

Nutzungshinweis: Es ist erlaubt, dieses Dokument zu drucken und aus diesem Dokument zu zitieren. Wenn Sie aus diesem Dokument zitieren, machen Sie bitte vollständige Angaben zur Quelle (Name des Autors, Titel des Beitrags und Internet-Adresse). Jede weitere Verwendung dieses Dokuments bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Autors. Quelle: <http://www.mythos-magazin.de>

---

# **Postmoderne und Comics**

## ***Phänomene und Schlüsselbegriffe der Postmoderne im Medium des Comics***

Magisterarbeit  
zur Erlangung  
des Grades Magister Artium  
der Philosophischen Fakultät  
der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf

vorgelegt von  
Stephan Neumann

Prüfer im Hauptfach:  
Prof. Dr. Peter Tepe

Zweitgutachter:  
Prof. Dr. Hans-Georg Pott

April 2012

# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Einleitung</b> .....	1
<b>2 Das Medium des Comics</b> .....	5
2.1 Definition und Erzählprinzip des Mediums.....	6
2.2 Ausdrucks- und Stilmittel des Mediums.....	13
2.2.1 Rahmen und Rahmenraster.....	13
2.2.2 Bild.....	15
2.2.3 Text.....	21
2.2.4 Zeit- und Bewegungsdarstellung.....	26
<b>3 Die Postmoderne</b> .....	32
3.1 <i>Postmoderne</i> – eine problematische Begriffsbestimmung.....	32
3.2 Moderne versus Postmoderne.....	34
3.3 Pluralität – das Hauptmerkmal der Postmoderne.....	38
3.4 Postmoderne Literatur aus Sicht der Literaturgeschichte.....	40
3.4.1 Die amerikanische „Frühpostmoderne“ - Leslie Fiedler.....	40
3.4.2 Sprachexperimente versus Remimetisierung.....	42
3.5 Die Phänomene und Schlüsselbegriffe postmoderner Literatur.....	45
3.5.1 Pastichebildung, Intertextualität und Hybridisierung.....	45
3.5.2 Dezentrierung.....	48
3.5.3 Verlust von Referenz, Mediatisierung und Offenheit.....	49
3.5.4 Metafiktionalität und Selbstreflexivität.....	52
3.5.5 Zeit- und Raumvorstellungen.....	56
<b>4 Die Phänomene und Schlüsselbegriffe der Postmoderne im Medium des Comics</b> .....	61
4.1 Hybridisierung, Pastichebildung und Intertextualität: Neil Gaiman, <i>Sandman</i> ....	61
4.2 Dezentrierung: Parsua Bashi, <i>Nylon Road</i> .....	69
4.3 Verlust von Referenz, Polyvalenz und Offenheit: Alain Goffin / François Schuiten / Benoît Peeters, <i>Plagiat!</i> .....	71
4.4 Metafiktionalität und Selbstreflexivität: Chris Scheuer, <i>Titelhelden</i> .....	77
4.5 Medienreflexives Zeitexperiment: Marc-Antoine Mathieu, <i>Der Wirbel</i> .....	84
<b>5 Fazit und Ausblick</b> .....	102
<b>6 Literaturverzeichnis</b> .....	105

## 1 Einleitung

Die Phänomene des Comics sind in unsere Alltagsrealität eingedrungen. Dort begegnen sie uns auf Schritt und Tritt, ohne dass es immer bewusst wird. Der Blick streift die aktuelle Plakatwerbung einer großen Baumarktkette (Bild 1.1).<sup>1</sup> Diese „wie - wo - was weiß“, wie man einen „Blumenbaum“ baut. Und sie erklärt es über eine Sequentialität, die der des Comics nachempfunden ist: Die Frau im gelben Oberteil und mit blauer Latzhose<sup>2</sup> ist in drei Bewegungsstadien abgebildet. Sie illustrieren, im Einklang mit der Leserichtung von links nach rechts, die Einzelschritte der Konstruktion. Über der Bildebene liegen gerahmte Textinserts; „gebracht“, „gemacht“, „Blumenpracht!“ - informieren sie. Noch ein typisches Element, das dem Comic entlehnt ist.



Bild 1.1: OBI - Frühlingsideen „Blumenbaum“ (März 2012)

- 1 Ralph Baiker. OBI-Frühlingskampagne. Internet: <http://www.blog.kaitietz.de/ralph-baiker-obi-fruehlingskampagne/>. Zuletzt geprüft am: 20.4.2012.
- 2 Beides gehört spätestens seit der Kindersendung *Löwenzahn* zum bevorzugten *Outfit* eines engagierten *Do-It-Yourself*-Handwerkers. Vgl. „Peter Lustig - Das Loblied der Latzhose“ auf youtube.

Und auch als Phraseologismen haben sich visuelle Elemente aus dem *Comic*-Vokabular übertragen. In der NBC-Serie *Grimm* (USA 2011) erklärt zum Beispiel die Nebenfigur Monroe, über dem Kopf eines K.O.-Geschlagenen würden kleine zwitschernde Vögelchen kreisen – das ist natürlich im übertragenen Sinne zu verstehen.<sup>3</sup>

Obwohl das Medium *Comic* seit rund 40 Jahren Gegenstand der Forschung ist,<sup>4</sup> erscheint es durch die Art und Weise, wie die beiden grundverschiedenen Zeichensysteme aus Wort und Bild kombiniert werden, als ein *diffuser* Gegenstand. Der Versuch, seine Phänomene zu beschreiben, hat zu sehr unterschiedlichen Definitionen geführt. Im ersten Teil dieser Untersuchung über *Phänomene und Schlüsselbegriffe der Postmoderne im Comic* muss daher zuerst das narrative Funktionsprinzip von Comics erläutert werden. Danach werden die konstitutiven Elemente des Mediums, sozusagen seine *Grammatik*, vorgestellt. Die unterschiedliche Festschreibung der Gattung *Comic* rührt zu einem Teil daher, dass sich die Erzählform als visuelle Literatur ständig ausbaut und sich noch in der Kanonisierung befindet.

Ähnlich ist es dem Begriff der „Postmoderne“ ergangen, und den unterschiedlichen Vorstellungen, die sich hinter den jeweiligen Konzeptionen verbergen. Der Begriff subsumiert als „Hilfskonstrukt“ ganz unterschiedliche Gegenwartsphänomene, die sich als Themen und Schlüsselbegriffe auch in der Literatur widerspiegeln. Mit Wolfgang Iser lässt sich Pluralität als das Hauptmerkmal der Postmoderne erkennen und begrüßen. Auf einer tieferen Ebene lassen sich dann sehr viele individuelle Merkmale in der postmodernen Literatur benennen. Bei der Analyse postmoderner Phänomene im *Comic* ist im Vorfeld zu entscheiden, welche Phänomene überhaupt als postmodern gelten. Dahinter verbirgt sich die grundsätzliche Frage, ob bei der Begriffsbestimmung induktiv oder deduktiv vorgegangen werden soll.

„Soll man durch eine Betrachtung der Werke zu einer Definition gelangen, oder soll die Definition Ausgangspunkt für die Korpusbestimmung sein?“<sup>5</sup>

Die deduktive Vorgehensweise, die als ahistorisch zu bevorzugen ist, wählt aus dem bestehenden Konsens eines postmodernen Literaturkanons die übereinstimmenden Merkmale aus - doch ist auch das in gewisser Hinsicht zirkulär und geschieht nicht im „luftleeren“ Raum:

3 *Grimm* (TV-Serie; USA 2011). Internet: <http://www.imdb.de/title/tt1830617/>. Zuletzt geprüft am: 20.4.2012.

4 „Der erste Autor, der sich dem *Comic* systematisch unter Verwendung zeichentheoretischer Begriffe genähert hat, ist Román Gubern. In seiner 1972 erschienenen [...] Arbeit *El lenguaje de los comics* [...]“ Tischer, Peter: *Der gezeichnete Held. Die Serienfigur im modernen französischen Humor-Comic*. Tübingen 1994. S. 22.

5 Ebd., S. 15.

„Beschreibt man nämlich die gemeinsamen Eigenschaften der zu einer Gattung gehörenden Werke, so müsste man eigentlich zunächst die zu beschreibenden Werke mit Hilfe eben jener Definition herausfiltern, die man gerade zu erstellen im Begriff ist.“<sup>6</sup>

Diese Untersuchung versucht, das schwierige hermeneutische Problem, das Peter Tischer oben so prägnant beschreibt, dadurch zu umgehen, indem sie sich die Vorarbeit der Forschungsliteratur zu eigen macht. Weil aber m.E. keine Texte vorliegen, die sich mit postmodernen Phänomenen speziell im Comic beschäftigten, und der Comic zu den narrativen Genres gehört, werde ich zur Analyse auf die bestehenden Arbeiten zu postmodernen Romanen zurückgreifen. Meine Beschreibung der postmodernen Kriterien stützt sich vornehmlich auf den Katalog der Schlüsselbegriffe Heinz-Günter Vesters.<sup>7</sup> Diese Kriterien werden abgesichert und ausgebaut durch viele weitere Untersuchungen. Hier sind besonders die prototypischen Merkmale zu nennen, die Josua Novak erarbeitet hat,<sup>8</sup> das Konzept postmoderner Literatur, welches Birgit Brix aus Umberto Ecos *Der Name der Rose* herausdestilliert hat,<sup>9</sup> Annette Wagners Studien zum postmodernen Adoleszenzroman der Gegenwart<sup>10</sup> – neben vielen anderen eingeflossenen Beiträgen.

Wie wird nun im Einzelnen vorgegangen? Nachdem das Medium des Comics mit seinen konstitutiven Elementen vorgestellt wurde, wende ich mich dem Feld der *Postmoderne* zu. Die definitorischen Schwierigkeiten, die oben bereits angeklungen sind, werden konkretisiert und die *Postmoderne* von der *Moderne* und *Avantgarde* abgesetzt. Das ist notwendig, da sich die Vorstellungen dahinter in einigen Punkten überlagern und oft nicht trennscharf gebraucht werden. Im weiteren Vorgehen erläutere ich, wie *Postmoderne* aus literaturgeschichtlicher Sicht verwendet wird. Die „Frühpostmoderne“ amerikanischer Prägung wird dabei als erste Ausrichtung der literarischen Postmoderne begriffen, deren Hauptmerkmal die Verbindung zwischen hoher und trivialer Kunst ist. Als zweite Phase werden Tendenzen zwischen Remimetisierung und Sprachexperiment angesehen, wobei das zuletzt genannte vor allem auf das Einwirken des europäischen Poststrukturalismus zurückgeführt wird.

Nachdem diese definitorische Vorarbeit geleistet wurde, rücken jene Schlüsselbegriffe und Leit motive in den Blick, die für postmoderne Literatur als zentral angesehen

6 Ebd., S. 15. Dem Autor geht es zwar um Gattungen, das Problem ist jedoch übertragbar.

7 Vester, Heinz-Günter: *Soziologie der Postmoderne*. München 1993.

8 Novak, Josua: *Der postmoderne komische Roman*. [John Fowles, Italo Calvino, Umberto Eco, Dubravka Ugrešić, Jacques Roubaud, Klaus Modick]. Marburg 2009.

9 Brix, Birgit: *Sten Nadolny und die Postmoderne*. Frankfurt am Main [u.a.] 2008.

10 Wagner, Annette: *Postmoderne im Adoleszenzroman der Gegenwart: Studien zu Bret Easton Ellis, Douglas Coupland, Benjamin von Stuckrad-Barre und Alexa Hennig von Lange*. Frankfurt am Main [u.a.] 2007.

werden. Dieser große Block bildet das Gerüst für den vierten Teil, dem Hauptteil der Untersuchung, der die konkrete Verwendung der postmodernen Phänomene in Comics analysiert. Ziel dieser Analyse, die insgesamt fünf Alben berücksichtigt, ist es, herauszuarbeiten, wie die einzelnen Beispiele die Phänomene der Postmoderne jeweilig verhandeln und wie der mediale Code des Comics dabei zum Tragen kommt. Lässt sich ein angenommener „postmoderner Mehrwert“ auch ohne die genaue Kenntnis desselben erfassen?

Die Selektion der zu untersuchenden Comics ist durch Subjektivität geprägt, gleichwohl aber nicht beliebig. Berücksichtigt wurden solche Exemplare, die sich vom Mainstream serieller Massenproduktionen abheben und die narrativen wie gestalterischen Stärken des Comics besonders deutlich einsetzen. Die Auswahl gehört zwar zu den persönlichen Lieblingswerken des Autors dieser Arbeit, doch lassen sich die Werke immer als klar erkennbarer Ausdruck eines postmodernen Denkens interpretieren, sowohl in der einzelnen Szene als auch der Stoßrichtung der gesamten Erzählung.

Je eines der Beispiele stammt aus Deutschland, der Schweiz, Frankreich, Belgien und den USA. Somit sind die wichtigsten sprachlichen Zentren abgedeckt, von denen der Comic-Markt in Deutschland noch immer geprägt ist. Japanische Mangas wurden nicht berücksichtigt, da sie aus einem anderen Kulturkreis stammen und sich in Teilen eines anderen Comicvokabulars bedienen – ihre Aufnahme hätte die Untersuchung nicht nur inhaltlich gesprengt, sondern die Vergleichbarkeit der Beispiele aufgeklärt.

Im Einzelnen werden folgende Werke (in chronologischer Reihenfolge) besprochen:<sup>11</sup> Neil Gaiman, *Sandman – Das Puppenhaus* (amerikanisches Original 1990, deutsche Ausgabe 2007).<sup>12</sup> Parsua Bashi, *Nylon Road* (2004). *Plagiat!* (belgisches Original 1989, deutsche Ausgabe 1991) von François Schuiten, Alain Goffin und Benoît Peeters. Chris Scheuer, *Titelhelden* (1986) und *Der Wirbel* (französische Originalausgabe erschienen 1993, deutsche Ausgabe 1994) von Marc-Antoine Mathieu.

Um die Sprache des Comics zu verstehen, ist es notwendig, sich mit seinem Vokabular vertraut zu machen. Es erfolgt daher zuerst die Darstellung dieses hybriden Mediums.

---

11 Die genaue Bibliografie erfolgt in den entsprechenden Unterkapiteln ab Seite 61.

12 Bei Texten die im Original nicht deutsch sind, wird zusätzlich zum Verfasser auch der Übersetzer (beziehungsweise die Übersetzerin) angegeben. Dies soll dem Umstand Rechnung zollen, dass mit der Übertragung immer die „Stimme“ des Autors von der des Übersetzers abgelöst wird.

