebundene Zeichen.....	13
3.1.4 Fazit	17
3.2 Syntax	17
3.2.1 Räumliche Verbindungen	18
3.2.2 Zeitliche Verbindungen.....	20
3.2.3 Inhaltliche und thematische Verbindungen.....	25
3.2.4 Fazit	27
4. Gebärdensprachen und Comics: Ein poetischer Vergleich	27
4.1 Märchenvergleich – Schneewittchens Tauben.....	28
4.1.1 Handlungsstruktur	28
4.1.2 Figurencharakterisierung.....	31
4.1.3 Figureninteraktion	33
4.1.4 Übergänge und Kontinuität	36
4.1.5 Fazit	41
4.2 Novellenvergleich – Kafka und Vietnam	41
4.2.1 Raum und Bewegung.....	43
4.2.2 Zeit- und Handlungsstränge.....	56
4.2.3 Zusammenwirken von Text und Bild	63
4.2.4 Fazit	74
4.3 Gedichtvergleich – Ein Rabe im Schneesturm	75
4.3.1 Snowstorm.....	76
4.3.2 The Raven	80
4.3.3 Spannung und Stimmung	82
4.3.4 Reim und Wiederholung.....	85
4.3.5 Filmische Stilmittel.....	89
4.3.6 Bildraum	94
4.3.7 Fazit	99
5. Conclusio	99
Literaturverzeichnis.....	103
Abbildungsverzeichnis.....	105

Abkürzungsverzeichnis und Begriffserklärungen	106
Anhang	108

1. Einleitung

Was verbindet Comics und Gebärdensprachliteratur? Wenn ich meine Forschungsfrage in den letzten Monaten hörenden Personen gegenüber erwähnte, stieß ich häufig auf Unverständnis. *Haben sie etwas gemeinsam?*, war häufig die Gegenfrage, *Nichts.* sehr oft die vorgefasste Meinung. Ganz anders waren hingegen die Reaktionen von gehörlosen Personen. Da hieß es eher *Das ist interessant. Mein gehörloses Kind liest viel lieber Comics als lautsprachliche Texte.* Oder auch *Ich habe ganz viele Comics zu Hause. Melde dich gerne, wenn du Tipps brauchst.* Diese Beispiele sollen keine Wertung der beiden Gruppen darstellen, sondern vielmehr verdeutlichen, dass sich für Personen, die Gebärdensprachkenntnisse haben und Comics lesen, weniger die Frage stellt, *ob* es Verbindungen zwischen Comics und Gebärdensprachliteratur gibt, sondern eher die Frage, *welche* Verbindungen es zwischen Comics und Gebärdensprache gibt.

Wie sich aus dem Titel der Arbeit bereits schließen lässt, geht es darin primär um visuelles Erzählen. Sowohl Comics als auch Gebärdensprache sind, im Gegensatz zur Lautsprache, visuelle Medien, gleich dem Medium Film. Die Beziehung zum Film ist in beiden Fällen präsent, auf diese wird später noch Bezug genommen, und doch unterscheiden sich sowohl Gebärden als auch Comics vom heutigen Film in einem wesentlichen Punkt: Es sind rein visuelle Medien. Es gibt in beiden Fällen keine Tonspur. Alles, was erzählt wird, auch der Text, auch die Hintergrundgeräusche, muss visuell vermittelt werden. Diese Limitierung macht die Frage nach Parallelen im dahinterstehenden Regelwerk, in den narrativen Strukturen und im poetischen Stil besonders interessant.

Weder Gebärdensprache und Gehörlosenkultur noch Comics sind in der Forschung unbeschriebene Blätter. Die Faszination für Beides ist schon lange da und trägt wissenschaftliche Früchte. Trotzdem konnte ich niemanden finden, der beides in einem wissenschaftlichen Artikel verbunden hat. Arbeiten zu tauben Charakteren in der Literatur? Ja! Artikel zu tauben Poeten und Poetinnen und ihren Werken? Ja! Nirgends aber findet man Comics und Gebärdensprachliteratur in ein und demselben Stichwortverzeichnis. Warum sollten gerade wir Komparatisten die beiden also verbinden? Weil es unsere Aufgabe, ist durch Vergleiche Grenzen zu überbrücken und Verbindungen herzustellen, die man vorher nicht sehen konnte. Oder, um es etwas praktischer auszudrücken: Die Sprachwissenschaft hat durch die Inklusion von Gebärdensprache in ihrer Forschung neue Erkenntnisse zur Ikonizität und

zur Arbitrarität von Sprache gewonnen, die ihnen durch die vorherige Limitierung auf die Lautsprache nicht zugänglich waren. Wir sehen, dass diese Beschränkung auf ausschließlich geschriebene Text in der Forschung nicht mehr die heutige Literatur in ihrer ganzen Bandbreite erfassen kann. Literatur ist über ihre Grenzen hinausgewachsen, und die Forschung zu Literatur sollte es ihr gleichtun, wenn sie den Bezug zu ihrem Forschungsgegenstand nicht verlieren will.

Die Arbeit ist in drei Teile gegliedert. Im ersten, sehr kurzen Teil soll durch eine Thematisierung der Textdefinition deutlich gemacht werden, warum Gebärdensprachliteratur und Comics einen Platz in der Literaturwissenschaft verdienen. Das zweite Kapitel befasst sich mit der Frage, welche Parallelen sich in den Regelwerken, die hinter den Medien Comic und Gebärdensprache stehen, finden lassen. Durch die Gegenüberstellung von Gebärdensprachgrammatik und dem comiceigenen Regelwerk wird hier die sprachwissenschaftliche Grundlage für die anschließenden Primärtextvergleiche gelegt. Im Hauptteil geht es darum, ob Texte beider Medien ähnliche narrative Strukturen verwenden, um ihre Geschichten zu erzählen, welche Stilmittel sie gemeinsam haben und wie sie sich in ihrem ästhetischen Sprachgebrauch gleichen. Diese Fragen werden mittels dreier Vergleiche behandelt, die jeweils einen gebärdeten Text und ein Comic einander gegenüberstellen. Den Anfang macht eine Analyse zweier Märchen, in der der Handlungsstruktur, der Figurencharakterisierung, der Figureninteraktion, den Übergängen und der Kontinuität besondere Aufmerksamkeit geschenkt wird. Im zweiten Vergleich zwischen einer gebärdeten Kurzgeschichte und einer Novellenadaption als Graphic Novel werden die Themen Raum und Bewegung, Zeit- und Handlungsstränge sowie das Zusammenwirken von Text und Bild behandelt. Den Abschluss bildet ein Gedichtvergleich, bei dem der Fokus auf den Stilmitteln und der poetischen Sprache liegt. Es wird davon ausgegangen, dass viele Ähnlichkeiten zwischen den beiden Kunstformen bestehen, gleichzeitig ist es wichtig, auch die Abweichungen durch die Eigenart der beiden Medien zu erwähnen.

Laut Juliane Klann (2014) folgen die bisher untersuchten westlichen Gebärdensprachen alle sehr ähnlichen grammatikalischen Prinzipien und unterscheiden sich primär in ihrem Wortschatz. In dieser Arbeit wird deshalb ein Vergleich zwischen westlichen Gebärdensprachen und westlichen Comics vorgenommen. Dabei dient die Gebärdensprache als Ausgangsmedium und Comics als Vergleichsmedium.

Der Begriff *Gebärdensprache* bezieht sich im Folgenden auf die Sprachform Gebärdensprache sowohl in mündlicher als auch in schriftlicher Form. In gleicher Weise wird der Begriff *Lautsprache* verwendet. Wenn eine Differenzierung zwischen einzelnen Gebärdensprachen notwendig ist, wird der Begriff *Gebärdensprachen* verwendet. Wird auf eine bestimmte Gebärdensprache Bezug genommen, so wird diese bei der Erstnennung mit ihrem vollen Namen ausgeschrieben und im Folgenden mit der für sie anerkannten Abkürzung. Konkrete Beispiele werden primär der österreichischen Gebärdensprache (ÖGS) entnommen.

Beim Durchblättern dieser Arbeit sticht der, für einen komparatistischen Text ungewöhnlich hohe Anteil an Bildern ins Auge. Diese sollen zur Veranschaulichung der Ausführungen dienen. Für die gebärdeten Primärtexte wurden Videos herangezogen. Die Screenshots entsprechen einem direkten Zitat. Die Links zu den Videos mit den Primärtexten finden sich in den Fußnoten. Vor dem Lesen des letzten Kapitels empfiehlt es sich, das Gebärdensprachgedicht *Snowstorm* in voller Länge anzuschauen.

2. Textbegriff

Gebärdensprachtexte und Comics scheinen auf den ersten Blick nicht viel mit herkömmlichen literarischen Texten gemeinsam zu haben. Damit stellt sich zu Beginn dieser Arbeit die Frage, handelt es sich hier tatsächlich um Texte, die im Sinne der Komparatistik verglichen werden können? Bevor diese Frage geklärt werden kann, gilt es einen Schritt zurückzugehen und zu fragen: Was ist ein Text? Hansen und Heßmann definieren den alltäglichen Textbegriff wie folgt.

„Im Alltagsverständnis ist ein Text erstens schriftlich festgehalten, zweitens ist er als abgeschlossene Einheit erkennbar, drittens besteht er aus Sprache (und nicht aus Zeichen, Bildern usw.) und viertens besteht er aus mehreren Sätzen.“ (Hansen & Heßmann 2013:137)

Dieser schriftbasierte Textbegriff ist auf keines unserer beiden Vergleichsmedien unmittelbar anwendbar. Für Gebärdensprachen hat sich bisher kein zeichenbasiertes Schriftmodell etabliert und Comics entstehen durch eine Einheit aus Text und Bild. Ein besserer Ausgangspunkt sind deshalb die Textaspekte in der Definition, die von den beiden Medien erfüllt werden.

Die sprachliche Natur von Gebärdensprachtexten ist inzwischen wissenschaftlich belegt. Gebärdensprachen wurden als eigene Sprachgruppe anerkannt, auch wenn die nationalen

Gebärdensprachen noch nicht überall die rechtliche Anerkennung erfahren, die ihnen zusteht. Die Struktur von Gebärdensprachen inkludiert nicht nur eine eigene Semantik, sondern auch eine eigene Syntax. Trotzdem bleibt das Problem der fehlenden Schriftlichkeit bestehen. (vgl. Skant et al. 2002:13) Die Gehörlosengemeinschaft funktioniert bilingual. Für die direkte Kommunikation wird die lokale Gebärdensprache verwendet, für den Schriftverkehr die nationale Lautsprache. (vgl. Hansen&Heßmann 2013:135) Weil dieses System gut funktioniert und weil sich die Verschriftlichung von Gebärdensprachen ausgesprochen schwierig gestaltet, wie man bei den Transkriptionssystemen für Forschungs- und Bildungszwecke feststellen musste, hat sich kein alltagstaugliches Schriftsystem etabliert. Inzwischen gilt der rein mündliche Status von Gebärdensprachen aber als überholt. Durch die Etablierung von digitalen Videos, die einfach zu produzieren und Dank des Internets auch einfach zu verbreiten sind, plädieren Angehörige der Gehörlosengemeinschaft und Forscher*innen dafür, dass sich in den letzten Jahren eine gebärdensprachliche Schriftkultur in Form von Videos herausgebildet hat. (vgl. Hansen&Heßmann 2013:137) Videos sind eindeutig als eine abgeschlossene Einheit erkennbar und die technische Weiterentwicklung ermöglicht es, Aspekte, die zuvor als rein schriftlich angesehen wurden, wie die Unterteilung in Absätze und die Möglichkeit einen Text zu überfliegen, auch auf Videos zu übertragen.

Comics sind in ihrer gedruckten Form, aber auch als digitale Datei eindeutig physisch fixiert. In diesen Formaten sind sie zudem als abgeschlossene Einheit fassbar. Auch weitere sprachliche Aspekte lassen sich auf dieses Textformat übertragen. Das Gesamtwerk kann in kleinere Einheiten unterteilt werden. Einige Graphic Novels verwenden inzwischen Kapitelunterteilungen, gleich denen in Romanen. Weiters ist jeder Comic in Seiten unterteilt, die ihrerseits wieder in Panels eingeteilt werden können. Jede Seite und jedes Panels ist eine eigenständige Einheit und kann, bis zu einem gewissen Grad, für sich stehen. Ihre Funktion ist mit der von Sätzen vergleichbar. Laut Hansen und Heßman muss ein Text allerdings aus Sprache bestehen und nicht aus Zeichen und Bildern. Dabei gilt es zu beachten, dass Lautsprachen ihrerseits Zeichensysteme sind. Was die Parallelen zwischen Lautsprachen und visuellen Zeichensystemen häufig verschleiert, ist der unterschiedliche Ursprung der Systeme. Lautsprachen basieren in ihrer ursprünglichen Form auf einem auditiven Zeichensystem, welches erst nachträglich in ein visuelles Schriftsystem übertragen wurde. Die ikonographischen Komponenten, wie Onomatopoetika, sind in der schriftlichen Form nicht direkt nachvollziehbar. Gebärdensprachen verwenden dagegen bereits in ihrer

Ursprungsform visuelle Zeichen. Die ikonischen Bezüge auf visuelle Aspekte des Dargestellten sind deshalb eindeutiger sichtbar. Auch Comics bedienen sich eines visuellen Zeichensystems, das allerdings weniger abstrahiert ist als die zuvor erwähnten Sprachsysteme. Trotzdem finden sich auch in diesem System Normen, die man erst lernen muss, um die Darstellungen richtig lesen zu können. (vgl. McCloud 1993:131) Diese sind nicht individuell, sondern entwickeln sich regional und personenübergreifend, wie eine Sprache. Speedlines vermitteln den Lesern und Leserinnen, eine Person oder ein Gegenstand bewegt sich auf diese oder jene Weise, und sind unmittelbar verständlich, obwohl es sich um eine abstrahierte Darstellung von Bewegung handelt. Personen wie Neil Cohn treten deshalb dafür ein, dass es eine Comic Grammatik gibt. (vgl. Cohn 2018:1)

Somit können - tritt man aus der schriftfokussierten Perspektive auf das Medium Text heraus- sowohl Gebärdensprachtexte als auch Comics eindeutig als Texte definiert und verglichen werden.

3. Gebärdensprachen und Comics: Ein grammatikalischer Vergleich

Die Brücke zwischen Gebärdensprache und Comics ist zunächst nicht so leicht zu schlagen. Gebärdensprachen sind natürliche Sprachen mit jeweils eigenen Grammatiken, die – neben vielen anderen sprachlichen Funktionen und Anwendungen - auch als künstlerisches Ausdrucksmittel genutzt werden können. Comics hingegen sind ein künstlerisches Ausdrucksmittel, dem grammatikgleiche Regeln zugeschrieben werden können. Und doch sollen beide Medien im Folgenden verglichen werden, um zu sehen, ob ihnen eine grammatikalische Ähnlichkeit nachgewiesen werden kann. Dazu werden einzelne Elemente herausgegriffen und einander gegenübergestellt, um Parallelen aufzuzeigen und diese durch Bildbeispiele zu veranschaulichen. Fragen, die dabei an die beiden Medien gestellt werden, sind: Finden sich in beiden Medien vergleichbare grammatikalische Strukturen? Woraus ergeben sich diese Strukturen und was bewirken sie bei den Rezipierenden? Visuelle Grammatik soll als ein medienübergreifendes Phänomen definiert werden und somit ein besseres Verständnis von Gebärdensprache, Comics und allgemein visueller Kommunikation entstehen. Comics wurden bereits in verschiedenen Arbeiten auf grammatikalischer Ebene mit Lautsprachen verglichen, um ihren sprachlichen Charakter zu unterstreichen. Diese Abhandlungen sehen sich aber immer gezwungen, auf unüberbrückbare Differenzen durch

den unterschiedlichen Ursprung der Medien hinzuweisen. Diese Differenz besteht in dieser Form zwischen Gebärdensprachen und Comics nicht, da es sich bei beiden um visuelle Medien handelt. Daraus ergeben sich neue Möglichkeiten, Parallelen und Differenzen zwischen Comics und Sprache aufzudecken. Im Folgenden werden nur Teilaspekte der beiden Medien behandelt, die im jeweils anderen Medium eine Entsprechung finden. Aspekte, wie die Farbgebung in Comics, fallen somit weg. Der grammatikalische Vergleich beginnt auf der Zeichenebene. Im Bereich der Semantik werden integrierte, gebundene und ungebundene Zeichen miteinander verglichen. Anschließend wird die Syntax auf Satz- und Textebene untersucht.

3.1 Semantik

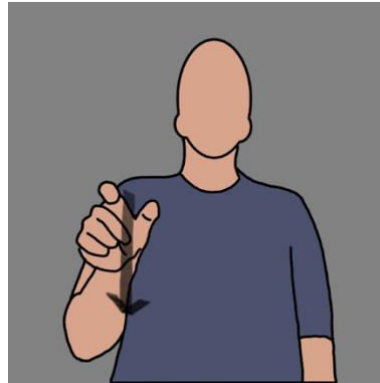
Folgendes Unterkapitel behandelt Gebärdensprache und Comics auf der Zeichenebene. In Bezug auf die Gebärdensprache werden einzelne Gebärden und ihr Aufbau, aber auch die einzelnen Elemente der Gebärden an sich untersucht. Des Weiteren werden die Bildelemente innerhalb eines Panels näher betrachtet. In beiden hier behandelten Medien ergibt sich durch ihre Mehrdimensionalität eine Gleichzeitigkeit an Informationen, die innerhalb eines lautsprachlichen Zeichens nicht erreicht werden kann. Die Fragen, die sich in diesem Zusammenhang stellen sind: Was ermöglicht diese Gleichzeitigkeit? Welche Auswirkungen hat diese Gleichzeitigkeit auf Produktion und Rezeption?

3.1.1 Integrierte Zeichen

Wenn von einer Gebärde die Rede ist, sind damit mehrere Komponenten gemeint, die zusammenwirken, um eine bedeutungstragende Einheit zu schaffen. Diese werden unterteilt in manuell und non-manuell. Zu den manuellen Komponenten zählen Handform, Handstellung, Ausführungsstelle und Bewegung. (vgl. Skant et al. 2002:17) Abgesehen von der Bewegung sind diese Elemente in jeder Gebärde enthalten.

Die non-manuellen Komponenten enthalten Mundbild, Mundgestik, Mimik, Kopf- und Körperhaltung und Blickrichtung. (vgl. Skant et al. 2002:32) Sie sind nicht für jede Gebärde relevant. Bei Gleichbleiben der Gebärde kann eine Veränderung in der Ausführung eines dieser Elemente zusätzliche Informationen zur Grundbedeutung des Zeichens übermitteln, für

die in der Lautsprache weitere eigenständige Zeichen notwendig wären. (vgl. Skant et al. 2002:76) Adverbiale oder adjektivische Eigenschaften können so innerhalb der Nomen- oder Verbgebärde ausgedrückt werden. (vgl. Skant et al. 2002:74) Wenn beispielsweise eine Person als dick dargestellt werden soll, wird die Gebärde für Person mit aufgeblasenen Backen in der Mimik ergänzt.

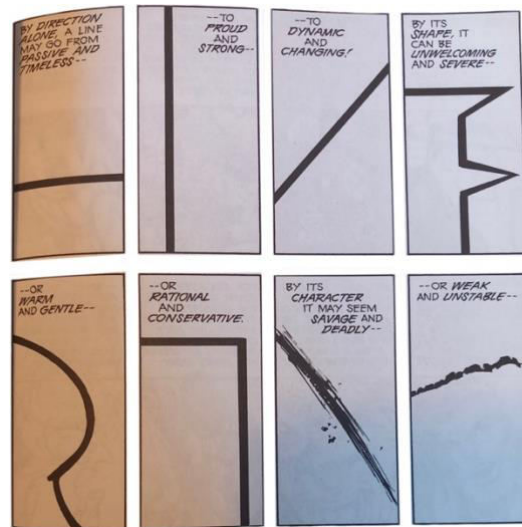


ÖGS: Dicke Person ©kkral

Auf diese Eigenschaft wird auch im weiteren Verlauf der Erzählung Bezug genommen, indem die Ausführung von Bewegungsverbren oder die Darstellung der Interaktion von Person und Umgebung an diese Eigenschaft angepasst werden. (vgl. Skant et al. 2002:106) In gleicher Weise können auch Verben per se spezifiziert werden. Soll beispielsweise dargestellt werden, dass jemand hektisch kocht, wird die Bewegung in der Gebärde für Kochen beschleunigt und die Körperanspannung während der Ausführung erhöht. (vgl. Skant et al. 2002:76) Auch in diesem Fall kann eine Hintergrundinformation über das einzelne Zeichen hinaus und über eine ganze Handlungssequenz hinweg beibehalten werden. Die Anspannung in der Körperhaltung und die Beschleunigung der Bewegungen würden in diesem Fall nicht nur für die Gebärde KOCHEN eingesetzt, sondern auch für die Gebärde GEHEN für den Gang in die Küche oder LESEN für das Lesen des Rezepts etc.

In Comics können solche Eigenschaften ebenfalls am Zeichen selbst dargestellt werden, ohne dass die Grundbedeutung verändert wird. Ein wichtiges Mittel zur Darstellung von Emotionen ist die Mimik der Figuren, vor Schreck geweitete Augen oder gummiartig gewellte Knie sind bei Comicfiguren nichts Ungewöhnliches. Adjektive können aber bereits auf einer sehr viel grundlegenden Ebene integriert werden. Beispielsweise in der Ausführung und Ausrichtung der grafischen Linien oder in der Farbgebung. McCloud zeigt auf, wie verschiedene Arten der Linien unterschiedliche Assoziationen auslösen. Ein dunkler geradliniger Strich wird

beispielsweise eher mit Selbstsicherheit und Entschlossenheit assoziiert als eine zittrig gezeichnete, dünne Linie. (vgl. McCloud 1993:125)



McCloud *Understanding Comics* 1993:125

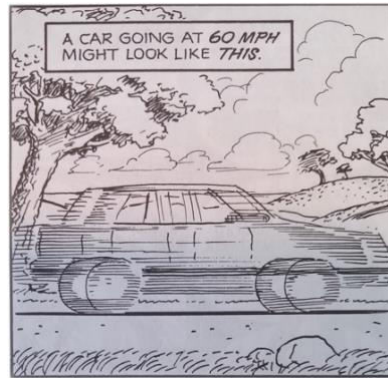
Auch die Darstellung des Hintergrunds und der Umgebung können sich auf körperliche oder seelische Zustände beziehen.¹ (vgl. McCloud 1993:132) So wird sich der Lauf einer dicken Person in klassischen Comics in der Reaktion der Umgebung merklich vom Lauf einer dünnen Person unterscheiden. Oder die Darstellung des Hintergrunds variiert – im untenstehenden Beispiel die Stadt - je nachdem, welche Figur davor abgebildet wird: Der düstere Batman vor kühlen Hochhäuserfronten oder der optimistisch wahrgenommene Superman vor einer Skyline bei Sonnenuntergang.



Loeb/Lee/Williams *Batman-Hush* 2003 D.C.Comics

¹ Detaillierter wird auf die Darstellung von Emotionen und seelischen Zuständen in einem späteren Kapitel Bezug genommen.

Auch adverbiale Eigenschaften können in der Darstellung der ausführenden Personen oder den betroffenen Gegenständen integriert werden. Ein gutes Beispiel hierfür ist das fahrende Auto, das durch seine hohe Geschwindigkeit auf der Seite *verschwommen* dargestellt wird, auch fotografische Schlieren genannt, oder die Rakete, die sich in ihrem Flug verformt. (vgl. McCloud 1993:113.)



McCloud *Understanding Comics* 1993:113

Gebärdenspracherzählungen und Comics verwenden beide sowohl absträre als auch ikonische Zeichen. McCloud zufolge handelt es sich bei sprachlichen Zeichen und Bildern um zwei unterschiedliche Zugänge zur Vermittlung von Information. Realistische Bilder versuchen die visuelle Information möglichst naturgetreu abzubilden und durch Wiedererkennung zu vermitteln. Sie arbeiten ikonisch. Sprachliche Zeichen, in McClouds Ausführungen lautsprachliche Zeichen, wandeln dagegen die Information in abstrakte Zeichen um, ohne Bezug zu den realen Eigenschaften des Dargestellten. Sie arbeiten mit einem Bezugssystem. Die Information kann nur durch Kenntnisse desselben entschlüsselt werden und ist damit arbiträr. McClouds Ausführungen zufolge, arbeiten Bild und Schrift entlang derselben Kommunikationslinie. Bilder stehen auf der konkreten Seite und Schrift auf der abstrakten. Beide sind aber flexibel und können sich in ihrer Ausführung einander annähern, bis sie sich in der Mitte treffen. (vgl. McCloud 1993:49) Je konkreter ein Bild ist, desto intuitiver kann es aufgrund von Alltagserfahrungen verstanden werden. Je abstrakter es wird, desto mehr Hintergrundwissen zur dazugehörigen Kultur und dem Medium der Darstellung benötigen wir. (vgl. McCloud 1993:49) Man benötigt also Darstellungscodes, um die verstärkt symbolische Darstellung entziffern zu können. Dieses Hintergrundwissen zu den bildlichen Codes ist ähnlich erlernbar wie jenes zu sprachlichen Codes. Die stärkere Arbitrarität erlaubt es, komplexere Inhalte komprimiert zu vermitteln. Die Kombination von Bild und Text ermöglicht es, einfache Inhalte, schneller und einfacher zu erfassen und anschließend mehr Kapazitäten frei zu haben, um die Inhalte, die eine arbiträre Darstellung erfordern, zu decodieren. Diese

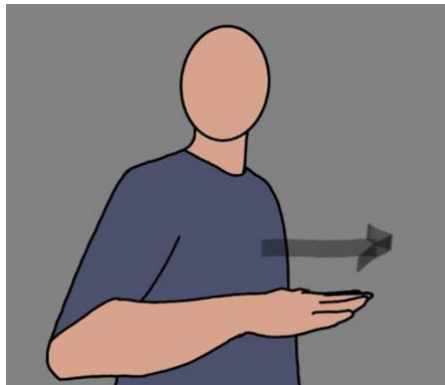
Effizienz in der Kommunikation ist für Comics, die statisch sind und den Rezipierenden die Möglichkeit geben, die Rezeptionsgeschwindigkeit an ihre Bedürfnisse anzupassen, weniger entscheidend als bei Gebärdensprachtexten, die zumindest in ihrer klassischen Form in einer vorgegebenen Geschwindigkeit ablaufen. Verglichen mit gesprochener Sprache liefern Gebärdensprachen durch die Mehrdimensionalität eine deutlich höhere Dichte an Informationen. (vgl. Skant et al. 2002:10) Die Effizienz, die sich aus der Kombination von ikonographischen und arbiträren Zeichen ergibt, ermöglicht es also, mit dieser Fülle an Informationen fertig zu werden.

3.1.2 Gebundene Zeichen

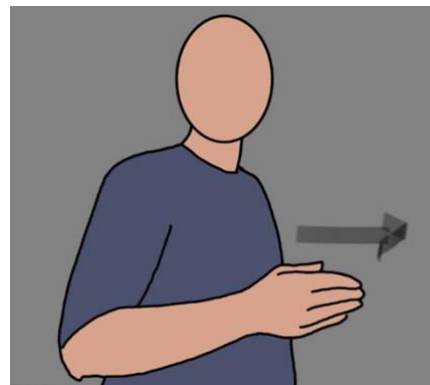
Die bisher genannten Formen der Integration von Adverbien und Adjektiven erfolgten direkt am Zeichen selbst, ohne deren Grundform zu verändern. Sowohl Comics als auch Gebärdensprachen stehen zudem noch, in dieser Arbeit so benannte, *gebundene Zeichen* zur Vermittlung dieser Eigenschaften zur Verfügung. Wenn in diesem Kontext von gebundenen Zeichen die Rede ist, dann handelt es sich um Elemente, die als separat vom Hauptzeichen identifiziert werden können, welche aber an den Kontext und das primäre Zeichen gebunden sind, um in ihrer Bedeutung verstanden werden zu können. Innerhalb der Gebärdensprachen ist hier von den Klassifikatoren die Rede. Im Zusammenhang mit Comics werden hier Bewegungslinien, Korona, Buchstaben und Satzzeichen in symbolischer Funktion angesprochen. In beiden Medien handelt es sich um Zeichen, die nicht von der individuellen Interpretation des Produzenten abhängig sind, sondern denen ein klares Regelwerk zugrunde liegt.

Bei Klassifikatoren handelt es sich um bestimmte Handformen, die eine Eigenschaft eines Objekts repräsentieren und in eine andere Gebärde integriert werden können, um dieses Objekt zu repräsentieren. Sie verweisen damit indexikalisch auf das zuvor eingeführte Objekt. (vgl. Skant et al. 2002:57.) Wenn es in einer Erzählung beispielsweise um ein Auto geht, kann dieses Auto, nach seiner Einführung anhand der Gebärde, durch eine flache Hand, deren Handfläche bodenwärts weist, repräsentiert werden. Die Gebärde FAHREN wird dann mit dieser Handform und dieser Handstellung ausgeführt, während die anderen Aspekte der Gebärde unverändert bleiben. Ginge es in der Erzählung um ein Fahrrad, würde die Gebärde

FAHREN mit einer senkrechten flachen Hand ausgeführt, die Handform bleibt hier die gleiche aber die Handstellung ändert sich.



ÖGS: Das Auto fährt. ©kkral



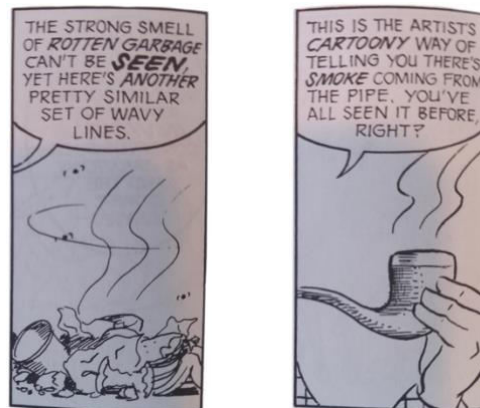
ÖGS: Das Fahrrad fährt. ©kkral

Die einzelnen Klassifikatoren können eine Vielzahl verschiedener Objekte repräsentieren, die alle durch die im Klassifikator verkörperte Eigenschaft verbunden sind. (vgl. Skant et al. 2002:59) Die flache, mit der Handfläche zu Boden zeigende Hand kann folglich nicht nur auf ein Auto verweisen, sondern als Klassifikator für alle vierrädrigen Fahrzeuge eingesetzt werden. Die einzelnen Gebärdensprachen haben ein individuelles Klassifikatorenarsenal, welches sich mit den anderen Gebärdensprachen in seiner Formenvielfalt und Verwendung überschneiden kann, aber nicht muss. Die Verwendung von Klassifikatoren ist jedoch allen bekannten Gebärdensprachen gemein. (vgl. Klann 2014:127)

Auch in Comics gibt es, an ein anderes Zeichen, wie eine Person oder ein Objekt, gebundene Zeichen, die dennoch als eigenständiges Zeichen erkennbar sind. Bei Bewegungslinien handelt es sich um Linien, die eine physische Bewegung, beispielsweise einen Sprung, wiedergeben können. Korona hingegen sind Linien, die innere Zustände, wie Angst, repräsentieren. Ähnlich können auch Satzzeichen oder Buchstaben, als Zeichen außerhalb ihrer bedeutungstragenden Funktion in Wörtern, eingesetzt werden, um beispielsweise Geräusche wiederzugeben, wie Schnarchen, aber auch innere Zustände, wie Verwirrung. (vgl. McCloud 1993:129)



Allen diesen Zeichen ist gemein, dass sie nur im Kontext der Erzählung und im Zusammenspiel mit anderen Zeichen richtig interpretiert werden können. Während Zzzzzz in einer Situation den Schlaf einer Figur repräsentiert, kann es in einer anderen für ihr Missfallen stehen, ausgedrückt durch ein mündlich erzeugtes Geräusch. Oder um McClouds Beispiel zu zitieren, senkrechte Wellenlinien über einem Gegenstand können in einem Fall Rauch und im anderen Fall Gestank repräsentieren, ohne dass sich ihre Form verändert. (vgl. McCloud 1993:128)



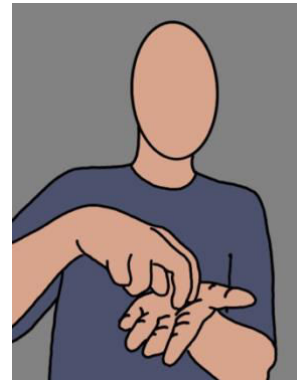
Damit wiederholt sich hier die oben beschriebene Situation der Klassifikatoren in der Gebärdensprache, die immer nur ein Objekt aus einer möglichen Vielzahl von Objekten repräsentieren. Gleich wie bei den Klassifikatoren in den Gebärdensprachen, ist es auch in Comics kulturabhängig, welche Eigenschaft als repräsentativ für eine Bewegung oder einen inneren Zustand angesehen wird. (vgl. McCloud 1993:131)

Zum Teil basieren die Zeichen und ihre Verwendung auch auf Redewendungen oder verbalisierten Gemütszuständen. Ob einer Figur vor Angst der kalte Schweiß ausbricht oder doch eher die Knie zittern, hängt dementsprechend davon ab, wer sie wo gezeichnet hat. Dieser Aspekt wird bei den im Folgenden behandelten ungebundenen Symbolen noch einmal aufgegriffen. Hinter diesen gebundenen Zeichen lassen sich Regeln ausmachen, die ihre Deutung erleichtert und von einem Panel ins nächste und von einem Comic zum anderen möglich macht. Die Zeichen sind in der Regel auf Grundformen reduziert, die verschiedene Eigenschaften repräsentieren können und erst durch den Kontext spezifiziert werden. Nachdem Ähnliches in ähnlicher Weise dargestellt wird, können die einzelnen Zeichen auch zu größeren Gruppen zusammengefasst werden, beispielsweise Bewegungslinien und Korona, oder Klassifikatoren für Personen und Klassifikatoren für Objekte. Um eine schnelle Interpretation zu ermöglichen, ist es notwendig, dass die Darstellung innerhalb eines Textes

gleich bleibt. Um die gebundenen Zeichen eindeutig einem Hauptzeichen zuordnen zu können sind sie in der unmittelbaren Nähe des primären Zeichens positioniert, ohne es in seiner Lesbarkeit zu beeinträchtigen. Bei Gebärden bedeutet das, dass der Klassifikator die anderen bedeutungserzeugenden Aspekte der Gebärde in ihrer Ausführung nicht behindern darf. Bei einer Gebärde, die mit einer dominanten und einer nicht-dominanten Hand ausgeführt wird,² kann beispielsweise kein zweihändiger Klassifikator eingesetzt werden, weil die Grundgebärde nicht mehr ausführbar wäre.



ÖGS: Der Vogel fliegt. ©kkral



ÖGS: Der Vogel sitzt. ©kkral

In gleicher Weise dürfen Bewegungslinien und Korona die Hauptlinien des zugehörigen Objekts nicht in ihrer Lesbarkeit beeinträchtigen, beispielsweise indem sie diese schneiden und das Objekt damit nicht mehr auf den ersten Blick als Einheit erkennbar ist, oder indem sie durch eine stärkere Ausführung als die Hauptlinien das Bild dominieren.

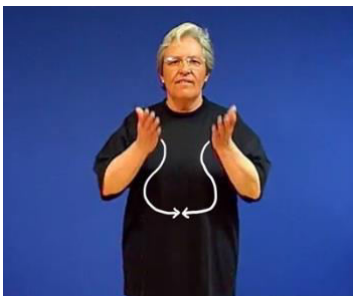
Die gebundenen Zeichen sind also immer dem Hauptzeichen untergeordnet, um die Lesbarkeit zu garantieren.

3.1.3 Ungebundene Zeichen

Während die bisher beschriebenen Elemente immer Teil eines anderen Zeichens waren, entweder weil sie direkt in dieses integriert wurden oder weil sie in ihrer Interpretation an

² Die Bezeichnungen *dominante* und *nicht-dominante Hand* können in zwei Zusammenhängen vorkommen: Jeder Gebärdende hat eine dominante und eine nicht-dominante Hand. Bei Rechtshändern ist die dominante Hand die rechte Hand, bei Linkshändern umgekehrt. Asymmetrische Gebärden können aber ebenfalls eine dominante und eine nicht-dominante haben. Die nicht-dominante Hand dient dabei als stillstehende Basis, während die dominante Hand die zur Gebärde gehörende Bewegung ausführt. Die Rolle der dominanten Hand in dieser Gebärde wird von der dominanten Hand des Gebärdenden übernommen und die nicht-dominante Hand von dessen nicht-dominanten Hand.

dieses gebunden waren, handelt es sich bei den in dieser Arbeit so benannten *ungebundenen Zeichen* um ikonische Elemente, die auch unabhängig von ihrem Kontext verstanden werden können, obwohl sie meistens in Kombination mit anderen Zeichen auftreten. Innerhalb der Gebärdensprache sollen in diesem Zusammenhang die ikonischen Gebärden behandelt werden. Gebärden können in drei Gruppen unterteilt werden: transparente, halbtransparente und nicht transparente Gebärden. (vgl. Skant et al. 2002:87) In diesem Kapitel werden nur die transparenten Gebärden behandelt, bei denen der ikonische Ursprung klar erkennbar ist, und die dementsprechend auch ohne Gebärdensprachkenntnisse verständlich sind. (vgl. Skant et al. 2002:87) Auch in Lautsprachen gibt es onomatopoetische Wörter, allerdings ist der Anteil an ikonisch motivierten Zeichen in Gebärdensprachen deutlich höher. Dieser von der Lautsprache abweichende prozentuelle Anteil wird dem visuellen Ursprung der Gebärdensprache zugeschrieben. (vgl. Klann 2014:16) Die visuelle Darstellung bietet mehr Möglichkeiten zur Imitation als unsere eingeschränkten stimmlichen Fähigkeiten. (vgl. Klann 2014:17) Der ikonische Bezug einer Gebärde kann sich auf das visuelle Erscheinungsbild eines Gegenstandes beziehen, beispielsweise bei der österreichischen Gebärde VASE, aber auch auf andere Eigenschaften wie die Beschaffenheit, ein Beispiel aus ÖGS wäre POLSTER, oder die Funktionsweise, beispielsweise HAMMER.



VASE ©Ledasila



POLSTER ©Ledasila



HAMMER ©Ledasila

In Comics gehören zu den selbstständigen Symbolen Piktogramme und Onomatopoetika. Bei Piktogrammen handelt es sich um Bildsymbole, die Emotionen oder Zustände wiedergeben können. Ein Beispiel dafür sind Herzen, die Verliebtheit symbolisieren und beispielsweise um die Figur herumschwirren oder an Stelle der Augen treten können. Onomatopoetika geben in Comics außersprachliche Schallereignisse bildlich wieder anhand von Schrift, die meist graphisch entsprechend dem Ereignis gestaltet wird und im Bild integriert ist. (vgl. McCloud 1993:134)

Die ungebundenen Zeichen bewegen sich an der von McCloud beschriebenen Grenze von Schrift und Bild. An ihnen kann nachvollzogen werden, wie ikonische Zeichen zu Symbolen werden und man kann diese Entwicklung gedanklich bis hin zu einem arbiträren Schriftsystem weiterverfolgen. Die ikonisch motivierten ungebundenen Zeichen folgen dabei, wie die gebundenen, dem Prinzip der Ähnlichkeit, indem sie einzelne, mit dem Gegenstand oder Zustand assoziierten Eigenschaften hervorheben. Der so erzeugte deiktische Bezug ist pansemiotisch geprägt, weil je nach Kultur andere Eigenschaften als repräsentativ für das Dargestellte gelten.³ (vgl. Packard et.al 2019:18) Die Darstellung von inneren Zuständen durch ungebundene Symbole kann, gleich wie bei den gebundenen Symbolen, sowohl in Gebärdensprachen als auch bei Comics auf Redewendungen und verbalisierten Gemütszuständen beruhen. Diese Beispiele machen besonders deutlich, warum im Vergleich der beiden Medien das triadische Zeichenmodell von Charles Sanders Peirce dem dyadischen Zeichenmodell vorzuziehen ist. In Peirce Modell wird der Zwischenschritt von Signifikat zum Signifikanten durch einen Interpreten ermöglicht. (vgl. Packard et al. 2019:17)

Ein besonders prominentes Beispiel aus Comics für die Darstellung eines Zustandes durch eine Redewendung ist der Ausdruck *Sterne sehen*, wenn eine Person einen Schlag auf den Kopf bekommen hat. In vielen Comics wird dieser Zustand wortwörtlich durch über dem Kopf der Figur kreisenden Sternen wiedergegeben. Der Interpret wäre in diesem Fall die deutsche Sprache.

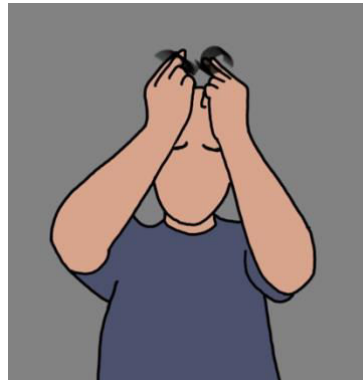


McCloud *Understanding Comics* 1993:129

Auch in Gebärdensprachen gibt es ikonische Gebärden, deren ikonischer Bezug auf Redewendungen und verbalisiertem Gemütszustand basiert. Aber die Frage nach dem Interpreten gestaltet sich hier komplexer als bei Comics. Während Comics für gewöhnlich

³ Auf der Online-Website *Spread the sign* können Gebärden, für ein und dasselbe Konzept, aus verschiedenen Gebärdensprachen miteinander verglichen werden. <https://www.spreadthesign.com/de.at/search/>

sprachlich, sowohl visuell als auch schriftlich, einer einzigen kulturellen Sphäre angehören, handelt es sich bei der Gehörlosenkultur um eine hybride Kultur. Die Gehörlosengemeinschaft ist eine kulturelle Minderheit, die in der hörenden Mehrheitsgesellschaft lebt. Dementsprechend vermischen sich die beiden Kulturen innerhalb des Individuums. Obwohl über digitale Videos inzwischen ein Schriftverkehr in Gebärdensprache möglich ist,⁴ bleibt für Gehörlose die typische Aufteilung in ihrer Gesprächskultur in mündliche Kommunikation in der nationalen Gebärdensprache und schriftliche Kommunikation in der nationalen Lautsprache. (vgl. Hansen&Heßmann 2013:135) Diese enge Interaktion der beiden Sprachen im Alltag führt zu einer gegenseitigen Beeinflussung im Sprachgebrauch. Deshalb gibt es nicht nur ikonische Gebärden, die durch Redewendungen aus der Gehörlosenkultur beeinflusst sind und damit diese Kultur als Interpreten haben, sondern auch solche ikonischen Gebärden, die auf lautsprachlichen Redewendungen und Verbalisierungen von Gemütszuständen basieren und bei denen die nationale Lautsprache als Interpret dient. Ein Beispiel aus der österreichischen Gebärdensprache wäre die ideosomatische Gebärde ⁵, die als *feig* interpretiert werden kann. Sie besteht aus mit den Fingern symbolisierten Hasenohren, die auf den Kopf zurück gelegt werden in Kombination mit einem ängstlichen Gesichtsausdruck.



Feig ©kkral

Damit gibt diese Gebärde die deutsche Redewendung des *Angsthasen* wieder. Daraus lässt sich ableiten, dass als Indikator zwischen Signifikat und Signifikant in der Gebärdensprache auch teilweise die nationale Lautsprache dient.

⁴ Und auch für E-mails, Informationstexte auf Websites etc. verwendet wird.

⁵ Bei ideosomatischen Gebärden handelt es sich um Ausdrücke, bei denen keine direkte Übersetzung in eine Lautsprache möglich ist.

3.1.4 Fazit

Auf der Zeichenebene lässt sich zusammenfassend festhalten, dass durch die Mehrdimensionalität der beiden Medien, Gebärdensprache und Comics, viele Ebenen zur Verfügung stehen, um zusätzliche Information innerhalb eines einzelnen Zeichens zu integrieren. Diese Ausdifferenzierung kann durch integrierte, gebundene oder ungebundene Zeichen erfolgen. Durch diese Gleichzeitigkeit entsteht eine höhere Informationsdichte. Dabei sind die Informationen durch die Kombination von arbiträren mit ikonischen Zeichen für den Rezipienten einfacher aufzunehmen als bei einer vergleichbaren Dichte in lautsprachlichen Texten. Die Arbitrarität der Zeichen entsteht durch kulturelle und medienspezifische Konventionen in der Darstellung. Diese Konventionen bestimmen gleichzeitig die Gruppenbildung in den gebundenen Zeichen. Deshalb sind auch die ikonischen Zeichen an den kulturellen Ausgangskontext gebunden. Teilweise inkludieren diese Darstellungskonventionen Redewendungen und Bezüge auf bestimmte Verbalisierungen von inneren und äußeren Zuständen, die der jeweiligen nationalen Lautsprache entstammen. Daraus ergibt sich, dass die Interpreten, die Signifikat und Signifikant im triadischen Sprachmodell von Peirce verbinden, in den beiden Medien unterschiedliche Ursprünge haben können. Obwohl häufig der mediumspezifische kulturelle Hintergrund und seine Tradition als Interpret dient, kann auch zeitweise die geografisch parallele Lautsprache diese Rolle übernehmen. Allgemein lässt sich feststellen, dass Comics und Gebärdensprache, wenn auch nur teilweise, doch ähnliche grammatikalische Strategien anwenden.

3.2 Syntax

Folgende Ausführungen behandeln, wie einzelne Zeichen zueinander in Beziehung gesetzt werden können. Dabei werden drei Schwerpunkte gesetzt. Zuerst wird die Ebene des Raums, anschließend die zeitliche Ebene und zuletzt über diese beiden hinausgehende Beziehungsebenen beleuchtet.

3.2.1 Räumliche Verbindungen

Sowohl in Comics als auch in Gebärdenspracherzählungen gibt es die Möglichkeit, am Anfang einer Sequenz den räumlichen Rahmen abzustecken. In Comics können solche Panels mit dem *establishing shot* in Filmen verglichen werden. Häufig wird dafür ein Panel eingesetzt, das eine ganze Seite oder sogar eine Doppelseite einnimmt. Die Rezipierenden können sich so im fiktionalen Raum orientieren. In den folgenden Panels kann die räumliche Orientierung dementsprechend allein durch ein Detail oder sogar durch die Blickrichtung einer Figur hergestellt werden. (vgl. Packard et al. 201:32) In gleicher Weise ist es möglich, sich auf Gegenstände oder Personen, die im eröffnenden Panel gezeigt wurden, zu beziehen. (vgl. Packard et al. 2019:30) In Gebärdenspracherzählungen findet sich ein ähnliches Phänomen, dass sich Lokalisation nennt. Unter Lokalisation versteht man das symbolische Verankern von Gegenständen oder Personen im Gebärdenraum, das es einem ermöglicht, im folgenden Text deiktisch oder mit Hilfe von Stellvertreterklassifikatoren auf die einzelnen Gegenstände Bezug zu nehmen. (vgl. Skant et al. 2002:106) Beispielsweise verankert man bei dem Satz

DA-BANK-MANN-SITZEN

Auf der Bank sitzt ein Mann.

mit der deiktischen Gebärde DA die Bank, inklusive des auf ihr sitzenden Mannes im Gebärdenraum. Wenn man im Folgenden beschreibt

ER-BART-BRILLE

Er hat einen Bart und eine Brille.

wird das Pronomen ER deiktisch vermittelt, indem mit dem Zeigefinger auf die zuvor dem Mann zugewiesene Stelle gezeigt wird. Wollte man zwei Männer gleichzeitig beschreiben, muss man so nicht jeden der beiden immer wieder beim Namen nennen, bevor man ihnen Eigenschaften zuordnen kann. Gleichzeitig kann durch die Verankerung der für die folgende Handlung relevanten Objekte sozusagen der Handlungsraum aufgespannt werden. Dabei wird auch das räumliche Verhältnis der Objekte relativ zueinander dargestellt. (vgl. Skant et al. 2002:107) Wollte man folgende Szene darstellen *Ein Mann sitzt auf einer Parkbank. Neben der Bank steht eine Frau.*, würde man dem vorherigen Satz beispielsweise folgenden Satz nachfolgen lassen.

DA-FRAU-STEHEN

Dort steht eine Frau.

Durch die Verankerung der Frau im Verhältnis zur Bank und zum Mann können zusätzliche Informationen eingeflochten werden. Der Satz könnte bedeuten *Eine Frau steht direkt neben der Bank* oder aber auch *Weit entfernt von der Bank steht eine Frau*. Ist dieses räumliche Verhältnis erst einmal festgelegt, kann man mithilfe von Klassifikatoren oft mit einer einzigen Bewegung angeben, wie sich das Verhältnis zwischen den Figuren ändert. Angenommen die Frau steht direkt neben der Bank. Dann lässt sich aufgrund der vorherigen Lokalisierung mit einer einzigen Bewegung folgender Satz darstellen,

FRAU GEHT WEG.

Die Frau geht rasch von der Bank weg.

Die Lokalisierung ist in manchen Sätzen auch für die korrekte Wiedergabe von Übereinstimmungsverben relevant. Dabei handelt es sich um Verbgebärden die einen Anfangs- und einen Endpunkt haben, die Sender und Empfänger einer Handlung repräsentieren. (vgl. Skant et al. 2002:43) Die Gebärde BESUCHEN in ÖGS wird abhängig davon angepasst, ob der Gebärdende der Besucher ist oder besucht wird.



ICH BESUCHE DICH ©ledasila



DU BESUCHST MICH ©kkral

In gleicher Weise wird anhand des Establishing Panels im Comic das räumliche Verhältnis der dargestellten Gegenstände wiedergegeben. Auch hier kann die räumliche Verankerung über die Panelgrenzen hinaus intakt bleiben. So kann auf einen im vorherigen Panel eingeführten Gegenstand beispielsweise allein durch den Blick einer Figur Bezug genommen werden. Veränderungen in der Darstellung des Hintergrunds zeigen die Bewegung der Figur innerhalb des etablierten Raums an. Die Verankerung bleibt jedoch in beiden Fällen nur so lange aufrecht, wie keine Schauplatzwechsel stattfindet. Bewegen sich die Figuren in ein neues Umfeld, müssen neue Verankerungen gesetzt werden.

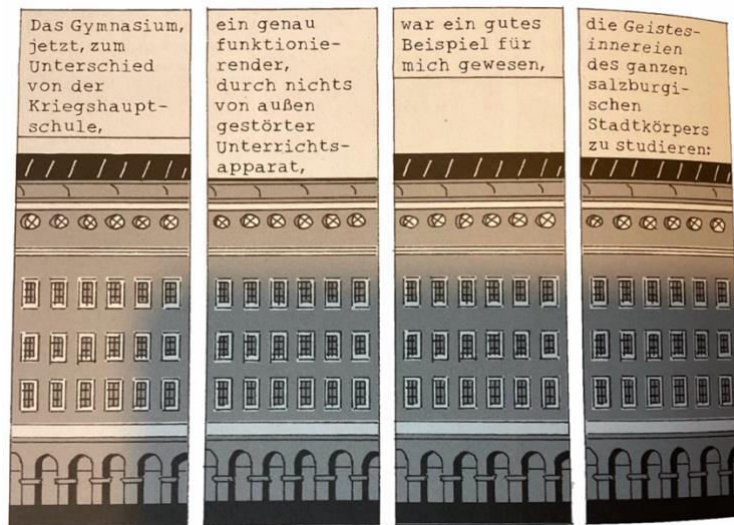
3.2.2 Zeitliche Verbindungen

In visuellen Medien besteht häufig zwischen Zeit und Raum eine enge Verbindung. Sowohl Comics als auch Gebärdensprachen stehen eine Reihe von Möglichkeiten zur Verfügung, um Zeitlichkeit darzustellen. Eine davon ist die Sequenzialität von Zeichen, wie sie auch bei lautsprachlichen Texten zu finden sind. Der westlichen Leserichtung folgend, finden die Panels weiter rechts chronologisch später statt als die links davon, vorausgesetzt, sie sind nicht anders markiert. (vgl. McCloud 1993:97) Auch in der Gebärdensprache gibt es neben der simultanen Ebene des Gebärdenraums noch eine sequenzielle, auf der die dargestellten Ereignisse chronologisch angeordnet werden. (vgl. Skant et al. 2002:105) Diese sequenzielle Chronologie ist im Allgemeinen aus der Lautsprache bekannt und sie entspricht den Alltagserfahrungen. Allerdings ist es den Produzenten*innen auch möglich, den dreidimensionalen Gebärdenraum bzw. die zweidimensionale Comicseite zu nutzen, um Zeitlichkeit zu repräsentieren. Klassische Superheldencomics halten sich in ihrem Panelraster meistens an eine einheitliche Panelgröße und Form. Inzwischen nutzen aber viele Comiczeichner*innen vor allem in Graphic Novels die Größe und Form der Panels, um zusätzliche Informationen zu vermitteln. Ganzseitige oder doppelseitige Panels, sogenannte Splash Panels, erzeugen oft einen Moment des Innehaltens, mit Beschreibungen in lautsprachlichen Texten vergleichbar. (vgl. McCloud 1993:79) Die Fülle an Informationen, die sich aufgrund der Größe meistens in diesen Panels darbietet, fordert von den Leser*innen ein längeres Verweilen und erzeugt damit sowohl im Rezeptionsprozess als auch in der rezipierten Handlung eine Pause. (vgl. McCloud 1993:103) Wird ein Splash Panel als Hintergrundpanel verwendet, in das mehrere kleiner Panels gesetzt werden, entsteht der Eindruck von Gleichzeitigkeit der in den kleineren Panels dargestellten Szenen.



Fraction *Hawkeye* 2015

Auf der Panelebene kann die Wiederholung ein und desselben Panels nicht nur die Repetition einer Tätigkeit, sondern auch ihr langes Andauern repräsentieren. (vgl. McCloud 1993)



Kummer *Die Ursache* 2018:92

Auch die Form des Einzelpanels kann Informationen über die Dauer der dargestellten Handlung liefern. Langgezogene Panels repräsentieren eine langandauernde Handlung, kurze Panels eine kurze Handlung. (vgl. McCloud 1993:101)



McCloud *Understanding Comics* 1993:101

Auch in der Gebärdensprache kann durch Wiederholung die Dauer einer Handlung angezeigt werden. Eine wiederholte Bewegung kann entweder anzeigen, dass eine Handlung mehrfach vollzogen wird, oder dass sie länger andauert. Bei wiederholten Handlungen, der Wiederholung von Einzelpanels vergleichbar, wird die Bewegung mit kurzen Zwischenstops

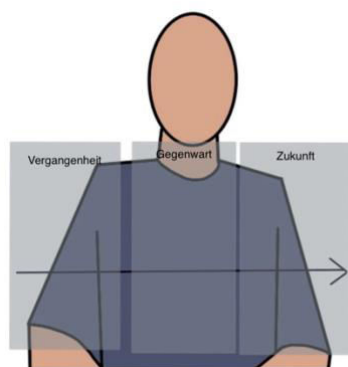
wiederholt, (vgl. Klann 2014:94) während sie bei durchgehenden Handlungen, den verlängerten Panels vergleichbar, fließend fortgesetzt wird. (vgl. Klann 2014:92)

Auch innerhalb des Einzelpanels ergeben sich Zeitlinien. Eine davon folgt der westlichen Leserichtung von links oben nach rechts unten. Im folgenden Panel reagieren die Figuren auf die Ereignisse links von ihnen, nicht aber auf die rechts von ihnen. Gleich verhält es sich mit den Sprechblasen, die ebenfalls nur Sinn ergeben, solange sie von links nach rechts gelesen werden. (vgl. Packard et al.2019:30)



Fraction Hawkeye 2015

In der Gebärdensprache gibt es verschiedene Zeitachsen, entlang derer Ereignisse in ein zeitliches Verhältnis gebracht werden können. Eine davon verläuft vor dem Körper von links nach rechts, wobei in der Körpermitte die Gegenwart bzw. das Hauptereignis gebärdet wird, links davon alles Vorhergegangene und rechts alles Kommende. Die Handlungen können dabei entweder direkt an der entsprechenden Stelle gebärdet werden, oder deiktisch dort verankert werden, sollten sie in ihrer Ausführung an eine Ausführungsstelle gebunden sein. (vgl. Skant et al. 2002:80)



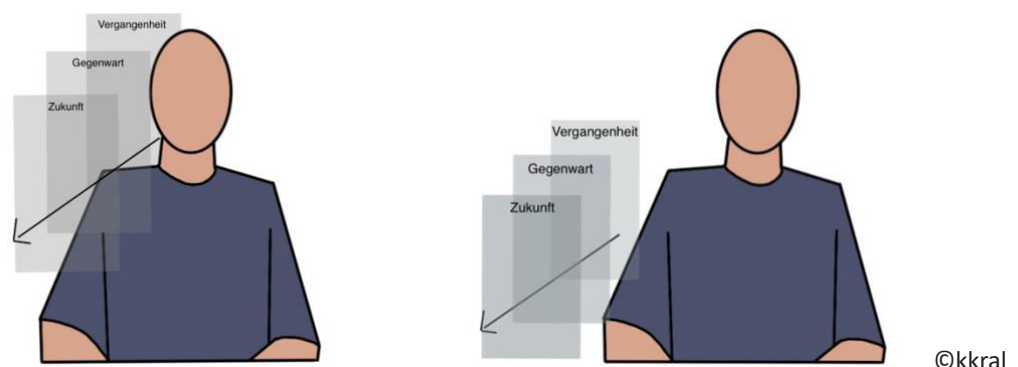
©kkral

Zudem gibt es innerhalb der Panels eine tiefenperspektivische Zeitachse. Diese Achse wird jedoch seltener genutzt als die Leserichtung. Eine Figur wird mehrfach in einem Panel dargestellt. Die perspektivisch weiter hinten dargestellten Handlungen gehen dabei den Handlungen im Vordergrund voraus.



Thompson 2011:316

In der Gebärdensprache folgen dieser Richtung gleich zwei Achsen einmal über die Schulter und einmal neben dem Körper. In einer Ebene mit dem Körper, also direkt daneben oder über der Schulter, wird Vergangenes dargestellt, knapp vor dem Körper Gegenwärtiges, und vom Körper entfernt Zukünftiges. (vgl. Skant et al. 2002:80)



©kkral

Neben dem Körper werden für gewöhnlich kalendarische Einheiten verankert und die Zeitdauer einer Handlung angezeigt. Die Achse über die Schulter kann ganz allgemein zur Verankerung von Ereignissen in der Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft genutzt werden. An dieser Achse entlang arbeiten auch einige explizite Zeitgebärden. Beispielsweise wird die österreichische Gebärde für VERGANGENHEIT über die Schulter nach hinten gebärdet, während die Gebärde für ZUKUNFT vor der Schulter und nach vorne gebärdet wird. Diese Gebärden werden auch dazu genutzt, um Sätze allgemein als vergangen oder kommend zu markieren. Daraus ergeben sich bei Zeitgebärden einige Minimalpaare⁶, die sich nur durch die

⁶ Als Minimalpaar werden zwei Gebärden bezeichnet, die sich nur durch eine manuelle Komponente unterscheiden.

Bewegungsrichtung unterscheiden. Ein Beispiel dafür sind die österreichischen Gebärden GESTERN und MORGEN



GESTERN ©ledasila



MORGEN ©ledasila

Aber auch VOR EINEM JAHR und IN EINEM JAHR.



VOR EINEM JAHR ©kkral



IN EINEM JAHR ©ledasila

Zur Markierung von unterschiedlichen Zeitachsen werden in Comics und in Gebärdensprachen sehr unterschiedliche Mittel eingesetzt. Verschiedene Zeitstränge in der Erzählung können in Comics graphisch markiert werden, um die Lesbarkeit zu erhöhen. So kann beispielsweise jedem Zeitstrang eine bestimmte Farbgebung zugeordnet werden, Vergangenes wird gerne in Sepia wiedergegeben. (vgl. Packard et al. 2019:94) Auch die Panelumrandung kann genutzt werden, um den zeitlichen Status eines Einzelbildes zu markieren. Erinnerungen werden zum Beispiel gerne mit einer, an eine Fotografie erinnernde Umrandung ausgestattet. Es kann auch die Farbe des Gitters verändert werden. Im folgenden Beispiel werden beispielsweise die Erinnerungen dunkel hinterlegt, während das Gitter bei Gegenwärtigen hell hinterlegt bleibt.



Thompson 2011:92-93

In der Gebärdensprache können verschiedene Themen und verschiedene Zeitstränge an unterschiedlichen Orten im Gebärdenraum verankert werden. Deiktisch oder indem man die Gebärden an dem jeweiligen Ort ausführt, können so Einzelgebärden oder ganze Sätze einem Zeitstrang zugeordnet werden. (vgl. Skant et al. 2002:79)

3.2.3 Inhaltliche und thematische Verbindungen

Comics unterscheiden sich von früheren Formen der Bilderzählung unter anderem durch die Integration des Textes im Bild. Normalerweise wird der Text dabei von anderen Bildelementen graphisch separiert, beispielsweise mithilfe von Textfeldern oder Sprechblasen. (vgl. Packard et al. 2019:36) Die einzelnen Textteile werden dadurch von den Rezipierenden als Einheit wahrgenommen. Ihre graphische Umrandung macht sie quasi zu einem Zeichen unter Zeichen. Für die Künstler*innen gilt es, dieses Zeichen graphisch im Bild zu integrieren. Wie bereits erwähnt folgen Textblöcke der zeitlichen Ordnung im Einzelpanel. Ein einleitender Text steht entsprechend normalerweise im linken oberen Eck eines Panels. Die Umrandung macht für die Rezipierenden auch das Verhältnis des Textes zu den anderen Zeichen im Bild deutlich, denn anhand dieser kann festgestellt werden, ob es sich um einen Erzählerkommentar, einen Gedanken oder eine Aussage handelt. Fehlt die Umrandung, kann davon ausgegangen werden, dass es sich eher um die Wiedergabe eines Geräusches handelt⁷.