## 2 Das Medium des Comics

„I‘m a cactus.“<sup>13</sup> - Will Eisner

Bei meiner Darstellung der Phänomene des Mediums Comic stütze ich mich im Wesentlichen auf die beiden aktuellsten deutschsprachigen Publikationen zu diesem Thema, da sie den Forschungsgegenstand nicht nur sehr treffend erfassen, sondern ihrerseits bereits vorherige Beiträge aufschlussreich aufarbeiten. Dies ist zum einen die Abhandlung von Oliver Näpel<sup>14</sup> zur Fremdbilddarstellung und Geschichtsstereotypisierung im Comic von 2011, die einen sehr guten Übersichtsteil zu den Phänomenen des Mediums bietet, und die zweite Auflage von Jakob F. Dittmars *Comic-Analyse*<sup>15</sup>, ebenfalls von 2011, welche die bis dato systematischste Monografie zum Inventar und gerade auch dem Erzählprinzip des Mediums darstellt. Eingeflossen sind neben dem besonders hervorzuhebenden ersten Band von *Bild und Wort*<sup>16</sup> von Rudolf Sanladerer ferner auch frühere oder kürzere Beiträge, die an entsprechender Stelle kenntlich gemacht werden. Trotzdem kann diese Untersuchung nur eine erste Übersicht auf die „Grammatik des Comics“ bieten und den Einstieg in die Einzel-Analysen des dritten Teils vorbereiten. Wenn mit dem Begriff des Comics im Maskulinum operiert wird, ist immer die gezeichnete bzw. gedruckte Form des Comics gemeint, weil das Trägermedium, das heißt hier, die Begrenzung der Seite oder Doppelseite, Auswirkungen auf die Gestaltung und Wirkung des Mediums (zum Beispiel für den Spannungsbogen) hat. Wird *Comic* als Neutrum benutzt, ist hier das Comicheft oder das Comicalbum gemeint.

Bevor die spezifischen Stil- und Ausdrucksmittel des Mediums im Einzelnen und im Zusammenspiel betrachtet werden, erfolgt vorangestellt ein kurzer Abriss zu der Problematik, der Definition und der narrativen Funktionsweise des Mediums.

---

13 Will Eisner zitiert nach Nielsen. Nielsen, Jens R.: "Will Eisner und wir. Ein paar Antworten auf Fragen, die „Comics and Sequential Art“ heutigen Lesern stellen mag". In: *Reddition* Ausgabe 53 (Dezember 2010). Barmstedt 2010. S. 50.

14 Näpel, Oliver: *Das Fremde als Argument. Identität und Alterität durch Fremdbilder und Geschichtsstereotype von der Antike bis zum Holocaust und 9/11 im Comic*. Frankfurt/M.; Berlin; Bern; Wien [u.a.] 2011.

15 Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse*. 2. Aufl. Konstanz 2011.

16 Sanladerer, Rudolf: *Bild und Wort. Elemente des Comic und deren Gestaltungsmöglichkeiten im Kunstunterricht*. Erster Bd. Norderstedt 2006. Diese äußerst detaillierte und sehr beispielreiche Abhandlung in zwei Bänden findet in der Sekundärliteratur leider kaum Beachtung, was vielleicht durch den hohen Anschaffungspreis von etwa €180 pro Band bedingt ist.

## 2.1 Definition und Erzählprinzip des Mediums

Frühe Versuche, den Comic zu definieren, berufen sich vielfach auf rekurrierende, aber nicht notwendige inhaltliche oder rezeptionsästhetische Charakteristika, anstatt den Versuch zu unternehmen, die spezifischen Eigenheiten des Mediums als eine eigene Gattung herauszustellen. So stehen Aussagen, nach denen ein Comic per Definition ein festes Inventar an sogenannten stehenden Figuren aufweise, neben solchen, dass Comics im Grunde der Belustigung des Lesers dienen, immer fiktiv seien, ein wiederkehrendes Schema von drei oder vier Einzelbildern hätten (als sogenannten „Strips“ in periodischen Distributionsformen) oder zwingend als Zusatz zum Bild auch einen Textanteil aufweisen müssten usw... Noch bevor das Interesse der Sekundärliteratur erwacht ist, hat bereits über die Benennung eine Zuschreibung bestimmter innerer oder äußerer Merkmale stattgefunden. „Bande dessinée“ (oder kurz „BD“), wie das Comicalbum im Französischen heißt,<sup>17</sup> verweist zum Beispiel auf die Sequenzialität des gezeichneten Einzelbildes, das tschechische „Serial“ auf die Erscheinungsweise, das italienische „Fumetti“ definiert ihn über seine Sprechblasen, das spanische „Tebeo“ verbrämt den Titel von „TBO“, dem ältesten und am längsten verkauften Comicmagazin Barcelonas, und in „Funnies“ und „Comics“<sup>18</sup> drückt sich der Gedanke aus, dass das lustige, komische Sub-Genre pars pro toto für die ganze Gattung steht. Auch die Auffassung, Comics seien an die Materialität des Papiers gebunden, ist erst mit dem Aufkommen von Web-Comics, der Vernetzung von Texten in den neuen, digitalen Medien, gebröckelt. Da die Comicforschung mit etwa 40 Jahren recht jung ist und sich offensichtlich größtenteils sprach- und landesspezifisch getrennt entwickelt, mit „Blasen“ im franko-belgischen Raum, dem amerikanischen und deutschsprachigen, ist auch die Ausprägung unabhängiger Definitionsansätze und unterschiedlicher Terminologien zu verzeichnen. Gerade ambitionierte Definitionen, die eine historische Zustandsbeschreibung zu vermeiden suchen, können dabei unter Umständen so unscharf geraten, dass sich eine „altehrwürdige Ahnenreihe“ des Comics bis zu der antiken Trajanssäule (113 n. Chr.) oder den ägyptischen Totenbüchern nachzeichnen lässt.<sup>19</sup> Durch diesen als „feuilletonistisch“<sup>20</sup> gedeuteten Ansatz soll der Gegenstand von seiner Konnotation als Trivilliteratur

17 Wenn nicht weiter spezifiziert, ist in der Forschung damit der französischsprachige Comic gemeint, da Frankreich und Teile von Belgien und der Schweiz hier eine kulturelle Einheit bilden. Vgl. Tischer, Peter: *Der gezeichnete Held* [wie Anm. 4], S. 3.

18 Die ersten „modernen“ Comics erschienen Ende des 17. Jhdts. in farbig gedruckten Sonntagsbeilagen amerikanischer Zeitungen. Umgangssprachlich „funny pages“ genannt, übertrug sich der Begriff schnell auf die Gattung. Als „comic strips“ zum festen Bestandteil auch von Tageszeitungen wurden, ab 1907, trat dieser neue Begriff seinen Siegeszug an. Vgl. Knigge, Andreas C.: *50 Klassiker Comics. Von Lyonel Feininger bis Art Spiegelman*. Hildesheim 2004. S. 8.

19 Vgl. McCloud, Scott: *Comics richtig lesen [die unsichtbare Kunst]*. 8. Aufl. Hamburg 2006. Kap. 1.

20 Vgl. Sanladerer, Rudolf: *Bild und Wort. Elemente des Comic und deren Gestaltungsmöglichkeiten im Kunstunterricht* [wie Anm. 16], S. 45.

befreit werden, die ihm wohl noch aus den Kindertagen des *Yellow Kid* (s.u.) anhaftet. Gleiches versucht die Bezeichnung der *Graphic Novel*, indem sie seine Nähe zum Roman intoniert, da prinzipiell eben auch Vielschichtiges narriert werden kann und Comics nicht in knapper Heftform erscheinen müssen. Der Begriff *Comic* erscheint der Forschung mitunter gerade aus semantischer Sicht unangemessen. Daraus resultiert der Vorschlag, eine neue Gattung der *Tragics* einzuführen, speziell für das mit dem Pulitzer Preis gekrönte Holocaust-Comic *Maus* von Art Spiegelman, oder die Anregung den Terminus durch einen formal motivierten zu ersetzen, zum Beispiel durch ein „etwas akademisch anmutendes Wortgebilde“<sup>21</sup>, die *narrative Bildfolge*, so Peter Tischer. Comics sind polysemiotische Medien, die sowohl beschreibenden als auch darstellenden Gattungen nahe stehen. Unbestritten ist inzwischen, dass Comics nicht nur eine eigene „Grammatik“ aufweisen, sondern – wie eine Sprache, die noch nicht ganz konventionalisiert und regelhaft festgeschrieben wurde – ihr Formeninventar ständig ausbauen und avantgardistisch ihre Möglichkeiten erkunden. Weil gegenwärtige Comics auf ein kanonisierteres Formeninventar zurückgreifen können, sind sie zumeist ungleich komplexer als ihre „mainstreamigen“ Vorläufer noch vor wenigen Jahrzehnten.

Als Vater des modernen Comics gilt der Forschung heute durch die Arbeiten Andreas C. Knigges, einem der Pioniere deutscher Comicforschung, und Scott McClouds (s.u.) der Schweizer Schriftsteller und Zeichner Rodolphe Töpffer.<sup>22</sup> Töpffer experimentierte Mitte des 17. Jahrhunderts mit „komischen Bilderromanen“, bei denen die Bilder im Gegensatz zur klassischen Bildergeschichte nicht nur markante Höhepunkte illustrieren, sondern die Handlung vollständig wiedergeben. Text und Zeichnung verschmelzen hier erstmals zu einem Ganzen. Töpfers Erzählprinzip wurde dann von Richard Felton Outcault mit seinem Tagesstreifen *The Yellow Kid* (ab 1894) weiterentwickelt, indem der Text stärker in das Bild integriert wurde. Outcault schrieb die Monologe seiner Figuren direkt auf das gelbe Nachthemd seines Protagonisten (und war damit so erfolgreich, dass seine Figur den Begriff *Yellow Pages* prägte). Als er ferner den Strip um die Elemente der Sprechblase und des weißen Stegs zwischen den Panels – also den Einzelbildern - erweiterte, hatte sich die bis heute für das Medium konstitutive Form gefunden.<sup>23</sup>

21 Tischer, Peter: Der gezeichnete Held [wie Anm. 4], S. 35.

22 Vgl. hier und im Folgenden die Darstellung bei Knigge. Knigge, Andreas C.: 50 Klassiker Comics. Von Lyonel Feininger bis Art Spiegelman [wie Anm. 18], S. 6–13 und S.18–21.

23 Rudolf Sanladerer weist darauf hin, dass es falsch ist, das Element der Sprechblase für eine Erfindung des Comics zu halten, da diese Art der Integration von gesprochenem Text schon in wesentlich früheren Radierungen und als „Wortfahne“ sogar bereits in mittelalterlichen Abbildungen auftaucht. Vgl. Sanladerer, Rudolf: Bild und Wort. Elemente des Comic und deren Gestaltungsmöglichkeiten im Kunstunterricht [wie Anm. 16], S. 149ff; Vgl. auch Platthaus; Platthaus, Andreas: Im Comic vereint. Eine Geschichte der Bildgeschichte. Frankfurt am Main [u.a.] 2000. S. 16.

Für die Comicforschung kann Will Eisners *Comics & Sequential Art*<sup>24</sup> (1985, deutsch 1995) als richtungsweisender Baustein einer einigen Forschungsbasis gelten. Eisner, der zuvor vor allem als Zeichner/Autor von *The Spirit* (ab 1940) Bekanntheit erlangt hat, entwickelt eine grundlegende Definition des Mediums und erläutert die konstitutiven Elemente *seiner eigenen* Comicgeschichten. Eisner geht es zwar auch darum, das Erzählprinzip des Mediums aufzuschlüsseln, vorrangig aber will er schon hier die Anleitung für ein erfolgreiches grafisches „Storytelling“ liefern. Die zweite maßgebende und aus eigener Anschauung des Comickünstlers verfasste Untersuchung in Folge Eisners stammt von Scott McCloud: *Understanding Comics. The Invisible Art.* (1993, deutsch 1994 als *Comics richtig lesen*). Außer Eisners späterem Buch, *Graphic Storytelling* (1995), und McClouds engagiertem *Reinventing Comics* (2000, deutsch 2002 als *Comics neu erfinden*), sind für die internationale Comicforschung keine Werke ähnlich kanonisiert. Die Breite der Forschungsliteratur, die darüber hinaus existiert, ist schwer überschaubar. Sie verteilt sich nicht nur auf die verschiedenen Disziplinen (Literaturwissenschaft, Kunstwissenschaft, Erziehungswissenschaft, Medienwissenschaft etc.) und Sprachen, sondern ist überwiegend auf Comicjahrbücher, (kurzlebige) Comic-Magazine, Comic-Zines<sup>25</sup> und andere Belletristik verteilt, die gegebenenfalls nur noch aus zweiter Hand zu Sammlerpreisen auf Comic-Börsen oder in Internetauktionen erhältlich ist. Gleiches gilt natürlich für die Comics selbst, die in den Bibliotheken ein Nischendasein fristen. Mehrere Versuche der Bibliographierung liegen zwar vor, können aber nicht als gelungen gelten, da größere Literaturlisten noch nicht zusammengeführt wurden.<sup>26</sup> Ferner ist in den vergangenen Jahren die Aufmerksamkeit gegenüber japanischen Comics (*Mangas*) gewachsen, aufgrund abweichender (Bild-) und Narrationstraditionen sollten sie aber nicht mit amerikanischen und europäischen Comics vermengt werden.

### Definition

Der Comic bedient sich zur Vermittlung der Handlung der Bildfolge und zählt damit, wie jede Bildergeschichte, zu den Genres des visuellen Erzählens. Das Bild wird allerdings durch textliche Interpretation und andere Kommentare ergänzt, sodass die Narrati-

---

24 Eisner, Will: Mit Bildern erzählen: *Comics & Sequential Art*. Wimmelbach 1995.

25 „Zines sind selbständig produzierte Magazine, die, meist in kleinen Auflagen kopiert, selbst geheftet und in Buchhandlungen, Plattengeschäften oder Distros vertrieben werden.“ Zobl, Elke/Reitsamer, Rosa: "Queer-feministische Comics. Produktive Interventionen im Kontext der Do-It-Yourself-Kultur". In: *Theorien des Comics*. S. 365–381; hier: S. 379; Eder, Barbara/Klar, Elisabeth/Reichert, Ramón/u. a.: *Theorien des Comics. Ein Reader*. Bielefeld 2010.

26 Eine internationale Online-Bibliographie zur Comicforschung findet sich zum Beispiel auf <http://www.comicforschung.uni-bonn.de>. Sehr umfangreich ist auch die Bibliographie im 2. Band von Rudolf Sanladerer, *Bild und Wort* [wie Anm.16].

on erst im Zusammenspiel von Text und Bildebene gemeinsam entsteht.<sup>27</sup> Die Aufwertung der Textebene zum wesentlichen Element ermöglicht die Darstellung komplexer Zusammenhänge. Entgegen vielen anderen Definitionsversuchen gelingt es der Definition von Oliver Näpel nicht nur, die Besonderheiten des Mediums zu erfassen, sondern auch eine trennscharfe Grenze zu anderen Formen der Bildergeschichte zu ziehen, die anders als die „moderne“ Form des Comics überwiegend mit der „weiten Folge“ operieren. Bei dieser „weiten Folge“, zu der zum Beispiel der *Teppich von Bayeux* (um 1077) zählt, der bei Scott McCloud schon als Vorform des Comics angesehen wird,<sup>28</sup> handelt es sich um Bildsequenzen, deren komprimierte und autonome Einzelbilder prägnante, zeitlich oft weit auseinanderliegende Momente einer – meist bekannten Geschichte – visualisieren.<sup>29</sup> Näpels Definition entspringt der Synthese vorangegangener Vorschläge Eisners, McClouds, Kraffts, Grünewalds u.v.a.<sup>30</sup>

„Comics sind räumlich angeordnete Bildsequenzen in hauptsächlich enger Folge, deren Kohärenz durch ein piktorales oder piktoral-verbales Verweissystem geschaffen wird.<sup>31</sup> Die Erzählung muss zudem aus sich selbst heraus verständlich sein, d.h. auch ohne die Kenntnis einer gegebenenfalls zu Grunde liegenden ‚Urgeschichte‘ im Sinne der Erzählabsicht dekodierbar sein.“<sup>32</sup>

Auf dieses „pikturale oder piktoral-verbale Verweissystem“ des Comics (durch den Begriff umgeht Näpel die Erklärung für das schwierige Zusammenspiel von Bildzeichen und Textebene) entfällt durch Setzung, Verweis und Wiederaufnahme verschiedener Zeichen die wichtige Funktion der Herstellung von bildlicher Kohärenz. Durch sie erkenne ein Betrachter, dass es immer dieselben Personen seien, die der Comic in zeitlicher und geografischer Progression abbildet.<sup>33</sup> Natürlich könnten Verweisketten auch sprachlich initiiert werden; die Narration müsse aber hauptsächlich durch die o.a. Bedingungen entstehen, damit sie für Oliver Näpel als genuine Comic-Erzählung

---

27 Vgl. Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse* [wie Anm. 15], S. 75. Hierin kann auch ein Unterscheidungsmerkmal zum Bilderbuch gesehen werden, bei dem die Schrift nur zur Vermittlung des Inhalts dient. Vgl. Chamier, Angelika von: *Montage in Comic und Film: Die Kunst des Erzählens in Bildern*. Saarbrücken 2011. S. 11.

28 Vgl. McCloud, Scott: *Comics richtig lesen [die unsichtbare Kunst]* [wie Anm. 19], S. 20f.

29 Vgl. Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse* [wie Anm. 15], S. 54. Jakob F. Dittmar bezieht sich hier auf Dietrich Grünewald (1996, S.57ff.).

30 Vgl. Näpel, Oliver: *Das Fremde als Argument* [wie Anm. 14], S. 47–65. Dort auch ausführlich zur engen und weiten Folge von Bildverknüpfungen.

31 Dieses „pikturale Verweissystem“ wird bei Dittmar (nach Ulrich Krafft) wie folgt aufgefasst: „Die Zeichen im Comic lassen sich unterteilen in Handlungszeichen, also Figuren in Aktion und Bewegung, und in Raumzeichen, also Hintergründe und Gegenstände. Die Handlungszeichen konstruieren durch ihre Verweise, und dadurch, dass sie Handlungen ersetzen, Aktionen in den Bildern und Sequenzen.“ Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse* [wie Anm. 15], S. 142.

32 Näpel, Oliver: *Das Fremde als Argument* [wie Anm. 14], S. 65.

33 Vgl. Ebd., S. 64.

Geltung haben.<sup>34</sup>

### Konstruktion der Narration

Weil ein Comic zu den narrativen Genres gehört, entwickelt sich seine Erzählung erst aus der Abfolge der Bilder, der Sequenz. Anders als die Karikatur, wird der Comic nicht nur mit einem einzigen Bild erzählt. Die einzelnen Bilder zeigen Zustände innerhalb des erzählten Zusammenhangs an und werden erst aus dem Kontext ihrer benachbarten Bilder und des Seitengefüges determiniert. Gleiches gilt für die Seite, deren Sinn, als einzelner, für sich unvollständiger Baustein einer Comicerzählung, sich nur durch ihre Stellung innerhalb des Albums ergibt. Auch wenn der Lese- oder Betrachtungsprozess bei jedem Einzelnen sehr individuell abläuft, scheint doch bei der Erstwahrnehmung zunächst die Seite als Ganzes im Fokus zu stehen. Erst danach werden die Sequenzen mit Vor- und Rücksprüngen gelesen, je nachdem ob durch die Folgebilder

„die vorhergehenden Panels einem Bedeutungswandel, einer Akzentuierung, Neuinterpretation oder Affirmation, einer Erinnerung im Sinne der entstehenden Sinnkonstruktion unterzogen werden müssen.“<sup>35</sup>

Die direkte Nachbarschaft der Bilder, wie sie im Comic gegeben ist, macht auch dort eine Szene oder Sequenz aus ihnen, wo es sich um inhaltlich unzusammenhängende Bilder und Texte handelt. „Wo ein Zusammenhang konstruiert wird, der gesehen und verstanden wird, dort besteht er dann auch – für den jeweiligen Leser.“<sup>36</sup> Die eigentliche „Magie“ des Comics spielt sich damit als Inferenz zwischen den Panels ab. Im Comic, bei dem eine elliptische Erzählweise unumgänglich sei, wird der Forschung zufolge die Lücke zwischen den Panels durch die kognitiven Schemata des Lesers geschlossen.<sup>37</sup>

Die Konstruktion der Narration kann man laut Jakob F. Dittmar zusammenfassen als ein Zusammenspiel der Ebenen, „die einander wie überlagernde Folien ergänzend die Geschichte darstellen.“<sup>38</sup>

„Die unterste Schicht sind die einzelnen Bildelemente, die zu Bildern kombiniert werden. Die Bilder werden in Sequenzen gebracht und [...] zum bildlichen Handlungsgerüst, das durch die Erzählstränge der verschiedenen Texte ergänzt wird. Die Darstellung von Ge-

34 Vgl. Ebd., S. 65.

35 Ebd., S. 49.

36 Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse* [wie Anm. 15], S. 119.

37 Vgl. auch die Abhandlung bei Angelika von Chamier über Induktion. Chamier, Angelika von: *Montage in Comic und Film* [wie Anm. 27], S. 22f. und 42.

38 Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse* [wie Anm. 15], S. 117.

räuschen kann [...] eine Verdinglichung von Schall sein, [...] aber auch auf der Ebene der Sprechakte umgesetzt sein, [...] ihr Zustand ist entsprechend eher als gegenständlich oder als akustisch zu verstehen.“<sup>39</sup>

Die Narration folgt der etablierten Leserichtung (von Schrift) des Kulturkreises, also von links oben nach rechts unten, wenn nicht bestimmte Bildzeichen eine andere Reihenfolge offerieren.<sup>40</sup> Comics können allerdings auch ganz ohne Text (aber nicht ohne Bilder) funktionieren; ein solcher ist, genauso wie Panelrahmen und Steg, kein konstitutiver Bestandteil. Die Briloner Künstlerin moki illustriert das mit Bild 2.1 (auf der folgenden Seite 12) aus ihrer phantastischen Comi-Erzählung *Wandering Ghost* sehr eindrucksvoll.<sup>41</sup>

Die Entwicklung der Handlung folgt den einzelnen Bewegungsbildern des spielenden (fuchsähnlichen) Wesens, die in engen Schritten den Blickpfad vorgeben. Auch ohne zusätzliche visuelle Zeichen oder eine ergänzende Textebene ist sie leicht zu erfassen. Wie lange sich ein Leser bei jedem Einzelbild aufhält bleibt seiner persönlichen Vorliebe überlassen. Auch die Dauer der gesamten Szene ist unbestimmt. Durch den Verzicht auf jegliche Rahmung erscheinen die Bewegungsübergänge fließend und die Doppelseite wie ein harmonisches Ganzes, da somit keine geraden Linien – sondern nur gewölbte Formen – vorkommen.

---

39 Ebd.

40 Japanische *Mangas* und koreanische *Manhwas* etwa, die aus fernöstlichen Kulturkreisen stammen, werden entsprechend von rechts nach links und von hinten nach vorne gelesen.

41 moki: *Wandering Ghost*. Berlin 2011. Ohne Pag.



Bild 2.1 (um 90° gedreht): Starre Panels, ein Steg oder Text sind für den Comic nicht notwendig.

## 2.2 Ausdrucks- und Stilmittel des Mediums

Da den als selbstverständlich angesehenen Bestandteilen und Bildelementen im Comic eine größere narrative Funktion zukomme als in rein textlicher Literatur und die Sequenz der Bilder über scheinbar nebensächliche Details geschaffen werden könne, sollte, so Jakob F. Dittmar, vor einer Analyse der Bildinhalte die Auseinandersetzung mit ihrem Rahmen stehen.<sup>42</sup> Im Anschluss an die Beschreibung des Rahmens und Rahmenrasters werden die Elemente der Bildebene besprochen, dazu gehören unter anderen das Panel, die Figuren und sonstigen Bildzeichen. Danach wende ich mich der Visualisierung von Sprache und Geräuschen zu, welche insbesondere über Blasen und Soundwörter umgesetzt wird. Die Darstellung der Gestaltungsmittel endet mit den Comicspezifika bei Zeit, Dauer und Bewegung.

### 2.2.1 Rahmen und Rahmenraster

#### Rahmen

„Ein Rahmen macht alles, was innerhalb des Rahmens abgebildet ist, zu einem Bild. Zugleich thematisiert er. Er wählt aus, umgrenzt und definiert.“<sup>43</sup> Insofern sind auch Sprech- oder Gedankenblasen nur eine Sonderform des Rahmens. Alles, was von demselben Rahmen umfasst wird, betrachtet der Leser als zusammengehörig, durch innere Logik verbunden, auch dann, wenn dieser Vorgang bei ihm unbewusst ablaufen mag. Ein Handlungsrahmen konstituiert also den Erzählraum. Das Gerahmte steht zugleich immer in Distanz und Abgrenzung zu den restlichen Bildern einer Seite. Es können sowohl ein einzelnes Bild, als auch mehrere Bilder, das heißt eine ganze Sequenz, gerahmt sein und durch ihre Rahmung eine Einheit bilden. In der Regel sind sowohl Einzelbild-darstellungen als auch Sequenzen gerahmt, wodurch die Rahmungen in einander geschachtelt sind. Allerdings müssen Rahmen nicht immer sichtbar sein, eine Begrenzung kann auch durch den Wechsel von rahmenlosen und gerahmten Bildern entstehen. Auch in solchen Fällen, wo ein Bild keinen sichtbaren Rahmen aufweist, wird es immer durch die Umgebung seiner Nachbarschaft begrenzt. Üblicherweise sind die Einzelbilder eines Comics, die sogenannten Panels, aber tatsächlich von einem deutlichen Rahmen umschlossen; mehrfach gerahmt können sie darum sein, weil Seitenränder als äußerer Rahmen fungieren und so den Inhalt ihrer Seite begrenzen. Die

---

<sup>42</sup> Vgl. Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse* [wie Anm. 15], S. 57.

<sup>43</sup> Ebd.

Gestaltung eines Rahmens verändert auch die Wirkung seines Inhalts, da ihm eine expressive Qualität innewohnt. Damit trägt der Rahmen ganz wesentlich zur Charakterisierung der Bildinhalte bei. Die besagte expressive Qualität erschließt sich größtenteils intuitiv und im Zusammenspiel des Kontexts der Erzählung.<sup>44</sup> Bild 2.2 (s.u.) – entnommen der Untersuchung von Rudolf Sanladerer - versammelt einige einfallsreiche Blasenformen, die aufgrund des symbolischen Gehalts ihre wörtliche Aussage ironisieren.<sup>45</sup> Vermittels unterschiedlicher Rahmen oder Panelgrößen besteht aber auch die Möglichkeit, „verschiedene Orte der Handlung, unterschiedliche Bedeutungs-, Realitäts- oder Zeitebenen optisch voneinander abzugrenzen [...]“<sup>46</sup> Unter den Rahmenformen ist vor allem die gewellte Rahmenlinie ein konventionalisiertes Comiczeichen, sie kommt bei der Darstellung von (Wunsch-)Träumen (als sogenannten „Traumblase“<sup>47</sup>) oder Erinnerungen zur Anwendung.<sup>48</sup>



Bild 2.2: Sprechblasenformen mit einem deutlichem Symbolgehalt

44 Hier ist zum Beispiel an Rahmen in Herzform zu denken, deren Symbolik sich sofort erschließt.

45 Sanladerer, Rudolf: Bild und Wort. Elemente des Comic und deren Gestaltungsmöglichkeiten im Kunstunterricht [wie Anm. 16], S. 214.

46 Näpel, Oliver: Das Fremde als Argument [wie Anm. 14], S. 74.

47 Vgl. auch Sanladerer, Rudolf: Bild und Wort. Elemente des Comic und deren Gestaltungsmöglichkeiten im Kunstunterricht [wie Anm. 16], S. 174–178.

48 In Filmen oder TV-Serien werden erinnernde Rückblenden oder Traumsequenzen oft durch einen weichen Bildfilter von der Gegenwart oder Wirklichkeit abgesetzt. Sie wirken dadurch „nebulös“; beidem Bildvokabular ist damit eine „Wolken“-Metaphorik zu eigen.

Ohne Kapitel 2.2.4 zur Zeit- und Bewegungsdarstellung zu sehr vorwegzugreifen, ein Wort zu erzählter Zeit und Erzählzeit: Da das Auge bei entsprechend breiteren Panels auch eine längere Zeit benötigt, um diese abzutasten und die höhere Menge an Informationen umzusetzen, manipuliert die Rahmengröße das Zeitgefühl des Lesers. „Durch die Wahl weiter Rahmen wird das Lese- und Erzähltempo verzögert, durch die Verwendung vieler schmaler Abbildungen in direkter Folge wird das Tempo entsprechend erhöht.“<sup>49</sup> Oft stünden lang gestreckte Panels für ein Ausdehnen der Zeit und kurze kleine Panels nur für Momentaufnahmen.<sup>50</sup> Auch der Steg zwischen den Panels trägt zur Narration bei, indem auch er gruppiert und durch seine Breite auf Erzählfluss und Erzähltempo einwirkt.