⁷ Schreie eingeschlossen



Fraction *Hawkeye* 2015

Der Text wird graphisch einer Figur zugeordnet, indem er erstens räumlich in ihre Nähe gerückt, und zweitens mithilfe des sogenannten Dorns ihr direkt zugeführt wird. (vgl. Abel & Klein 2016:101)

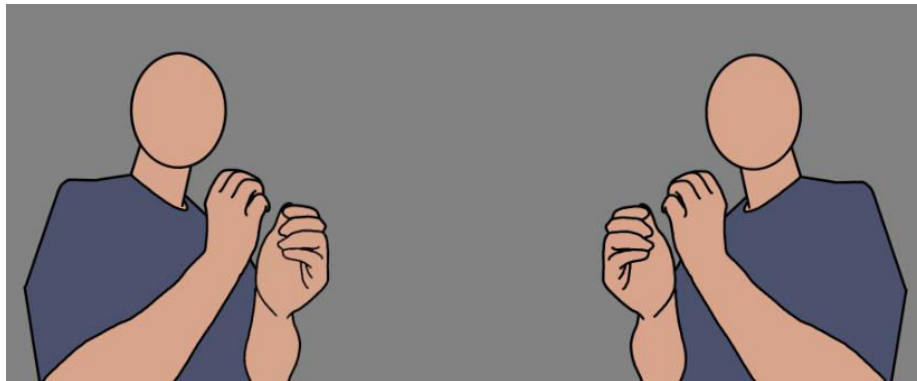


Fraction *Hawkeye* 2015

In der Gebärdensprache können auch thematische Einheiten anhand der Lokalisation gebildet werden. Wenn beispielsweise zwei Personen im Raum verankert werden, die beide beschrieben werden sollen, können die Eigenschaften, die einer Person zugeordnet werden, einfach am räumlichen Punkt ihrer Verankerung gebärdert oder deiktisch plaziert werden. Gleiches gilt für verschiedene Thematiken oder Zeitlinien. (vgl. Skant et al. 2002:112)

Die Lokalisation spielt auch bei der direkten Rede in Gebärdenspracherzählungen eine wichtige Rolle. Gewissermaßen lässt sich die Darstellung von Dialogen in Gebärdensprache als filmisch bezeichnen. Der*die Gebärdende verkörpert die sprechende Person. Da davon ausgegangen wird, dass sich die beiden sprechenden Personen einander gegenüberstehen, kann ihre Position zueinander durch die Körperhaltung des*der Gebärdenden repräsentiert werden. Wenn also Tobi und Tom miteinander sprechen und sich dabei anschauen, muss Tobi nach links schauen und Tom nach rechts, aus der Perspektive des Rezipienten, um sich

gegenseitig ins Gesicht schauen zu können. Da der*die Gebärdende beide Figuren repräsentiert, wechselt er*sie die Blickrichtung, je nachdem, wer gerade spricht. (vgl. Klann 2014:136)



©kkral

Dadurch lässt sich eine Dialogszene in Gebärdensprache mit dem filmischen Phänomen des Schuss-Gegenschuss-Verfahrens beschreiben. Wie bei diesem filmischen Verfahren, ist es auch in der gebärdeten Dialogdarstellung wichtig, keinen Achsensprung zu machen, weil die Rezipierenden dadurch die Orientierung verlieren würden.

3.2.4 Fazit

Für die Darstellung von Beziehungen spielt sowohl in Comics als auch in Gebärdensprache die Lokalisation der Einzelzeichen eine wichtige Rolle. In beiden Medien wird zu Beginn der allgemeinen Szenerie viel Raum eingeräumt, um den Rezipierenden die Möglichkeit zur Orientierung zu geben. Anschließend kann auf Objekte und räumliche Punkte deiktisch oder anhand von Details Bezug genommen und räumliche Beziehungen relativ wiedergegeben werden. Die Darstellung von Zeitlichkeit erfolgt entlang von verschiedenen Zeitachsen. Teilweise folgen diese der westlichen Leserichtung, teilweise arbeiten sie mit perspektivischer Tiefe. Ein weiterer interessanter Punkt ist die Integration von gesprochenem Text und Dialogen. Comics behelfen sich dabei mit Sprechblasen, während in der Gebärdensprache eine, dem filmischen Schuss- Gegenschuss-Verfahren ähnliche Taktik angewandt wird.

4. Gebärdensprachen und Comics: Ein poetischer Vergleich

Um die vorherigen Ausführungen näher zu erläutern, werden mehrere Texte im Hinblick auf diese Erkenntnisse verglichen. Dabei wurden verschiedene Textsorten herangezogen. Den

Anfang machen zwei Märchen, gefolgt von einem Novellenvergleich und einer Gedichtanalyse.

4.1 Märchenvergleich – Schneewittchens Tauben

Für diesen Vergleich wurden die ÖGS-Übersetzung des Kunstmärchens *Warum die Taube „Taube“ heißt*⁸, geschrieben von Norbert Pauser, gebärdet von Melanie Lauschke, und eine Comica daption von *Schneewittchen* gewählt. Das Comic wurde von Lylian adaptiert, von Nathalie Vessillier gezeichnet und von Rozenn Grosjean koloriert. Eine Adaption von *The Three Little Pigs* von Maisha Franklin in amerikansicher Gebärdensprache (ASL) wurde ergänzend hinzugezogen.

4.1.1 Handlungsstruktur

Warum die Taube „Taube“ heißt erzählt die Geschichte der gehörlosen Prinzessin Franziska. Ihr Umfeld kann mit dieser Situation nicht richtig umgehen, weshalb das Mädchen keinen Zugang zu Sprache erhält und sozial isoliert bleibt. Erst durch das Auftauchen einer Frau und ihres gehörlosen Sohnes Marino, die miteinander in Gebärdensprache kommunizieren, lernt Franziska diese Kommunikationsmöglichkeit kennen. Die beiden sind dazu bereit, alle Personen am Hof zu unterrichten. Dadurch können sich endlich alle miteinander austauschen und die Protagonistin entkommt ihrer Isolation. Zusätzlich verlieben sie und der junge Fremde sich. Die Harmonie wird allerdings von einem machtgierigen Minister gestört, der Franziska heiraten möchte, um selbst die Krone zu übernehmen. Er trennt die Liebenden, indem er die Gebärdensprache als mangelhaft und nicht standesgemäß verunglimpft und den König dazu bringt, die Frau und ihren Sohn fortzuschicken. Das Paar hält aber mit Hilfe der Brieftauben Marinos Kontakt. Durch die neu gewonnene Sprache kann die Prinzessin für sich selbst eintreten. Der Minister wird als Saboteur entlarvt und Franziska und Marino heiraten. Weil die Tauben dem tauben Pärchen geholfen haben zusammen zu finden, werden die bis dahin namenlosen Vögel ihnen zu Ehren *Taube(n)* benannt.

⁸ <https://www.gebaerdenwelt.tv/thema/geki/warum-die-taube-taube-heisst/>

Die Handlung in der Graphic Novel Adaption von *Schneewittchen* entspricht großteils dem Grimm'schen Märchen.

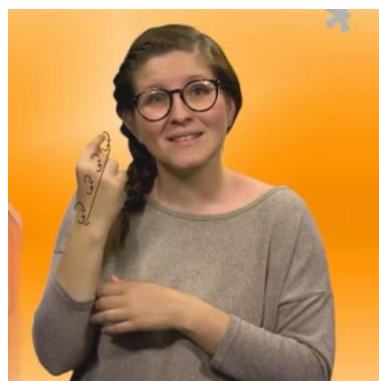
Beide Märchen beginnen mit der üblichen Märchenfloskel *Es war einmal ein prachtvolles Königreich*, und beziehen sich damit auf die mündliche Erzähltradition des Genres. Diese beinhaltet den Handlungsort und die Handlungszeit. Im Fall des gebärdeten Märchens ist damit die zeitliche Markierung für den gesamten Text gesetzt. Weitere Zeitangaben sind nur bei Rückblenden oder Bezügen zur Gegenwart notwendig. Auch in der Graphic Novel sind die zeitlichen Markierungen primär schriftlich gesetzt. Grundsätzlich sind die Panels aber chronologisch angeordnet. Diese Linearität ist möglich, weil mit der Vorgeschichte, statt mit der Haupthandlung begonnen wird. Diese erzählt vom Schicksal der Mutter Schneewittchens. Der Tod der Mutter dient als Ausgangspunkt für die Geschichte der Tochter. Dagegen fokussiert sich die Einführung im gebärdeten Text ausschließlich auf Franziska. Es wird von der Isolation und Einsamkeit der gehörlosen Prinzessin berichtet, die bestehen, weil sie nicht mit anderen Menschen kommunizieren kann. Anschließend wird in einer Rückblende die Vorgeschichte erzählt. Es werden die anfängliche Freude über die unerwartete Geburt der Prinzessin, die Entdeckung ihrer Taubheit, und die Versuche ihre Sprachlosigkeit zu überwinden, sowie das Ende dieser Versuche in Resignation geschildert. Die Rückkehr zur Gegenwart wird durch eine Rückkehr der Gebärdenden in eine neutrale Ausgangsposition vermittelt. Im zweiten Schritt wird das Umfeld der Protagonistin, ihre Wohnsituation und das Verhältnis zu ihrem Vater, näher beschrieben. Gleichzeitig wird das Leitmotiv der Geschichte, die Vögel als Symbol für Freiheit, eingeführt. Anschließend werden die Auswirkungen von Franziskas Sprachlosigkeit für das gesamte Königreich aufgezeigt. Dabei tritt der Minister als Antagonist auf und wird als eine Person charakterisiert, die diese Notlage auszunutzen hofft. Auch bei *Schneewittchen* wird die auf die Einführung folgende Doppelseite dazu genutzt, um zu zeigen, dass die Problematik über eine persönliche Ebene hinaus geht. Dem Mädchen fehlt nicht nur eine Mutter, sondern durch den Verlust der Königin ist der König nicht in der Lage, eine positive Beziehung zu seiner Tochter aufzubauen, und so das fehlende Elternteil auszugleichen. Zudem sieht er sich in seiner Trauer außer Stande, das Land zu regieren. Der Wendepunkt in der Geschichte erfolgt für Franziska durch die Ankunft der weisen Frau und ihres tauben Sohnes. Die Veränderungen, die durch die beiden im Umfeld der Prinzessin bewirkt werden, rufen auch bei der Protagonistin unmittelbar eine positive

Charakterentwicklung hervor. In *Schneewittchen* führt die Ankunft der neuen Königin dagegen zu einer negativen Wende und letztendlich zum ersten Mordversuch. Dadurch wird das Mädchen aus seinem bisherigen Leben herausgerissen und gezwungen eine Charakterentwicklung durchzumachen. In beiden Geschichten etabliert sich anschließend eine neue Harmonie. Die Gebärdensprache ermöglicht es Franziska und ihrem Umfeld, miteinander zu kommunizieren, und Schneewittchen findet bei den Zwergen Zuflucht. In beiden Fällen wird die Idylle durch den Antagonisten bzw. die Antagonistin gestört. Der Minister sieht seine Machtergreifungspläne gefährdet und sorgt für die Verbannung der Gebärdensprache. Auf diese Weise trennt er die Liebenden. Schneewittchens Stiefmutter sieht ebenfalls ihre Position gefährdet und schmiedet neue Mordpläne. Vor dem eigentlichen Höhepunkt der Geschichte wird noch ein retardierendes Moment eingeführt. Franziska kann mit Hilfe der Tauben den Kontakt zu Marino aufrechterhalten, verweilt dadurch aber länger in ihrer unterdrückten Situation. Schneewittchen wird mehrfach von den Zwergen gerettet, ehe die Stiefmutter mit dem letzten Mordversuch Erfolg hat. In *Warum die Taube „Taube“ heißt* muss die Protagonistin sich selbst aus ihrer Situation befreien, indem sie das Gespräch mit ihrem Vater sucht. Dadurch wird die Wende zu einem positiven Ende eingeleitet. Der Antagonist wird bestraft, und die Liebenden finden wieder zusammen. Mit dem Freilassen der Vögel am Hochzeitstag werden die letzten Konflikte gelöst. Das Umfeld von Franziska hat sich so verändert, dass sie keinen Rückzugsort mehr benötigt, sondern sich in ihrem Umfeld voll entfalten kann. Am Ende der Geschichte wird das Leitmotiv der Vögel durch die Namensgebung der Tauben noch einmal aufgegriffen und ein Bezug zur Gegenwart hergestellt. Bei *Schneewittchen* wird die positive Wendung durch den Prinzen herbeigeführt. Bei der Hochzeit der beiden lösen sich durch die Versöhnung von Vater und Tochter und der Bestrafung der bösen Königin die letzten Konflikte. Auf der letzten Seite werden auch hier noch einmal die wichtigsten Motive aus dem Märchen, die Zwerge und das Mutterwerden, aufgegriffen.

In der Erzählung fällt auf, dass in *Schneewittchen* die Märchenillusion die ganze Zeit ungebrochen erhalten bleibt, während Franziskas Geschichte immer wieder mit Bezügen zur Gegenwart und zur Geschichte der gehörlosen Gemeinschaft unterbrochen wird. Bei beiden Texten handelt es sich um Entwicklungsgeschichten. Ihnen gegenüber stehen Märchen wie *Der Wolf und die drei Schweinchen*, bei denen primär die Komik im Vordergrund steht.

4.1.2 Figurencharakterisierung

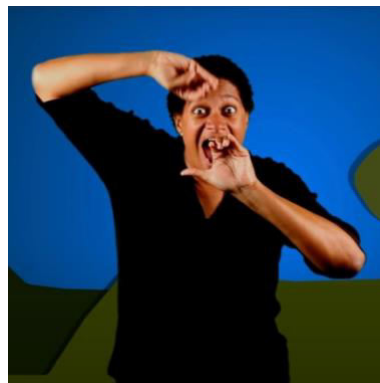
Die Figurencharakterisierung ist in beiden Texten besonders ausführlich. Die Charaktere werden primär durch eine Eigenschaft gekennzeichnet, die ihrer Funktion in der Geschichte entspricht. Interessant ist dabei, dass sowohl Schneewittchen als auch Franziska durch ihren Namen charakterisiert werden. Der Namensfindung Schneewittchens wird im Comic eine ganze Doppelseite gewidmet. Ihr Name beruht auf äußeren Merkmalen der Figur. Diese spiegeln sich in der visuellen Darstellung der Protagonistin wider. In der Lautsprache findet man charakterisierende Namen normalerweise nur in der Literatur. In der Gehörlosenkultur findet man diese Herangehensweise an Namen dagegen in den Namensgebärden. Personen aus der Gehörlosengemeinschaft haben normalerweise zwei Namen, einmal den lautsprachlichen Namen und einmal die Namensgebärde, die vom Mundbild des lautsprachlichen Namens begleitet wird. Die Namensgebärde wird einem von anderen gehörlosen Personen gegeben und basiert auf einer Auffälligkeit der zu benennenden Person. Teilweise wird ein Lautname visuell wiedergegeben oder der Anfangsbuchstabe gezeigt, aber meistens ist die namensgebende Auffälligkeit ein äußeres Merkmal oder eine Charaktereigenschaft. (vgl. Berke 2023) Franziska wird in ihrer Namensgebärde durch ihre Beziehung zu den Vögeln und der mit ihnen verbundenen Freiheit charakterisiert. Deshalb sind darin die Handform und Handstellung, sowie ein Teil der Bewegung für die österreichische Gebärde VOGEL enthalten. Der zweite Teil der Bewegung erinnert an die Gebärde WEG. Die Ausführungsstelle entspricht keinem der beiden Begriffe, allerdings befindet sie sich auffällig nahe am Ohr, was der Gebärde für TAUB entspricht.



Warum die Taube „Taube“ heißt Teil 1 2021:0.55

Charakterisierende Beschreibungen des Äußeren gibt es dagegen in *Warum die Taube „Taube“ heißt* nicht. Mit den Klassifikatoren werden zwar Grundeigenschaften des Dargestellten wiedergegeben, beispielsweise die aufrechte Haltung von Menschen im

Gegensatz zur vierbeinigen Stellung von Tieren, aber eine individuelle Charakterisierung geht nicht daraus hervor. Die Geschichte von Franziska ist primär auf ihre Charakterentwicklung fokussiert, weshalb das Aussehen der Figuren nebensächlich ist. Im Gegensatz dazu spielt im Märchen *Die drei Schweinchen* ⁹ das furchterregende Äußere des Wolfes eine handlungstragende Rolle. Dementsprechend wird der Beschreibung desselben in der ASL-Version sehr viel Zeit gewidmet. Die Charakterisierung wird über die erste Beschreibung hinaus fortgeführt und im Laufe der Handlung immer weiter ergänzt, zum Beispiel wenn der Wolf sein Maul öffnet, um das erste Schweinchen zu fressen.



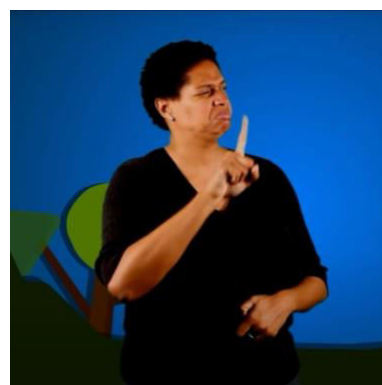
DER WOLF ÖFFNET SEIN MAUL

Franklin *The Three Little Pigs* 2013: 1.42

Auch spiegelt sich in diesem Fall die äußere Erscheinung des Antagonisten in seinem Klassifikator wider. Während die Schweinchen mit einhändigen Klassifikatoren repräsentiert werden, wird für den Wolf ein zweihändiger Klassifikator gewählt. Damit findet sich in den Klassifikatoren der Größenunterschied zwischen den Figuren wieder.



DER WOLF LÄUFT



EIN SCHWEINCHEN GEHT

Franklin *The Three Little Pigs* 2013:1.40-3.06

⁹<https://m.youtube.com/watch?v=Gw8u29Fa1Ag&pp=ygUjYXNsIHNOB3J5dGVsbGluZyB0aHJlZSBsaXR0bGUgcGlncyA%3D>

Im Fall des ASL-Märchens führt die äußere Beschreibung der Figur also zu einer Wiedererkennung, selbst wenn der Charakter in einer sehr abstrahierten Form dargestellt wird. Diese Form der Charakterisierung wird in der Graphic Novel *Schneewittchen* bei den Zwergen eingesetzt. Sie sind selbst in der sehr abstrahierten Form, die sie auf dem Cover einnehmen, eindeutig wiederzuerkennen.



Lylian, Vessillier, Grosjean *Schneewittchen* 2018:35 Lylian, Vessillier, Grosjean *Schneewittchen* 2018: Cover

Im Gegensatz dazu ist die Protagonistin in ihrer Darstellung weniger stark individualisiert. Sie ist vorrangig durch ihre Frisur wiedererkennbar. Abgesehen davon gleicht sie fast eins zu eins ihrer Mutter.

4.1.3 Figureninteraktion

Sowohl in gebärdeten Texten als auch im Comic werden Aussagen im Bildraum den einzelnen Figuren zugeordnet. Im Comic wird gesprochener Text durch Sprechblasen als solcher markiert und mithilfe des Dorns einer Figur zugeordnet. Zusätzlich wird Gesprochenes für gewöhnlich in der Nähe der entsprechenden Person platziert. (vgl. Abel & Klein 2016:101) Der Mordversuch an Schneewittchen mithilfe eines Kamms ist hier ein besonders interessantes Beispiel, weil es hier auch eine Umgehung dieser Regel gibt.



Lylian, Vessilier, Grosjean *Schneewittchen* 2018:56-57

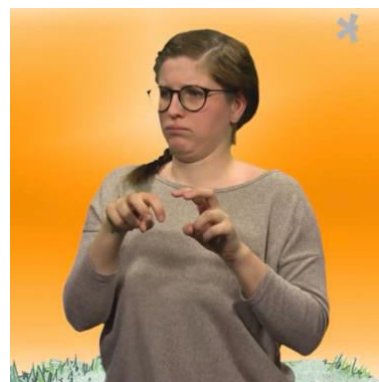
Im zweiten Panel auf der linken Seite ist eine Sprechblase, die ein Fragezeichen beinhaltet und mit ihrem Dorn Schneewittchen zugeordnet ist, wobei es sich in diesem Fall wohl eher um einen Gedanken als um eine direkte Aussage handelt. Die Künstlerin nimmt aber davon Abstand, Gedanken und Aussagen grafisch durch die Form der Sprechblasen zu differenzieren. Im gleichen Bild gibt es eine Sprechblase ohne Dorn. Wer spricht, ist im Bild nicht zu erkennen. Die Künstlerin rekreiert damit für die Leser*innen die Wahrnehmung der Protagonistin. Auch sie hört nur jemanden schreien, ohne die Person selbst zu sehen. Im Folgenden gibt es weitere Sprechblasen ohne Dorn. Diese werden jedoch im Bildraum nahe einer bestimmten Figur platziert oder gehen in das rahmende Gitter über und werden damit als Teil eines fortlaufenden Redeflusses gekennzeichnet. In der Gebärdensprache werden Aussagen anhand der Körperstellung einzelnen Personen zugeordnet. Diese Repräsentation von Gesprächen basiert auf dem Phänomen der richtungsgebundenen Verben. Diese lassen sich oberflächlich mit Aktiv und Passiv im Deutschen vergleichen. Allerdings kann bei ihnen sowohl die Position des Adressaten also auch die des Adressanten einer konkreten Person zugeordnet werden. Dafür ist es notwendig, die einzelnen Personen im Gebärdensraum zu verankern. Die Richtung, in welche die Gebärde ausgeführt wird, verändert sich anschließend, je nachdem welche Rolle die Beteiligten einnehmen. (vgl. Klann 2014:101) Soll also ausgedrückt werden ICH SAGE DIR ETWAS, wird die Gebärde von dem*der Gebärdenden wegbewegt, bei DU SAGST MIR ETWAS wird sie hingegen zu dem*der Gebärdenden hinbewegt. Richtungsgebundene Verben beinhalten neben Verben des Ausdrucks auch andere interaktive Verben, beispielsweise EINLADEN oder BESUCHEN. Die Rollen von

Adressaten und Adressant können dabei nicht nur anwesende Personen, also der ersten und zweiten Person, zugeordnet werden, sondern auch abwesenden Personen der dritten Person. Voraussetzung dafür ist, dass diese zuvor im Gebärdenraum verankert wurden. (vgl. Skant et al. 2002:43) So kann mit einer einzelnen Gebärde auch dargestellt werden ICH FRAGE IHN oder auch ER FRAGT SIE.

In einem Dialog werden beide Gesprächspartner von den*der Gebärdenden durch Rollenübernahme repräsentiert. Um einen Wechsel des Sprechers oder der Sprecherin zu signalisieren, wendet die Person den Körper entweder in die eine oder die andere Richtung, je nachdem, in welcher Hälfte des Gebärdenraums die Figur zuvor verankert wurde. In *Warum die Taube „Taube“ heißt* gibt es beispielsweise zum Ende hin eine Szene, in der Franziska mit Hilfe eines Klassifikators in der linken Bildhälfte verankert wird und ihr Vater in der rechten. Im folgenden Gespräch kann Lauschke die jeweiligen Aussagen durch das Drehen ihres Oberkörpers entweder der einen oder der anderen Figur zuordnen. Dasselbe gilt für Emotionen oder Handlungen.



FRANZISKA BETRITT DEN RAUM



IHRE ELTERN SEHEN SIE AN

Warum die Taube „Taube“ heißt Teil 10 2021: 0.12-0.16

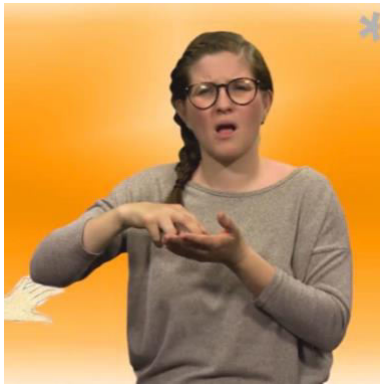
Diese Wiedergabe einer Gesprächssituation kann mit dem Schuss-Gegenschuss-Verfahren im Film verglichen werden. Im Comic wird dieses Verfahren bei panelübergreifenden Gesprächen angewandt. Die aufeinander folgenden Panels zeigen immer abwechselnd eine*n der Gesprächspartner*innen. Diese Strategie kann generell bei der Interaktion von Figuren verwendet werden. Beispielsweise wird in *Schneewittchen* beim ersten Mordversuch mit jedem Panel zwischen dem Jäger und Schneewittchen gewechselt, um die Reaktion der beiden Parteien einzufangen.



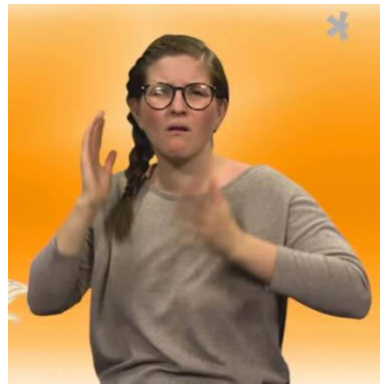
Lylian, Vessillier, Grosjean, *Schneewittchen* 2018:20

4.1.4 Übergänge und Kontinuität

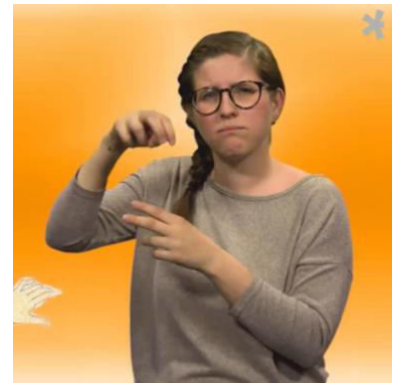
Der Wechsel von einer Einstellung zur nächsten erfolgt in gebärdeten Texten fließend. Im Gegensatz dazu bestehen Comics aus klar voneinander getrennten Panels. Die nächstgrößere inhaltliche Einheit bildet im Comic die Seite bzw. die Doppelseite. Diese kann mit einem Absatz in geschriebenen Texten verglichen werden. In *Warum die Taube „Taube“ heißt* werden solche Einheiten durch eine Rückkehr der Gebärdenden in ihre neutrale Ausgangsposition markiert. Mit der Pause wird das Vorhergegangene als abgeschlossen gekennzeichnet und der Beginn von etwas Neuem angekündigt. In beiden Fällen wird am Beginn einer solchen Einheit etwas Platz eingeräumt, damit die Rezipierenden sich orientieren können. In den gebärdeten Szenarien wird dazu eine deiktische Lokalisation eingesetzt, die vorrangig dazu dient, den Handlungsraum abzustecken und die Figuren in ihm zu positionieren. Wenn beispielsweise Franziska aus dem Thronsaal in ihr Zimmer stürmt, wird diese Handlung zuerst durch einen Ganzkörperklassifikator repräsentiert, ehe mithilfe von Rollenübernahme detaillierte Informationen mitgeteilt werden. Das Ende der Bewegung wird wieder durch einen Klassifikator gezeigt. Beginn und Ende werden hier also durch einen Zoom-in Zoom-out-Effekt signalisiert.



FRANZISKA LÄUFT HINAUS



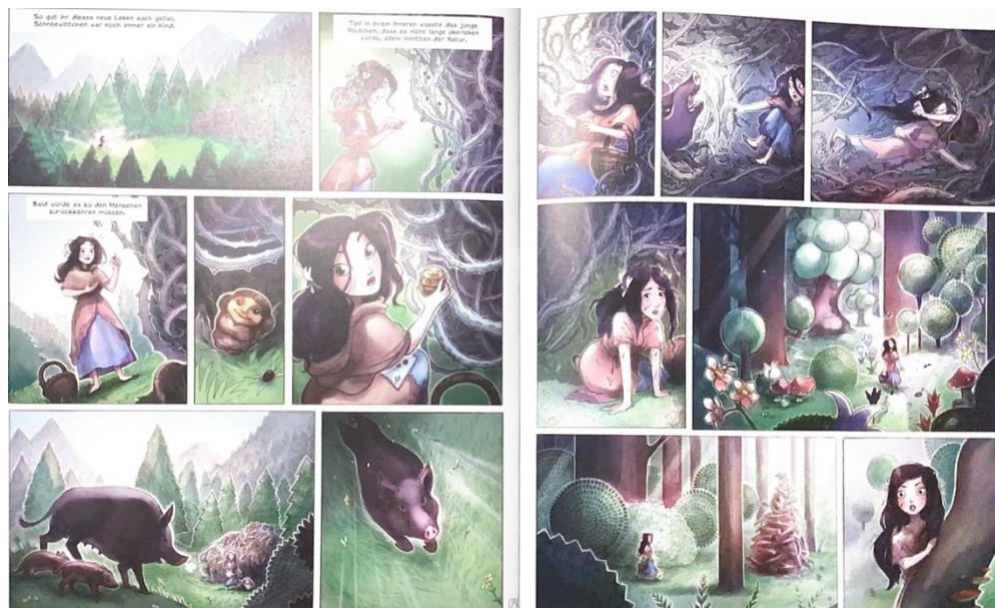
FRANZISKA LÄUFT



FRANZISKA KOMMT AN

Warum die Taube „Taube“ heißt Teil 7 2021: 1.44-1.48

Auch im Comic beginnt eine neue Szene für gewöhnlich mit einem Panel in der Totalen, um den Rezipierenden einen Überblick zu verschaffen und die Personen im Raum zu lokalisieren. Dagegen werden handlungstragende Momente eher in einer Abfolge von kleineren Panels und mit kleineren Einstellungsgrößen erzählt. Innerhalb von *Schneewittchen* gilt die Regel, je mehr Bewegung, desto kleiner werden die Panels und die zeitlichen Abstände zwischen ihnen.



Lylian, Vessillier, Grosjean, *Schneewittchen* 2018:30-31

Beispielsweise beginnt die Darstellung des Wildschweinangriffs auf Schneewittchen mit einer Panoramaaufnahme, die die Lichtung zeigt und die Protagonistin auf ihr platziert. Die folgenden Panels folgen einander in relativ gemäßigten zeitlichen Abständen, was an der stark veränderten Haltung der Figur zu erkennen ist. Mit dem Angriff des Wildschweins beschleunigt sich die Abfolge merklich und die Panels werden kleiner. Auch die Einstellungen werden kleiner. Während auf der linken Seite noch vermehrt Einstellungsgrößen verwendet wurden, die der gesamten Körperhöhe des Kindes entsprechen, werden sie in der ersten Reihe

auf der rechten Seite auf die Höhe eines kauern Menschen gestaucht. Nachdem das Mädchen entkommen ist, folgt wieder ein Wechsel zur Totalen und die Bilder sowie der zeitliche Abstand zwischen ihnen werden erneut größer. Damit wird die Rückkehr zu einem langsameren Handlungsverlauf angezeigt.

Kontinuität innerhalb einer Szene wird durch Wiederholung erzeugt. Eine Handlung wird mehrfach, teilweise in verschiedenen Einstellungsgrößen, gezeigt. Die verschiedenen Wiedergaben ein und desselben Geschehens enthüllen unterschiedliche Details. Wenn Franziska den Thronsaal verlässt, wird mit einem zweibeinigen Klassifikator angezeigt, welchen Weg sie nimmt. Durch die Mimik Lauschkes in der Rolle der Prinzessin, wird uns ihr emotionaler Zustand mitgeteilt. Mit einem weiteren Klassifikator wird schließlich ihre Ankunft im Turmzimmer gezeigt. In dieser Szene lässt sich auch nachvollziehen, wie auf Objekte nur anhand von Details oder durch die Handlungen der Figuren Bezug genommen werden kann, sobald sie einmal eingeführt wurden. Der Turm, in den Franziska sich zurückzieht, wird zuerst mit den Händen geformt. Im Folgenden wird er durch das Zimmer, das das Mädchen betritt, repräsentiert und am Ende durch die Laufbewegung des Klassifikators.



Warum die Taube „Taube“ heißt Teil 7 2021: 1.47-1.49

Auch im Comic entsteht Kontinuität durch Wiederholung, wie sich am Beispiel der Ankunft Schneewittchens im Haus der Zwerge zeigen lässt.



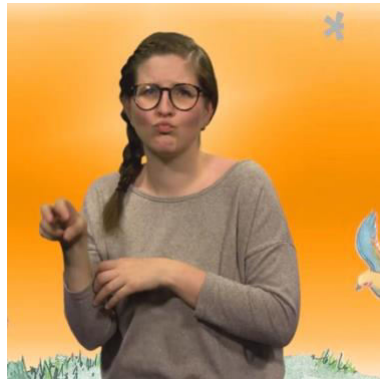
Lylian, Vessillier, Grosjean, *Schneewittchen* 2018:33

Im Überblickspanel sieht man bereits die Töpfe auf dem Herd als Teil der Raumausstattung. Diese werden einerseits durch die Lichtführung und andererseits durch die Ausrichtung der Figur an fokussiert. Die folgenden drei Panels zeigen immer wieder den größten Suppentopf, in den mit jedem Bild stärker hinein gezoomt wird. Da der Topf anhand der ersten Bilder bereits als Objekt identifiziert werden konnte, erkennt man ihn in den nachfolgenden Bildern wieder, obwohl von ihm nur Teile gezeigt werden. Im letzten Panel ist er nicht einmal mehr sichtbar, aber durch die Handlung Schneewittchens bleibt er präsent.

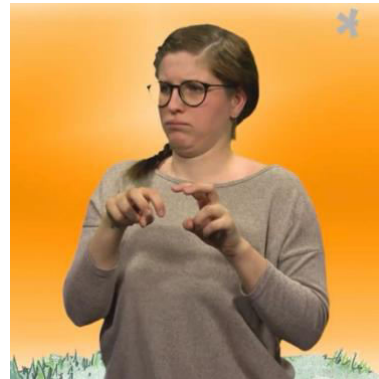
Kontinuität wird zudem garantiert, indem in beiden Medien immer zwei Erzählebenen sichtbar sind. In gebärdeten Texten sind immer gleichzeitig manuelle und non-manuelle Komponenten aktiv. Wenn eine Figur durch Rollenübernahme non-manuell, also durch die Körperhaltung und durch Mimik, repräsentiert wird, können zeitgleich manuell verschiedene Handlungen gezeigt werden. Die Figur bleibt dabei die ganze Zeit über präsent. In Comics folgen die Leser*innen für gewöhnlich zwei Handlungssträngen, einen anhand der Textfelder und einen anhand der Bilder. In beiden Medien gilt, dass die beiden Erzählebenen unterschiedliche Informationen vermitteln können und sich dadurch gegenseitig ergänzen. Erst wenn sie zusammen betrachtet werden, wird die ganze Geschichte sichtbar.

Um die Handlung in gebärdeten Texten kontinuierlich nachvollziehen zu können, muss auch innerhalb der Rollenübernahme die Verankerung der Figuren und Gegenstände im Gebärdenraum beachtet werden. Wenn beispielsweise in der rechten Hälfte des Gebärdenraums eine Tür verankert wird und in der linken eine Person, muss der*die Gebärdende sich nach rechts wenden, um zu zeigen, dass die Figur die Tür öffnet. In *Warum die Taube „Taube“ heißt* sehen wir eine solche Bezugnahme auf eine andere Person durch die

Ausrichtung des Körpers in der Szene, in welcher Franziska den Frühstückssaal betritt. Die Prinzessin wird bei ihrer Ankunft im Saal links im Bildraum verankert. Anschließend gebärdet Lauschke DER KÖNIG UND DIE KÖNIGIN SEHEN FRANZSIKA AN. Die Hände zeigen in der Form von Klassifikatoren an, dass das Königspaar am Tisch sitzt. Mit der Drehung des Oberkörpers und des Kopfs nach links wird zeitgleich gezeigt, dass sie sich Franziska zuwenden. Hätte sich Lauschke nach rechts gedreht, würde der Satz lauten DER KÖNIG UND DIE KÖNIGIN WENDEN SICH VON FRANZISKA AB.



FRANZISKA BETRITT DEN RAUM



IHRE ELTERN SEHEN SIE AN

Warum die Taube „Taube“ heißt Teil 10 2021: 0.12-0.16

Kontinuität durch die Haltung der Figur lässt sich auch in *Schneewittchen* finden. Bei der Ankunft im Zwerghaus wird im ersten Panel das Haus in der linken Hälfte des Bildes positioniert. Folgerichtig schaut Schneewittchen in den nächsten zwei Bildern in Richtung des rechten Panelrands. Auf der nächsten Seite setzt sich diese Ausrichtung fort. Bevor die Figur die Blickrichtung wechselt, wird sie einmal geradeaus gerichtet, sozusagen in eine neutrale Position gesetzt. Dieser Übergang dient zur Orientierung des Rezipierenden und er geht einher mit einer totalen Bildeinstellung. In dieser Szene sieht man auch, wie die Figur bei Achsensprüngen als Ankerpunkt dienen kann. In beiden Panels, die den Übergang von Schneewittchen von außen ins Innere des Hauses repräsentieren, sieht man eine gerade ausgerichtete Figur, zuerst von hinten und dann von vorne. Im Übergang zwischen den beiden Panels bewegt sich die Figur kaum. Damit steht sie im Gegensatz zum Betrachter, der zwischen den beiden Panels einen räumlichen Sprung unternimmt, und dient diesem damit als Orientierungspunkt.



Lylia, Vessillier, Grosjean, *Schneewittchen* 2018:32-33

Kontinuität entsteht also, indem einzelne Elemente, beispielsweise die Haltung einer Figur, aus vorherigen Einstellungen übernommen werden.

4.1.5 Fazit

In ihrer Handlungsstruktur entsprechen sowohl der gebärdete Text *Warum die Taube „Taube“ heißt* als auch die Graphic Novel *Schneewittchen* der lautsprachlichen Märchentradition. Da es sich in beiden Fällen um Entwicklungsgeschichten handelt, gibt es viele Parallelen im Handlungsverlauf und den Handlungselementen. Dabei sticht die Namensgebung der Protagonistinnen hervor. Beide werden durch ihren Namen charakterisiert. Dagegen wird ihrem Äußeren wenig Aufmerksamkeit geschenkt, ganz im Gegensatz zu den Zwergen bei *Schneewittchen* oder dem Wolf im Märchen *Die drei Schweinchen*. Es muss also zwischen körperbetonten und charakterbetonten Figuren unterschieden werden. Für die Darstellung von Figureninteraktion ist die Verankerung der Charaktere im Darstellungsraum grundlegend. Diese Verankerung ermöglicht zudem klare Übergänge zwischen unterschiedlichen Einstellungen in der Erzählung. Um Kontinuität zu erzeugen, wird auch die wiederholte Darstellung ein und desselben Gegenstands genutzt. Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass in den bisher behandelten Punkten Comics und gebärdete Texte oft ähnliche narrative Vorgehensweisen anwenden.

4.2 Novellenvergleich – Kafka und Vietnam

Für den zweiten Vergleich wurden eine Graphic Novel Adaption von *Die Verwandlung* von Corbeyran Horne und die Kurzgeschichte *Replay* von dem ASL Poesiegespann Flying Words,

bestehend aus Peter Cook und Kenny Lerner gewählt. Zur Ergänzung wurde noch das Comic *Daredevil #9* aus der Sammlung *Echo* von 2023 hinzugezogen.

Replay bezieht sich auf zwei mediale Großereignisse in den USA. Beim ersten handelt es sich um die Protestaktion des Mönches Thich Quang Duc am 11. Juni 1963 gegen die Diktatur in Südvietnam. Das zweite ist das Challenger Disaster vom 28. Jänner 1986. Verbunden werden diese beiden Ereignisse durch den Protagonisten Will, der ersteres mit seinem Vater im Fernsehen sieht, und zweiteres Jahre später mit seinem Sohn. Der Text ist in eine Rahmenhandlung und eine Binnenhandlung gegliedert. Die Rahmenhandlung dreht sich um Will und seinem Sohn. Die Binnenhandlung besteht aus einer Erinnerung Wills an seine Kindheit. Sie setzt am Vorabend des 11. Juni ein. Will schleicht sich abends aus dem Bett, um zuerst im Gang Schattenfiguren an die Wand zu werfen und dann die Party seiner Eltern vom Treppenabsatz aus zu beobachten. Als seine Mutter die Party verlässt, um nach ihm zu sehen, flüchtet er sich zurück ins Bett. Nachdem sie ihn wieder allein gelassen hat, blättert er mit einer Taschenlampe in der Hand durch ein Magazin, in dem er einen Bericht über einen Autounfall findet, bei dem in einem im Wasser versinkenden Auto ein Hund eingesperrt war. Daraufhin träumt Will davon, selbst zu fallen. Am nächsten Morgen wird er von seinem Vater geweckt und ins Bad getragen, wo er versucht von seinem Traum zu erzählen. Da es ein schöner Tag ist, wird Will zum Spielen nach draußen geschickt, wo er einem Hirsch begegnet. Bald winkt ihn der Vater aber wieder herein, um ihm im Fernsehen den Bericht über Thich Quang Duc zu zeigen. Als sich anschließend das Kind verstört an seinen Vater wendet und um eine Erklärung bittet, weiß dieser nur festzustellen *Das ist Vietnam*. und lässt seinen Sohn mit der Verarbeitung des Gesehenen allein. Zurück in der Gegenwart werden der erwachsene Will und sein Sohn über den Fernseher Zeuge des Raketenabsturzes der Challenger. Irritiert fragt das Kind seinen Vater, ob sich Astronauten auch rasieren würden, was dieser bejaht. Anschließend bricht der Kleine in Tränen aus und wird von Will in den Arm genommen und fortgetragen. Zwischen den Szenen mit Will wird immer wieder die Berichterstattung im Fernsehen gezeigt.

4.2.1 Raum und Bewegung

Gleich zu Beginn der Graphic Novel *Die Verwandlung* wird, wie beim Ausgangstext, eine detaillierte Beschreibung von Gregors Zimmer gegeben.



Horne *Die Verwandlung* 2009:1-2

Text und Bild ergänzen sich in dieser Einführung. Visuelle Beschreibungen aus dem Originaltext werden ins Bild verlagert. In den Textfeldern werden die einzelnen Gegenstände benannt und Hintergrundwissen vermittelt. Die Raumbeschreibung umfasst zwei Seiten. Auf der ersten Seite dient Corbeyran Horne die Figur Gregors als Ankerpunkt, um den herum sich der Raum durch Hinauszoomen mehr und mehr entfaltet. Der Fokus bleibt dabei immer auf der Figur. Während im ersten Panel nur der Kopf Gregors zu sehen ist, ermöglicht das zweite Panel einen ersten Blick auf den Körper, der auch im Text in den Fokus gerückt wird. Im letzten, seitenumfassenden Hintergrundpanel wird der Körper im Kontext des Zimmers verankert, welches aus der Vogelperspektive in seiner Gesamtheit gezeigt wird. So werden die im Text benannten vier Wände sichtbar. In dieser Gesamtansicht sind bereits die Details angedeutet, die auf der folgenden Seite in eigenen Panels besondere Aufmerksamkeit erfahren. Dadurch können diese räumlich verankert und die Blickführung auf der folgenden Seite, die der Wahrnehmung des Protagonisten entspricht, besser nachvollzogen werden.

Gleich wie bei Horne wird in der Eröffnungszene von *Replay* das Szenario um einen Ankerpunkt herum aufgebaut. Was in der Zimmerbeschreibung im Graphic Novel die Person Gregors ist, ist bei Cook der Bildschirm des Fernsehers.



Raketenstart (Klassifikator)



Fernseher (Klassifikator)



Raketenstart (kleiner dargestellt)



Fernseher (kleiner dargestellt)



Will mit seinem Sohn

Flying Words Replay 1993: 00.50-01.15

Cook nimmt sich Zeit, die im Fernseher gezeigten Nachrichten wiederzugeben und damit den ersten Erzählstrang zu starten, ehe er durch ein Zoom-out eben diese Nachrichten auf einen Fernseh Bildschirm platziert. Das Gerät wird im Prozess des Zooming-out im Gebärdenraum verankert, indem am Ende des Zoomprozesses an einer bestimmten Stelle im Gebärdenraum die Bezeichnung für den zuvor durch Klassifikatoren dargestellten Gegenstand gebärdet wird. Der Fernseher wird damit gegenüber von Will und seinem Sohn platziert, welche die neutrale Position des Erzählers teilen. Der Raum wird nicht näher beschrieben, spannt sich durch diese Verankerung aber zwischen dem Fernseher und den Figuren auf. Dieses Platzieren von neuen Details im räumlichen Verhältnis zu zuvor Gebärdetem, um Räume aufzuspannen, zieht sich durch den gesamten Text. So beginnt die Darstellung der Erinnerung mit dem Bett, in dem Will liegt, ehe im räumlichen Verhältnis dazu die Tür und der Gang gebärdet werden. Dieses Vorgehen ermöglicht den Betrachter*innen, die Orientierung zu behalten, obwohl nicht alle Gegenstände im Raum gleichzeitig sichtbar sind. Eine wichtige Funktion kommt dabei der Körperausrichtung der in der Rollenübernahme dargestellten Figuren zu. Beispielsweise folgt man Will, wenn er sich an den oberen Rand der Treppe schleicht, um die Party seiner Eltern zu beobachten. Das auf seinem Beobachtungsposten platzierte Kind wird mit einem, von den Betrachtern und Betrachterinnen aus, links gedrehten Oberkörper dargestellt. Da die Erzählung in der folgenden Beschreibung seinem Blick folgt, kann davon ausgegangen werden, dass die Treppe rechts von allem liegt, was im Folgenden dargestellt wird.

Auch bei der Einführung von neuen Gegenständen in die Szenerien hängt die gewählte Darstellungsstrategie von der Funktion des Gegenstandes ab: Bei Gegenständen, die nicht handlungstragend sind, steht bei Horne die Verankerung im Raum und ihre Funktion im Vordergrund. Details sind dabei vernachlässigbar. Handlungstragenden Gegenständen dagegen wird auf allen Erzählebenen verhältnismäßig viel Raum gegeben. Meistens werden sie zuerst visuell oder schriftlich angedeutet und anschließend grafisch im Detail ausgeführt. Ein Beispiel dafür ist die Einführung der Zimmertür.



Horne *Die Verwandlung* 2009:7

Sie wird zuerst schriftlich im Zusammenhang mit der Stimme der Mutter erwähnt. Anschließend wird sie durch die der Mutter zugeordneten Sprechblase im Raum verankert. Danach widmen sich mehrere Panels ihrer bildlichen Ausgestaltung, während die Tür auch im Text konstant präsent bleibt. Die Repetition wird abgeschwächt, indem zur Darstellung in den einzelnen Panels verschiedene Größeneinstellungen und Perspektiven auf das Objekt gewählt werden. Dadurch wird die Tür über ihre Funktion hinaus als individuelles Objekt wahrnehmbar.

Bei *Flying Words* werden neue Details primär durch die Interaktion der Figuren mit diesen eingeführt. Häufig erfolgt die Beschreibung der Gegenstände durch ihre Handhabung und ihr Nutzungspotenzial.



Taschenlampe (C-Klassifikator)



Lichtstrahl (Sch-Klassifikator)



Will liest mit der Taschenlampe

Flying Words Replay 1993: 05.15-05.50

Beispielsweise wird die Taschenlampe, die Will zum Durchblättern des Magazins nutzt, sichtbar, indem sie hinter dem Rücken hervorgeholt wird. Im ersten Schritt wird dann die Form des Gegenstandes mithilfe von C-Klassifikatoren¹⁰ beschrieben. Man erkennt, es handelt sich um ein längliches Objekt, für das ein Kind zwei Hände benötigt, um es entspannt halten zu können. Im zweiten Schritt wird gezeigt, was dieses Objekt kann, indem mithilfe eines Klassifikators in der Form einer flachen Hand der Lichtstrahl symbolisiert wird, den die Lampe produziert. Die Nutzungsmöglichkeiten werden schließlich im dritten Schritt gezeigt, zuerst indem Will sich den Kopf der Taschenlampe in den Mund schiebt, *For a homemade X-Ray* (*Flying Words* 1993), und anschließend, indem mithilfe der Taschenlampe die Bilder im Magazin betrachtet werden. Die meisten Gegenstände nehmen mit ihrer Einführung aber deutlich weniger Raum ein. Die Gläser auf der Party der Eltern werden beispielsweise rein durch ihre Handhabung beschrieben.

Für die Gestaltung des Bildraums sind Figuren einfach nur weitere grafische Elemente, die mit den anderen Elementen in ein Gleichgewicht gebracht werden müssen. Wichtig ist für die Orientierung des Lesers vor allem, dass in den aufeinanderfolgenden Panels keine Unstimmigkeiten oder Unklarheiten durch die Position der Figur entstehen, wie das bei einem unbegründeten Achsensprung der Fall wäre. Durch den starken Einsatz von Licht und Schatten bei Horne verschmelzen die Figuren stellenweise mit dem Hintergrund. Zu Beginn einer Szene werden die Figuren zumeist in der Totalen und mit ihrem räumlichen Umfeld gezeigt. Anschließend an diese Lokalisierung werden die Einstellungen und die in ihnen eingenommene Perspektive an die Funktion des einzelnen Panels angepasst.

Bei *Flying Words* kommt für die Darstellung der Figuren primär die Rollenübernahme zum Einsatz. Um Bewegung von Figuren im räumlichen Verhältnis zueinander zu zeigen, werden

¹⁰ Zur Beschreibung der einzelnen Klassifikatoren wird unter anderem das ASL-Fingeralphabet herangezogen. Ein C-Klassifikator entspricht in seiner Form dem Buchstaben C im ASL-Fingeralphabet. Eine Abbildung des ASL-Fingeralphabets befindet sich im Anhang.

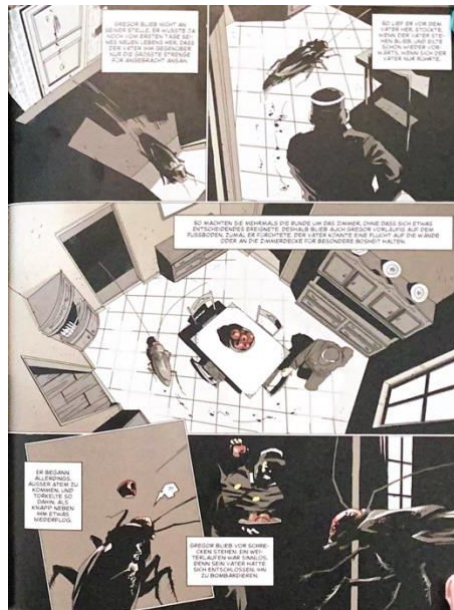
Klassifikatoren entweder miteinander oder in Kombination mit Rollenübernahme genutzt. Für die primäre Lokalisation im Raum werden die Figuren gleich wie die anderen Gegenstände behandelt: Sie werden durch deiktische Gebärden und Benennung im Gebärdenraum verankert. Bei *Replay* kommt dieses Vorgehen aber kaum zum Einsatz, weil kein spezifischer Fokus auf dem Handlungsraum liegt. Solange man nicht mit einer komplexen räumlichen Situation konfrontiert ist, können Figuren auch durch Blickführung oder Handlungen der anderen Figuren im Verhältnis zu diesen verankert werden. Dadurch fügt sich die Lokalisierung harmonischer in den Gesamttext ein. Dabei ist die Darstellung des räumlichen Verhältnisses zweier Figuren nicht auf die horizontale Ebene beschränkt, sondern kann auch auf die vertikale Ebene ausgedehnt werden, wie in der Badezimmerszene zwischen Will und seinem Vater.



Flying Words *Replay* 1993: 09.10-09.20

Während die Figur des Vaters sich weit hinunterbeugen muss, um seinem Sohn über den Kopf zu streicheln, signalisiert Cook in der Rolle Wills, dass die Hand des Vaters von weit oben zu ihm herunter reicht. Damit wird gleichzeitig aus zwei Perspektiven das Größenverhältnis von Vater und Sohn gezeigt.

Bei Horne werden von der Normalperspektive abweichende Panels nur vereinzelt eingesetzt. Meist befinden sie sich in emotional sehr aufgeladenen Szenen oder um den Fokus der Rezipierenden zu lenken. In der Apfelszene wird beispielsweise die Vogelperspektive eingesetzt, um bei der Jagd von Vater und Sohn um den Tisch herum den Fokus auf den Raum zu legen.



Horne *Die Verwandlung* 2009:27

Sobald diese Jagd durch ein Verschieben des Kräfteverhältnisses ihren Höhepunkt erreicht, wechselt der Fokus der Erzählung vom Raum hin zum Vater. Entsprechend übernimmt man im folgenden Panel auch die Perspektive Gregors. Sobald der Fokus auf den Flüchtenden verschoben wird, folgt wieder ein Wechsel in die Beobachterposition. Der vom Geschehen distanzierte Standort wird noch einmal aufgegeben, als ein Panel das Eindringen des entscheidenden Apfels in den Rücken des Protagonisten im Detail zeigt. Die unterschiedlichen Perspektiven auf die Szene lenken den Fokus, sie sorgen aber auch für Spannung durch Abwechslung und greifen die Hektik in der dargestellten Situation auf, indem die Betrachter*innen sich immer wieder neu orientieren müssen.

Obwohl in der Darstellung der Ereignisse Gregors Wahrnehmung fokussiert wird, teilen die Leser*innen die meiste Zeit über nicht sein Blickfeld. Dagegen folgt man bei *Replay* häufig Wills Blick, ohne dass er als Person im Bild sichtbar bleibt, beispielsweise wenn er seinen Blick durch den Partyraum streifen lässt. Dabei pickt er einzelne Figuren aus der Menge heraus, die näher beschrieben werden. Die Charaktere werden dabei aus einer Normalperspektive und nicht aus der figurespezifischen Perspektive heraus gezeigt. Wills subjektive Wahrnehmung wird stattdessen in die Beschreibung integriert, indem die Personen karikiert werden. In gleicher Weise werden auch Details, die Will besonders ins Auge stechen, wie der Rauch aus den Zigaretten und Pfeifen der Gäste, überproportional wiedergegeben. Ein metaphorisches Bild wird produziert, in dem ein einzelner Mund Rauch in verschiedene Richtungen ausstößt.



Darstellung von Rauch

Flying Words *Replay* 1993: 03.25

In manchen Darstellungen bleibt Will dagegen sichtbar, während gleichzeitig seine Wahrnehmung wiedergegeben wird. Dieses Vorgehen findet man zu Beginn der Erinnerung beim Schattenspiel im Gang. Die zwei Aspekte werden hier auf zwei Gebärdende aufgeteilt. Während Cook in der Rolle des Will verbleibt, übernimmt Lerner die Rolle der an die Wand geworfenen Schatten.



Links Schatten (Lerner) Rechts Will (Cook)

Flying Words *Replay* 1993: 02.00-02.30

Allerdings verkörpert er sie in der Form, wie sie von der kindlichen Fantasie wahrgenommen werden, als lebende Tiere. Dieses Übereinanderlegen von wirklichem Geschehen und Vorstellung des Protagonisten findet sich auch bei Horne während des Geigenspiels der Schwester. Auf der Seite, auf der Gregors Wunschvorstellung über ein Zusammenleben mit der Schwester gezeigt wird, bleibt er selbst am unteren rechten Eck der Seite in seiner gegenwärtigen Situation sichtbar. Ein solches Nebeneinander von Wahrgenommenem oder Imaginiertem und Wahrnehmendem fließt auch bei der einleitenden Raumbeschreibung mit ein. Beide Einführungsseiten verwenden ein Splash-Panel als Hintergrund, in das kleinere Panels mit Details eingefügt wurden. Beide Splash-Panels zeigen Gregor, während die kleineren Panels Details herausgreifen, auf die er seine Aufmerksamkeit lenkt. Steht auf der ersten Seite Gregor selbst noch im Fokus seiner Wahrnehmung, wechselt dieser auf der zweiten Seite zu seiner Umgebung. Wahrnehmender und Wahrgenommenes sind damit gleichzeitig präsent.

Die von Horne und Flying Words angewandten Raumbeschreibungen sollen dazu dienen, den Rezipierenden eine rasche Orientierung im Bildraum zu ermöglichen. Gleichzeitig folgen die Künstler mit ihnen aber auch dem Blick ihres jeweiligen Protagonisten und verbinden somit Raumbeschreibung und Handlung. Das Vorgehen bei der Beschreibung der Räume hängt von der Funktion des einzelnen Raums in der Handlung ab. Die meisten Raumbeschreibungen werden bei Horne durch ein einziges Hintergrundpanel abgedeckt. Diese Räume dienen lediglich als Kulisse, weshalb ihrer Darstellung weniger Aufmerksamkeit gewidmet wird. Dem Zimmer Gregors hingegen wird über die gesamte Erzählung hinweg verhältnismäßig viel Raum gegeben. Der Raum kann als Expansion seiner selbst gesehen werden. Es repräsentiert seine menschliche Seite. Während sein Körper von Anfang an als monströs gezeigt wird, verliert das Zimmer erst nach und nach durch Eingriffe von außen das menschliche Flair. Es repräsentiert damit nicht nur die Veränderung, die in Gregor selbst vorgeht, sondern auch die sich wandelnde Wahrnehmung seiner Person von außen. Je mehr seine Familie ihn als Ungetüm und je weniger sie ihn als Familienmitglied und Mensch sieht, desto unpersönlicher wird sein Zimmer.

Die Interaktion in *Replay* dient zum einen der Beschreibung des Raums, gleichzeitig aber auch der Charakterisierung der handelnden Figuren. So werden beispielsweise die Wände des Gangs erst durch Wills Schattenspiel sichtbar. Gleichzeitig werden sie damit zur Leinwand für die Vorstellungskraft des Kindes und charakterisieren es als kreativ und fantasievoll. Raumbeschreibungen können aber auch genutzt werden, um eine bestimmte Stimmung zu erzeugen. Durch den Blick durch das Badezimmerfenster nach draußen erzeugen Cook und Lerner in ihrem Zusammenspiel ein idyllisches Naturbild. Diese Idylle wird durch die folgende Interaktion Wills mit der Natur und ihren Bewohnern noch verstärkt. Dementsprechend groß ist der Kontrast zu den anschließend konsumierten Nachrichten über die humanitäre Katastrophe in Vietnam. In gleicher Weise vermitteln die unterschiedlichen Darstellungen von Gregors Zimmer unterschiedliche Stimmungen. Während bis zur Mitte des Comics der Raum lichtdurchflutet gezeigt wird, dominieren nach der Umwandlung desselben in eine Rumpelkammer die Schatten und verweisen damit bereits auf das bevorstehende Ende.

Gleich wie bei der Einführung neuer Gegenstände ist bei einem Raumwechsel der neue Raum bei Horne teilweise bereits Thema, ehe er sichtbar wird. So beschäftigt sich Gregor bereits in der Eröffnungsszene mit den Geschehnissen im Nebenraum, obwohl dieser erst mehrere

[illegible]

In anderen Panels findet sich der bereits bei *Schneewittchen* beschriebene Perspektivenwechsel. Wenn beispielsweise die Schwester ihrem Bruder das Essen bringt, ist sie zuerst von hinten sichtbar, wie sie durch die Zimmertür geht, und im nächsten Panel sieht man sie von vorne bei der gleichen Tätigkeit. Die Schwester dient dem Betrachter damit als Orientierungspunkt, wenn in der Erzählung der Raum gewechselt wird. Eine direkte Präsentation des Übergangs von einem Raum in den nächsten ist aber nicht in allen Fällen notwendig. Erklärt sich der Wechsel, beispielsweise durch den beigefügten Text von selbst, wird ein harter Schnitt eingesetzt.

Bei *Replay* werden Raumwechsel innerhalb einer Zeitlinie vollzogen, indem eine Figur, für gewöhnlich Will, bei ihrem Weg von einem Raum in den nächsten verfolgt wird. Der Raum wird anschließend zuerst benannt und dann primär durch die Handlungen der Figuren beschrieben. Die Rezipienten und Rezipientinnen haben dadurch Zeit sich auf den Ortswechsel einzustellen. Da es sich bei Gebärdensprache und den Aufnahmen derselben um ein flüchtiges Medium handelt, bleibt das Ambiente der Handlungen, anders als bei Comics, nicht die ganze Betrachtungszeit über physisch präsent. An die Stelle der Buchseite treten die Vorstellungskraft und das Kurzzeitgedächtnis des*der Adressierten. Der starke Bezug zwischen den vergangenen und den neu produzierten Zeichen erschwert eine unterbrochene Rezeption. Zumindest die einzelnen Szenen müssen in einem Zug rezipiert werden, um Sinn zu ergeben.

Bewegung darzustellen ist für gebärdende Poeten eine andere Herausforderung als für Comiczeichner. Dieser Umstand ist der Tatsache geschuldet, dass Bewegung per se bereits ein fixer Bestandteil von Gebärdensprache ist. Die Herausforderung liegt also eher darin, wie einzelne Komponenten der Bewegung und die Interaktion von Figuren dargestellt werden können. Dafür wird in *Replay* eine Mischung aus Klassifikatoren und Rollenübernahme eingesetzt. Gerade personenbezogene Bewegungen können in gebärdeten Texten durch Rollenübernahme relativ einfach wiedergegeben werden. Im alltäglichen Sprachgebrauch gibt es Einschränkungen, was in der Rolle gezeigt werden kann. So sollte Bewegung unterhalb der Hüfte und damit außerhalb der Gebärdenraums nicht durch Rollenübernahme, sondern durch Klassifikatoren gezeigt werden, die Künstler von *Flying Words* nutzen jedoch die künstlerische Freiheit und ignorieren diese Regel in ihrem Text. Sie kombinieren aber trotzdem die beiden Strategien, um verschiedene Aspekte von Bewegung wiederzugeben. Wenn die Mutter beispielsweise beschließt, nach ihrem Kind zu sehen, wird ihre Bewegung Richtung Kinderzimmer zuerst von Cook in der Rolle der Mutter dargestellt. Im Fokus steht hier, wie sich die Mutter bewegt. Im nächsten Schritt wechselt Cook aber zu einem aufrechten G-Klassifikator.



Flying Words *Replay* 1993: 04.10-4.15

Gleichzeitig wird zurück in die Perspektive des kleinen Wills auf der Treppe gewechselt. Für das Kind ist die Art und Weise, wie sich die Mutter bewegt, irrelevant. Entscheidend ist stattdessen, dass sie sich direkt auf es zu bewegt. Deshalb wird der stark abstrahierte Klassifikator gewählt, der dem Künstler die Möglichkeit gibt, gleichzeitig die Rolle des Kindes zu übernehmen und damit anzuzeigen, wie sich das räumliche Verhältnis von Will und seiner Mutter verändert. Der durch die Rollenübernahme dargestellte Zustand DIE-MUTTER-GEHT wird durch eine Richtungsangabe ergänzt DIE-MUTTER-GEHT-AUF-WILL-ZU.

Bei Klassifikatoren ist, wie bereits beschrieben, ein Aspekt des Dargestellten formgebend für das Zeichen. Dabei kann es sich um die äußere Form des Gegenstandes, aber auch um weitere physische Eigenschaften oder seine Handhabung handeln. Der Klassifikator kann für verschiedene Gegenstände, die diesen Aspekt teilen, eingesetzt werden. Er wird also stellvertretend für ein Nomen verwendet und gleicht damit in seiner Funktion dem Pronomen, weshalb im Englischen für Klassifikator auch der Begriff *proform* verwendet wird. Der Klassifikator ermöglicht es, sich auf verschiedene Aspekte einer Bewegung zu fokussieren. Besonders deutlich wird dieses Potenzial der einzelnen Klassifikatoren in der Darstellung des explodierenden Raumschiffs.



Flying Words *Replay* 1993: 15.18-16.39

Zu Beginn wird das intakte Raumschiff durch einen relativ großen Klassifikator repräsentiert. Er wird aus dem senkrechten Arm gebildet, der von einer Hand mit ausgestrecktem Zeige- und kleinem Finger gekrönt wird. Mithilfe dieser Form wird der Start der Rakete gezeigt. Am höchsten Punkt ihrer Flugbahn zeigt der Künstler mit der Hand, die die Rakete repräsentiert,

deren Explosion, ehe er dieselbe mit einem G-Klassifikator abstürzen lässt. Diese kleinere Handform zeigt einerseits, dass die Rakete stark beschädigt wurde und deshalb nur noch als längliches Etwas erkennbar ist, andererseits weist sie auf die Entfernung hin, die das Objekt bereits zur Fernsehkamera hat.

Dagegen sehen sich Comickünstler*innen mit der Aufgabe konfrontiert, Bewegung in einem unbewegten Medium wiedergeben zu müssen. Das gängigste Mittel zur grafischen Drastellung von Bewegung ist, einen Moment zu wählen, aus dem der Fortlauf oder die Herkunft der Bewegung erschlossen werden kann. Ein solches Beispiel ist bei Horne das Panel, in dem Gregor laufend dargestellt wird, weil er versucht, den eben aus dem Bahnhof ausfahrenden Zug zu erwischen. Dieses Prinzip bildet die Grundlage für ein weiteres Vorgehen, nämlich eine Bewegung in mehrere hintereinander gereihten Momentaufnahmen aufzuteilen, ähnlich wie bei einer Stopmotionaufnahme. Dieses Vorgehen ermöglicht dem*der Künstler*in, die Bewegung aus verschiedenen Perspektiven zu beleuchten oder verschiedene Aspekte herauszugreifen. Diese lineare Wiedergabe einzelner Aspekte findet sich auch in *Replay*, beispielsweise in der Aufweckszene. Hier agiert Cook alleine und wechselt immer wieder zwischen der Rolle des Vaters und der Wills. Dargestellt wird, wie der Vater Will auf seine Schultern hebt. In der ersten Einstellung nimmt Cook die Rolle des Vaters ein. Hier sieht man, wie er die Hände nach dem Kind ausstreckt. In der nächsten Einstellung wechselt Cook die Rolle. Sein Körper repräsentiert jetzt Will, während die Hände weiterhin dem Vater zuzuordnen sind, der seinen Sohn hochhebt. Die beiden Einstellungen unterscheiden sich darin, aus welcher Perspektive das Geschehen erlebt wird. Innerhalb der Darstellung wird immer wieder zwischen diesen beiden Einstellungen hin und her geschnitten.