### Rahmenraster

Jede Abweichung vom einheitlichen Rahmenraster (dem *Uniform Grid*, mit seinen genormten 3x3 oder 4x4 Panels pro Seite) und jede Veränderung der Rahmengröße, wirkt an entsprechender Stelle wie eine dramaturgische Hervorhebung oder kann der Simulation von Dynamik dienen, weil ein Abweichen von der Norm bekanntermaßen den Blick auf sich zieht. Oft werden zur Dramatisierung des Dargestellten die Grenzen einzelner Rahmen aufgebrochen. Wenn Bildelemente (zum Beispiel Figuren) die Abstände zwischen den einzelnen Panels, den „Panelzwischenraum“ oder „Steg“ (*gutter*), überbrücken, vermittelt dies häufig die Illusion einer größeren Raumentiefe, dient dazu, beide Panels zur Sequenz zu verbinden oder schlicht, den „Blickpfad“ und damit die Leserichtung vorzugeben. Zu den wesentlichen dramaturgischen Mitteln des Mediums gehört nach Friederike Wienhöfer, dass, nachdem die Rahmen die Bildinhalte setzen, Bildelemente in die Rahmen hinein-, aber auch aus ihnen hinaus gelangen können, weshalb sie Comics grundsätzlich als „Randlinienmedium“ bezeichnet.<sup>51</sup>

## **2.2.2 Bild**

### Panel

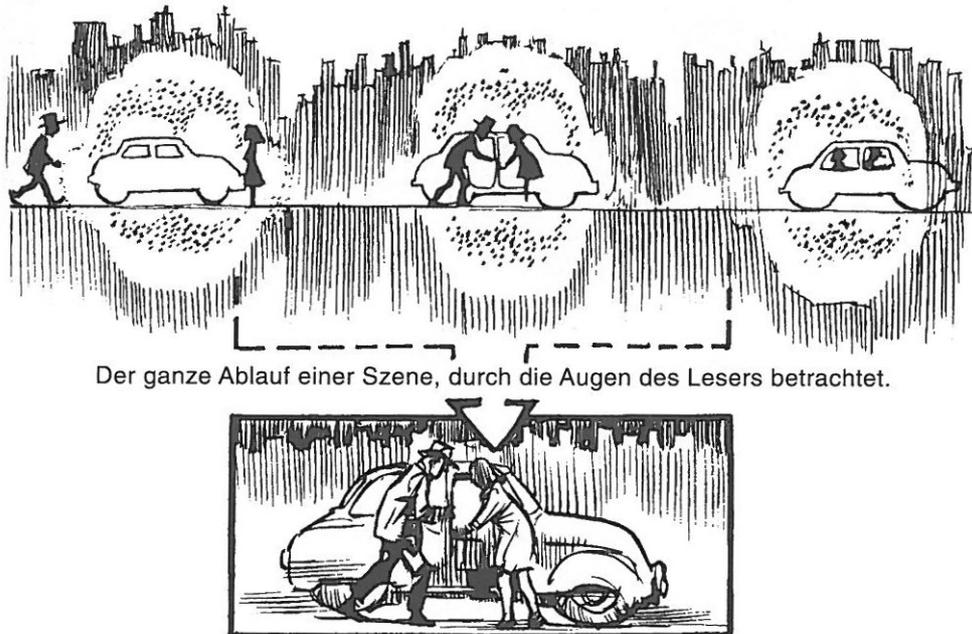
Die Einzelbilddarstellung im Comic, die kleinste narrative Einheit, bezeichnet man als Panel. Der Begriff ist nicht mit dem Rahmen gleichzusetzen. Das Panel stellt als *transitorisches Moment*, das heißt als in der Bewegung „eingefrorene“ Momentaufnahme zwischen Ruhestellung und ausgeführter Handlung, ein visuelles „pars pro toto“ dar. Es

49 Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse* [wie Anm. 15], S. 60.

50 Chamier, Angelika von: *Montage in Comic und Film* [wie Anm. 27], S. 7.

51 Vgl. Friederike Wienhöfer, nach Dittmar. In: Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse* [wie Anm. 15], S. 65f.

thematisiert einen Raum und beinhaltet eine gewisse Dauer an erzählter Zeit.<sup>52</sup> Ähnlich dem „fruchtbaren Augenblick“<sup>53</sup> in der Malerei, bei dem der Betrachter aufgefordert wird, den Situationshergang nachzuvisualisieren, und sich die unmittelbare Fortsetzung bereits andeutet, steht dieser Teil stellvertretend für eine ganze Handlungssequenz in enger temporaler und kausaler Verknüpfung.



Das Panel, das schließlich vom Künstler zur Darstellung des ganzen Handlungsverlaufs ausgewählt wurde.

Bild 2.3: Im Panel „eingefrorene“ Szene eines ganzen Handlungsverlaufs

In Bild 2.3 aus Will Eisners *Mit Bildern erzählen*<sup>54</sup> zeigt das Einzelbild zwar nur den Moment des Wagen-Besteigens, der Leser visualisiert jedoch automatisch auch die engschrittigen, nicht gezeigten Handlungsteile mit und folgt so der Illusion des flüssigen Handlungsablaufs. Ihm ist bewusst, dass es sich nicht um eine statische Handlung handelt, sondern um die Verbindung zwischen zwei Zuständen.<sup>55</sup> Das Folgebild wird höchstwahrscheinlich das im Auto sitzende Paar zur Fokalisation wählen. Selbst wenn Comics häufig „unmögliche“ oder phantastische Situationen zeigen, müssen sich die jedoch im kulturellen Kontext des Verfassers und des Lesers bewegen beziehungsweise mit den im Kulturkreis des impliziten Lesers bekannten

52 Vgl. 2.2.4 Zeit- und Bewegungsdarstellung.

53 Vgl. Näpel, Oliver: *Das Fremde als Argument* [wie Anm. 14], S. 60f.

54 Eisner, Will: *Mit Bildern erzählen* [wie Anm. 24], S. 41.

55 Vgl. Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse* [wie Anm. 15], S. 87.

Codes, Chiffren und Symbolen operieren, wollen sie verstanden werden. Zusätzlich stehen Bilder, also Motive, Themen und Inhalte in entsprechenden Bildtraditionen, die im Betrachter abgerufen werden.<sup>56</sup> Comics „spielen“ mit den evozierten Erwartungshaltungen dieser tradierten Abbildungsweisen, indem sie sie bestätigen, variieren oder, um Irritation hervorzurufen, mit ihnen brechen.

### Perspektive und Erzählhaltung

Jedes Bild stellt immer eine vermittelte Ansicht auf das Geschehen dar, es berichtet aus einer bestimmten Perspektive, zeigt einen bestimmten Ausschnitt, arbeitet gegebenenfalls mit einer Fokalisatorfigur und beinhaltet einen gewissen Grad an Nähe, Distanz und Wertung des Gezeigten. „Die Perspektive versetzt den Leser in die Rolle eines unbeteiligten oder beteiligten Beobachters.“<sup>57</sup> Dabei ist eine große Distanz der „Erzählerfokalisierung“ in der literaturtheoretischen Erzähltheorie vergleichbar. Kürzere Distanz zum Geschehen oder die Darstellung aus dem Sichtwinkel einer Figur verweisen auf die Wahrnehmung dieser Figur.<sup>58</sup> Wie im Film sehen Figuren auch den Betrachter direkt an und „vereinnahmen“ ihn so. Laut Marianne Krichel sind theoretisch alle Erzählinstanzen (nach Stanzel)<sup>59</sup> denkbar.

„Da die Handlung im Comic mit Sprechblasen als Dialog und Denkblasen als Bewusstseinsdarstellung aber *gezeigt* wird, ist [...] die personale/ neutrale Erzählsituation am häufigsten. [...] Ich-Erzählsituationen sind [...] nur über das Bild [nicht] darstellbar: Comics benötigen eingeschobene Erzählertexte, der Film setzt den akustischen Hinweis auf eine Erzählerfigur voraus.“<sup>60</sup>

### Jede Auswahl von Ausschnitt und Perspektive

„bedeutet eine Wertung aller möglichen Inhalte. Da jedes Bild eine bestimmte Sicht auf die Inhalte bietet, werden entsprechend immer Emotionen mittransportiert.“<sup>61</sup>

Bilder teilen sich in Vordergrund, mittleren Bereich und Hintergrund. Durch das „liebvolle Detail im Hintergrund“<sup>62</sup> kann eine zusätzliche Kommentarebene eröffnet

---

56 Vgl. Ebd., S. 72.

57 Ebd., S. 84.

58 Vgl. Krichel, Marianne: "Erzähltheorie und Comics. Am Beispiel von Zeitungscomics des Herald Tribune". In: Struktur und Geschichte der Comics. 2010. S. 33–46; hier: S. 38f.

59 Vgl. „Franz K. Stanzels Typologie von ‚Erzählsituationen‘“ bei Martinez, Matias/Scheffel, Michael: Einführung in die Erzähltheorie. 8. Aufl. München 2009. S. 89–95.

60 Krichel, Marianne: "Erzähltheorie und Comics. Am Beispiel von Zeitungscomics des Herald Tribune" [wie Anm. 58], S. 38 [Meine Ergänzung].

61 Dittmar, Jakob F.: Comic-Analyse [wie Anm. 15], S. 69.

62 Ihme, Burkhard: "Montage im Comic. Spezifische Nutzung eines Erzählmittels". In: Struktur und Geschichte der Comics. 2010. S. 67–83; hier: S. 68. Ihme nennt als Beispiel den philosophierenden Welensittich bei Asterix & Obelix.

werden. Auch wenn im Bildhintergrund viel Handlung abgebildet wird, läuft die Narration im Vordergrund (ruhig und) kontinuierlich weiter, da sich die verschiedenen Ebenen in ihrer Dynamik nicht gegenseitig stören.<sup>63</sup> Je detailreicher ein Bild ist, um so länger dauert es, alle Bildinformationen aufzunehmen, die *Erzähldauer* verändert sich.<sup>64</sup> Zugleich entstehe nicht nur der Eindruck, viel Information erhalten zu haben, so Jakob F. Dittmar, der Leser fühle sich auch intensiver in die Handlung eingebunden.<sup>65</sup>

### Bildaussage

Die Wirkung eines Bildes wird durch sein Format beeinflusst, da mit diesem Assoziationen an andere bildgebende Medien gleicher oder ähnlicher Proportionen geweckt werden.<sup>66</sup> Im Gegensatz zum Medium des Films hat der Comic jedoch die Möglichkeit, das Format mit jedem neuen Bild zu wechseln. Um die Bildaussage zu unterstützen, wird die Form des Panels angepasst: schmale Panels wirken beengend, weite Panels mit einer distanzierten Ansicht lassen der Figur viel Handlungsraum, oder sie kann „verloren“ wirken. Das einzelne Bild hat grundsätzlich einen Effekt auf die Bilder in seiner Nachbarschaft beziehungsweise auf die optische Wirkung der kompletten Seite, da beide, wie bereits erwähnt, den gemeinsamen Rahmen der Seitenbegrenzung teilen. Comicbilder sind üblicherweise so konstruiert, dass die wichtigen Bildelemente im entsprechenden Fokusbereich (bzw. Bildmittelpunkt) platziert werden, da dieser am ehesten betrachtet wird.<sup>67</sup> Selbstverständlich haben auch Linienstärken, Stil und Farben eine Wirkung auf den Erzählton und die Stimmung der Narration:

„Hell dargestellte Formen wirken anders als die selben Formen, wenn sie dunkel ausgefüllt sind: Helle Formen wirken im Vergleich leicht, heiter, kühl, aber auch starr, monoton, sauber, etc., während dunklere Formen eher düster, schwer, ernst, schmutzig aber auch warm, lebendig, wechselhaft wirken können. Ungleichmäßige Helligkeitswerte können dynamisch und diffus wirken.“<sup>68</sup>

Für Scott McCloud bewegt sich das gesamte bildliche Vokabular des Comics in einem Dreieck mit den drei Scheitelpunkten „Realität“, „Sprache“ und „Bildebene“.<sup>69</sup> Zeich-

63 Vgl. Kapitel 2.2.4.

64 Vgl. Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse* [wie Anm. 15], S. 70.

65 Vgl. Ebd.

66 Zum Beispiel wird in unserem Kulturkreis das Breit- oder Panoramaformat mit Westernfilme assoziiert. Vgl. Ebd., S. 77.

67 Vgl. Ebd.

68 Ebd., S. 80.

69 Vgl. McCloud, Scott: *Comics richtig lesen [die unsichtbare Kunst]* [wie Anm. 19], Kap. 2. Die Problematik eines solchen Diagramms, die insbesondere die Bemessung der nichtsymbolischen Abstraktion aufwirft, soll an dieser Stelle nicht diskutiert werden.



### Figuren und bildhafte Zeichen<sup>71</sup>

Scott McCloud macht dabei auf ein interessantes Phänomen aufmerksam: Je „cartoonhafter“, also reduzierter und allgemeingültiger, eine Figur gezeichnet ist, desto eher wird sie zur Folie für Projektionen oder für die Identifikation des Lesers. „Eine solche Zeichnung ist daher ideal für die Einbeziehung des Lesers in das Erzählte.“<sup>72</sup> Steigt der dargestellte Grad an Realismus, wird auch die Figur oder das *Setting* als individueller und/oder spezifischer wahrgenommen.<sup>73</sup> Da Panels nur einen sehr begrenzten Platz bieten, wird bei der Darstellung von Figuren stark auf Vereinfachung gesetzt. Damit sie von Panel zu Panel wiedererkannt werden und von anderen Aktanten unterscheidbar bleiben, sind Figuren oft mit eindeutigen Merkmalen (oder eindeutiger Farbcodierung) ausgestattet, und auch ihre Bekleidung wechselt selten. Darum arbeiten traditionelle Fortsetzungscomics oft mit einem Inventar an „stehenden Figuren“. Emotionen sind auf die wesentlichen stereotypischen Merkmale reduziert und werden wie Anatomie und Gestik übertrieben dargestellt. Auch der jeweilige bildliche Kontext kann als Hintergrund für die Auswahl bestimmter Zeichen von Emotionen dienen.<sup>74</sup> Eine wichtige Rolle fällt auch ikonografischen Zeichen zu: Diese Bildelemente, die oft personen-/objektgebunden sind, helfen unter anderen durch leicht verständliche Symbolkraft, ihr Bezugszeichen anzureichern. Beispielsweise zeigen Schweißtropfen um eine Figur, dass diese sich schämt; Sternchen, die bei Körperteilen stehen, deuten auf eine schmerzende Stelle hin.<sup>75</sup> Häufig in Blasen (siehe 2.2.3) stehend, und mit weiteren Zeichenelementen kombiniert, visualisiert die Auswahl oft sprichwörtliche Redewendungen, die sofort verstanden werden.<sup>76</sup> (Aber Bildzeichen können auch andere Funktionen übernehmen. Bekanntestes Beispiel ist der Pfeil, der auf das nächste Bild deutet und so die Lesereihenfolge anzeigt. Vgl. Bild 4.15 auf S. 91.) Grundsätzlich sei festzuhalten, so Jakob F. Dittmar, dass grafische Formen im Comic als symbolisch für bestimmte Gemütslagen verwendet würden und sich die konkrete Bedeutung an dieser Stelle erst durch die Sequenz ergebe.<sup>77</sup>

71 Vgl. auch Anmerkung 31.

72 Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse* [wie Anm. 15], S. 142.

73 Vgl. McCloud, Scott: *Comics richtig lesen [die unsichtbare Kunst]* [wie Anm. 19], S. 37–41.

74 Vgl. Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse* [wie Anm. 15], S. 94.

75 Vgl. Kaelin, Oskar: "Antike im Comic - Comics in der Antike?" In: *Antico-mix*. S. 14–21; hier: unpag. Lochman, Tomas: „Antico-mix“. *Antike in Comics*; Katalog zur Ausstellung Skulpturhalle Basel, 31. März - 26. September 1999. Basel 1999.