Der Vater hebt Will hoch



Will wird vom Vater hochgehoben

Flying Words Replay 1993: 08.25-8.30

Dieser Wechsel zwischen zwei agierenden Figuren findet sich auch bei Horne, beispielsweise in der Eröffnungsszene beim Monolog, den der Prokurist Gregor durch die Tür hindurch hält.

Dabei wird immer wieder zwischen dem sprechenden Prokuristen und dem zuhörenden Gregor hin und her geschwenkt. Verbunden werden die beiden Ebenen durch die fortlaufenden Sprechblasen.



Horne *Die Verwandlung* 2009:10

Diese Linearität in der Wiedergabe von einzelnen Aspekten muss aber weder in Gebärdenspracherzählungen noch in Comics beibehalten werden. Es können auch zwei Figuren gleichzeitig präsentiert werden, so etwa bei *Replay* in der Badezimmerszene, wo die Rolle von Will und seinem Vater durch Cook und Lerner übernommen werden, wodurch beide Figuren gleichzeitig präsent sind. Interessant an dieser Darstellung ist, dass die beiden Gebärdenden nicht direkt miteinander interagieren. Vielmehr verbleiben sie in ihrem jeweiligen Gebärdensraum und repräsentieren den anderen als Leerstelle, mit der sie interagieren. Man sieht wie Lerner der Luft vor sich über das Haar streicht, während Cooks rechte Hand zur Hand des Vaters wird, die Will über den Kopf streichelt. Auf diese Weise wird auch, gewissermaßen doppelt, das Größenverhältnis der beiden Figuren repräsentiert, ohne dass das reale Größenverhältnis der Gebärdenden die Betrachtung stört. Es entstehen zwei sich ergänzende nebeneinanderstehende Bilder anstelle eines alles umfassenden. Vergleichbar ist dieses Vorgehen mit der räumlichen Schichtung einzelner Panels mit verschiedenen Details in der Eröffnungsszene bei Horne. Durch diesen Wechsel die Bedeutung der Perspektive in der Darstellung von Bewegung deutlich. Auf den drei Seiten der Apfeljagd bei Horne wird Perspektivwechsel eingesetzt, um in diesem stillstehenden Medium den Eindruck von Bewegung zu verstärken. Der Wechsel wird zwischen den einzelnen Perspektiven fordert von dem*der Rezipierenden sich immer wieder neu zu orientieren und spiegelt damit die zunehmende Orientierungslosigkeit des Gejagten wider. Interessant ist in

diesem Zusammenhang, dass auf den ersten beiden Seiten, wo noch ein relatives Kräftegleichgewicht zwischen den beiden beteiligten Figuren herrscht, eine neutrale Perspektive eingenommen wird. Besonders in dem Panel, das das Kreiseziehen in der Küche wiedergibt, wird dieser Aspekt durch die Wahl der Vogelperspektive betont, die nicht nur die Figuren auf ein und dieselbe Tiefenebene stellt, sondern auch ihre Größe in der Darstellung einander angleicht. Diese neutrale Perspektive wird in dem Moment aufgegeben, in dem der Vater zur Attacke übergeht. Ein Panel lang teilt man Gregors Perspektive auf den Aggressor. In den folgenden Panels bleibt der Fokus auf dem Attackierten, der in zunehmende Bedrängnis gerät.

In der Apfelszene finden sich zudem einfache Bewegungslinien, die die Flugbahn der Früchte wiedergeben. Andere Bewegungslinien sind in der gleichen Szene subtiler eingesetzt: In dem Panel, in dem Gregor seine Zimmertür verlässt, um Richtung Küche zu rennen, sind die ihn begleitenden Speedlines im Schatten der Küchentür integriert. Insgesamt werden Bewegungslinien bei Horne eher spärlich eingesetzt. Bei *Replay* hingegen finden sich, wie erwähnt, keine Gebärden, die ausschließlich die Bewegung darstellen, ohne dass es sich dabei explizit um Vokabeln handelt. Diese sind dann den Bewegungslinien vergleichbar. Dafür sind Klassifikatoren vorhanden, die nicht auf die Form, sondern auf die Handhabung oder Funktion eines Gegenstandes verweisen. So wird die Taschenlampe beim nächtlichen Blättern durch das Sportmagazin durch die Hände Wills auf dem Griff repräsentiert. Ebenso verhält es sich mit den Weingläsern und Zahnstochern der Partygäste. Beim Raketenstart geht die Darstellung der Rauchwolken mit ihrer Bewegung einher, ebenso beim Feuer, welches den Mönch umtanzt. In der gleichen Abhängigkeit zum sich bewegenden Gegenstand stehen die Bewegungslinien, die man bei Horne finden. Sowohl in der Graphic Novel, als auch noch beim gebärdeten Text, kann somit Bewegung nur dargestellt werden, wenn der bewegte Gegenstand in irgendeiner Form präsent ist.

4.2.2 Zeit- und Handlungsstränge

Die erzählte Zeit innerhalb der einzelnen Handlungsstränge unterscheidet sich stark bei *Die Verwandlung* und *Replay*. Während in *Die Verwandlung* mehrere Monate abgedeckt werden, spielt sich die Binnenhandlung bei *Replay* innerhalb eines Tages ab und die Rahmenhandlung sogar in unter einer Stunde. Dementsprechend erfordert Hornes und Kafkas Erzählung eine

stärkere Raffung als die von Cook und Lerner. Diese erfolgt in der Graphic Novel durch selektives Erzählen. Für die Handlung irrelevante Szenen werden ausgelassen und die vergangene Zeit durch eine kurze schriftliche Bemerkung im Textfeld abgedeckt. Gerafft wird der Text auch dadurch, dass für immer wiederkehrende Routine oder länger anhaltende Zustände ein Panel stellvertretend für alle Ereignisse einer Art eingesetzt wird. Das beigefügte Textfeld markiert das Dargestellte als wiederkehrendes Ereignis. Dieses Vorgehen wird vom Künstler genutzt, um den Zeitraum von der anfänglichen Schockstarre der Familie bis zur neu gefundenen Routine darzustellen. Dieser Abschnitt endet mit der Umräumaktion der Schwester in Gregors Zimmer, die zu einem erneuten Konflikt zwischen Gregor und den restlichen Familienmitgliedern führt. Bei *Flying Words* deckt die Erzählung, innerhalb der beiden Handlungsstränge, einen sehr viel kürzeren Zeitraum als bei Horne ab. Deshalb müssen die dargestellten Ereignisse weniger selektiert werden.

Daneben finden sich in beiden Texten in der Erzählung aber auch gedehnte Momente. Sowohl bei *Replay* als auch bei *Die Verwandlung* werden wichtige Momente in mehrere Einzelbilder aufgeteilt. Durch die Ausführlichkeit verlangsamt sich die Rezeption eines einzelnen Moments. An manchen Stellen wählt der Künstler außerdem das Stilmittel, diese Einzelaufnahmen nicht nahtlos aneinander zu reihen, sondern Bilder von anderen Ereignissen dazwischen zu schneiden. Dieses Vorgehen wird in der Eröffnungsszene eingesetzt, um zu zeigen, wie Gregor sich bemüht seine Zimmertür zu öffnen:



Horne *Die Verwandlung* 2009:12

Einerseits ist dieser Vorgang auf mehrere Bilder aufgeteilt, andererseits wurden zwischen die Einzelbilder weitere Panels eingeschoben, die zeigen, was sich parallel auf der anderen Seite

der Tür abspielt. Genau das gleiche Stilmittel wird auch in der Rahmenhandlung von *Replay* eingesetzt. Im ersten Handlungsstrang, der den erwachsenen Will mit seinem Sohn und den von ihnen in den Nachrichten gesehenen Raketenstart umfasst, wird dieser, wie bei Horne, gleich mehrmals aufgegriffen, obwohl der aktive Raketenstart nur wenige Minuten dauert. Dazwischen aber werden die Erinnerungen Wills an seine Kindheit eingeschoben. In der Binnenerzählung wird das Motiv des Raketenstarts zwischendurch in der Badezimmerszene aufgegriffen. Durch die repetitive Darstellung ein und desselben Moments wird die Erzählung, wie in der beschriebenen Szene der Graphic Novel, gedehnt und dadurch eindringlicher.



Raketenstart



Erinnerung



Raketenstart



Erinnerung



Raketenstart

Flying Words *Replay* 1993

In beiden Texten finden sich zudem Darstellungen, in denen die Zeit stillzustehen scheint. Auf der ersten Seite von *Die Verwandlung* wird ein Splash Panel verwendet und die anderen Panels tiefenperspektivisch gestaffelt. Die übliche Aneinanderreihung der Bilder von links nach rechts, die eine chronologische Zuordnung ermöglicht, wird außer Kraft gesetzt. Durch die räumliche Staffelung entsteht ein Zoom-out-Effekt. Die Panels auf dieser Seite dienen primär der Raumbeschreibung. Wir haben in ihnen keine Anhaltspunkte für das Vergehen von Zeit. Daraus ergibt sich ein Moment des Innehaltens. Die Beschreibung wird auf der nächsten Seite fortgesetzt. Auch hier kommt ein Splash Panel zum Einsatz. Die restlichen Panels werden auf diesem Hintergrund mehr, wie eine Ansammlung von Details platziert und weniger wie eine Aneinanderreihung. Anders als auf der ersten Seite, wird hier auch nicht durch

Größenunterschiede ein Bild priorisiert. Eine Rezeptionsrichtung wird auf beiden Seiten nur durch die Textfelder vorgegeben.



Horne *Die Verwandlung* 2009:1-2

Auch in *Replay* entstehen Momente des Innehaltens durch Beschreibungen, beispielsweise durch die Landschaftsbeschreibung beim Blick aus dem Badezimmerfenster.

In der Graphic Novel finden sich sowohl im Text als auch im Bild Abweichungen vom chronologischen Erzählstrang, so etwa in Form von Splash Panels, die, obwohl sie spätere Ereignisse darstellen, schon vorher auf der ganzen Seite im Hintergrund präsent sind. Teilweise finden sich solche Abweichungen aber auch in einzelnen Details der Panels. Beispielsweise verkommt Gregors Zimmer im Bild bereits zur Rumpelkammer und der Vater nagelt ein Panel später ein *Zu Vermieten*-Schild an die Tür, bevor im Text ausgeführt wird, dass sich die Familie entschlossen hat, Zimmer zu vermieten.



Horne *Die Verwandlung* 2009:31

Die zeitliche Differenz zwischen Text und Bild spiegelt teilweise auch Gregors Wahrnehmung wider. Dadurch, dass er nicht mehr als verständiges Wesen wahrgenommen und angesprochen wird, werden ihm Veränderungen im Haushalt nicht mehr erklärt. Er kann sie nur beobachten und rückblickend seine Schlüsse daraus ziehen. So erfährt er beispielsweise von der Kündigung des Zimmermädchens erst später, als er die Gespräche der restlichen Familienmitglieder belauscht. Die Rezipierenden teilen sich mit Gregor einen Wissensstand. Sie erhalten Einblicke in sein Innenleben, die den anderen Figuren nicht zugänglich sind, erfahren von den Geschehnissen in der Wohnung aber auch nur das, was der Protagonist sieht und hört. Gebrochen wird dieser Figurenbezug nur vereinzelt, beispielsweise am Ende der Apfelszene, wenn mitgeteilt wird, dass Gregor einige Monate an seinen Verletzungen leiden wird, was Gregor zu diesem Zeitpunkt selbst nicht wissen kann. Davon abgesehen, gibt es bei Horne nur eine explizite Rückblende, nämlich ganz am Beginn der Erzählung, wenn Gregor sein Leben als Handelsreisender reflektiert. Hier stehen diese Erinnerungen neben Gregors Vorstellungen, dass sich Personen aus seinem Umfeld eventuell ein anderes Verhalten von seiner Seite wünschen worden. In ihrer grafischen Darstellung unterscheidet sich diese Rückblende innerhalb der Panels nicht von den anderen Panels. Zudem sind Gegenwart, Vergangenheit und Vorstellung ineinander geschnitten. Die unterschiedlichen Zeitstränge dennoch voneinander zu unterscheiden, wird durch die Figur Gregors möglich, die nur in der Gegenwart als Käfer gezeichnet ist. Der Rückblick zu Beginn des Textes dient der Beschreibung und Charakterisierung Gregors und seiner bisherigen Lebenssituation. Er nimmt einen verhältnismäßig kleinen Teil des Gesamttextes ein.

Bei *Replay* bilden die Parallelen zwischen Gegenwart und Vergangenheit die zweigleisige Grundstruktur der Erzählung. Als verbindendes Glied zwischen Rahmen- und Binnenerzählung dient Will, der Protagonist in beiden Zeiten. Innerhalb der beiden Handlungsstränge wird hingegen chronologisch erzählt. Die beiden Ereignisse zeichnen sich durch starke Parallelen in der Thematik und in der Handlungsstruktur aus. In der Binnenerzählung wird allerdings der Rezeption der Nachrichten mehr Raum gegeben, während in der Rahmenhandlung der Fokus primär auf den Nachrichten selbst liegt. So erhält man im Zusammenspiel beider Handlungen ein ganzheitliches Bild vom Ereignis, und wie dieses wahrgenommen wird. Mit den beiden Handlungssträngen bei *Replay* sollen Parallelen und Differenzen zwischen Vergangenheit und Gegenwart aufgezeigt werden. Zudem zeigen sie eine Entwicklung des Protagonisten. Beide Handlungsstränge haben ungefähr den gleichen Anteil am Gesamttext.

Flying Words verwendet überleitende Gebärden, um von einem Handlungsstrang zum nächsten zu wechseln. Bei Wechseln von der Gegenwart zur Vergangenheit werden beide Hände als sich öffnende Fäuste mit flimmernden Fingern von der Stirn weg in einer sich öffnenden Bewegung geführt.



Flying Words *Replay* 1993: 01.20-01.25

Bei der Rückkehr in die Gegenwart wird diese Bewegung umgekehrt. Wie bereits erwähnt wird die Traumsequenz eingeleitet und beendet, indem von Cook der Arm vor das Gesicht gehoben wird. Allen diesen Übergangsgebärden ist gemein, dass sie den Blick auf das Gesicht verstellen. Da das Gesicht essentiell für den Akt des Erzählens ist, steht in diesem kurzen Moment die Erzählung still. Der Übergang von einem Handlungsstrang zum nächsten wird also durch ein Innehalten gekennzeichnet.

Der Wechsel von Wills Welt, gleich ob Gegenwart oder Vergangenheit, in die Welt der Nachrichten, erfolgt auf zwei unterschiedliche Weisen. Es gibt das Motiv des Nachrichtensprechers, *Ladies and Gentlemen, let's take another look at it!* (Flying Words 1993), das zu Beginn und Ende des Textes auftaucht.



Flying Words *Replay* 1993: 00.33

Dabei dient es zweimal dazu, zu den Nachrichten überzuleiten, beim letzten Mal verweist es aber auf Will und seinen Sohn. Die Interaktion zwischen den beiden wird damit in den Status der Nachrichten erhoben und zum eigentlichen Thema der Erzählung. Eine weitere Herangehensweise ist der Wechsel zwischen Klassifikatoren und Rollenübernahme, um einen Wechsel der Handlungsebene zu signalisieren. Zu Beginn erfolgt dies, indem die zuvor den

gesamten Gebärdenraum einnehmenden Nachrichten mit den Händen gerahmt werden. Dieser Rahmen wird immer kleiner und kleiner. Mit ihm schrumpft auch das Nachrichtenbild. Das dargestellte Bild wird damit immer abstrakter, bis zum Schluss nur noch die Gebärde für Fernseher, als abstrakte Bezeichnung übrigbleibt.¹¹ In der Binnenerzählung wird zweimal genau das umgekehrte Vorgehen verwendet. Wenn Will das Magazin durchblättert, wird das auf den Seiten liegende Foto hochgehoben und quasi über den Erzähler gestülpt. Im selben Augenblick wechselt dieser von der Rolle Wills in die Darstellung des auf der Seite und dem Foto beschriebenen Unfallhergangs. Die Rückkehr zu Will erfolgt nur durch eine Pause im aktiven Gebärden und ist nicht separat markiert.



Flying Words *Replay* 1993: 06.05-06-15

Bei den Nachrichten über die Ereignisse in Vietnam kommt ein ähnliches Vorgehen zum Einsatz. Im ersten Schritt wird der Rahmen des Fernsehbildschirms mit den ausgestreckten Zeigefingern nachgezogen und anschließend die im Bild sichtbaren Personen mithilfe der gleichen Handform dargestellt, der G-Klassifikator ist eine sehr abstrakte Darstellung von aufrechten Menschen. Im zweiten Schritt wird diese abstrakte Darstellung von den Personen aus dem Bildschirm herausgezogen und auf den Gebärdenden übertragen, der die Rolle von einem von ihnen übernimmt. Hier wechselt Cook von einer abstrakten Darstellung zu einer konkreteren und stellt den Übergang von einer Erzählebene zur nächsten räumlich dar.

Bei Horne werden die Übergänge zwischen den einzelnen Handlungsabschnitten sowohl visuell als auch schriftlich markiert. Größere Zeitsprünge sind durch Stadtansichten markiert, die die einzelnen Episoden voneinander abgrenzen. Durch die Textfelder wird bei Horne der Übergang von einem Handlungsstrang zum nächsten angekündigt, indem Hinweise auf die folgenden Ereignisse eingeflochten werden. Horne spielt hier mit dem Wechsel zwischen abstrakter und ikonischer Darstellung. Einerseits wird durch die Stadtansichten ohne Text rein visuell angekündigt, dass ein Übergang stattfindet, andererseits erfolgt die Einführung in die

¹¹ Siehe Kapitel 3.2.1. Raum und Bewegung

neue Situation arbiträr durch die Textfelder. Im kleineren Maßstab wird dies auch beim Einzug der Untermieter sichtbar, der sich zuerst ikonisch in den Panels ankündigt, und erst in den Textfeldern der darauffolgenden Panels arbiträr eingeführt wird.

Bei *Replay* findet kein direkter Perspektivenwechsel statt, da der Protagonist, auf dem die figurenbasierte Schilderung fußt, der Gleiche bleibt. Allerdings spiegelt sich in der Darstellung die Altersdifferenz wider. In der Binnenerzählung wird die Wahrnehmung eines Kindes und Sohns wiedergegeben, während die Rahmenerzählung aus der Perspektive eines Erwachsenen und Vaters erzählt wird.

Bei Horne wird ein Perspektivenwechsel erst nach dem Tod Gregors vollzogen. Sein Tod wird in der Gestaltung der Seiten thematisiert, indem die Textfelder, welche Gregors Gedanken und Wahrnehmung repräsentiert haben, für eineinhalb Seiten komplett weggelassen werden. Anschließend werden wieder Textfelder eingeführt, allerdings beinhalten sie jetzt Ausführungen eines außenstehenden Erzählers. Auf den letzten Seiten stützt sich die Darstellung auf die verbleibenden Familienmitglieder. Ihre Stimmung bleibt in der mit dem Vergangenen belasteten Wohnung getrübt, aber mit Verlassen derselben hebt sich auch ihre Stimmung und die verwendeten Farben werden kräftiger.

4.2.3 Zusammenwirken von Text und Bild

Eine verbindende Besonderheit bei Comics und Gebärdensprachtexten ist das Zusammenwirken von Text und Bild auf derselben Rezeptionsebene. Beide Elemente teilen sich einen Bildraum, interagieren und ergänzen sich. Im vorherigen Kapitel wurde bereits behandelt, wie Sprechblasen im Comic als graphische Elemente im Bild integriert werden und mit den anderen Zeichen interagieren. Weiters wurde die technische Seite der Gesprächswiedergabe in Gebärdensprachtexten erläutert. Im Folgenden soll das Thema Zusammenwirken von Text und Bild vertieft werden. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf der Figureninteraktion.

Bei der Graphic Novel *Die Verwandlung* handelt es sich um die Adaption eines lautsprachlichen Textes. Dieser Ursprung beeinflusst den Einsatz von Text und Bild. Visuelle Aspekte wurden vom Text ins Bild verlagert. Der Text wird durch die Bilder von seiner beschreibenden Funktion entbunden und wird damit stärker auf die Interpretation der

Ereignisse und das Innenleben Gregors reduziert. Text und Bild laufen vielfach parallel, fokussieren sich aber auf andere Aspekte der Situation. Im Vergleich zu den meisten als Comic konzipierten Texten ist der Anteil an Textfeldern sehr hoch, teilweise finden wir mehrere innerhalb eines Panels. Die Textfelder dienen dazu, die Ereignisse aus Gregors Perspektive zu schildern. Dadurch bleibt die figurenbezogene Perspektive auf die Ereignisse auch in jenen Panels sichtbar, in denen die Betrachter*innen eine Normalperspektive einnehmen. Durch ihr gehäuftes Auftreten sticht das Fehlen der Textfelder nach Gregors Tod besonders ins Auge. Erst in den letzten beiden Seiten werden sie wieder aufgegriffen, übernehmen nun aber die Funktion eines außenstehenden Erzählers. Dagegen spielen Gespräche zwischen den Figuren eher eine untergeordnete Rolle und dienen höchstens dazu, ihre Beziehung zueinander darzustellen. Sprechblasen werden beinahe ausschließlich bei den Nebenfiguren eingesetzt. Bei *Flying Words* spielen Gespräche hingegen eine wichtige Rolle, um die Beziehung zwischen den Figuren näher zu beschreiben. Dabei hat die Art der Ausführung mehr Bedeutung als der Inhalt der Gespräche. Figurenaussagen werden bei *Replay* durch Rollenübernahme in der direkten Rede wiedergegeben. Die Gespräche zwischen Vater und Sohn werden genutzt, um den Unterschied zwischen den beiden Generationen noch einmal pointiert hervorzuheben. In der Badezimmerszene in der Binnenerzählung bemüht sich Will, seinem Vater vom Traum der letzten Nacht zu erzählen. Er nutzt dafür sowohl Gebärden als auch Lautsprache. In beiden Sprachen drückt er sich aber unbeholfen aus. Die Gebärden werden sehr groß und über den Rand des Gebärdenraums hinaus gebärdet und zudem nicht vollständig ausgeführt. Die gesprochenen Worte werden undeutlich und mit einer übertriebenen Mundgestik ausgesprochen. Dementsprechend erkennt man auf dem Gesicht des Vaters als Reaktion auch kein Zeichen des Verstehens, obwohl er seinen Sohn wohlwollend ansieht. In der Binnenerzählung wird hier ein Kommunikationsversagen gezeigt, da kein Kommunikationsmittel verwendet wird, welches beiden Gesprächspartnern zugänglich ist. Wills Vater verweigert zudem ein klärendes Gespräch über die von Will als verstörend empfundenen Nachrichten. Im Kontrast dazu steht das Gespräch zwischen Will und seinem Sohn mit seiner unkomplizierten offenen Kommunikation. Eventuell handelt es sich dabei um eine Anspielung auf die „oralistische Erziehung“¹² in den 1960er Jahren, welche damals im

¹² In der Oralistischen Methode wird der Fokus darauf gelegt der gehörlosen Person Lautsprache sprechen und verstehen zu lehren. Dabei wird Gebärdensprache meist ausgeklammert. Bei taub geborenen oder früh ertaubten Personen ist dieser Prozess immer mit einem enormen Aufwand verbunden und führt, in seiner ausschließlichen Form, häufig zu mangelhaften Kommunikationskompetenzen bei der betroffenen Person, weil

Umgang mit gehörlosen Kindern vorherrschend war, und zu gravierenden Kommunikationsproblemen geführt hat. Cook selbst wurde rein oralistisch erzogen und erlernte erst mit 19 Jahren ASL. (vgl. Parker 2) Nachdem Cook zu Beginn des Videos erwähnt, dass dieser Text großteils auf einer Erinnerung an seinen Vater basiert, kann davon ausgegangen werden, dass persönliche Erfahrungen mit Kommunikationsschwierigkeiten zwischen Eltern und Kind durch das Fehlen einer gemeinsamen Sprache, die beiden Parteien vollständig zugänglich war, in dieser Darstellung mit einfließen.

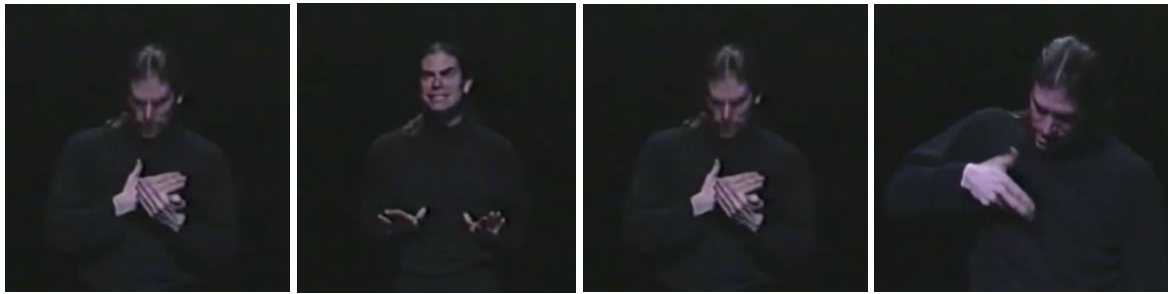
Wie werden nun non-verbale Aspekte der Figurenrede in den beiden Texten wiedergegeben? Anders als bei anderen Graphic Novels oder Comics finden sich bei Horne keine grafischen Adaptionen von Sprechblasen oder Schrift, um den Charakter oder die Lautstärke einer Aussage anzuzeigen. Stattdessen werden diese Aspekte durch die Gesichter der Figuren übernommen. Aus ihnen geht nicht nur die emotionale Färbung der Worte hervor, sondern auch, ob diese geschrien oder in Zimmerlautstärke gesagt werden. Teilweise werden diese Markierungen noch durch Bemerkungen in den Textfeldern unterstützt.



Horne *Die Verwandlung* 2009:38

Auch bei *Replay* werden diese Aspekte durch den Gesichtsausdruck des sich in der Rolle befindenden Gebärdenden vermittelt. Allerdings wird hier die Ausführung der Gebärden an den Charakter und den emotionalen Zustand der Figur angepasst. Deshalb wird die Gebärde, mit der der kleine Will sein Herz bedroht, endlich still zu stehen, mit einer größeren Spannung ausgeführt als seine vorherigen Versuche es zu beruhigen.

ihr keine für sie voll zugängliche Sprache geboten wird. Natürlich gibt es taube Personen, die rein oralistisch aufgewachsen sind und leben und die damit sehr glücklich und erfolgreich sind. Meist erleichtert eine Kombination beider Sprachen aber auch das Erlernen der Lautsprache.



Will überzeugt sein Herz stillzustehen.

Flying Words *Replay* 1993: 04.20-04.35

Auch in der Darstellung des Autounfalls wird das Herbeirufen des Hundes von seinem Besitzer raumumfassender und angespannter ausgeführt als zum Vermitteln der lexikalischen Bedeutung der Gebärde notwendig wäre. Vergleichbar ist damit das Herbeiwinken Wills durch den Vater, das immer kleiner wird, je mehr sich das Kind nähert. Der Gebärdenstil kann aber auch zur Charakterisierung der Figuren eingesetzt werden. Hier zeigt sich eine starke Differenz zwischen den Erwachsenen- und den Kinderfiguren. Während die Erwachsenen meist verhältnismäßig wenig Raum mit ihren Gebärden einnehmen und sehr kontrolliert gebärden, gebärden die Kinder ihre Aussagen eher ausufernd. Ein Sonderfall in der Stilistik tritt auf, wenn der kleine Will versucht, seinem Vater von seinem Traum zu erzählen. Sowohl der gesprochene als auch der gebärdete Teil seiner Aussagen wirkt in seiner Ausführung übertrieben und unbeholfen.



Will erzählt von seinem Traum

Flying Words *Replay* 1993: 09.20-09.25

Vergleichbar ist dies mit einer Darstellung verwaschener Rede der Figur Lenny bei *Daredevil* #9. Die Wörter in den Sprechblasen werden nur teilweise oder auch durch falsche Buchstaben entstellt, wiedergegeben.



Echo 2023:Daredevil#9

In eben diesem Comic werden aber auch grafische Elemente genutzt, um eben solche Aspekte wiederzugeben. Beispielsweise werden im Fernseher gespielte Aussagen durch eine von den üblichen Sprechblasen abweichende Form gekennzeichnet. Die gleiche Form wird einige Seiten später genutzt um die Lautstärke, mit der Daredevil seine Frage ausstößt hervorzuheben. Zusätzlich wird diese durch fett gedruckte Buchstaben unterstrichen.



Echo 2023: Daredevil#10



Echo 2023: Daredevil#13

Dieses Ummünzen von auditiven auf visuelle Aspekte findet sich auch bei der Wiedergabe von Geräuschen durch Onomatopoetika. Horne hält sich mit der Wiedergabe von Geräuschen sehr zurück. Nur wenn diese explizit im Text erwähnt werden, sind sie als Onomatopoetika im Text integriert. Beispiele dafür sind der Fall Gregors in der Eröffnungsszene oder die Darstellung seines veränderten Essverhaltens.



Horne *Die Verwandlung* 2009:16

Bei den Onomatopoetikan, die die Essensgeräusche wiedergeben, wird das Geräusch nicht nur durch die Buchstaben, sondern auch durch die grafische Gestaltung derselben aufgegriffen. Verglichen mit dem Aufschlagen Gregors in der Eröffnungsszene, ist die Ausführung der Essensgeräusche gröber, auch wenn die gleiche Technik verwendet wurde. Linien sind über die Ränder der Buchstaben hinaus ausgeführt und die schwarzen Flächen sind nicht vollständig ausgefüllt. Zudem umgeben Tintenspritzer die Buchstaben. Insgesamt wirken die Buchstaben wie in unbändiger Hast hingekritzelt. Das Geräusch wird somit nicht nur durch die Schrift, sondern auch durch seine Ausführung wiedergegeben. Die Tintenspritzer greifen zudem symbolisch die Sauerei auf, die das Ungeziefer durch sein Fressverhalten verursacht. Eine explizite Benennung von Geräuschen findet sich bei *Replay* nicht.¹³ Diese werden eher durch die sie begleitenden Aspekte dargestellt, wie die Bewegung der Lippen bei der mit dem Gast sprechenden Mutter. Hörende Rezipienten und Rezipientinnen ergänzen bei der Betrachtung die Geräusche, die für sie untrennbar mit dem Objekt verbunden sind und die visuell durch die Mimik oder die Klassifikatoren wiedergegeben werden, gleich den Onomatopoetika im Comic. Allerdings muss davon ausgegangen werden, dass es sich um rezipientenspezifische Ergänzungen handelt. Als Vergleich zum Schmatzen Gregors kann am ehesten der in *Replay* immer wieder aufgegriffene Raketenstart herangezogen werden.



Flying Words *Replay* 1993: 00.50

¹³ Bei diesem Thema erlaube ich mir meine Position als hörende Forscherin in einer Kultur, in der ich nur Gast bin, zu betonen.