76 Vgl. Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse* [wie Anm. 15], S. 149.

77 Vgl. Ebd., S. 143. Ein Grund hierfür liegt offensichtlich auch in der starken Reduktion der Darstellung.

### 2.2.3 Text

Im Comic tritt Text am häufigsten in Sprech- und Denkblasen auf, als Wiedergabe von direkter Rede oder von Gedanken, und außerdem als ergänzender Kommentar zur Handlung oder zum Ersatz von Bildern.<sup>78</sup> Außer dieser Hauptaufgabe, das Bild mit Informationen anzureichern, kann Text auch die Rolle eines Zeichens oder Bildelements übernehmen. Diese zweite Funktion wird ab Seite 23 genauer beschrieben. Aufgrund der räumlichen Nähe des Mediums werden Bild und Text vom Leser nicht unabhängig voneinander aufgefasst. Sie ergänzen sich und tragen, wie einleitend gesagt, die Narration gemeinsam.<sup>79</sup> Bevor der Text in seiner Wortbedeutung gelesen wird, wird jede Einfügung von Text erst einmal als grafisches Element wahrgenommen und beeinflusst als solches die Bildaussage. Texte lassen sich daher sowohl auf der Textebene als auch auf der Ebene der Bildsprache (aufgrund ihrer Gestaltung) untersuchen. Laut Jakob F. Dittmar können Worte, die nicht in Blasen gesetzt sind, Kommentare oder Geräusche sein.<sup>80</sup> Solche Kommentare und Erläuterungen, in größeren Textfeldern angelegt, die nicht einer Figur der diegetischen Ebene zuzuordnen sind, müssen von einem unpersönlichen Erzähler stammen.<sup>81</sup> Einleitende Zeit- und Ortsangaben sind immer dann unabdingbar, wenn ein Erzählsprung erfolgt, der durch das Bild allein nicht konkretisiert werden kann. Weil ergänzende Textformen ein eher unproblematisches Element darstellen, konzentriere ich mich im Folgenden auf Blasen und Geräusche.

#### Sprech- und Gedankenblasen

Textblasen sind personen- oder objektgebundene Texte. Für die Öffnung der Blase („balloon“; Sprechblase - „speech balloon“) zur (Sprecher-)Quelle hat sich die Bezeichnung „Docht“, „Schweif“ oder „Ventil“ durchgesetzt, es finden sich aber auch (vor allem in der Romanistik, die gerne mit den französischen Begriffen operiert) noch abweichende Termini. Blasen bringen – wie allgemein jede Einfügung von Text - die Lesereihenfolge innerhalb eines Panels in chronologische Abfolge und strukturieren somit die Narration. Durch die Möglichkeit, den Blasendocht an einer Seite des Panelrandes herauszuführen, kann der Handlungsraum ins Nachbarpanel erweitert werden. Besonders häufig kommt die mehr oder weniger runde Form, das Oval oder die

---

78 Vgl. Ebd., S. 98.

79 Die Funktion ist natürlich vielfältiger: z.B. kann Text nur zur Illustration der bildlich vermittelten Ebene dienen, aber auch Mehrdeutigkeit eröffnen, Handlungsverläufe zusammenführen und vieles mehr. Die unterschiedlichen Formen der Text-Bild-Verknüpfung sind überzeugend bei Scott McCloud dargestellt. Vgl. McCloud, Scott: *Comics richtig lesen [die unsichtbare Kunst]* [wie Anm. 19], S. 160–169.

80 Vgl. Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse* [wie Anm. 15], S. 109f.

81 Vgl. Ebd., S. 109.

Ellipse als personenbezogene Textfläche zum Einsatz.<sup>82</sup>

„Je nach Lautstärke ist die Textblase gestrichelt, wohlgerundet oder neutral eckig gezeichnet oder sie hat betont dicke Ränder und platzt auf.“<sup>83</sup>

Blasenvarianten können zwar auch lediglich ein stilistisches Unterscheidungsmerkmal darstellen, beispielsweise wenn sie der Abwechslung dienen oder die „persönliche Handschrift“ des Zeichners ausdrücken, trotzdem charakterisieren sie meistens ihre Quelle. Außer dem Blasenrahmen selbst (vgl. Kapitel 2.2.1 zur Rahmenform) wird dafür die Größe und Typografie der Schrift (allgemein „Duktus“ genannt) variiert. Das Ausdruckspotenzial von handgeschriebenen Lettern ist um ein Vielfaches größer als das von genormten Maschinentypen (die aber aufgrund des Kostenfaktors bei Massenproduktionen natürlich häufiger zum Einsatz kommen).

„Durch Veränderung der Visualisierung der Wörter, also zum Beispiel Fettdruck, geschwungene, zittrige oder unterbrochene Buchstaben, wird eine Veränderung des Sprechaktes simuliert [...]“<sup>84</sup>

Durch die suggerierte Individualität einer Handschrift können neben Gemütsverfassungen oder Charakter einerseits und Sprachmodulation andererseits auch „besondere Sprechweisen“ (wie Dialekt und Soziolekt etc.) ausgedrückt werden.<sup>85</sup> Die Sprechblase habe also nicht nur die schwierige Aufgabe, Inhalt zu transportieren, sondern auch Klangfarbe, Dialekt, Stimmung oder die Sprachmelodie – so Angelika von Chamier.<sup>86</sup> Die geschickte Visualisierung eines Textes macht Hörbares sichtbar. Gegebenenfalls kann ein markiertes Schriftbild aber auch nicht eine bestimmte Lautqualität anzeigen, sondern **eine wichtige Information hervorheben**, so wie in diesem Satz.<sup>87</sup> Wie schon beschrieben, kann der Effekt durch die Symbolkraft der Blasenform verstärkt werden, etwa wenn Eiszapfen von einer Blase herunterhängen und sich darin auch die „Kaltschnäuzigkeit“ des Sprechers manifestiert. Blasen werden so zum typographemischen Zeichen.<sup>88</sup> Aber auch die Gestik und Körperhaltung der sprechenden Figur trägt maßgeblich zur Interpretation des Sprechaktes bei.<sup>89</sup> Neben der

82 Vgl. Sanladerer, Rudolf: Bild und Wort. Elemente des Comic und deren Gestaltungsmöglichkeiten im Kunstunterricht [wie Anm. 16], S. 156.

83 Dittmar, Jakob F.: Comic-Analyse [wie Anm. 15], S. 111. Gestrichelte Blasen verweisen auf Flüstern. Schreibblasen haben eine unregelmäßigere, gezacktere Umrahmung, die als Synonym für „größere Schallwellen“ steht. Vgl. Sanladerer, Rudolf: Bild und Wort. Elemente des Comic und deren Gestaltungsmöglichkeiten im Kunstunterricht [wie Anm. 16], S. 168ff.

84 Näpel, Oliver: Das Fremde als Argument [wie Anm. 14], S. 78.

85 Vgl. Ebd.

86 Vgl. Chamier, Angelika von: Montage in Comic und Film [wie Anm. 27], S. 11.

87 Vgl. Sanladerer, Rudolf: Bild und Wort. Elemente des Comic und deren Gestaltungsmöglichkeiten im Kunstunterricht [wie Anm. 16], S. 145.

88 Vgl. Dittmar, Jakob F.: Comic-Analyse [wie Anm. 15], S. 104.

89 Vgl. Chamier, Angelika von: Montage in Comic und Film [wie Anm. 27], S. 12.

Gedankenblase (auch als Denkblase bezeichnet), die als Wölkchenform gezeichnet wird, und deren innerer Monolog sich nur dem Leser, nicht aber den anderen Figuren eröffnet, sind im „Comicvokabular“ nur wenig Blasen kanonisiert. Eine Ausnahme stellt die Blase aus einem Lautsprecher (üblicherweise aus dem Radio, Fernseher oder Telefon) dar; sie wird durch gezackten Rand und gezackten Schweif angezeigt. Man assoziiert mit ihr dann einen künstlichen, gegebenenfalls eher blechernen oder quäkenderen Klang.

### Text als Geräusch und Bildelement

Außer durch Blasen werden Töne durch Onomatopöie realisiert. Die Wörter, die dabei in das Bild integriert sind, visualisieren Toneffekte.<sup>90</sup> Auch hier bedingt das Schriftbild subjektiv die Klangqualität des Lauten: „Je größer die Buchstaben und je mehr sie das Bild dominieren, desto lauter ist das dargestellte Geräusch.“<sup>91</sup> Geräusche, die auf diese Art im Bild selbst notiert werden, seien ein eindeutiger Bestandteil des Bildes und nicht Teil der separaten Sprachebene, so Jakob F. Dittmar.<sup>92</sup>



Bild 2.5: Beispiele für onomatopoeische Wortgebilde. Aus: *Kid Paddle, Game over*, S. 28, Panels 1-2

Die vorherigen beiden und folgenden drei Panels aus *Kid Paddle*<sup>93</sup> vom Brüsseler Zeichner Midam (in der Übersetzung von Marcel Le Comte) sind zum einen als Beispiel für die grafische Umsetzung unterschiedlicher Qualitäten von Onomatopöie gedacht, zum anderen hintertreiben sie die Lesererwartung, indem sie mit diesen konventionalisierten Elementen des Comicinventars ein Spiel treiben. Solche medienreflexiven Strategien kommen in vielen postmodernen Comics zum Einsatz, nur selten dienen sie so offen wie hier einem „Gag“. In den Kapiteln 3.5.4 und 4.4 werden medienreflexive Effekte genauer untersucht. Außer den Dialogen ist in der Spielhalle nur das „Plik“ -

90 Vgl. Näpel, Oliver: *Das Fremde als Argument* [wie Anm. 14], S. 79.

91 Ebd.

92 Vgl. Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse* [wie Anm. 15], S. 114.

93 Midam: *Kid Paddle, Game over*. Erster Bd. Hamburg 1999.

„Plok“<sup>94</sup> der Turnschuhsohlen auch tatsächlich zu hören.

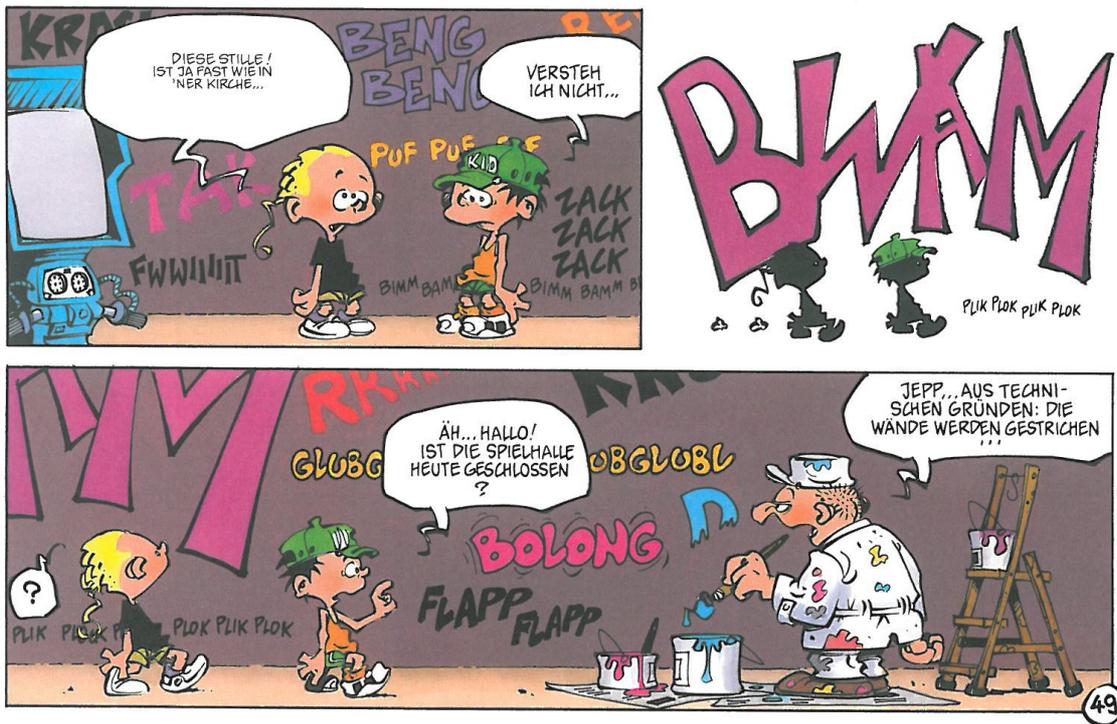


Bild 2.6: Medienreflexives Spiel mit den Konventionen der Geräuschwort-Darstellung.  
Aus: Kid Paddle, *Game over*, S.28, Panels 5-7

Für gewöhnlich ist Text (beziehungsweise der Textträger) substanzlos, da er auf einer anderen Ebene als das Bild liegt, obwohl auch mit dieser Konvention gespielt werden kann, wenn Figuren sich der Materialität von Wörtern oder anderen grafischen Zeichen bewusst sind oder diese auf ihre Umgebung einwirken. Ein Beispiel für dieses Spiel mit der eigentlich getrennten Ebene von Bild und Text stellt Bild 2.7 auf Seite 25 dar. Es sind zwei Panels aus *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens*<sup>95</sup>, dem Autorencomic der Wiener Künstlerin Ulli Lust. In ihm erinnert sie sich ihrer Reise als Teenagerin durch Italien, in der sich viele traumatische Erlebnisse zugetragen haben.

Im folgenden Beispiel, das in einer italienischen Wachstube spielt, wird das erschöpfte „Dahindösen“ der Protagonistin durch Seifenblasen visualisiert. Seifenblasen sind von Gedankenblasen abgeleitet, aber ohne konzentriert gefasste Gedanken leer und unkonkret, brüchig. Sie werden durch die schwerfälligen, „realistisch-konkreten“, für die Welt der trüben Wirklichkeit stehenden, Schreibmaschinenanschlüsse auch auf bildlicher Ebene zum Platzen gebracht. Dadurch wird die Trennung von Bild- und

<sup>94</sup> So klingt wohl für Belgier das „Trip-Trap“ der Schuhe; Soundwörter können selten übersetzt werden.  
<sup>95</sup> Lust, Ulli: *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens*. Berlin 2009. S. 150, Panels 4 und 5.

vorgelagerter Textebene auf paradoxe Weise aufgegeben (denn auch leer gehören Gedankenblasen *eigentlich* zur Textebene, da sie dem Leser die Introspektive der Figur mitteilen, hier sind sie aber als bildhafte Zeichen auf die Bildebene übergegangen und stoßen dort an die *eigentlich* substanzlosen Soundwörter).



Bild 2.7: Ulli Lust, Soundwörter und Gedankenblasen kollidieren auf der Bildebene

Der Inserttext im oberen Teil des Panels ist nicht als Sprech- oder Gedankenblase zu lesen, sondern stellt einen gerahmten Erzähler-Kommentar als Ergänzung zum Bild dar, welcher das Geschehen aus der Retrospektive beleuchtet.

Neben den bereits genannten Textmanifestationen können noch weitere Schriftzeichen benannt werden. Hierbei ist beispielsweise an das Titelemblem, den Schriftzug des Comic-Titels zu denken, der als eines der ersten Zeichen in der Narration die Erwartungen steuert.<sup>96</sup>

<sup>96</sup> Vgl. Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse* [wie Anm. 15], S. 97.

## 2.2.4 Zeit- und Bewegungsdarstellung

„Die Zeit mag im Raum zuverlässig relativ sein, aber im Comic ist sie in chaotischem Fluss. Sie kann langsam weiterfließen, ganz stehen bleiben, oder in den Lücken zwischen den Tafeln Jahrhunderte überspringen. [...] Die Zeit im Comic ist eine Art magischer Realismus, der im Reich der grafischen Fiktion praktisch einzigartig ist.“<sup>97</sup>

Dieses Zitat (in der Übersetzung von Elsbeth Ranke und Gabriele Burkhardt) - aus einem höchst *pasticheartigen* Comic von Brian Fies – umschreibt das Phänomen von Zeit im Comic sehr treffend. Denn sowohl aus der Sicht der Gestaltung bzw. Darstellung, als auch aus der des Interpreten ist die *Zeit* im Comic ein äußerst diffiziles und komplexes Phänomen (- so auch in der postmodernen Wirklichkeit, wie Kapitel 3.5.5 darlegen wird). Ein Zeichner hat außerdem nur sehr begrenzten Einfluss darauf, den Leser die Lesegeschwindigkeit vorzugeben, ihn zu verleiten, ein bestimmtes Bild länger zu betrachten oder einem gewünschten Blickpfad zu folgen.

### Zeit und Dauer

Da Comics – wie oben erwähnt - nur mit visuellen Mitteln erzählen, muss auch die Dimension der Zeit über grafische Zeichen ausgedrückt werden, falls nicht ein additiver Textkommentar diese Funktion übernimmt. Zur Vermittlung dieses Faktors haben sich zahlreiche comicspezifische Techniken herausgebildet. Panels stellen, wie gesagt, „eingefrorene Momente“ dar; und zwischen der Sequenz zweier Panels vergeht, falls nicht synchrone Komponenten - oder verschiedene Ansichten – des selben Phänomens vorliegen, auch eine ungewisse Zeitspanne. In den seltensten Fällen ist sofort eindeutig, ob ein Panel einen kurzen Zeitpunkt oder einen längeren Zeitraum abbildet. Um die Dauer des Panels und die Zeitspanne zwischen den Zuständen zweier Panels zu vermitteln, empfiehlt der Zeichner Will Eisner den Einsatz von Zeitindikatoren: Der tropfende Wasserhahn, das abbrennende Zündholz, der Bartschatten, der von Bild zu Bild wächst uvm. helfen dem Rezipienten die zeitliche Dimension einzuschätzen.<sup>98</sup> Neben der Sequenzialität ist die Simultanität ein wesentliches Merkmal von Comics: Jedes Element steht permanent in einem räumlichen Verhältnis zu allen anderen Elementen der Seite, der Leser kann zwischen den Abbildungen nach Belieben springen und Verknüpfungen herstellen.<sup>99</sup> Diese prinzipielle „Gleichzeitigkeit der Bilder“ muss sich auch auf die Zeitwahrnehmung der Narration auswirken.

<sup>97</sup> Fies, Brian: *Und wir träumten von der Zukunft- Eine Geschichte von Hoffnung und Wandel*. München 2010. S. VI.

<sup>98</sup> Vgl. Eisner, Will: *Mit Bildern erzählen* [wie Anm. 24], S. 30–39.

<sup>99</sup> Vgl. Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse* [wie Anm. 15], S. 48.

Auch über die Paneldimensionen in Verbindung ihrer Reihung lassen sich Zeiteffekte vermitteln. Wird eine Handlung in mehrere Teilbilder zerlegt, entsteht – wie im Film auch – durch die Betonung der Einzelschritte eine Zeitdehnung, ein Zeitlupeneffekt. Doch lässt sich narrative Zeit auch verdichten. Im folgenden Beispiel einer Schiffsreise aus dem Comic-Roman *Reisende im Wind*<sup>100</sup> des Franzosen François Bourgeon (in der Übersetzung von Hedda Siebel), auf das Oliver Näpel aufmerksam gemacht hat, entsteht durch die Verengung des Bildraums der Eindruck einer Zeitkompression.<sup>101</sup>

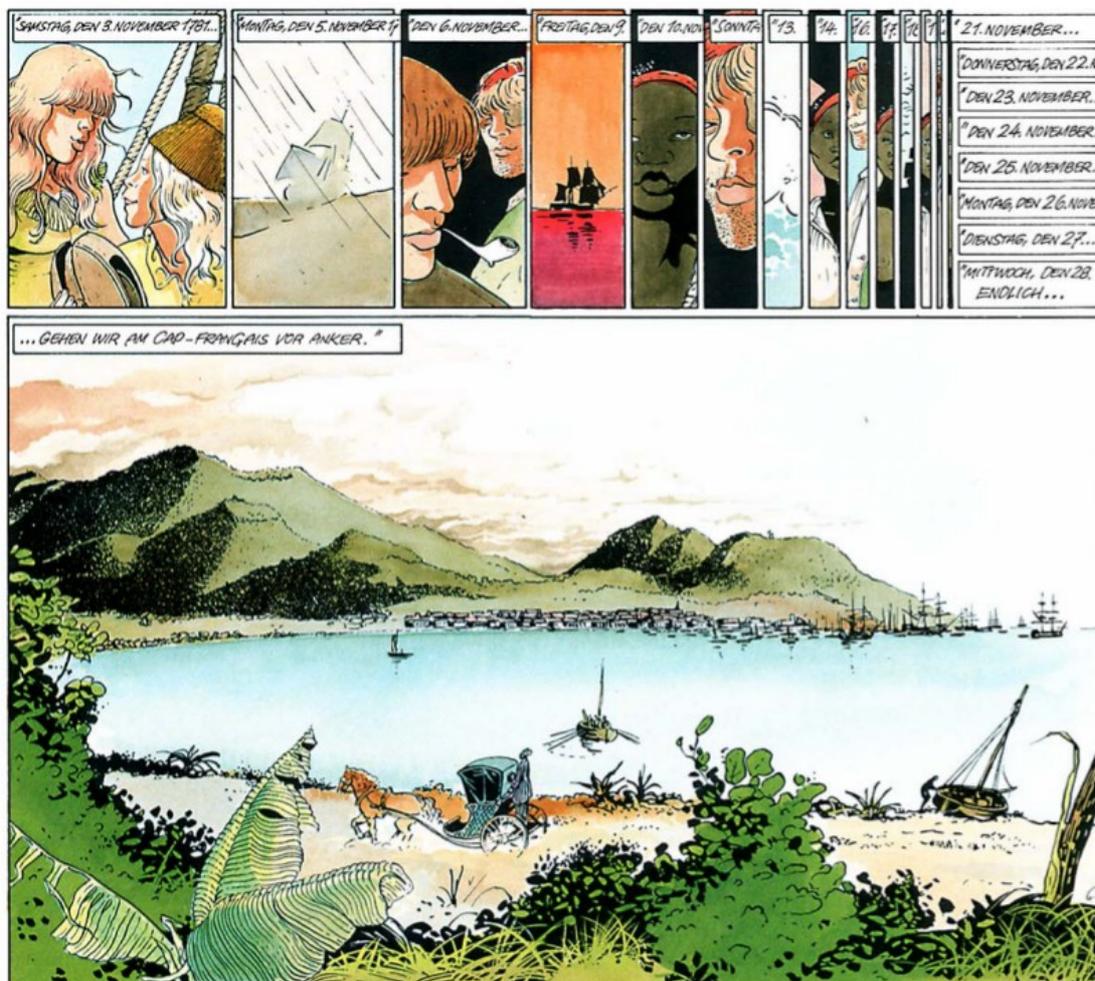


Bild 2.8: Verdichtung der Zeit im Comic. Ein Beispiel aus: *Reisende im Wind*. Gefährliche Fracht, S.36

Um die Monotonie der Schiffsreise, bei der die ereignislosen Tage immer schneller ineinanderfließen und sich die Aufmerksamkeit der Protagonistin durch die Weite des Meeres auf ihre Gefährten konzentriert, auch für den Betrachter nachvollziehbar zu machen, hat Bourgeon den Bildraum immer stärker gestaucht. Werden anfangs noch einzelne Episoden in naturalistischer Deutlichkeit dargestellt, fokussieren die Bildinhalte schnell auf die Gesichter ihrer beiden Begleiter und treten schließlich völlig

100 Bourgeon, François: *Reisende im Wind*. Gefährliche Fracht. Fünfter Bd. Hamburg 1995.

101 Vgl. Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse* [wie Anm. 15], S. 75–77.

hinter dem Text der Tagebucheinträge zurück. Auch diese Einträge sind nicht ausgeführt, sondern geben nur den Anfang, das heißt allein die „harte“ Datumsinformation wieder.

„Die Bilder schieben sich ineinander, überlagern sich auf immer engeren Raum, sodass ihre Vielzahl durch die Verlängerung in die Seitentiefe hinein visualisiert wird.“<sup>102</sup>

Die Eintönigkeit wird im 16. Panel durch die Ankunft des Schiffs am *Cap Frangais* aufgebrochen. „Folgerichtig“, so Oliver Näpel, „wird die Bedeutung dieses ‚erlösenden Augenblicks‘ visuell durch die Größe des Panels angedeutet, die einen panoramahaften Überblick über die Insellandschaft und ihre Bucht freigibt.“<sup>103</sup> In der eindrucksvollen Klarheit und plakativen Ausgestaltung solcher Bildräume, die trotz engsten Raum noch feinste Stimmungsnuancen erkennen lässt, zeigt sich, so Andreas C. Knigge, der frühere Beruf des Zeichners Bourgeon, die Glasmalerei.<sup>104</sup> Diese besondere Bild- und Panelgestaltung ist zu Bourgeons prägender Handschrift geworden und macht einen großen Reiz seiner Alben aus. Nach diesem kleinen Exkurs zurück zur Zeitdarstellung des Mediums.

Rudolf Sanladerer weist darauf hin, dass jedes Einzelbild, welches eine Sprechblase mit Inhalt enthält, einem Paradoxon unterliege: Einerseits halte es den „eingefrorenen“ „Augenblick“ fest, andererseits symbolisiere es aber im lautlichen/wörtlichen Nacheinander der Onomatopöie/des Textes verrinnende „Zeit“. Je umfangreicher die zu lesende Äußerung, desto länger benötigt der Leser, die Informationen aufzunehmen und desto länger erscheint ihm auch die verstrichene Zeitspanne.<sup>105</sup> Die subjektive Zeitwahrnehmung eines Panels ist also abhängig von ihrem Informations- und Textanteil. Sprechblasen erfüllen dabei die wichtige Funktion eines Zeitindikators: „Aufgrund unserer Erfahrung wissen wir um die Dauer eines gesprochenen Textes.“<sup>106</sup> Auch wenn das Panel beliebig lange betrachtet werden kann, ist falsch anzunehmen, wie Andreas Platthaus es vorschlägt, dass „wie bei der Literatur der Leser eines Comics dessen erzählte Zeit [selbst] bestimmt.“<sup>107</sup> Aber jedes Panel besitzt eine Dauer, die überwiegend mit Zeit- und Bewegungszeichen (s.u.) ausgedrückt wird.

---

102 Näpel, Oliver: Das Fremde als Argument [wie Anm. 14], S. 76.

103 Ebd., S. 77.

104 Vgl. Knigge, Andreas C.: 50 Klassiker Comics. Von Lyonel Feininger bis Art Spiegelman [wie Anm. 18], S. 216–219. Laut Knigge habe die Serie einen regelrechten Boom von historischen Comicserien ausgelöst. M.E. spiegelt sich darin eher, dass das Medium des Comic eben auch Themen von aktuellem Interesse aufgreift und verhandelt.

105 Vgl. Sanladerer, Rudolf: Bild und Wort. Elemente des Comic und deren Gestaltungsmöglichkeiten im Kunstunterricht [wie Anm. 16], S. 251.

106 Chamier, Angelika von: Montage in Comic und Film [wie Anm. 27], S. 14.

107 Platthaus, Andreas: Im Comic vereint [wie Anm. 23], S. 13 [Meine Ergänzung].

Text und Bild für sich betrachtet können unterschiedlich ausgeprägte Zeit-Symbolkraft aufweisen; entstehen dabei logische Brüche, versucht der Betrachter diese trotzdem noch in Einklang zu bringen (was sicherlich unbewusst abläuft).<sup>108</sup> Sind innerhalb eines Panels mehrere Zeitabschnitte komprimiert, folgen diese zeitlich in Abfolge der Wahrnehmung des Betrachters; trotzdem teilen sie dank des Rahmens einen gemeinsamen Zeitabschnitt und vermitteln Simultanität.

### Bewegung

Wird eine Bewegung im Einzelpanel nicht durch verschiedene Stadien des Bewegungsablaufs (Vgl. Bild 2.1 auf S. 12) oder auf sonst eine dynamisch wirkende Weise (durch Unschärfe, Verzerrung und andere Effekte) dargestellt, übernehmen häufig Bewegungszeichen (engl.: „echos“)<sup>109</sup> diese Aufgabe. Gebräuchlich sind dazu Bewegungslinien („action lines“) und Geschwindigkeitslinien („speed lines“), ähnlich den verwischten „Nachbildern“, die bewegte Objekte in der Fotografie durch lange Belichtungszeiten oder bei Mehrfachbelichtung hinterlassen.<sup>110</sup> In den Genres der Superhelden- und Actioncomics, die von gesteigerter Dynamik leben, und den Mangas Japans, in denen die (zeitlupenhafte) Darstellung von Emotionen ein zentrales Anliegen ist, spielen Bewegungszeichen eine große Rolle. Je länger das Bewegungszeichen ist, desto schneller läuft eine Bewegung ab (da sie in gleicher Zeitspanne einen größeren Raum überbrückt). Eine Zunahme der Bewegungszeichen führt zur Verkürzung der dargestellten Zeitphase, da die Bewegung noch schneller (bzw. hektischer) abzulaufen scheint. Bewegungs- und Handlungsabläufe, die von links nach rechts aufgebaut werden, würden von Personen, die im westlichen Kulturkreis das Lesen gelernt haben, als „schneller“ bewertet, so Jakob F. Dittmar, ebenso solche, die von oben nach unten ablaufen.<sup>111</sup> Soll also die Narration retardiert werden, zum Beispiel nach einer schnellen „Action“-Sequenz, setzt ein Zeichner die Bildabfolge entgegen der westlichen Leserichtung: „Um Bewegungen von rechts nach links zu lesen braucht man mehr Zeit. Sie verzögern den Erzählfluss und wirken langsamer.“<sup>112</sup> In vielen Meta-Panels<sup>113</sup> Will Eisners kommt

---

108 Ein solcher Bruch ist, wenn z.B. der geöffnete Mund einer Figur in Zusammenhang anderer Indizien einen langen Schrei andeutet, onomatopoetisch aber nur ein kurzer Schrei ausgeführt wird.

109 Dieser Begriff ist mir nur bei Marcel Feige begegnet. Vgl. *Das kleine Comic-Lexikon. Die schönsten Comics, die besten Zeichner, die witzigsten Texte. Ein Streifzug durch Superhelden-Kosmos, Marcinnelle-Schule, Ligne Clair und deutsch-deutsche Comic-Geschichte.* Hrsg. v. Marcel Feige. Berlin 2005. s.v. „Echos“.