Gleich wie in der Darstellung der Essensgeräusche bei Horne, werden hier visuelle und auditive Aspekte eines Ereignisses in der Wiedergabe verbunden. Der Charakter des Schmatzens wird genauer beschrieben, indem auf die Sauerei Bezug genommen wird, die durch den Fressakt entsteht. Die Bewegung der Hände, die das den Start begleitende Feuer und den von der Schubkraft aufgewirbelten Sand zeigen, wird von immer wieder neu aufgeblasenen Backen in der Mimik des Gebärdenden begleitet. Für Hörende wirkt es, als würde diese Mimik die Darstellung mit einem *Soundtrack* unterlegen. Sie können aber auch einfach die Menge des Staubs bzw. des Feuers noch einmal steigern. Der gleiche Gedanke, der hinter den Onomapoetikan steht, begründet auch die Darstellung des Geigenspiels der Schwester durch herumfliegende Noten. Diese werden über die Panelgrenzen hinausgezogen, was die Präsenz der Musik sowohl in der Küche als auch im Wohnraum widerspiegelt. Interessant ist in dieser Szene, dass genau auf der Seite, die die Wunschvorstellung Gregors über eine mögliche Zweisamkeit mit der Schwester darstellt, die Musik nicht länger präsent ist.

Bei Flying Words werden Geräusche dagegen nicht explizit thematisiert. Das lenkt unsere Aufmerksamkeit auf die visuellen Aspekte, die Geräusche begleiten, gibt uns aber auch einen Einblick in eine Wahrnehmung der Welt ohne Geräusche. Am besten lässt sich diese Kombination durch Beispiele illustrieren. In der Szene, in der Will von seinem Vater geweckt wird, nimmt das gehörlose Kind seinen Vater erst wahr, als es dieser berührt. Ob der Vater zuvor seinen Namen gerufen hat, wird nicht gezeigt, obwohl der Darstellung dieses Ereignisses aus rein technischer Sicht nichts im Wege stünde. Beispielsweise könnte Wills Namensgebärde in seinen Traumraum eindringen. In der nächsten Szene im Bad wird die Schwierigkeit der Kommunikation zwischen dem hörenden Elternteil und dem gehörlosen Kind offensichtlich. Will versucht seinem Vater von seinem Traum zu erzählen. Er kombiniert dabei die Gebärden mit einem auffällig großformatigen Mundbild. Gerade dadurch, dass in ASL, anders als in manchen anderen Gebärdensprachen, Mundbilder nur wenig eingesetzt werden, und einen Kontrast zum restlichen Text bilden, wird deutlich, wie dieses in den sechziger Jahren vermutlich primär oralistisch erzogene Kind versucht, sprechend mit seinem Vater zu kommunizieren. Der Vater gibt aber kein Anzeichen des Verstehens von sich, auch wenn er wohlwollend auf seinen Sohn hinabsieht. Der Vater nimmt sich auch später nicht die Zeit, seinem Sohn die eben im Fernsehen gesehenen Ereignisse in Vietnam näher zu erklären,

sondern geht einfach weg. Im Gegensatz dazu steht die Interaktion zwischen Will und seinem eigenen Sohn, die nun ungehindert in Gebärdensprache stattfindet.

Einen weiteren kulturspezifischen Moment gibt es an der Stelle, wenn der Vater Will hereinruft, um mit ihm die Nachrichten anzuschauen. Sein Rufen und Winken werden vom Aufstampfen mit dem Fuß begleitet. Dementsprechend nimmt das Kind auch als Erstes wahr, wie der Boden bebt, ehe es sich umwendet und den Vater winken sieht. Der Einsatz von Vibrationen, beispielsweise durch Klopfen auf den Tisch, ist ein in der Gehörlosenkommunikation übliches Mittel, um Aufmerksamkeit zu erlangen. Besonders deutlich tritt diese kulturelle Differenz zu Tage, wenn der gebärdete Text und die lautsprachliche Unterstützung durch Lerner für das hörende Publikum voneinander abweichen. In den bereits genannten Beispielen, das Aufwecken oder das Herbeirufen, wird die haptische Kontaktaufnahme durch eine Direkte Rede ersetzt. Die gleiche Idee der kulturellen Übersetzung zeigt sich auch in der Darstellung, wie sich die Mutter von den Partygästen entfernt und auf Will zukommt. Lerner wiederholt in diesem Moment mehrfach die zuvor gebärdete und gesprochene Aussage *Gotta check on the kid!*, so als würde diese in den Ohren des Kindes widerhallen und es zur Tat drängen. Das zuvor gezeichnete Szenario zeigt aber eindeutig, dass die Mutter mit dem Gast spricht, signalisiert durch die Bewegung ihrer Lippen und das Fehlen jeglicher Gebärden in ihrem Monolog. Man kann deshalb davon ausgehen, dass der von der Mutter geäußerte Satz, *Gotta check on the kid!*, der eigentlich an den hörenden Gast gerichtet ist, nur deshalb gebärdet wird, um ihn vom restlichen Geplapper abzuheben. Will, der sich während dieser Satz gesprochen wird, auf seinem Beobachtungsposten am oberen Ende der Treppe befindet, kann diesen Satz, Lippenlesen hin oder her, nicht verstanden haben. Folgerichtig wiederholt Cook in seinen Gebärden auch nicht den Satz, sondern gebärdet einfach DIE-MUTTER-KOMMT-AUF-WILL- ZU, oder, aus der Perspektive von Will MAMA-KOMMT-AUF-MICH-ZU. Will nimmt also nicht den Satz *Gotta check on the kid!*, als Alarmzeichen wahr, sondern die sich bewegende Person und damit kein auditives, sondern ein visuelles Signal.

Ein weiterer interessanter Punkt ist, wie sich die Darstellung von emotionsbetonten Szenen von der von aktionsbetonten Szenen unterscheidet. Zur Wiedergabe von Emotionen werden in der Graphic Novel sowie im gebärdeten Text vor allem die Körper der Figuren eingesetzt. Die Empfindungen spiegeln sich auf dem Gesicht und in der Körperhaltung der Figuren wider.

Deshalb werden meist Panels in halbnahen oder kleineren Einstellungen genutzt. Bei Horne findet man das gleiche Vorgehen in der Rückblende, innerhalb derer Gregor in seiner menschlichen Gestalt gezeigt wird. Dagegen birgt seine Darstellung als Schabe, während des restlichen Textes, wenig Potenzial, um Emotionen über die visuelle Darstellung zu vermitteln. Verstärkt wird diese Limitierung noch durch die realistische Darstellungsweise von Horne. Zwar finden sich auch innerhalb der Panels vereinzelt Hinweise auf den emotionalen Zustand Gregors, allerdings werden diese normalerweise in grafische Elemente außerhalb seines Körpers verpackt, wie seine Bewegung oder die ihn umgebenden Schatten. Dementsprechend spielt in der Darstellung von Gregors Gefühlsleben der Text eine größere Rolle als bei den anderen Figuren.

Die bei Horne auftretende Limitierung durch die Tiergestalt von Gregor ist bei *Replay* nicht vorhanden. Die Rollenübernahme in der Gebärdensprache erlaubt es einem, auch Tiere oder sogar unbelebte Gegenstände darzustellen. Dabei wird eine Mischung aus Anthropomorphismus und tier- bzw. gegenstandsspezifischen Eigenschaften angestrebt. Die Mimik, welche Hauptträger der Emotion ist, orientiert sich an der menschlichen Mimik. Dagegen können andere Körperpartien das tierische Verhalten imitieren.



Der Hund im versinkenden Auto

Flying Words *Replay* 1993: 06.50

So wird bei der Darstellung des Hundes im versinkenden Auto seine steigende Panik auf dem Gesicht widerspiegelt. Sie wird aber auch durch die nervös vor- und zurück tappenden Pfoten repräsentiert, die eher einem Hund entsprechen. Die Form der Pfoten wird imitiert, indem die Hände zu Fäusten geballt werden. Gleichzeitig beugt Cook seinen Rücken, um den Vierfüßlerstand des Tieres anzudeuten.¹⁴

Der emotionale Zustand der Figuren wird aber auch in der Ausführung der Gebärden bei der direkten Rede sichtbar. So spiegelt die zögerliche Ausführung seiner Frage die Betroffenheit

¹⁴ Bei weniger naturalistisch gezeichneten Comics gibt es ebenfalls diese Kombination aus tierischen und menschlichen Charakteristiken, beispielsweise bei Pluto aus den lustigen Taschenbüchern. Diese Darstellung erleichtert es, die Vermittlung von Emotionen und eine Verbindung zu den Figuren aufzubauen.

von Wills Sohn angesichts der eben gesehenen Katastrophe wider. Zudem findet man visuelle Metaphern, die die emotionale Lage der Figuren wiedergeben. So wird das schlagende Herz personifiziert und die *Panik* mit *wildem Herzschlag* gleichgesetzt. Ebenfalls visuell gleich dargestellt werden *Schock* und *Tod*.

Generell werden zur Wiedergabe von emotionsbetonten Szenen kleinere Einstellungen gewählt. Welche Einstellungsgröße zur Darstellung von Aktionen gewählt wird, hängt von der Aktion ab. Allerdings werden sowohl in *Die Verwandlung* als auch in *Replay* tendenziell eher die amerikanische oder größere Einstellungen benutzt. Teilweise sind diese auch dem Umstand geschuldet, dass bei der Darstellung von Bewegung meist Veränderungen im räumlichen Verhältnis zwischen Figuren und Gegenständen oder Figuren untereinander eine Rolle spielen. Das Panel muss dementsprechend nicht nur die handelnde Person, sondern auch den Handlungsraum umfassen. So wird bei der Apfeljagd durch die Küche die Vogelperspektive gewählt, um den gesamten Raum auf einen Blick erfassen zu können. Detailaufnahmen werden dagegen eher für kleinere Bewegungen, wie das Drehen des Zimmerschlüssels, eingesetzt. Generell wird zu einer Normalperspektive tendiert, was der Orientierung der Betrachter*innen dienlich ist. Bei emotional besonders aufgeladenen Szenen wird ein Wechsel in die Perspektive des Protagonisten vorgenommen. Die Handlungen werden dadurch in ihrer Wahrnehmung markiert. So wird sowohl in der Eröffnungsszene als auch bei der Apfelszene am Höhepunkt der Jagd in die Froschperspektive gewechselt und damit Gregors Position eingenommen. Dadurch wird die Bedrohlichkeit des Verfolgers noch gesteigert. Generell wird durch die Textfelder der Fokus innerhalb der Panels entweder auf Emotion oder auf Aktion gelenkt. Auch die Schatten werden genutzt, um den einen oder anderen Aspekt hervorzuheben. In beiden Verfolgungsjagden versinkt das Gesicht des Vaters, mit Ausnahme des Mundes, im Schatten. Dadurch wird er dehumanisiert. Gleichzeitig verlagert sich der Fokus auf seinen Körper und es wird seine Bedrohlichkeit gesteigert.

Teilweise werden mehrere Panels verwendet um den gleichen Moment mit anderem Fokus, darzustellen. Einerseits wird diese Technik dazu eingesetzt, um bei einem Raumwechsel eine schnelle Neuorientierung zu ermöglichen, andererseits um verschiedene Aspekte einer Situation getrennt einzufangen. Oft geht dies mit einem Perspektivenwechsel einher.



Horne *Die Verwandlung* 2009:26

Beim Heimkommen des Vaters nach der Ohnmacht der Mutter, zeigt das erste Panel Gregor frontal auf seiner Zimmertür sitzend. Im folgenden Panel wird eine seitliche Ansicht eingenommen, die den Vater in die Darstellung miteinschließt. Während das erste Panel die Absicht Gregors illustriert, zeigt das zweite die Reaktion auf sein Handeln. Auch auf der folgenden Seite, während der Apfelbombardierung, werden im ersten Panel Gregor und der ihn knapp verfehlende Apfel gezeigt, und im folgenden die Quelle der Attacke, der mit einem neuen Apfel bewaffnete Vater, im räumlichen Verhältnis zu seinem Sohn. Diese Zweiteilung kann aber auch dazu dienen, einmal die Aktion und einmal die emotionale Ebene eines Moments einzufangen. Beim Auftreffen des fatalen Apfels zeigt zuerst eine Detailansicht das Eindringen desselben in Gregors Fleisch und anschließend eine weitere das Aufbäumen des Getroffenen. Im zweiten Panel ist der Hintergrund neutral gehalten und der Schatten dient als Erweiterung von Gregors Körper. Allen diesen Kombinationen ist gemein, dass die zusammengehörigen Panels überlagert werden und so ihr zeitlicher Zusammenhang betont wird.

Auch bei *Replay* wird die Einstellungsgröße je nach der Bewegung geändert. Bei größeren Bewegungen wird tendenziell eine größere Einstellung, mit Hilfe von kleineren Klassifikatoren, gewählt, bei kleineren Bewegungen werden größere Klassifikatoren oder Rollenübernahme zur Darstellung verwendet. Weiters werden mehrere Bilder kombiniert, um verschiedene Aspekte einer Aktion einzufangen. So wird beim Autounfall zwischen der Außenansicht des im Wasser versinkenden Autos in der Totalen und Details aus dem Inneren des Autos gewechselt. Diese Details zeigen das langsam im Wasser versinkende Bremspedal ebenso wie den panischen Hund. Für das Pedal werden dabei Klassifikatoren benutzt, für die Darstellung des Hundes die Rollenübernahme. Es entsteht aber auch Gleichzeitigkeit in der Darstellung zweier

Aspekte eines Moments, wenn beide Künstler in der gebärdenden Darstellung aktiv werden. Beispielsweise gibt es beim Schattenspiel im Gang sowohl den Schattenproduzenten, Will, als auch die von ihm an die Wand geworfenen Schatten. Diese beiden Aspekte können innerhalb eines Bildraums auftreten, wenn die beiden Künstler einander zugewandt gebärden und sich dabei spiegeln. Es können aber auch zwei separate Bildräume etabliert werden, wenn beide Männer dem Publikum zugewandt agieren. Damit gleicht die Darstellung der Aufteilung eines Moments auf mehrere Panels bei Horne.

Tendenziell umfasst die Wiedergabe einer Aktion bei *Replay* mehr Schnitte als bei Horne, weil innerhalb eines gebärdeten Bildes weniger Aspekte gleichzeitig dargestellt werden können als in einem Panel. Dafür können Gebärdende auch die Geschwindigkeit und Intensität ihrer Bewegungen an die jeweilige Situation anpassen und so den Rhythmus ihrer Erzählung steuern.

4.2.4 Fazit

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass sowohl bei Horne als auch bei Flying Words Gegenstände oder Personen im Raum verankert werden, um die herum Szenarien aufgebaut werden. Es werden in beiden Texten Figuren als Ankerpunkte verwendet, um bei Raumwechseln dem Rezipienten eine rasche Neuorientierung zu ermöglichen. Um verschiedene Aspekte einer Bewegung einzufangen, werden mehrere Bilder mit unterschiedlichen Einstellungsgrößen hintereinander gezeigt. Beiden Medien ist gemein, dass Bewegung ikonisch nicht unabhängig von dem bewegten Gegenstand gezeigt werden kann. Obwohl beide Texte aus einer figurenbezogenen Perspektive heraus geschildert werden, wird nicht immer das Blickfeld dieser Figur eingenommen. In beiden Texten werden Raumbeschreibungen genutzt, um Figuren zu charakterisieren und Stimmung zu erzeugen. Zeitliche Dehnung entsteht, indem ein Motiv auf mehrere Darstellungen aufgeteilt wird, wobei andere Ereignisse zwischengeschnitten sind. Zudem werden durch reine Raum- oder Landschaftsbeschreibungen Momente des Innehaltens eingefügt. Zeitliche Raffung entsteht bei *Die Verwandlung* indem für die Darstellung mehrerer gleichförmiger Ereignisse nur ein Panel eingesetzt wird. Die Grundstruktur von *Replay* wird durch den Wechsel zwischen den zeitlichen Ebenen gebildet. In beiden Texten werden die zeitlichen Ebenen nur durch die Darstellung des Protagonisten differenziert und unterscheiden sich ansonsten stilistisch nicht

voneinander. In der Graphic Novel werden die einzelnen Handlungsstränge durch ein Überlappen der Panels voneinander abgehoben. Die Handlungsstränge bei dem gebärdeten Text werden durch überleitende Gebärden markiert. Die Übergänge werden aber auch durch einen Wandel in der Verwendung von Klassifikatoren und Rollenübernahme differenziert. Größere Zeitsprünge werden bei Horne durch Stadtansichten eingeleitet und der Leser durch Textfelder in das neue Szenario eingeführt. Die Rückblende bei Horne dient der Beschreibung Gregors und seiner Lebensumstände. Die beiden Zeitebenen bei Flying Words sollen die Parallelen und die Differenzen zwischen Vergangenheit und Gegenwart aufzeigen. Im Vergleich der beiden Texte konnte festgestellt werden, dass Gespräche bei Horne eher eine untergeordnete Rolle spielen. Text und Bild laufen in der Graphic Novel parallel, decken aber verschiedene Aspekte der Erzählung ab. Bei *Replay* werden Figurenaussagen durch Rollenübernahme wiedergegeben. Beide Texte setzen bei non-verbalen Aspekten der Aussagen besonders stark auf Mimik und Körpersprache ihrer Figuren. Während bei den emotionsbetonten Darstellungen eher kleinere Bildeinstellungen gewählt werden, tendieren beide Texte bei aktionsbetonten Szenen eher zu größeren Bildeinstellungen. Sowohl bei *Replay* als auch bei *Die Verwandlung* werden mehrere Bilder ein und desselben Moments aneinandergereiht, um verschiedene Aspekte desselben einzufangen. Horne setzt zudem Perspektive und Schatten ein, um bestimmte Bildaspekte hervorzuheben. Bei Cook und Lerner werden zum gleichen Zweck Geschwindigkeit, Rhythmus und Intensität in der Ausführung der Gebärden manipuliert. Zur Darstellung von Geräuschen werden bei Horne vereinzelt Onomatopoetika eingesetzt. Bei *Replay* gibt es keine explizite Thematisierung von Geräuschen. In den Differenzen zwischen der gebärdeten Erzählung und der von Lerner dazu gesprochenen englischen Interpretation derselben offenbaren sich Unterschiede in der hörenden und tauben Weltwahrnehmung.

4.3 Gedichtvergleich – Ein Rabe im Schneesturm

Das letzte Kapitel dieser Arbeit ist der poetischen Sprache und den literarischen Stilmitteln gewidmet. Um die vorhandene Vielfalt in beiden Medien einzudämmen, werden hier nur zwei Texte analysiert und miteinander verglichen. Erneut wird dazu ein Text von Flying Words herangezogen. Die Analyse erfolgt anhand eines 2017 veröffentlichten Videos unter dem Titel

4 Arms/Snowstorm.¹⁵ Diesem Gedicht wird eine Graphic Novel Adaption von Edgar Allan Poes *The Raven* gegenübergestellt. Dieses Werk wurde von Duncan Long gezeichnet und 2015 publiziert. Im Folgenden werden Spannungsaufbau und das Erzeugen von Stimmungen behandelt, aber auch spezifische Stilmittel wie Reim und Collage. Eine besondere Stellung nehmen in der Analyse filmische Techniken und die Gestaltung des Bildraums ein. Zunächst sollen aber beide Texte separat behandelt werden.

4.3.1 Snowstorm

Bei *Snowstorm* handelt es sich um ein Gedicht in amerikanischer Gebärdensprache, das eine Mischung aus klassischer Gebärdensprachepoesie und Visual Vernacular verwendet. Es ist eine Ode an die Poesie, die sich mit ihren Metaphern auf Religion, Natur und zwischenmenschliche Interaktionen bezieht. Die Künstler versuchen damit Poesie in ihrer Vielfalt greifbar zu machen. Der Zusatz *4 Arms* in der Betitelung des Videos dient der Kategorisierung dieses Textes innerhalb des Repertoires des Künstlerduos. Wie bereits beim vorherigen Text *Replay*, sind zeitweise beide Männer auf der Bühne präsent, um gemeinsam zu gebärden. Dieser Kunstgriff hebt den Text vom alltäglichen Gebärdensprachgebrauch und von anderen literarischen Gebärdentexten ab und kann deshalb zur Kategorisierung von Texten gebraucht werden. Flying Words haben das gemeinschaftliche Gebärden aber weder erfunden, noch sind sie die einzigen Poeten, die es in ihren Texten einsetzen.

Snowstorm ist in fünf Strophen aufgeteilt, die durch den wiederholten Refrain voneinander getrennt werden. Die Strophen sind eher narrativ aufgebaut und orientieren sich sprachlich stark an der Tradition des Visual Vernacular. Bei Visual Vernacular handelt es sich um eine poetische Ausdrucksform, die in ihrer reinen Form ohne lexikalische Gebärden auskommt, auch wenn die grammatikalischen Strukturen der Gebärdensprache beibehalten werden. Visual Vernacular war immer schon Teil der Gehörlosen Erzählkultur. In seiner reinen Form wurde es aber erst in den 1960er und 1970er Jahren von Bernard Bragg, einen amerikanischen Schauspieler und Poeten, auf die große Bühne gebracht und wurde damit auch Personen außerhalb der Gehörlosengemeinschaft ein Begriff. (vgl. Die besondere Kunstform 2018) In

¹⁵ <https://m.youtube.com/watch?v=8nMqYym4Mws&pp=ygURNcBhcm1zL3Nub3d3dG9ybSA%3D>

Es wird empfohlen, das Video vor dem Lesen dieses Kapitels anzusehen.

Bernard Braggs persönlicher Geschichte spiegelt sich das heutige Bild von Visual Vernacular wider. Er wurde als gehörloses Kind von gehörlosen Eltern geboren. Dadurch konnte er sich ASL innerhalb der natürlichen Sprachentwicklungsphasen und durch enge Bezugspersonen aneignen, was seine Identität als Deaf prägte.¹⁶ Als Erwachsener wurde er Schauspieler und performte an Gehörlosentheatern. Später wandte er sich der Pantomime zu. Anschließend verband er sein daraus gewonnenes Können mit dem ASL-Sprachsystem. (vgl. Bragg&Bergman 1989) Im von ihm so benannten Visual Vernacular entstehen auf diese Weise Bilder, die sich zu einer Erzählung zusammenfügen lassen. Seit seinen Anfängen auf der großen Bühne hat sich Visual Vernacular konstant weiterentwickelt und in verschiedene Strömungen ausdifferenziert.¹⁷ (vgl. Die besondere Kunstform 2018) Flying Words verwendet Visual Vernacular in Kombination mit lexikalischen Gebärden, um die Strophen in *Snowstorm* auszugestalten. Die Strophen variieren stark in der Länge. Ein klarer Fokus wird dabei auf die mittlere Strophe gesetzt, die besonders umfangreich ist. Zum Ende hin wird der Wechsel zwischen den Motiven stark beschleunigt. Mit dieser zeitlichen Häufung geht auch eine räumliche einher, wenn Lerner zum Schluss hin auf die Bühne zurückkehrt und mit Cook gemeinsam gebärdet, wie schon zu Beginn des Textes.

Jede Strophe dreht sich um ein zentrales Motiv. Die erste Strophe beginnt mit dem biblischen Motiv der Schlange, die sich um einen Baum windet und geht dann in das Bild eines im Nest sitzenden Vogels über. In der nächsten Strophe führt eine sich öffnende Tür zur Verhaftung einer Person durch das FBI. Der narrative Charakter der Strophen kommt besonders stark in der dritten Strophe zum Tragen, in der ein Autounfall während eines Schneesturms geschildert wird. Diese zentrale Strophe ist besonders detailliert ausgeführt und auch titelgebend. Die letzten zwei Strophen sind auffällig kurz und stark aufeinander und auf die erste Strophe bezogen. Der Vogel erhebt sich aus seinem Nest, um mit den anderen Vögeln zu fliegen. Im letzten Teil schließlich, wird ein fliegender Flugzeug gezeigt, das etwas abwirft, was anschließend in Sprache explodiert.

Im wiederkehrenden Refrain des Textes dominiert hingegen ein lexikalischer Ansatz. Nur in der letzten Wiederholung wird das Motiv eines sich erschießenden Poeten eingefügt.

¹⁶ Im Englischen wird zwischen *deaf* als medizinischem Phänomen und *Deaf* als kultureller Identität unterschieden. Mangels eines zufriedenstellenden Equivalents im Deutschen wird hier auf die englische Bezeichnung zurückgegriffen.

¹⁷ Hier wurde Visual Vernacular und seine Geschichte nur sehr kurz erklärt. Bei Interesse kann ich folgendes Interview mit Giuseppe Giuranna empfehlen. <https://www.youtube.com/watch?v=Gzs75uMsue4&t=20s>

Abgesehen davon besteht der Refrain aus Variationen der ASL-Gebärden POETRY und LANGUAGE. Ihre Ausführung wird verändert, um zusätzliche Konnotationen miteinzubinden. Beispielsweise führt Cook POETRY zuerst mit einer dominanten und einer nicht-dominanten Hand aus. Nur die dominante Hand führt die Bewegung aus, während die nicht-dominante Hand eine stillstehende Basis bildet. Im Zuge der Wiederholungen verändert er aber die Gebärde dahingehend, dass sie von einer asymmetrischen zu einer symmetrischen Gebärde wird.¹⁸ Beide Hände haben die gleiche Handform, Handstellung und Bewegung. Sie spiegeln sich quasi. Durch diese Verdoppelung wird die Veränderung der Gebärde als Steigerung wahrgenommen.¹⁹ Diese wird im nächsten Schritt durch die Integration von Lerner's Händen noch einmal erhöht. Statt zwei Händen führen hier vier Hände eine ähnliche Bewegung aus.



Flying Words *Snowstorm* 2017: 0.18

Sowohl die von Lerner als auch die von Cook ausgeführten Gebärden enden in einer senkrechten Sch-Handform. Während Cook dem Publikum seine Handrücken zuwendet, sind bei Lerner die Handflächen sichtbar. Auch diese unterschiedlichen Handstellungen führen zu einer zusätzlichen Konnotation. Die ASL-Gebärde für POETRY hat eine längere Entwicklung durchgemacht. Ursprünglich bezog sich die ASL-Gebärde für POETRY auf lautsprachliche Poesie. Erst später wurde diese Gebärde als unpassend für Gebärdensprachpoesie befunden und für diese Form der Poesie eine eigene Gebärde entwickelt. (vgl. Bahan 2006:38)

¹⁸ Gebärden können in unterschiedliche Kategorien eingeteilt werden. Eine dieser Kategorien definiert den Einsatz der Hände in der Gebärde. Es gibt einhändige Gebärden, symmetrische Gebärden, asymmetrische Gebärden und dominante Gebärden. Einhändige Gebärden sind selbsterklärend. Bei symmetrischen Gebärden werden die beiden Hände quasi gespiegelt eingesetzt. Sie haben die gleiche Handform und Handstellung und führen die gleiche Bewegung aus. Bei asymmetrischen Gebärden wird die gleiche Handform verwendet, die Bewegung unterscheidet sich aber. Meistens gibt es in diesem Fall eine dominante und eine nicht-dominante Hand zu tun. Wenn in einer Gebärde Dominanz herrscht, unterscheiden sich die beiden Hände in ihrer Handform.

¹⁹ Siehe Kapitel *Gebärdensprache und Comic: Ein grammatikalischer Vergleich*



Gebärdensprachpoesie ©spread the sign

Lautsprachpoesie ©handspeak

Diese neue Gebärde lässt sich dahingehend interpretieren, dass Poesie etwas ist, was aus dem Inneren des Poeten entspringt. Für diese Gebärde ist also der Körper des Gebärdenden integraler Bestandteil, da er den Poeten selbst als Quelle repräsentiert, während die Hände die Poesie darstellen. Führt man die lexikalische Gebärde POETRY aus, ist diese auf den Gebärdenden bzw. Poeten ausgerichtet. Dass Lerner Handstellung nun von der lexikalischen Handstellung abweicht, kann damit begründet werden, dass Cook mit seinem Körper den Poeten repräsentiert. Lerner richtet also seine Repräsentation von Poesie auf den Poeten aus. Der Poet wird so vollständig von Poesie umgeben. Damit entspricht dieses Bild den späteren Metaphern, die Poesie als Teil einer Vielzahl von unterschiedlichen Sphären repräsentieren. Bei den Adaptionen der Gebärde LANGUAGE wird der Einfluss des Englischen sichtbar. Der Klassifikator, der nach der ersten Einführung der Gebärde für LANGUAGE verwendet wird, ist ein L-Klassifikator. Ein solcher Bezug auf die Lautsprache ist in ASL besonders einfach möglich, weil in den USA ein einhändiges Fingeralphabet verwendet wird. Im Falle von LANGUAGE wird die L-Handform als Klassifikator für das zuvor eingeführte Phänomen eingesetzt.

Eine wichtige Rolle spielt im Refrain auch der Rhythmus in der Ausführung. Dieser erfasst neben den Händen auch den gesamten Körper, und wird von Cook mit den Füßen mitgestampft. Gleichzeitig wird er vom Mundbild aufgegriffen. In *Snowstorm* wird so auf die ASL Tradition des Percussion Signing Bezug genommen. Für diese Form der ASL-Poesie gibt es bereits 1913 erste Zeugnisse, allerdings wird vermutet, dass die Tradition deutlich weiter zurückreicht. Ob diese poetische Form von der hörenden Musikkultur beeinflusst wurde, ist nicht eindeutig geklärt. (vgl. Bahan 2006:34-35) Natürlich gilt es immer im Hinterkopf zu behalten, dass gehörlose Personen in zwei Kulturen leben: der nationalen gehörlosen Kultur und der Kultur der hörenden Mehrheitsgesellschaft. Beide Kulturen können damit das künstlerische Schaffen von gehörlosen Personen beeinflussen. (vgl. Bahan 2006:22) Heute ist Percussion Signing fast vollständig verschwunden. (vgl. Bahan 2006:35) Auch wenn Flying

Words in ihrem Refrain nicht den von Bahan definierten üblichen Rhythmen, „one-two-one-two“, „one-two-three“ oder eine Mischung aus beiden verwendet, ist die Anlehnung an diese Tradition nicht zu übersehen.

4.3.2 The Raven

Bei der Graphic Novel *The Raven* handelt es sich um eine Trauerballade. Der Ausgangstext wird als Ausläufer der schwarzen Romantik und als Vorgänger des Symbolismus definiert. Die Graphic Novel kann der Gothic-Subkultur zugeordnet werden, die sich unter anderem auf die schwarze Romantik bezieht.

Der Inhalt des Ausgangstextes wird als bekannt vorausgesetzt. In der Graphic Novel ergibt sich durch die visuellen Ergänzungen eine von Poes Text abweichende Handlung. Die Ambivalenz des geschriebenen Textes wird durch die Bilder ausgedeutet und inhaltlich fixiert. Der vorliegende Text vereint zwei Handlungsstränge in sich. In der Rahmenhandlung beziehen sich die Panels unmittelbar auf den zugehörigen Text. Die Binnenerzählung wird rein visuell ausgeführt und besteht aus Rückblenden, die Hintergrundinformationen zu den aktuellen Geschehnissen liefern. Der Inhalt der Graphic Novel lässt sich wie folgt zusammenfassen.

Es ist Nacht und die Landschaft liegt verschneit da. Der*die Betrachter*in folgt einem Raben, der zu einem Haus fliegt, in welchem ein Mann sitzt und liest. Der Mann wird in seiner Lektüre von einem Klopfen gestört. Die Störung löst in ihm eine Erinnerung an seine zu früh verstorbene Geliebte Eleonore aus. Eine unheilvolle Ahnung lässt den Mann zögern, die Tür zu öffnen. Als er es dennoch tut, steht niemand davor. Trotzdem setzt sich das Klopfen fort. Schließlich identifiziert er das Fenster als Quelle des Lärms und geht hin, um es zu öffnen, wodurch er den zuvor erwähnten Raben einlässt. Der Anblick des Vogels lässt den Mann erneut an Eleonore denken. In einer Rückblende wird so offenbart, dass es sich bei ihrem Tod um Mord handelte. Jetzt ist sie in Gestalt des Raben zurückgekehrt, um ihren ehemaligen Geliebten und Mörder zu konfrontieren. Während der Konfrontation entgleitet dem Mann zunehmend die Realität und seine Wahrnehmung wird surreal. Der Konflikt endet mit dem Tod des Mannes. Eleonore lässt in Vogelgestalt das Haus hinter sich.