110 Vgl. Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse* [wie Anm. 15], S. 88f.

111 Vgl. Ebd., S. 76 und S.89.; Vgl. auch die Abbildung der Sonntagsseite des „Krazy Kat“ Strips vom 27.10.1918 bei Knigge; Knigge, Andreas C.: *50 Klassiker Comics. Von Lyonel Feininger bis Art Spiegelman* [wie Anm. 18], S. 38.

112 Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse* [wie Anm. 15], S. 76.

113 Eisners Begriff bezeichnet ein Seitenlayout, bei dem die Einzelbild Darstellungen so mit dem Hintergrund zusammengeführt werden, dass die Gesamtseite als „Über-Panel“ (*Meta-Panel*) fungiert.

diese Technik eindrucksvoll zum Einsatz.<sup>114</sup>



Bild 2.9: Aus: Sandman - „Fabels and Reflections“: Special #1, ohne Pag.

114 Vgl. zum Beispiel die beeindruckenden Meta-Panels auf der S. 28 u. 29 der grafischen Erzählung „Unsichtbare Menschen“. Eisner, Will: Unsichtbare Menschen. Geschichten aus dem Leben in der Stadt. Stuttgart 1993.

Im vorangegangenen Meta-Panel (Bild 2.9) aus *Sandman* „*Fabels and Reflections*“<sup>115</sup>, welches der sehr inspirierenden Untersuchung von Angelika von Chamier zur Montage in Comic und Film entnommen ist, und mir leider nur im amerikanischen Original vorliegt, sind unterschiedliche Erzählebenen vereint. Trotz gegenläufiger Bewegungsrichtung und Zeitdauer ergänzen sie sich zu einem stimmigen Ganzen. Mit dieser Abbildung soll auch die oben genannte Simultanität der Elemente illustriert werden, die ja ein Spezifikum des Mediums Comic und außerdem eine zentrale Vorstellung der Postmoderne (siehe Kapitel 3.5.5 - Zeit- und Raumvorstellungen und 4.5 - Medienreflexives Zeitexperiment: Marc-Antoine Mathieu, *Der Wirbel*) ist. Das Bild zeigt einen Ausschnitt der Orpheus-Sage aus der griechischen Mythologie: Hades und Persephone haben eingewilligt, dass Orpheus Eurydike zurück in die Oberwelt führen dürfe, wenn er sich beim Aufstieg nicht zu seiner Geliebten umsieht. Die letzten vier Panel der vorangegangenen Seite haben in Zeitlupensequenz diesen Blick zurück gezeigt.<sup>116</sup> Während Eurydike nun im oberen Bereich der Seite

„aus dem Bildvordergrund in die Dunkelheit der Unterwelt im Bildhintergrund entschwindet, kommt Orpheus von dort nach vorn ins Licht.“<sup>117</sup>

Die Bewegungs- und Zeitrichtungen auf beiden Erzählebenen sind diametral gestaltet. Bei den einzelnen Abbildungen von Eurydike handelt es sich um einen klassischen Zeitlupeneffekt durch „Augenblick zu Augenblick“<sup>118</sup> Montagen, wohingegen Orpheus durch die elliptische Erzählweise der „jump cuts“ scheinbar innerhalb des Raumes auf den Betrachter zu zu springen scheint.<sup>119</sup> Die Gestaltung der Seite als Meta-Panel ohne konventionelles Rahmenraster hilft, die beiden Ebenen flüssig zu verbinden.

Mit der Einführung in den medialen Code des Comics ist eine erste Bedingung für die Comicanalyse im späteren Verlauf dieses Diskurses erfüllt. Doch auch die *Postmoderne* und ihre zentralen literarischen Phänomene müssen vorab noch bestimmt werden. Das nächste Kapitel wagt sich an diese Schwierigkeit.

---

115 Gaiman, Neil/Talbot, Bryan/Buckingham, Mark: *Sandman Special #1 The Song of Orpheus*. New York 1991.

116 Spannungsmomente der Narration werden im Layout der Comicseite überlicherweise auf das letzte Bild einer Sequenz (oder Seite) gelegt. Durch den Zeilensprung des Auges – beziehungsweise intensiver noch durch die Notwendigkeit des Umblätterns – ergibt sich ein natürlicher Spannungsbogen.

117 Chamier, Angelika von: *Montage in Comic und Film* [wie Anm. 27], S. 34.

118 Scott McCloud beschreibt sechs mögliche Übergänge von Panel zu Panel. Es sind dies die Sprünge von „Augenblick zu Augenblick“, von „Handlung zu Handlung“, von „Gegenstand zu Gegenstand“ (der Wechsel bleibt innerhalb einer Szene beziehungsweise innerhalb eines Gedankens), von „Szene zu Szene“, von „Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt“ (die Panels zeigen verschiedene Aspekte eines Orts, einer Idee oder einer Stimmung) und der Panelübergang ohne logischen Bezug (Paralogie). Vgl. McCloud, Scott: *Comics richtig lesen [die unsichtbare Kunst]* [wie Anm. 19], S. 78–89.

119 Vgl. Chamier, Angelika von: *Montage in Comic und Film* [wie Anm. 27], S. 34.

### 3 Die Postmoderne

„Die Postmoderne ist nicht nur eine Option oder eine Stilrichtung oder eine bestimmte Einstellung. Sie ist die Luft, die wir atmen, die klebrige Substanz unserer inneren Organe; ... sie ist ein ‚Fluß, der mich davonreißt, aber ich bin der Fluß; sie ist ein Tiger, der mich zerfleischt, aber ich bin der Tiger; sie ist ein Feuer, das mich verzehrt, aber ich bin das Feuer‘ (Borges).“<sup>120</sup>

Steven Shaviro, *Grant Morrison*

#### 3.1 *Postmoderne* – eine problematische Begriffsbestimmung

Bereits 1984 hat Umberto Eco in der *Nachschrift* zu seinem Bestseller *Der Name der Rose*, der zusammen mit *Wenn ein Reisender in einer Winternacht* von Italo Calvino in Bezug auf den europäischen postmodernen Roman der 80er Jahre kanonischen Status erlangt hat, festgestellt, „postmodern“ sei gegenwärtig „ein Passepartoutbegriff, mit dem man fast alles machen kann.“<sup>121</sup> Und dank der Tendenz den Begriff historisch immer noch früher anzusetzen, augenzwinkert Eco, würde die Kategorie des Postmodernen schon bald bei den Zeiten Homers angelangt sein.<sup>122</sup>

Damit sind die beiden größten Probleme, die sich auch heute noch für die Definition postmoderner Aspekte in einer literaturwissenschaftlichen Untersuchung stellen, schon angesprochen: Der Begriff ist erstens unscharf und wird für ganz Unterschiedliches, sogar für ganz gegensätzliche Phänomene verwendet. In Ermangelung eines treffenderen Ausdrucks (der sowohl den Abstand zur Moderne beinhaltet, als eine vergangene Epoche mit dem ihr eigenen Selbstverständnis, als auch die direkte Erfahrung der Gegenwart in ihrem unüberschaubaren Pluralismus) dient *postmodern* als Portmanteau-Wort. Dieses befindet sich im Flux, da sich die Phänomene die es auf den unterschiedlichsten Ebenen beschreibt, stetig wandeln. Die Frage nach „typisch“ postmodernen Merkmalen oder Leitmotiven, beispielsweise in einem Roman, wurde daher auch aus

---

120 Shaviro, Steven: *Doom Patrols - Streifzüge durch die Postmoderne*. Mannheim 1997. Aus dem Amerikanischen von Thomas Hartl.

121 Eco, Umberto: *Nachschrift zum „Namen der Rose“*. München 1984. S. 77. Aus dem Italienischen von Burkhart Kroeber.

122 Ebd., S. 77.

zeitlicher Warte unterschiedlich beantwortet. Darum widersprechen sich zweitens auch die Ansichten darüber, wann der Beginn der *Postmoderne* anzusetzen ist, ob wir uns immer noch in ihr befinden oder sie zum Beispiel für den Bereich der Literatur durch die „Rückbindung an die erzählerischen Traditionen“<sup>123</sup> schon „überwunden“ wurde.

Wolfgang Welsch, der für Daniel Krause auch gut 20 Jahre nach *Wege aus der Moderne* (1987) noch immer „im deutschen Sprachraum als Wortführer postmodernistischer Philosophie gilt“<sup>124</sup>, hat in seiner inzwischen zum Standardwerk avancierten Monografie *Unsere postmoderne Moderne* konkretisiert, warum der Terminus *Postmoderne* so umstritten ist:<sup>125</sup>

„Er ist umstritten *erstens* hinsichtlich seiner *Legitimität*.“<sup>126</sup> Bedarf es zur Erklärung gegenwärtiger Phänomene tatsächlich eines neuen Terminus „Postmoderne“, oder ist diese doch „bloß alter Wein in neuen Schläuchen“? - Lässt sich aus der Gegenwart überhaupt ein Epochenabschnitt bestimmen und der Bruch zur Moderne festlegen, oder sind dazu nicht eher zukünftige Historiker berufen?<sup>127</sup>

„Der Ausdruck ‚Postmoderne‘ ist umstritten *zweitens* auch hinsichtlich seines *Anwendungsbereichs*.“<sup>128</sup> Ursprünglich in der Literaturwissenschaft beheimatet, hat der Terminus schnell auch andere Felder wie die Architektur, Philosophie und Soziologie erobert. Dabei wurde er zunehmend zu einer allgemeinen „Paraphrase der Gegenwartskultur umgedeutet“<sup>129</sup>.

„Der Ausdruck ‚Postmoderne‘ ist *drittens* hinsichtlich seiner *zeitlichen Ansetzung* umstritten.“<sup>130</sup> Während die Diskussion um den Terminus zuerst im Amerika der 1950er Jahre einsetzte, zog Europa erst in den 1970er Jahren nach und hatte darum ganz andere Phänomene im Auge; andererseits erobere, so Welsch (wie ich auch einleitend schon

---

123 Vgl. die prototypischen Merkmale bei Novak, Josua: Der postmoderne komische Roman [wie Anm. 8], S. 105–112.

124 Krause, Daniel: Postmoderne: über die Untauglichkeit eines Begriffs der Philosophie, Architekturtheorie und Literaturtheorie. Frankfurt am Main [u.a.] 2007. S. 35.

125 Vgl. Welsch, Wolfgang: *Unsere postmoderne Moderne*. 4. Aufl. Berlin 1993. S. 9f. [Hervorhebungen im Original].

126 Ebd., S. 9.

127 Hier verweist Welsch auf die Position der Frankfurter Schule, welche maßgeblich die deutsch-französische Debatte um die Postmoderne bestimmt und die Adaption in Deutschland verzögert hat. Habermas, der die französischen Poststrukturalisten um Lyotard 1980 als Jungkonservative ausmacht, wirft ihnen den Verrat am „unvollendeten Projekt der Moderne“ und deren Zielen und darum *Anti-Modernismus* vor. Vgl. Ebd., S. 46–52.

128 Ebd., S. 9.

129 Neubauer, Paul: Die Rezeption der US-amerikanischen Literatur der Postmoderne im deutschsprachigen Raum. Frankfurt am Main [u.a.] 1991. S. 82. Zitiert nach Wagner (2007); Wagner, Annette: Postmoderne im Adoleszenzroman der Gegenwart [wie Anm. 10], S. 124.

130 Welsch, Wolfgang: *Unsere postmoderne Moderne* [wie Anm. 125], S. 10.

erwähnte), die Postmoderne aber zunehmend „Vergangenheitsterrain“<sup>131</sup> - womit auch das umstrittene Verhältnis Moderne/Postmoderne angesprochen ist, welches in Kapitel 3.2 noch genauer ausgeleuchtet wird. Die Genese des Terminus *Postmoderne* hat Wolfgang Iser bis zu einer ersten Nennung um 1870 zurückverfolgt. Zu diesem Zeitpunkt fordert der englische Salonmaler John Watkins Chapman, die Kunst müsse zu einer „postmodernen“ Form finden, worunter er eine avantgardistische Haltung gegenüber der Malerei des französischen Impressionismus versteht.<sup>132</sup>

„Der Ausdruck ‚Postmoderne‘ ist *viertens* und vor allem umstritten hinsichtlich seiner *Inhalte*.“<sup>133</sup> Die Positionen zur Postmoderne können ganz gegensätzlich sein: „Abschied von der technokratischen Dominanz“<sup>134</sup> der Moderne zugunsten einer grünen, ökologischen, alternativen Lebensgestaltung – oder „schlicht das Zeitalter der neuen Technologien“<sup>135</sup>. Außerdem Fragmentierung und Pluralismus – oder eine „neue Integration der zersplitterten Gesellschaft (beispielsweise durch einen neuen Mythos)“<sup>136</sup>.

Denn „Postmoderne kann verstanden werden als Stil, als kulturelle Epoche, als Lebensgefühl, als Gemüts- bzw. Geisteszustand oder als theoretisches Konstrukt.“<sup>137</sup>

## 3.2 Moderne versus Postmoderne

Wolfgang Iser's Untersuchungen haben viel zur besseren Wahrnehmung und Klärung dieser Punkte beigetragen. Beispielsweise wird als Beginn der Postmoderne in der Literaturgeschichte heute in aller Regel die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts angesehen – dort sei speziell der Essay *Cross the Border – Close the Gap*<sup>138</sup> von Leslie Fiedler genannt, welcher seine Popularität in Deutschland Iser's Präsentation als sogenannten *Schlüsseltext* verdankt. Dennoch ist die Diskussion auch mit den divergierenden *Moderne*-Begriffen der Kritiker verbunden. Die *Postmoderne* steht offensichtlich in einem bestimmten Verhältnis zur vorherigen Ära der *Moderne*. Doch verhält sie sich nun komplementär oder kontrastiv zu dieser? Ist das Präfix „post“ zeitlich oder ästhetisch zur *Moderne*, zum *Modernismus* oder zur *Avantgarde* zu lesen? Hinzu kommt, dass in den allermeisten Fällen durch „post“ auch eine Abgeschlossenheit

---

131 Vgl. Ebd.

132 Vgl. Ebd., S. 12ff.

133 Ebd., S. 10.

134 Ebd.

135 Ebd.

136 Ebd.

137 Wagner, Annette: *Postmoderne im Adoleszenzroman der Gegenwart* [wie Anm. 10], S. 124.

138 Fiedler, Leslie Aron: "Überquert die Grenze, schließt den Graben! Über die Postmoderne". In: *Wege aus der Moderne*. Weinheim 1988. S. 57–74. Vgl. Kapitel 3.4.1.

evoziert wird,<sup>139</sup> ohne dass sich ein exaktes Datum für das Ende der Moderne (oder jedweder anderen Epoche und ihrer dominanten geistigen Haltung) festlegen ließe. Weil also schon die jeweilige theoretische Konzeption „der Moderne“ höchst unscharf und vieldeutig ist und, so Wolfgang Welsch, „hochgradig differente Vorstellungskomplexe“<sup>140</sup> beinhalte, sei die Diskussion um die Postmoderne im Kern eine Auseinandersetzung um die vorangegangene Epoche.<sup>141</sup> Oder mit den Worten Ihab Hassans: „I have not defined Modernism; I can define Postmodernism even less.“<sup>142</sup> Um in dieser Untersuchung sinnvoll und terminologisch eindeutig über diese Konzepte schreiben zu können, sollten also zuerst *Moderne*, *Avantgarde* und *Postmoderne* erläutert und voneinander abgegrenzt werden. Ich werde dafür die Studien von Wolfgang Welsch, Peter V. Zima und Thomas Anz heranziehen.