Die Strophen des Ausgangsgedichts wurden größtenteils unregelmäßig zerissen, um einzelne Abschnitte illustrieren zu können. Bild und Text laufen dabei primär parallel. Ausreißer dieses

Schemas finden sich am Anfang und am Ende, wo Bilder ohne Textreferenz eingefügt wurden. Diese sind zudem außerhalb des Gebäudes und damit außerhalb der Wahrnehmung des Erzählers im Text lokalisiert. Des Weiteren befindet sich in der Mitte des Buches ein reiner Textblock. Jede Strophe wird im Text durch *nothing more* oder *nevermore* beendet. Dabei ist der Text insgesamt als primär einseitiger Dialog aufgebaut. Jede Strophe enthält eine Art Frage oder Aufforderung, auf die der Erzähler entweder selbst antwortet oder der Rabe seine einsilbige Standardantwort gibt.

Der Text lässt sich in drei Abschnitte gliedern: Im ersten Teil wird die Ausgangssituation von Text und Bild deckungsgleich geschildert. Es folgt eine zweigleisige Erzählung, während der der Text den inneren Kampf des Mannes beschreibt, der sich durch den Raben mit der Erinnerung an seine tote Geliebte konfrontiert sieht, während die Bilder rückblickend vom Mord an besagter Geliebten berichten. Im dritten Teil erfolgt schließlich eine Konfrontation der ehemals Liebenden, wobei die Darstellung weniger realistisch und eher assoziativ erfolgt. Der Konflikt löst sich durch den Tod des Mannes auf. Infolgedessen wird die Darstellung wieder realistisch.

In der Graphic Novel geht es um Trauer und Schuldgefühle. Im Fokus steht ein Mann, der letztendlich seinen Schuldgefühlen für den Mord an seiner Geliebten erliegt und daran ver stirbt. So wie im Text allmählich die Fantasie mit dem Protagonisten durchgeht, werden auch die Bilder zunehmend surrealer und absurder. Nicht nur wachsen Frauen Flügel, auch die Bilderordnung entspricht nicht länger unseren alltäglichen Sehgewohnheiten.

Das Gedicht ist in der ersten Person Singular verfasst. Durch die visuelle Darstellung wird der Ich-Erzähler mit dem dargestellten Mann gleichgesetzt. Im Text wird die Perspektive des Protagonisten konstant beibehalten. In der visuellen Darstellung werden aber auch Eindrücke vermittelt, die der Erzähler nicht wahrnehmen kann und der Protagonist selbst wird Teil des Bildinhaltes, also von einer Außenperspektive aus betrachtet. Während im Text der Rabe zwar eine zentrale Rolle spielt, seine Identität und Herkunft aber vage bleiben, wird er in der bildlichen Darstellung mit der Verstorbenen gleichgesetzt. Die Konfrontation findet damit nicht mehr zwischen dem Mann und etwas Abstraktem statt, sondern zwischen Täter und Opfer. In jedem Fall verkörpert der Rabe den zentralen Konflikt der Erzählung und ist deshalb titelgebend.

4.3.3 Spannung und Stimmung

In beiden Texten entsteht Spannung durch eine Wissensdifferenz der Beteiligten. In *Snowstorm* gibt es einen allwissenden Erzähler. Im Gegensatz dazu erhalten die Figuren und Rezipierenden weder Rück- noch Vorausblicke. Bei *The Raven* werden die Geschehnisse dagegen vom Protagonisten geschildert. Auf der Bildebene ist der Erzähler in dieser Graphic Novel im Wissensvorteil. Er ist sich der Umstände um Eleonores Tod bewusst, während sie sich den Rezipierenden erst nach und nach offenbaren. Auf der Textebene dagegen ist auch er mit großen Unsicherheiten konfrontiert. Der Rabe und die ihn umgebenden Umstände stellen ihn vor ein Rätsel, das in ihm eine dunkle Ahnung anregt. Die einzige allwissende Figur ist Eleonore bzw. der Rabe.

Die Wissensdifferenz zwischen den Beteiligten in *The Raven* zeigt sich darin, dass der Protagonist manche Ereignisse erst rückblickend richtig einordnen kann oder sie falsch voraussagt. Auch den Rezipienten und Rezipientinnen wird oft erst im Nachhinein die Bedeutung eines Symbols oder eines Details bewusst. Deshalb werden häufig dieselben Motive leicht verändert wiederholt. Diese beständige Möglichkeit zur Veränderung steigert den Eindruck der Unsicherheit. Gleichzeitig wird damit die Subjektivität der Wahrnehmung betont und somit die Deutungsmöglichkeiten ausgedehnt. Häufig werden Bildelemente auch nur angedeutet, beispielsweise der Eindringling durch die Hand beim Klopfen an der Tür, wodurch der*die Leser*in angeregt ist, Details durch die eigene Fantasie zu ergänzen. Daraus kann im Folgenden eine Differenz zwischen Erwartung und Handlung eintreten. Das Neuverknüpfen von alten mit neuen Bildinhalten sorgt für eine konstante Revidierung des bereits Gesehenen.

Die Allwissenheit des Erzählers bei *Snowstorm* geht einher mit seiner Rolle als Dichter, die in diesem Text nicht nur implizit mitschwingt, sondern explizit thematisiert wird. Die Rezipierenden verfolgen den Arbeitsprozess des Dichters, wie er immer wieder neue Metaphern erschafft. Die Spannung entsteht durch schrittweises Enthüllen des neuen Bildes. Dementsprechend zelebriert Flying Words auch den Bildaufbau bzw. das Gebärden in diesem Text. Es geht weniger um eine inhaltliche Spannung als um die Ausdrucksvielfalt. Deshalb werden auch die gleichen Inhalte in veränderter Form mehrfach wiederholt. Diese verschiedenen Varianten lösen unterschiedliche Assoziationen aus und vervielfältigen so die Deutungsmöglichkeiten des Texts.

In beiden Werken kann mehr als ein Spannungsbogen nachgezeichnet werden. Bei *Snowstorm* handelt es sich nur teilweise um einen narrativen Text. Es lassen sich deshalb mehrere Spannungsbögen ausmachen, einen pro Strophe und einen für den Text als gesamtes. Der Spannungsbogen für das Gedicht in seiner Gesamtheit ist wie folgt gestaltet. Man wird mit dem Thema des Gedichts, Poesie, in unterschiedlichen Formen und dem biblischen Bild, der sich um den Baum windenden Schlange, in den Text eingeführt. Die Natur wird als poetisches Thema präsentiert. Die Spannung wird in der zweiten Strophe gesteigert. In dieser wird einerseits die Tür zur Poesie geöffnet, andererseits zwischenmenschliche Konflikte als potenziell poetisches Thema eingeführt. In der dritten Strophe erreicht die Spannung ihren Höhepunkt im Kampf zwischen Mensch und Natur, welcher durch das Auto und den Schneesturm verkörpert wird. Als retardierendes Moment dienen die vierte und fünfte Strophe, in der vorherige Themen wieder aufgegriffen werden. Die Spannungsauflösung erfolgt schließlich im letzten Refrain, wo der Anfang des Gedichts technisch noch einmal wiederholt wird.

Es lässt sich aber auch in den einzelnen Strophen ein Spannungsbogen ziehen, wie man besonders gut in der dritten Strophe sehen kann. Die Situation wird durch eine Beschreibung der Umgebung und der Beteiligten, dem Autofahrer und dem Schneesturm, eingeführt. Als ein Traktor hinter dem Auto auftaucht, steigert sich die Spannung. Durch den zusätzlichen Faktor spitzt sich der Konflikt zwischen Mensch und Sturm weiter zu, bis schließlich die Kontrolle über den Wagen verloren wird, was den Höhepunkt der Spannung markiert. Im Versuch die Kontrolle zurück zu erlangen, liegt noch ein retardierendes Moment vor, ehe durch die Kollision mit dem Baum die Spannung aufgelöst wird. In dieser Strophe erzeugt Cook Spannung, indem er die Geschwindigkeit seiner Bewegungen variiert. Zudem wird ein rascher Wechsel zwischen den Bildelementen vollzogen, was den*die Betrachter*in herausfordert. Interessant ist dabei, wie einzelne Wendepunkte hervorgehoben werden, indem vorherrschende Schemata durchbrochen werden. So verwendet Cook eine einhändige Gebärde, um auf den sich nähernden Traktor zu verweisen und stellt sich damit den dominierenden zweihändigen Gebärden entgegen. Auch beim zweiten Wendepunkt, dem plötzlich auftauchenden Stoppschild, wird die Tendenz, den Gebärdenraum ausgewogen zu bespielen, durchbrochen, indem das gesamte Schild nur in einer Hälfte des Gebärdenraums ausgeführt wird. Besonders essentiell ist auch Cooks Mimik, welche die emotionale Lage des

Fahrers widerspiegelt. Damit wird auch der Gegensatz zwischen dem Fahrer des Autos und dem des Traktors hervorgehoben. Zusätzlich wird der Größenunterschied der beiden Fahrzeuge durch die Körperhaltung in der Ausführung der jeweils zugehörigen Gebärden inkludiert. Beim Autofahrer werden die Gebärden mit eng an den Körper angelegten Armen ausgeführt, beim Traktorfahrer mit weit geöffneten Armen. Die Spannungsauflösung erfolgt, indem die Bewegungsgeschwindigkeit stark reduziert und der Gesichtsausdruck neutralisiert wird.

Auch wenn Text und Bild zusammenarbeiten, verfolgen sie in *The Raven* streckenweise ihrem eigenen Erzählstrang. In der Rahmenhandlung liegt der Fokus auf dem trauernden Mann, der durch den Raben mit seiner Erinnerung konfrontiert wird. Dieser Erzählstrang wird eingeführt, indem man dem Raben folgt, wie er zum Haus fliegt und dort den lesenden Mann antrifft. Die Spannung wird gesteigert, indem durch das Klopfen ein Konflikt eingeführt wird. Hier wird die Binnenerzählung vom Tod Eleonores eingefügt. Sie unterliegt einem eigenen Spannungsbogen. In der Binnenerzählung wird die Situation durch eine Abbildung Eleonores mit einem Raben am Arm eingeführt. Der Tod Eleonores steigert als Konflikt die Spannung, die mit der Enthüllung des Mords ihren Höhepunkt erreicht. Die Spannung wird aufgelöst, indem Eleonore Flügel wachsen, womit sie mit dem Raben gleichgesetzt und mit der Rahmenhandlung in Verbindung gebracht wird. Die Rahmenhandlung kehrt zurück, wenn die Spannung durch die direkte Konfrontation des Mannes mit Eleonore ihren Höhepunkt erreicht. Die Spannung wird aufgelöst, indem der Mann verstirbt und Eleonore in Rabengestalt das Haus hinter sich lässt.

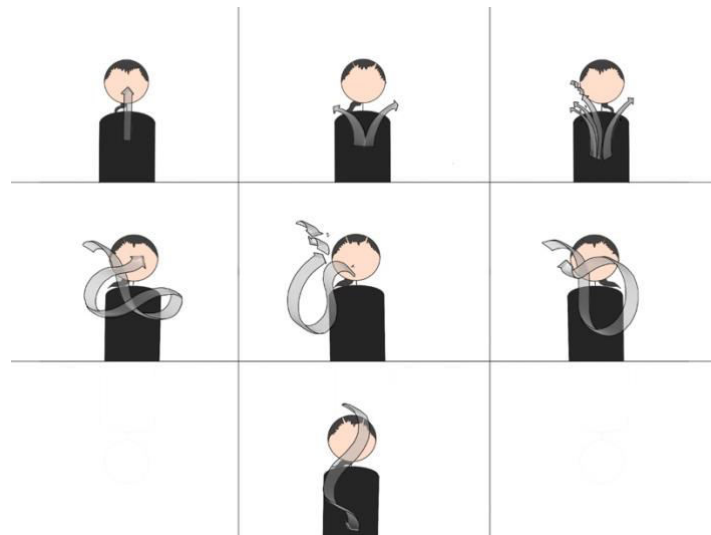
Der Spannungsaufbau prägt auch die vorherrschende Stimmung in den beiden Texten. In *Snowstorm* herrscht eine spannungsgeladene Stimmung vor. Erzeugt wird diese durch Körperhaltung und Mimik der Gebärdenden, aber auch durch den häufigen Wechsel zwischen den Motiven. Es entsteht der Eindruck einer Bilderflut. Einerseits durch die Häufung der Motive und Metaphern, andererseits durch das scheinbar nahtlose Ineinanderüberfließen der Bilder. Besonders prägend sind auch der Rhythmus und die Spannung in der Ausführung der Gebärden, aber auch die Intonation durch Lerner. Es entsteht der Eindruck einer starken Lebendigkeit durch den intensiven Einsatz von Visual Vernacular, sowie die teilweise überzogene Mimik von Cook.

In *The Raven* dominiert auf allen Ebenen eine düstere, unheilvolle Stimmung. In den Bildern erfolgt dies unter anderem durch die schwarz-weiße Farbgebung und den dramatischen Einsatz von Licht und Schatten. Im Text wird die dunkle Grundstimmung durch den gehäuftten Einsatz von dunklen Vokalen unterstützt. Sowohl Text als auch Bild sind sehr symbolträchtig. Die visuelle Darstellung ist von Anfang an von Todessymbolen durchzogen. Vom Motiv des Seelenvogels angefangen, über den Totenschädel bis hin zur erlöschenden Kerze und dem engelsgleichen, geflügelten Menschen.

Gleichzeitig heben die seitenfüllenden Panels den Bildcharakter der Darstellung hervor und unterstützen damit den Eindruck des Erhabenen. In Kombination mit der starken Symbolik der einzelnen Bildelemente wirkt das Werk pathetisch. Der romantische Fokus auf Emotion wurde auch in dieser Gothic Graphic Novel aufgegriffen.

4.3.4 Reim und Wiederholung

Wenn von Reimen in einem gebärdeten Gedicht die Rede ist, müssen zunächst einige Unterschiede zu lautsprachlichen Gedichten offengelegt werden. Ein gebärdetes Gedicht lässt sich nicht in gleicher Weise in Zeilen aufteilen wie ein Geschriebenes. Deshalb plädiert Bauman dafür, als Pendant zur Zeile in geschriebener Poesie, die Bewegungslinie in Gebärdensprachpoesie zu setzen. (vgl. Bauman 2006 S.104-105) Eine Bewegungslinie kann dabei mehrere Gebärden umfassen, oder auch nur eine Einzelne. Wie bereits erläutert, kann eine einzelne Gebärde durch ihre Mehrdimensionalität dem Informationsgehalt eines lautsprachlichen Satzes entsprechen, was sich auch aus den lautsprachlichen Ergänzungen von Lerner in *Snowstorm* erschließen lässt. Dementsprechend gibt es in gebärdeten Texten längere und kürzere Bewegungslinien, so wie es in geschriebenen Gedichten längere und kürzere Zeilen gibt. Die Bewegungslinien können im Gebärdenraum nachgezeichnet werden. Als Beispiel kann die vierte Strophe von *Snowstorm* dienen.



©kkral

Eine Bewegungslinie ergibt sich nicht immer nur aus einer einzelnen Bewegung. Vielmehr endet eine Linie durch eine Unterbrechung in der Bewegung. Die vorliegende Strophe hat sieben Bewegungslinien, also Zeilen.

Die Verknüpfung der einzelnen Bewegungslinien erfolgt in *Snowstorm* nicht zwangsläufig zwischen den beiden Enden der Linien, sondern primär zwischen der letzten Gebärde des einen Abschnitts und der ersten Gebärde des folgenden Abschnitts. Auch Reime sind dementsprechend nicht zwangsläufig am Ende einer Linie platziert. Reim funktioniert in der Gebärdensprache demnach anders und doch in vielen Teilen gleich wie in der Lautsprache. Reim basiert auf Gleichklang. Dieser wird erzeugt, indem ein oder mehrere Elemente sich in beiden Begriffen finden. Während in der Lautsprache eine Ähnlichkeit der phonetischen Einzelelemente eines Worts für einen Reim sorgen, sind es in der Gebärdensprache die bereits beschriebenen manuellen und non-manuellen Komponenten der Gebärde. (vgl. Sutton-Spence & Müller de Quadros 2005:190) Je mehr dieser Elemente in beiden Gebärden gleich sind, desto enger ist der Reim, bis hin zu Minimalpaaren, die sich nur durch eine manuelle Komponente unterscheiden.

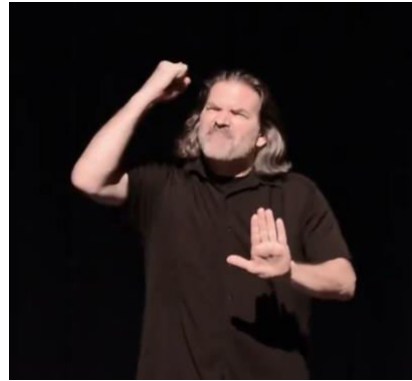


ÖGS: Vater ©ledasila



ÖGS: Sommer ©ledasila

Wir erkennen, wie in *Snowstorm* darauf geachtet wird, bei den Übergängen zumindest einen Faktor beizubehalten, sodass die Verknüpfung zwischen den Zeilen verstärkt wird.



Flying Words *Snowstorm* 2017:1.10-1.20

Was die Texte von Flying Word unter anderem auszeichnet ist, dass der Übergang von einer Gebärde zur anderen in das Bild integriert wird. Es gibt damit kaum ungenutzte Zwischenräume, was die Dichte der Texte besonders hoch macht. (vgl. Baumann 2006:107) Diese fließenden Übergänge bewirken, dass sich ein Bild aus dem anderen ergibt und diese sich damit besonders stark aufeinander beziehen. Dadurch entstehen inhaltliche Beziehungen, die ungekannte Assoziationen auslösen können.

In *The Raven* gibt es außerhalb der Textfelder kein Reimschema im klassischen Sinne. Dafür weisen Text- und Bildebene einen starken Hang zur Wiederholung auf. Der Künstler greift bereits eingeführte Elemente in neuen Zusammenhängen wieder auf oder gestaltet den Bildaufbau im Stil einer Collage. Duncan spiegelt damit visuell Poes Hang zur Wiederholung wider. Sowohl im Text als auch in den Bildern werden so Verbindungen zwischen einzelnen Elementen verstärkt und neue Assoziationen angeregt. Das im Text so präsente *Nevermore*, findet sich im Bild im Motiv des Raben wieder, das nicht nur in der Form des Vogels selbst auftritt, sondern sich auch in den Flügeln der Frau widerspiegelt. Seine Silhouette wird aber auch durch Überlagerung mehrerer Ausführungen zur Kleidung des imaginierten Besuchers, oder zum Sockel, aus dem sich die Büste der Verstorbenen erhebt.



Ducan *The Raven* 2015:37

Ducan greift so die wiederholte, aber immer variierte Anrede des Raben in Poes Ausgangstext auf. In den Panels der Graphic Novel steht nicht immer der Bildinhalt im Fokus, sondern teilweise das Format der Collage selbst. Mit ihr wird die zunehmende Überforderung und Irritierung des Protagonisten visuell wiedergegeben. Je stärker dieser Zustand wird, desto mehr dominiert das Format der Collage die Panels. Damit spiegeln sie die Destabilisierung des Umfelds wider. Normen im Bildaufbau von Comicpanels werden übergangen. Daraus ergibt sich, dass Bilder aus dem Lot geraten und nicht mehr auf den 90° Winkel ausgerichtet sind, aber auch, dass sie in Aufnahmen von Details zersplittert und in einer anderen Anordnung neu zusammengesetzt werden.



Ducan *The Raven* 2015:21

Wir sehen aber, wie nicht nur Bildelemente, sondern auch Bildstrukturen wiederholt werden, um einen einheitlichen Eindruck zu erzeugen. Licht und Schatten werden den gesamten Text

über in ähnlich dramatischer Weise eingesetzt. Weiters dominiert ein zentralisierter Bildaufbau die Panelstruktur.



Ducan *The Raven* 2015:15



Ducan *The Raven* 2015:3

Nur selten haben wird einen diagonalen Bildaufbau, meist in der Darstellung von Bewegung. Generell ist ein starker Fokus auf die Figuren zu bemerken. Oft sind sie bildfüllend, teilweise auch mit einfarbigem Hintergrund. Einen Kontrast dazu bilden die beiden Landschaftsdarstellungen, die einmal eher am Anfang und einmal zum Ende des Buches zu finden sind.

4.3.5 Filmische Stilmittel

Ein interessantes stilistisches Mittel, das sowohl in *The Raven* als auch bei *Snowstorm* Eingang findet, ist der Einsatz von filmischen Techniken. Wie bereits erwähnt, führt die Verwandtschaft von Comics, Gebärdensprachtexten und Filmen zu Parallelen in ihren narrativen Strukturen. (vgl. Bauman 2006:109) In den vorliegenden Texten erfüllen die filmischen Techniken neben der narrativen aber auch eine ästhetische Funktion.

In der zweiten Strophe von *Snowstorm* kommen filmische Techniken besonders stark zum Einsatz. Hier gibt es einen gehäuften Wechsel zwischen Einstellungen. Verschiedene Aspekte ein- und derselben Funktion werden so linear hintereinander aufgereiht. Wenn beispielsweise zu Beginn der Strophe das Klopfen an die Tür dargestellt wird, wechselt Cook zwischen der Faust, die an die Tür schlägt und dem Vibrieren der Tür unter den Schlägen.



Flying Words *Snowstorm* 2017: 1.10-1.20

Die Wahrnehmung der beiden Bilder als Einheit wird durch mehrere Faktoren garantiert. Ein gebärdensprachlicher Klassiker ist die Boje. Eine Boje besteht aus einem Klassifikator, der von der nicht-dominanten Hand gebildet wird und einem Gegenstand oder eine Person repräsentiert. Die Boje bleibt unbewegt im Raum stehen, während die dominante Hand beispielsweise besagten Gegenstand im Detail beschreibt oder, wie im vorliegenden Fall, ein Agieren mit dem Gegenstand repräsentiert. (vgl. Sutton-Spence & Müller de Quadros 2005:196) Die nicht-dominante Hand verweilt in der Stellung und an der Stelle, mit denen das Motiv der Tür erstmals eingeführt wurde. Sie ist die Boje. Die dominante Hand dagegen zeigt abwechselnd, wie mit der Tür agiert wird und welchen Effekt das auf die Tür hat.

Vergleichbar wäre dieses Phänomen mit Splash Panels im Comic, in welche Detailpanels eingefügt wurden, wie sie bei Horne auf Seite 8 zu finden sind.



Horne *Die Verwandlung* 2009:8

Teile dieser Szenerie, wie die Tür oder Gregor selbst, werden wiederholt in den Detailpanels aufgegriffen. Auch hier geht es um einen Wechsel zwischen zwei Seiten einer Interaktion;

genauer gesagt zwischen dem Betrachter und dem Betrachteten, also zwischen dem aktiven und dem passiven Part.

In der zweiten Strophe von *Snowstorm* wird der häufige Einstellungswechsel im Sinne des Schuss-Gegenschuss-Verfahrens aber auch genutzt, um zwei Akteure in einer Interaktion zu zeigen. Dieses Phänomen zeigt sich in der Interaktion zwischen dem FBI-Agenten und dem zu Verhaftenden.



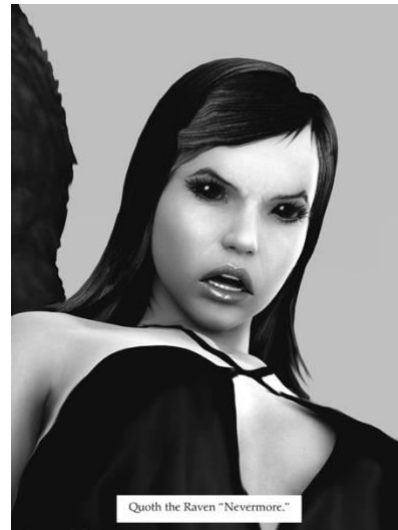
Flying Words *Snowstorm* 2017: 1.40-1.45

Hier wird die Rollenübernahme eingesetzt und ohne eine Boje vollständig von einer Person zur anderen gewechselt. Dabei wird mit der Wiedergabegeschwindigkeit der einzelnen Bewegungen gespielt. Während die Handlungen des FBI-Agenten in normaler Geschwindigkeit vollzogen werden, wird das Erleben dieser durch den Attackierten in Slow-Motion gezeigt. Peter Cook gelingt es dadurch, den unterschiedlichen Perspektiven auf ein Geschehen jeweils einen anderen Charakter zu verleihen. Die höhere Geschwindigkeit in den Bewegungen des Aggressors betont die Aggressivität, aber auch die für ihn Alltäglichkeit seines Handelns. Die Slow-motion-Wiedergabe in der Wahrnehmung des Opfers zeigt an, dass es sich für die Person um eine ungewohnte Situation handelt, für die sie mehr Zeit benötigt, um sie zu verarbeiten. Gleichzeitig ermöglicht dieser Zugang eine längere Betrachtungszeit. Die Handlung ist hier schnell erfasst, wodurch man sich rascher dem Gesicht zuwenden kann. Damit verschiebt sich der Fokus von der Handlung, die durch die Darstellung des Aggressors bereits vermittelt wurde, auf die emotionale Ebene des Erlebens. Der Kontrast wird in der Wahrnehmung zusätzlich gesteigert, indem Cook der Slow-motion-Szene vorausgehend seine Bewegungen beschleunigt. Das erste Aufeinandertreffen von FBI-Agent und zu Verhaftendem und das Packen von Zweiterem wird im raschen Wechsel zwischen den Einstellungen wiedergegeben. Dadurch wird die folgende Verlangsamung noch stärker betont.

Der Kontrast zwischen Aggressor und Opfer wird in *The Raven* zeitweise durch die Perspektive im jeweiligen Panel hervorgehoben. Am Beispiel der Figur der Eleonore wird sichtbar, dass in den Bildern, wo sie die Rolle des Opfers einnimmt, eine Draufsicht als Perspektive gewählt wurde. Wenn sie als Aggressor fungiert, wird sie dagegen aus einer Untersicht gezeigt, was ihre Größe betont, und ihre Bedrohlichkeit steigert.



Ducan *The Raven* 2015:28



Ducan *The Raven* 2015:34

Wir sehen auch, wie sich ihre veränderte Haltung in den Gesichtszügen widerspiegelt. Am Anfang ist sie mit weichen Gesichtszügen dargestellt. Je aggressiver sie wird, desto kantiger werden ihre Wangen. Besonders bei dem Portrait, in welchem eine Gesichtshälfte als Totenschädel dargestellt wird, gleicht sich ihre Gesichtsform der des Schädels in der zweiten Bildhälfte an.

Einen weiteren Einsatz von Slow-Motion findet sich am Ende der dritten Strophe von *Snowstorm*, welche den Autounfall im Schneesturm thematisiert. Erneut wird durch Beschleunigung im Vorfeld Spannung aufgebaut bis zum Höhepunkt, der Kollision mit dem Baum. Anschließend wird die Erzählung stark entschleunigt. Die Darstellung, wie das Blut über das Gesicht des Fahrers rinnt, erfolgt in normaler Geschwindigkeit. Die Außenansicht vom Überschlagen des Fahrzeugs schließlich in Slow-Motion. Anschließend wird das Überschlagen rückwärts, dieses Mal in normaler Geschwindigkeit, wiederholt. Warum erfolgt hier eine Umkehrung der Bewegung? Diese poetische Entscheidung steht wieder mit dem Überthema des Gedichts im Zusammenhang. Am Ende der dritten Strophe ist der äußerste Rand des Gebärdenraums erreicht, der durch die Armspannweite des Gebärdenden definiert wird. Damit ist die Hand in diesem Moment vom Zentrum des Körpers so weit entfernt wie nur möglich. Gleichzeitig hat sich die Strophe durch die detaillierte Ausführung der Metapher des

Autounfalls thematisch sehr weit vom ursprünglichen Thema, der Poesie, entfernt. Mit dem Zurückspulen in seiner Bewegung kehrt Cook im doppelten Sinne zum Grundthema des Textes zurück. Er führt die Hände für die Gebärde POETRY wieder an die Ausgangsposition zurück und fordert die Betrachter durch das Zurückspulen der Bewegung auf, sich auf die vorangegangenen Teile des Gedichts zu besinnen. Diese Rückbesinnung ist wichtig, weil er sich in den folgenden Strophen auf den Beginn des Gedichts bezieht.

In *The Raven* wird die Aufgabe der zwischenzeitlichen Entspannung und des Kontrasts von zwei figurenfreien Landschaftspanels übernommen. Den Anfang macht ein Schattenriss einer verschneiten Wiese vor einem kahlen Wald relativ am Anfang des Buches. Dieses Panel bezieht sich auf die Textzeile *Ah, distinctly I remember it was in the bleak December* und beschreibt die aktuelle Wetterlage während der nächtlichen Ereignisse der Rahmenhandlung. Das Bild greift in seinem starken schwarz-weißen Kontrast die düstere Stimmung auf und den Verlust der Ambivalenz durch die Visualisierung. Es steht damit im Gegensatz zu den grauen Schattierungen des restlichen Buches. Zusätzlich zur auffälligen Abwesenheit jeglicher Figur, in diesem sonst sehr figurenfokussierten Text, wird der Schauplatz nach außerhalb des Hauses verlagert, in dem der Rest der Handlung spielt. Ähnlich verhält es sich mit der Seedarstellung in der zweiten Hälfte des Buchs, die sich auf den mystischen Ort Aidenn bezieht. Beide Panels schaffen einen Moment des Innehaltens und stehen damit im Kontrast zur ansonsten, durch die zwei Handlungsstränge auf Bild- und Textebene, stark handlungsbetonten Erzählung. Sie entschleunigen damit die Narration und betonen in ihrer Ruhe die sonst sich aufdrängende Anspannung und Spannung im Text.

Neben dem Einsatz von Kontrast zum Hervorheben einzelner Aspekte, werden in *Snowstorm* aber auch die Blicke der Gebärdenden eingesetzt, um unterschiedliche Komponenten einer Gebärde hervorzuheben. In der ersten Strophe erzeugen Cook und Lerner gemeinsam das Bild einer sich um einen Baum windenden Schlange. Zu Beginn übernimmt Cook die Rolle der Schlange. Der Fokus liegt dabei auf seinem Gesicht, das den Ausdruck der Schlange wiedergibt. In dem Moment, wo er aber die Schlange an Lerner übergibt, versinkt Cook in eine passive, vom Publikum abgewandte Haltung. Der Fokus liegt nun auf der Hand Lerner, die den Kopf der Schlange repräsentiert. In dem Moment, wo Lerner die Schlange an Cook zurückgibt, schlüpft dieser wieder in die Rolle des Tiers.



Flying Words *Snowstorm* 2017: 0.25-0.35

In *The Raven* werden Details hervorgehoben, indem andere ausgeblendet werden. So wird mehrfach die Hintergrunddarstellung durch einen einfarbigen Hintergrund ersetzt, wie in dem Panel nach der Öffnung der Tür zu sehen ist. Es werden aber auch Nahaufnahmen dafür eingesetzt oder beides kombiniert, wie beim Mord an Eleonore.



Ducan *The Raven* 2015:19

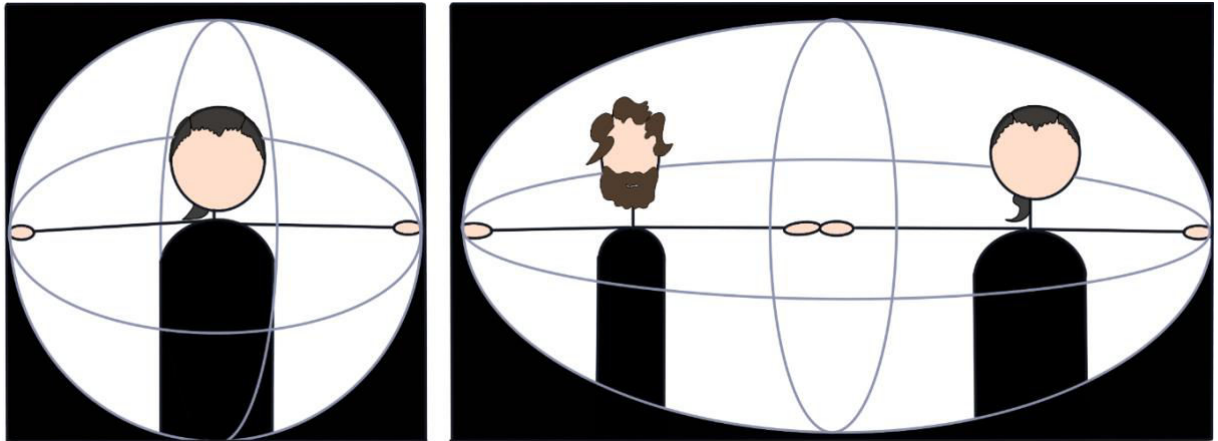


Ducan *The Raven* 2015:29

4.3.6 Bildraum

In beiden Texten findet sich ein ungewöhnlicher Umgang mit dem Bild- bzw. Gebärdenraum. Lerner und Cook erlauben sich in ihren Texten immer wieder, die alltäglichen Regeln der Gebärdensprache zu überschreiten. Eine dieser Überschreitungen ist der Einsatz von zwei Gebärdenden. Damit umgehen sie eine natürliche Limitierung der Gebärdensprache, die Beschränkung auf zwei Hände und einen Körper. Hier sollen beide Texte von Flying Words angesprochen werden, weil sich der Einsatz der zwei Personen voneinander unterscheidet. In *Replay* wurden zwei Gebärdende eingesetzt, um die Interaktion zwischen zwei Personen oder

Gegenständen einzufangen. Dabei können sie gemeinsam an einem Bild arbeiten, oder zwei separate Bilder, gleich zwei nebeneinanderstehenden Panels, entstehen lassen, die den gleichen Moment aus zwei unterschiedlichen Perspektiven zeigen. Ein weiterer Aspekt, der durch den Einsatz von zwei Personen erreicht werden kann, ist die Ausdehnung des Gebärdenraums.



©kkral

Sie schaffen quasi überdimensionale Bilder. Ein gutes Beispiel dafür ist die Landschaftsbeschreibung.



Flying Words Replay 1993: 10.28

Vergleichbar ist dieses Phänomen mit doppelseitigen Panels im Comic. Indem sie das übliche Panelformat sprengen, erregen sie besondere Aufmerksamkeit. Die Rolle des Panels als Phonem tritt in den Hintergrund und sein Bildcharakter wird betont.



Echo 2023 Daredevil#12

All diesen Beispielen aus *Replay* ist gemein, dass die Gebärdenden als separate Personen sichtbar bleiben. Selbst wenn sie gemeinschaftlich an einer einzelnen Gebärde arbeiten, wie beim Bezug auf den Raketenstart in der Badezimmerszene – Cook formt die Rakete und Lerner das Antriebsfeuer- überschneiden sich ihre Körper nicht. Im Gegensatz dazu steht ihr Einsatz des Doppelgebärdenden in *Snowstorm*. Während sich die Männer die Bühne teilen, sieht man von Lerner die meiste Zeit über nur die Arme als Erweiterung von Cooks Körper. Gebärden werden hier nicht separat, sondern nur gemeinschaftlich erschaffen. Diese Fokussierung auf einen Körper ist dem Thema des Gedichts geschuldet. Wie erwähnt, ist für die ASL-Gebärde POETRY die Interaktion der Hände mit dem Körper essentiell. Der Körper des Gebärdenden lässt sich als Poet interpretieren, während die Hände das von ihm geschaffene Ergebnis, die Poesie, repräsentieren. Die Person bzw. der Körper des Poeten als Quelle der Poesie prägt die gesamte Gedichtstruktur. Wie erwähnt, kehrt Cook mit seinen Händen vor jedem neuen Motiv zum Körperzentrum zurück, der Ausführungsstelle für POETRY. Da jedes Bild eine Metapher für die Poesie ist, müssen sie alle an der gleichen Stelle wie die Poesie selbst entstehen. Deshalb dominiert in *Snowstorm* eine zentralisierte Bildstruktur. Dementsprechend werden sehr viele zweihändige Gebärden verwendet. Aber auch die einhändigen Gebärden werden tendenziell eher von der Mitte nach außen ausgeführt. Zudem wird in dem Sinne ausgewogen gebärdet, dass beide Hälften des Bildraums zu gleichen Teilen bespielt werden. Wenn eine ausgewogene Nutzung nicht bereits durch die Symmetrie der Gebärde garantiert wird, weil eine einhändige Gebärde verwendet wird, oder weil sich die Ausführungsstelle nur in einer Bildhälfte befindet, wird ausgleichend dazu häufig die folgende Gebärde in der anderen Bildhälfte ausgeführt. Zudem dominiert die vertikale Achse in der Bewegungsrichtung.

Im Gegensatz dazu steht *Replay*, ein Text, in dem die Interaktion zwischen zwei Gegenpolen im Fokus steht. Der Bildraum wird hier eher horizontal ausgedehnt und häufig wird der Gebärdenraum zweigeteilt. Wenn Cook beispielsweise in der Partyszene die sich durch den Raum bewegend Personen repräsentiert, führt die Klassifikatoren vom Bildrand zur Bildmitte. Im Gegensatz dazu steht das sich überschlagende Auto in der dritten Strophe bei *Snowstorm*. Hier wird die Bewegung von der Mitte nach außen ausgeführt, und sogar wieder zur Mitte zurückgeführt.



Flying Words *Snowstorm* 2017: 3.00-3.08

Auch betont Cook in der Partyszene durch den häufigen Rollenwechsel, bei dem er sich abwechselnd nach links und nach rechts wendet, die vertikale Zweiteilung des Bildraums. Das Extrem der Zweiteilung des Bildraums zeigt sich in den Szenen mit zwei Gebärdenden in den Momenten, wo beide Personen dem Publikum zugewandt sind und gebärden, ohne direkt miteinander zu interagieren.



Flying Words *Replay* 1993: 2.25

In *The Raven* werden großteils Splash-Panels verwendet, die sich auf einzelne Momente fokussieren und in ihrer Interpretation nicht so stark voneinander abhängig sind. Es wird aber auch immer wieder mit der Form des Panels selbst gespielt, wodurch ein für Comics

ungewöhnlicher Einsatz dieser Komponente entsteht. Mehrfach werden neue oder bereits eingeführte Panels zerschnitten und in einer anderen Anordnung oder verschoben wieder zusammengesetzt. Beispielsweise wird die Darstellung der Tür an die zunehmende Erregung des Protagonisten angepasst, er überlegt, ob er dem Klopfen öffnen soll. Während er über dieser Entscheidung brütet, malt ihm seine Fantasie Schreckensbilder aus, die auf die Tür projiziert werden. Der scheinbar alltägliche Gegenstand gerät deshalb in seiner Darstellung zuerst aus dem Lot und wird schließlich sogar in einzelne Streifen zerschnitten, die zueinander verschoben werden.



Duncan *The Raven* 2015:16-17

Wir sehen aber auch, wie durch dieses Vorgehen die Tendenz zur Wiederholung im Text im Bild aufgegriffen wird. Wenn der Protagonist in der Stille nach dem Klopfen an der Tür den oft wiederholten Namen *Leonore* flüstern hört, wird im Bild das Gesicht besagter Dame in zerschnittener und scheinbar falsch wieder zusammengesetzter Form dargestellt. Die einzelnen Streifen lassen sich aber auch als Ausschnitte unterschiedlicher Darstellungen interpretieren, die das immer gleiche Motiv wiederholen. Durch die Großformatigkeit der Panels wird ihr Kunstcharakter hervorgehoben. Ihre Funktion als Phonem tritt teilweise hinter ihre bildliche Form zurück. Der Künstler bewegt sich damit mit seiner Adaption stärker an der Grenze zwischen Text und Bild als andere Graphic Novels und Comics.

4.3.7 Fazit

Beide Texte weisen Ähnlichkeiten in den von den Künstlern gewählten Stilmitteln auf. Spannung entsteht in beiden Fällen unter anderem durch eine Wissensdifferenz der Beteiligten: Figuren, Erzähler und Rezipienten. Durch die Binnenerzählungen kann man mehrere Spannungsbögen verfolgen. Die Verknüpfung der einzelnen Textteile entstehen in *Snowstorm* teilweise durch klassische Reime, basierend auf den Einzelelementen der Gebärden. Es werden aber auch durch strukturelle Parallelen und Wiederholung von Bildelementen Textabschnitte miteinander verbunden, etwa bei *The Raven*. Gleichzeitig reizen die Kunstschaffenden beider Texte die Grenzen des ihnen zur Verfügung stehenden Bildraums aus und lockern die Regeln ihres jeweiligen Mediums. Ähnlich vielfältig werden filmische Techniken in beiden Werken eingesetzt. Gerade durch die filmischen Stilmittel wird einem die enge Verwandtschaft der unterschiedlichen visuellen Medien bewusst. Dennoch weisen sowohl Comics als auch Gebärdensprachpoesie ein medienspezifisches stilistisches Potenzial auf, das über die hier behandelten Aspekte hinaus geht.

5. Conclusio

Wie die vorliegenden Vergleiche zeigen, finden sich bereits auf der kleinsten Ebene, der Zeichenebene, Gemeinsamkeiten zwischen den Kunstformen Comic und Gebärdensprachliteratur. Die Mehrdimensionalität der Zeichen führt in beiden Medien zu einer höheren Informationsdichte als in lautsprachlichen Texten. Dabei sind die Informationen durch die Kombination von arbiträren und ikonischen Zeichen für die Rezipierenden schneller erfassbar als bei vergleichbar dichten lautsprachlichen Texten. Die Arbitrarität der Zeichen entsteht durch kulturelle und medienspezifische Konventionen in der Darstellung. Auch die ikonischen Zeichen sind an den kulturellen Ausgangskontext gebunden. Teilweise inkludieren diese Darstellungskonventionen Redewendungen und Bezüge auf bestimmte Verbalisierungen von inneren und äußeren Zuständen, die der jeweiligen nationalen Lautsprache entstammen. Daraus ergibt sich, dass die Interpreten, die Signifikat und Signifikant im triadischen Sprachmodell von Peirce verbindet, in den beiden Medien unterschiedliche Ursprünge haben können. Obwohl häufig der mediumspezifische kulturelle

Hintergrund und seine Tradition als Interpret dienen, kann auch zeitweise die geografisch parallele Lautsprache diese Rolle übernehmen.

Um Zeichen zueinander in Beziehung zu setzen, wird in beiden Medien Lokalisation eingesetzt. Zu Beginn einer neuen Szene wird deshalb der allgemeinen Szenerie viel Raum gewidmet, um den Rezipierenden die Möglichkeit zur Orientierung zu geben. Anschließend kann auf Objekte und räumliche Punkte deiktisch oder anhand von Details Bezug genommen und räumliche Beziehungen relativ wiedergegeben werden. Auch die Interaktion von Figuren basiert auf dieser Verankerung der einzelnen Personen im Darstellungsraum. Beiden Medien ist gemein, dass Bewegung ikonisch nicht unabhängig vom bewegten Gegenstand gezeigt werden kann. Die Lokalisation ermöglicht auch kontinuierliche Übergänge in der Erzählung. Figuren werden als Ankerpunkte verwendet, um bei Raumwechseln dem Rezipienten eine rasche Neuorientierung zu garantieren.

Bei einem genaueren Blick auf die zeitlichen Bezüge zwischen den einzelnen Zeichen offenbaren sich festgelegte Zeitachsen, an denen entlang Zeitlinien gelegt werden. Teilweise folgen diese der westlichen Leserichtung von links nach rechts, teilweise arbeiten sie aber auch mit perspektivischer Tiefe, um die verschiedenen Ereignisse auf einer räumlichen Achse zu verankern. Beide Medien haben Möglichkeiten entwickelt, die Erzählzeit zu manipulieren, um das Gefühl von zeitlicher Dehnung oder von Raffung in der Rezeption zu erzeugen. Zeitliche Dehnung entsteht, indem ein Motiv auf mehrere Darstellungen aufgeteilt wird. Momente des Innehaltens können durch reine Beschreibungen eingefügt werden. Zeitliche Raffung wird erreicht, indem für die Darstellung mehrerer gleichförmiger Ereignisse nur ein Panel eingesetzt wird. Bei größeren Zeitsprüngen werden die Comicleser*innen durch Textfelder in das neue Szenario eingeführt.

Was Comics und Gebärdensprachliteratur von anderen visuellen Medien differenziert, ist der Einsatz von Text und Bild auf der gleichen visuellen Ebene. Text und Bild laufen in den hier behandelten Graphic Novels meistens parallel, decken aber verschiedene Aspekte der Erzählungen ab. Bei Dialogen und Monologen behelfen sich Comics mit Sprechblasen, während in der Gebärdensprache eine, dem filmischen Schuss- Gegenschuss-Verfahren ähnliche Taktik angewandt wird. Bei non-verbalen Aspekten der Aussagen wird in beiden Kunstformen besonders stark Mimik und Körpersprache der Figuren herangezogen. Deshalb werden bei den emotionsbetonten Darstellungen eher kleinere Bildeinstellungen gewählt, um

eine detailliertere Darstellung des Gesichts zu ermöglichen, während aktionsbetonte Szenen zu größeren Bildeinstellungen tendieren.

Die Primärtexte beider Kunstformen weisen Ähnlichkeiten in den von den Künstlern und Künstlerinnen gewählten Stilmitteln auf. Während im Comic Perspektive und Schatten eingesetzt werden können, um bestimmte Bildaspekte hervorzuheben, werden in den gebärdeten Texten zum gleichen Zweck Geschwindigkeit, Rhythmus und Intensität in der Ausführung der Gebärden variiert. Die Verknüpfung der einzelnen Textteile entsteht in den Gedichten unter anderem durch Wiederholung von Bildelementen und Bildstrukturen. Im ASL-Gedicht *Snowstorm* finden sich teilweise auch klassische Reime, basierend auf den Einzelelementen der Gebärden. Gleichzeitig reizen die Kunstschaffenden beider Gedichte die Grenzen des ihnen zur Verfügung stehenden Bildraums aus und setzen sich teilweise über die Regeln ihres jeweiligen Mediums hinweg. Gerade durch die verwendeten filmischen Stilmittel wird einem aber auch die enge Verwandtschaft der unterschiedlichen visuellen Medien bewusst. Dennoch weisen sowohl Comics als auch Gebärdensprachliteratur ein medienspezifisches stilistisches Potenzial auf, das über die hier behandelten Aspekte hinaus geht.

Diese Arbeit hat einmal mehr die enge Verbindung der visuellen Medien untereinander und ihre Differenz zu auditiven Medien hervorgehoben. Es wurde aber auch gezeigt, welches Potenzial für neue Forschungsansätze und Forschungsfragen aus der Inklusion beider Kunstformen in die Literaturwissenschaft für diesen Forschungszweig möglich ist. Ich hoffe, dass diese Arbeit das wissenschaftliche Ansehen der beiden Kunstformen steigern und zu weiteren Forschungsarbeiten anregen konnte. Die Diskussionen mit anderen Forschenden, aber auch mit weiteren hörenden und gehörlosen Personen haben mir gezeigt, dass dieses Thema bei vielen von ihnen Neugier weckt und noch viel Potenzial für weitere Forschungsarbeiten in sich birgt. Zur Vertiefung der Thematik könnte in einem weiteren Schritt der Fokus auf die Differenzen zwischen den beiden Medien gelegt werden. Ein Erkenntnisgewinn ließe sich zudem aus empirischen Studien zu den hier vorgestellten Thesen schöpfen. Von besonderem Interesse wäre in diesem Zusammenhang auch ein Vergleich in der Rezeption von Comics zwischen Hörenden und Gehörlosen. In unserer zunehmend visuell orientierten Gesellschaft sind Erkenntnisse zur visuellen Kommunikation von allgemeinem Interesse. Während dieser Arbeit haben sich für mich viele neue Fragen zu beiden

Kunstformen eröffnet, die ich mir zuvor nie gestellt hatte. Teilweise wurden sie für mich beantwortet, teilweise steht ihre Beantwortung noch aus. Ich hoffe, dass es den Lesern und Leserinnen während der Rezeption ähnlich ergeht und dass auch bei ihnen die Neugier geweckt wurde, mehr zu erfahren.

Literaturverzeichnis

- Abel, Julia; Klein, Christian (Hrsg.); *Comics und Graphic Novels – Eine Einführung*; Stuttgart: J.B.Metzler, 2016
- Bahan, Ben; *Face-to-Face Tradition in the American Deaf Community - Dynamics of the Teller, the Tale and the Audience*, In: *Signing the Body Poetics- Essays on American Sign Language Literature*; Bauman, H-Dirksen L.; Nelson, Jennifer L.; Rose, Heidi M. (Hrsg.); Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press, 2006, S.21-50
- Bauman, H-Dirksen L.; *Getting out of Line – Toward a Visual and Cinematic Poetics of ASL*; In: *Signing the Body Poetics- Essays on American Sign Language Literature*; Bauman, H-Dirksen L.; Nelson, Jennifer L.; Rose, Heidi M. (Hrsg.); Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press, 2006, S.95-117
- Bragg, Bernard; Bergman, Eugene; *Lessons in laughter – The autobiography of a deaf actor*; Washington, D.C.: Gallaudet University Press, 1989
- Cohn, Neil; *In defense of a „grammar“ in the visual language of comics*, In: *Journal of Pragmatics* Nr.137 (2018), S.1-19
- Hansen, Martje; Heßmann, Jens; *Register und Textsorten in der Deutschen Gebärdensprache: Eine korpusbasierte Annäherung*; In: *Zeitschrift für angewandte Linguistik* (2013), S.133-165
- Klann, Juliane; *Ikonzität in Gebärdensprachen*; In: *Linguistik – Impulse & Tendenzen* Nr.59; Günthner, Susanne; Konerding, Klaus-Peter; Liebert, Wolf-Andreas; Roelcke, Thorsten (Hrsg.); Berlin/Boston: Walter de Gruyter, 2014
- McCloud, Scott; *Understanding Comics: The invisible Art*; New York: HarperCollings Publishers; 1993
- Packard, Stephan; Rauscher, Andreas; Sina, Véronique; Thon, Jan-Noël; Wilde, Lukas R.A.; Wildfeuer, Janina; *Comicanalyse – Eine Einführung*; Berlin: J.B. Metzler Verlag; 2019
- Parker, Jessica; *Peter Cook: A Deaf Storyteller*; In: *ASL 460* Clemson University
- Skant, Andrea; Dotter, Franz; Bergmeister, Elisabeth; Hilzensauer, Marlene; Hobel, Manuela; Krammer, Klaudia; Okorn, Ingeborg; Orasche, Christian; Orter, Reinhold; Unterberger, Natalie; *Grammatik der Österreichischen Gebärdensprache*; Klagenfurt: Forschungszentrum für Gebärdensprache u. Hörgeschädigtenkommunikation; 2002

Sutton-Spence, Rachel; Müller de Quadros, Ronice; *Sign language poetry and Deaf identity*;
In: *Sign Language & Linguistics* (:1/2 (2005), S.175-210

Die besondere Kunstform: Visual Vernacular Sehen statt Hören (Video) 2018

<https://www.youtube.com/watch?v=Gzs75uMsue4&t=20s> 25.07.2023

Berke, Jamie; *Name Signs in the Deaf Community – A Unique Identifier That Reflects How Deaf People Perceive You*; 04.05.2023, In: verywellhealth

<https://www.verywellhealth.com/using-name-signs-for-personal-names-1048725> 26.05.2023

Abbildungsverzeichnis

Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

Bernhard, Thomas; Kummer, Lukas; *Die Ursache – Eine Andeutung*; Salzburg/Wien: Residenz Verlag, 2018

Dakesian, Nanci; Moore, Stuart; Quesada, Joe (Hrsg.) et al.; *Echo: The Saga of Maya Lopez*; NewYork: Marvel Worldwide, 2023

Fraction, Matt (Writer) et al.; *Hawkeye Vol.4: - Rio Bravo*; NewYork: Marvel Worldwide, 2015
Horne, Corbeyran; *Die Verwandlung von Franz Kafka*; München: Knesebeck, 2023 (9.Auflage, 1.Auflage 2010)

McCloud, Scott; *Understanding Comics: The invisible Art*; New York: HarperCollings Publishers; 1993

Loeb, Jeph (Writer); Lee, Jim (Penciller); Williams, Scott (Inker); et al.; *Batman – Hush*; Burbank: D.C.Comics, 2009

Lylian, Christophe (Adaption), Vessillier, Nathalie (Zeichnungen); Grosjean, Rozenn (Farben) *Schneewittchen – Nach dem Märchen der Brüder Grimm*; Krämling, Tanja (Übersetzerin); Bielefeld: Splitter Verlag, 2018

Thompson, Craig; *Habibi*; London: Faber&Faber, 2011

<https://www.gebaerdenwelt.tv/thema/geki/warum-die-taube-taube-heisst/> 27.01.2024

https://www.youtube.com/watch?v=UR_ZkGCJvkQ&list=WL&index=8 03.04.2024

<https://m.youtube.com/watch?v=8nMqYym4Mws&pp=ygUeRmx5aW5nIHdvcmRzIHByb2pLY3Qgc25vd3N0b3Jt> 31.05.2024

https://youtu.be/Gw8u29Fa1Ag?si=FRvs_7ytaLGVqJm2 27.01.2024

<https://ledasila.aau.at/General/Default.aspx> 01.09.2023

<https://www.handspeak.com/word/4667/> 16.05.2024

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c8/Asl_alphabet_gallaudet.svg

02.06.2024

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a4/ÖGS_Fingeralphabet.png

02.06.2024

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:British_Sign_Language_chart.png#/media/File:British_Sign_Language_chart.png 02.06.2024

Abkürzungsverzeichnis und Begriffserklärungen

Arbiträr - Arbiträre Zeichen weisen in ihrer Form keinen Bezug zum Dargestellten auf.

ASL - American Sign Language

Bewegungslinien - Bei Bewegungslinien handelt es sich um grafische Linien im Comic, die eine physische Bewegung, beispielsweise einen Sprung, wiedergeben können.

Dominante vs. Nicht-dominante Hand - Die Bezeichnungen *dominante* und *nicht-dominante Hand* können in zwei Zusammenhängen vorkommen: Jeder Gebärdende hat eine dominante und eine nicht-dominante Hand. Bei Rechtshändern ist die dominante Hand die rechte Hand, bei Linkshändern umgekehrt. Asymmetrische Gebärden können aber ebenfalls eine dominante und eine nicht-dominante haben. Die nicht-dominante Hand dient dabei als stillstehende Basis, während die dominante Hand die zur Gebärde gehörende Bewegung ausführt. Die Rolle der dominanten Hand in dieser Gebärde wird von der dominanten Hand des Gebärdenden übernommen und die nicht-dominante Hand von dessen nicht-dominanten Hand.

Ikonisch - Bei ikonischen Zeichen informiert uns die Zeichenform bereits über Eigenschaften des Dargestellten.

Klassifikator - Bei Klassifikatoren handelt es sich um bestimmte Handformen, die eine Eigenschaft eines Objekts repräsentieren und in eine andere Gebärde integriert werden können, um dieses Objekt zu repräsentieren. Sie verweisen damit indexikalisch auf das zuvor eingeführte Objekt.

Korona - Korona sind grafische Linien im Comic, die innere Zustände, wie Angst, repräsentieren.

Manuelle vs. Non-manuelle Komponenten – Eine Gebärde besteht aus manuellen (Handform, Handstellung, Ausführungsstelle und Bewegung) und non-manuellen (Mundbild, Mundgestik, Mimik, Kopf- und Körperhaltung und Blickrichtung) Komponenten.

Onomatopoetika - Onomatopoetika sind sprachliche Begriffe, die in ihrer Form reale Eigenschaften des Dargestellten aufgreifen. Im Comic werden damit graphische Elemente bezeichnet, die außersprachliche Schallereignisse visuell wieder anhand von Schrift, die meist graphisch entsprechend dem Ereignis gestaltet wird und im Bild integriert ist.

ÖGS - Österreichische Gebärdensprache

Piktogramm - Bei Piktogrammen handelt es sich um Bildsymbole, die Emotionen oder Zustände wiedergeben können.

Anhang

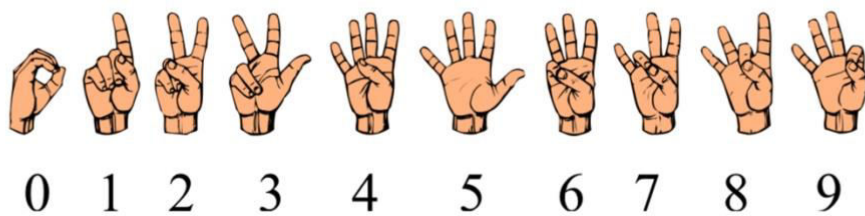
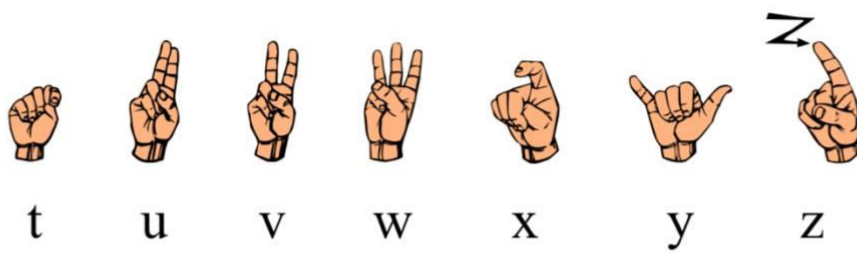
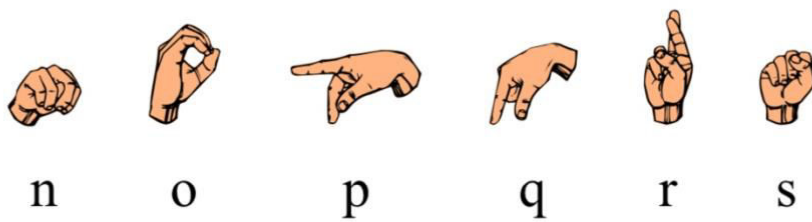
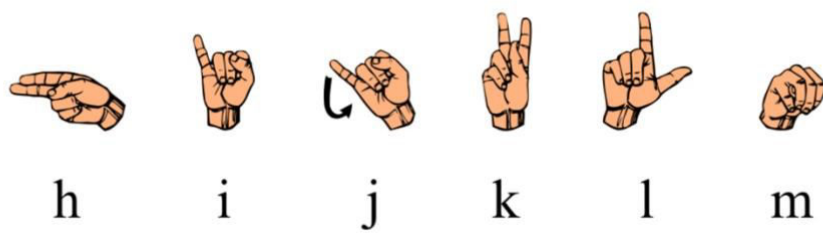
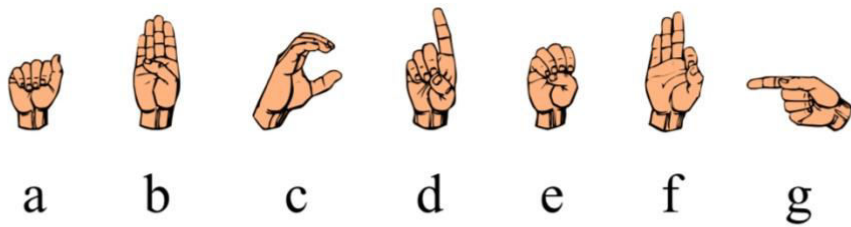
ÖGS Fingeralphabet²⁰



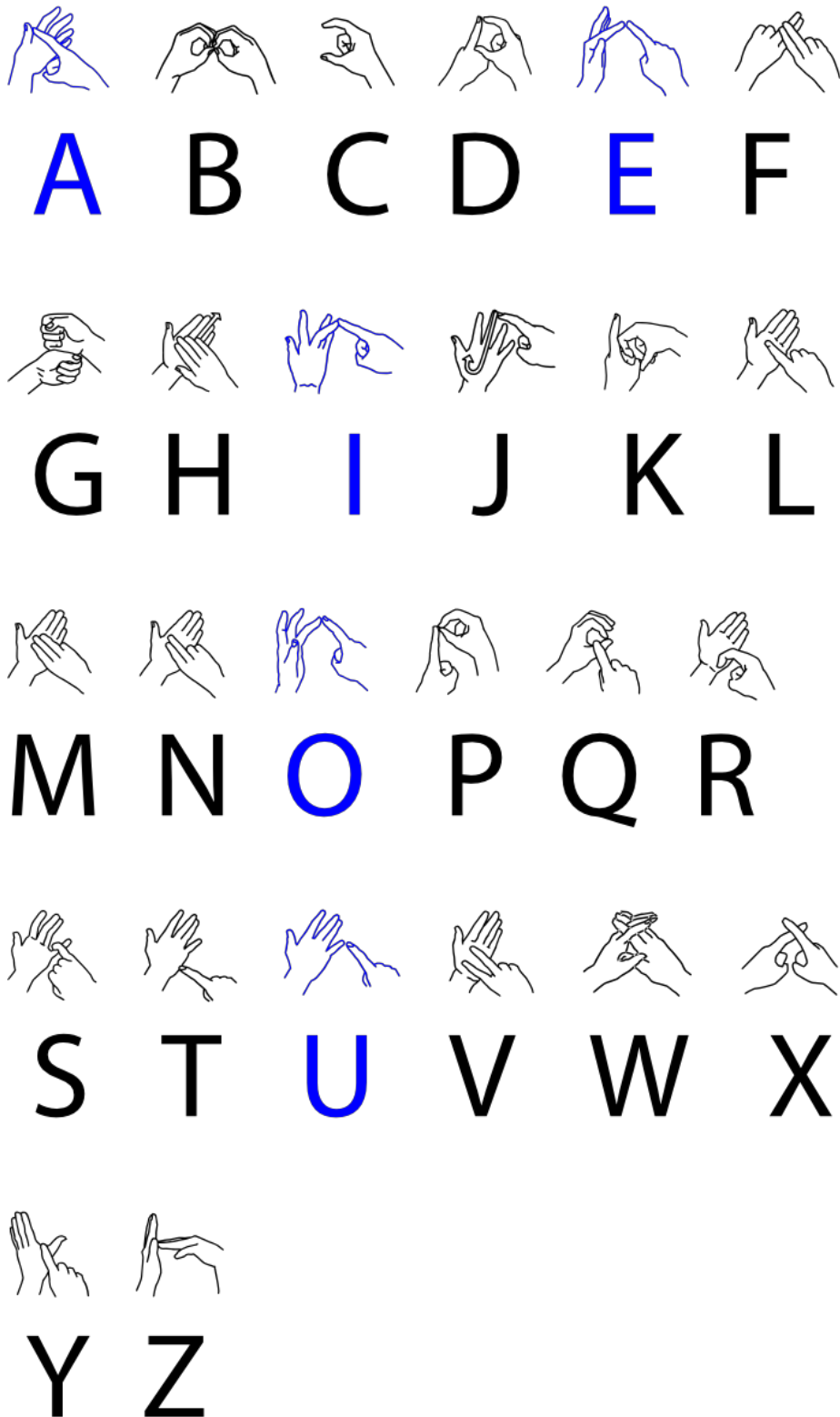
© 2013 Dipl.-Ing. Karl Pfeffer

²⁰ https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a4/ÖGS_Fingeralphabet.png

ASL Fingeralphabet²¹



²¹ https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c8/Asl_alphabet_gallaudet.svg



²²https://commons.wikimedia.org/wiki/File:British_Sign_Language_chart.png#/media/File:British_Sign_Language_chart.png