### Moderne-Konzepte

Wolfgang Welsch unterscheidet zwischen dem Moderne-Verständnis des 18. Jahrhunderts - dem Projekt der Aufklärung - und dem des 19. Jahrhunderts – dem ökonomisch-wissenschaftlichen Fortschrittsprogramm des Industrialisierungsprozesses. Für die Moderne des 20. Jahrhunderts ließen sich – laut Welsch – die künstlerischen Avantgarden oder die Grundlagenkrise der Wissenschaft oder auch ihre politischen Totalitarismen als Bezugspunkt nehmen.<sup>143</sup>

Peter V. Zima<sup>144</sup> hat auf einen interessanten Unterschied im Sprachgebrauch zwischen den Disziplinen hingewiesen. Während in der Soziologie und Philosophie „Moderne“ als Synonym für „Neuzeit“ gelten könne, mit dem Rationalisierungs- und Aufklärungsprozess seit dem 16. und 17. Jahrhundert also rund drei Jahrhunderte beschreibe,<sup>145</sup> bedeute „Moderne“ in der Kunst- und Literaturwissenschaft die künstlerischen und literarischen Strömungen der Jahrhundertwende, also die ästhetische Moderne seit circa 1880.<sup>146</sup> Er resümiert:

---

139 Vgl. Rohde, Carsten: "Der Roman in der Postmoderne". In: Umstrittene Postmoderne. Heidelberg 2010. S. 185–204; hier: S. 186f.

140 Wege aus der Moderne: Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion. Hrsg. v. Wolfgang Welsch/Jean Baudrillard. Weinheim 1988. S. 2.

141 Vgl. Ebd.

142 Ich zitiere Hassan nach Jachimowicz, Aneta: Das schwierige Ganze: Postmoderne und die „Trilogie der Entgeisterung“ von Robert Menasse. Frankfurt am Main [u.a.] 2007. S. 18.

143 Wege aus der Moderne: Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion [wie Anm. 140], S. 2f.

144 Zima, Peter V.: *Moderne, Postmoderne: Gesellschaft, Philosophie, Literatur*. 2. Aufl. Tübingen [u.a.] 2001; Ich resümiere Zima nach Brix. Vgl. Brix, Birgit: *Sten Nadolny und die Postmoderne* [wie Anm. 9], S. 32–37.

145 Nach Welsch ist der Beginn der Neuzeit erst mit Descartes und der Idee der *Mathesis universalis* anzusetzen. Vgl. Welsch, Wolfgang: *Unsere postmoderne Moderne* [wie Anm. 125], S. 84.

146 Metzlers *Deutsche Literaturgeschichte*, die einen guten Überblick über diese Strömungen bietet, datiert die Literarische Moderne auf 1890-1920. Vgl. *Deutsche Literaturgeschichte: Von den Anfängen bis zur Gegenwart*. Hrsg. v. Wolfgang u.a. Beutin. 7., erweiterte Aufl. Stuttgart [u.a.] 2008. S. 342–

„In diesem historischen Kontext erscheinen Symbolismus, Ästhetizismus, Avantgarde und Existentialismus als Etappen einer literarischen Spätmoderne, welche die Moderne als Neuzeit und Aufklärung kritisch reflektiert.“<sup>147</sup>

„Modernistisch“ kann innerhalb dieser Prämissen als Ausdruck der literarischen beziehungsweise ästhetischen Spätmoderne verstanden werden, der das selbstkritische Reflexivwerden des modernen Zeitalters beinhaltet, aber ebenfalls noch ein Teil von ihm ist.<sup>148</sup>

Auch Thomas Anz stellt die unterschiedlichen Konzepte hinter „Moderne“ fest:

„Zum einen nämlich [...] jene gesellschaftlichen Modernisierungsprozesse, die bewußtseinsgeschichtlich ganz eng mit den Traditionen der Aufklärung des 18. Jahrhunderts verkoppelt sind. ‚Moderne‘ in diesem Sinn bezeichnet die neuzeitlichen Prozesse der Rationalisierung, Technisierung, Industrialisierung und auch Bürokratisierung, der Ausdifferenzierung eines immer komplexeren gesellschaftlichen Systems, [...] der kritischen Überprüfung metaphysischer Gewißheiten [...].“<sup>149</sup>

Diese Moderne, die Thomas Anz als „zivilisatorische Moderne“ bezeichnet, müsse man von der „ästhetischen Moderne“<sup>150</sup> unterscheiden. Letztere zeige

„in Literatur, Musik, Malerei oder Architektur recht unterschiedliche Gesichter und Entwicklungen. [Assoziiert mit] [...] Nietzsche, Kafka, Joyce, Beckett oder [...] mit Bewegungen wie dem Expressionismus, Dadaismus oder Surrealismus [...] sowie mit literarischen Texten, die aufgrund ihrer hermetischen, hochgradig selbstreflexiven und der Rezeption einer kulturellen Elite vorbehaltenen Abgehobenheit [...] interpretationsbedürftig erscheinen.“<sup>151</sup>

### Postmoderne versus Moderne und Avantgarde

Da Thomas Anz terminologische Unterscheidung am hilfreichsten wirkt, möchte ich im Folgenden weiter mit ihr operieren. Wie verhält sich nun die Postmoderne zu diesen beiden Konzepten? Zum einen werden in der Postmoderne zwar avantgardistische Tendenzen der „ästhetischen Moderne“ aufgegriffen und das „Programm“ der „zivilisatorischen Moderne“ in Frage gestellt. Dies kann aus Gründen eines „Ungerechtigkeitsemp-

---

386.

147 Zima zitiert nach: Brix, Birgit: Sten Nadolny und die Postmoderne [wie Anm. 9], S. 33.

148 Vgl. Ebd., S. 33.

149 Anz, Thomas: "Modern, postmodern? Botho Strauß' Paare, Passanten". In: Spätmoderne und Postmoderne. Frankfurt am Main 1991. S. 104–116; hier: S. 106f.

150 Rohde (und auch die anglistische Literaturwissenschaft) bezeichnet diese als „klassische Moderne“, meint aber die avantgardistischen Kunstströmungen des frühen 20. Jahrhunderts. Vgl. Rohde, Carsten: "Der Roman in der Postmoderne" [wie Anm. 139], S. 188.

151 Anz, Thomas: "Modern, postmodern? Botho Strauß' Paare, Passanten". [wie Anm. 149], S. 107 [Meine Ergänzung].

findens“ gegenüber früherer „moderner“ Prämissen erfolgen, beispielsweise beim Versuch der queeren Literaturtheorie, die heteronormativen Vorstellungen von Geschlecht und Sexualität, die von biologischer Determiniertheit ausgehen, durch soziale und kulturelle Konstruktionen mit einer Öffnung zu konflikthafter Pluralität abzulösen.<sup>152</sup> Oder es geschieht aus purer „Lust am Text“ (Barthes), zum Beispiel im metaleptischen Spiel verschiedener Erzählebenen.<sup>153</sup> Insofern ist die Postmoderne dann eine Fortsetzung der „ästhetischen Moderne“. Sie übernimmt ferner deren Gewichtung des Ästhetischen. Zum anderen sind die meisten *postmodernen* Erzeugnisse durch ihre Verwurzelung in der *Pop Art* aber auf Unterhaltung ausgerichtet und vermeiden die oben notierte Hermetik *modernistischer* Prosa und deren elitäre Ausrichtung. Auch das Bemühen, die Realität sachgerecht beziehungsweise „authentisch“ abzubilden, wie es noch Realismus und Naturalismus anstreben, hat sie als vergeblich erkannt. Angesichts des Endes der sinnstiftenden großen „Meta-Erzählungen“ (Lyotard) von Religion und Wissenschaft, deren Überzeugungskraft für die Erklärung und Erfassung der Welt schon im Laufe der Moderne gesunken ist, die jedoch aus poststrukturalistischer Sicht gänzlich wie ein Konstrukt erscheinen, grenzt sich die Postmoderne auch philosophisch von der Moderne ab. Ins Blickfeld ihrer Kunstprodukte rücken die „kleinen Erzählungen“ des Alltags, an die Stelle ideologischer Sicherheit (auch für das Subjekt) oder des Druckes der „ungeheuren Verantwortung“<sup>154</sup> ist eine selbstironische Haltung getreten. Für Heinz-Günter Vester ist außerdem für die Moderne ein Selbstverständnis in den Begriffen der Differenzierungstheorie charakteristisch.<sup>155</sup> Er spricht sogar von einer „Differenzierungsideologie“<sup>156</sup>: Modernismus stelle den Prozess der Differenzierung als den universalistisch überlegenen vor, der sich *als vernünftiges Prinzip* durchsetzen werde oder solle, wohingegen die Postmoderne gerade „in der Überschreitung und Überlappung von Differentem etwas Positives, Begrüßenswertes“<sup>157</sup> sehe.<sup>158</sup>

Während in der „ästhetischen Moderne“ als *Avantgarde* außerdem noch der Versuch

---

152 Vgl. hierzu den Aufsatz von Rosa Reitsamer und Elke Zobl. Zobl, Elke/Reitsamer, Rosa: "Queer-feministische Comics. Produktive Interventionen im Kontext der Do-It-Yourself-Kultur" [wie Anm. 25].

153 Auch dieses findet man schon in der Avantgarde des 20. Jahrhunderts, zum Beispiel in den Romanen des spanischen Schriftstellers und Philosophen Miguel de Unamuno.

154 „Der Mensch, der in der M[oderne] zum Maß aller Dinge wird, weil alle Rechtfertigung nicht mehr von einem Gott oder einer gottähnlichen Regierung, sondern vom Menschen ausgeht, erhält eine ungeheure Verantwortung, die sich mit einer gleich großen Angst vor dem Scheitern paart.“ Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze - Personen - Grundbegriffe. Hrsg. v. Ansgar Nünning. 4., aktualisierte und erweiterte Aufl. Stuttgart [u.a.] 2008. s.v. „Moderne“.

155 Vgl. Vester, Heinz-Günter: Soziologie der Postmoderne [wie Anm. 7], S. 31.

156 Ebd.

157 Ebd.

158 Siehe Kapitel 3.5.1 Pastichebildung, Intertextualität und Hybridisierung.

unternommen wird, in der Kunst etwas *Neues, Innovatives* zu erschaffen, was zu einer Spirale immer stärkerer Auflösung des Vorherigen führt,<sup>159</sup> bestehe, so Umberto Eco, die

„postmoderne Antwort auf die Moderne [...] in der Einsicht und Anerkennung, daß die Vergangenheit, nachdem sie nun einmal nicht zerstört werden kann [...] auf neue Weise ins Auge gefaßt werden muß: mit Ironie, ohne Unschuld.“<sup>160</sup>

Für den Semiotikprofessor ist die Postmoderne nicht als Epochenbegriff (oder auf eine Strömung) anwendbar, sondern vielmehr als „metahistorische Kategorie“ interessant, die eine gewisse „Geisteshaltung“ und ein „Kunstwollen“ ausdrücke.<sup>161</sup> Im Moment der Krise (wie sie jedes Zeitalter kenne) an dem die Vergangenheit als unerträglich empfunden werde, sei die angemessene postmoderne Reaktion nicht die *Negation* des bereits Gesagten, sondern dessen ironische Neureflexion.<sup>162</sup>

Vom oben genannten Innovationszwang der Avantgardeliteratur versuche sich die Postmoderne daher durch das Spiel mit dem Vorgefundenen zu befreien, durch den ironischen „Modus des Zitats“<sup>163</sup> und bewusste „Mehrfachcodierung“<sup>164</sup>. Ist die Synthese gelungen, können solche Strategien einen „postmodernen Mehrwert“<sup>165</sup> bedeuten.

### 3.3 Pluralität – das Hauptmerkmal der Postmoderne

Laut Wilfried Ferchhoff und Georg Neubauer ist einer der drei Hauptströme der Postmoderne in Philosophie, Kunst und Architektur:

„Die (Post)Moderne als Vieldeutigkeit der Lebenserfahrungen und Sinnerwartungen und ein methodisch pluraler und polyvalenter Anarchismus der Spiel- und Denkrichtungen, denen freilich Gefahren der Beliebigkeit sowie des Eklektizismus zu eigen sind.“<sup>166</sup>

Dieser Pluralismus wird bei Wolfgang Iser zum signifikanten Zug der Postmoderne:

---

159 „Zum Komplex der Avantgarde gehört eine Literatur, welche dem Ideal des irreversiblen Fortschritts der künstlerischen Mittel folgt und auf diesem Parcours gezwungen ist, alles zu vernichten, was sich als abgoltene Konvention erweist, das heißt: aus dem Repertoire eingespielter Gattungen und Stilregister stammt.“. Novak, Josua: Der postmoderne komische Roman [wie Anm. 8], S. 197. Novak zitiert hier Ulrich Schulz-Buschhaus.

160 Eco, Umberto: "Postmodernismus, Ironie und Vergnügen". In: Wege aus der Moderne. Weinheim 1988. S. 75–78; hier: S. 76.

161 Vgl. Ebd., S. 75f.

162 Ebd., S. 77.

163 Krause, Daniel: Postmoderne [wie Anm. 124], S. 101.

164 Vgl. Kapitel 3.5.3.

165 Diesen Begriff übernehme ich von Brix. Vgl. Brix, Birgit: Sten Nadolny und die Postmoderne [wie Anm. 9], S. 69.

166 Ferchhoff, Wilfried/Neubauer, Georg: Patchwork-Jugend: eine Einführung in postmoderne Sichtweisen. Opladen 1997. S. 79f.

„Postmoderne Phänomene liegen dort vor, wo ein grundsätzlicher Pluralismus von Sprachen, Modellen und Verfahrensweisen praktiziert wird, und zwar nicht bloß in verschiedenen Werken nebeneinander, sondern in ein und demselben Werk. [...] ‚Postmoderne‘ [...] ist zu einer Positiv-Vokabel aufgestiegen, die gegenwärtige und künftige Aufgaben benennt und einen entschiedenen Pluralismus zum Inhalt hat.“<sup>167</sup>

Pluralität ist für den Philosophen *das* gegenwärtige Paradigma der Postmoderne, das in allen Zonen der Gesellschaft, vom politischen Überbau bis zu den Elementarزونen der Selbstorganisation, anzutreffen ist. Die Anerkennung von Pluralität beruht auf Toleranz und ist für Welsch eine unabdingbare Notwendigkeit, da die Pluralisierung in ihrer postmodernen Dynamik nicht aufzuhalten sei.<sup>168</sup> Ferner sei sie radikal zu denken, da sie nicht mehr durch den Boden einer gemeinsamen Überzeugung getragen und dadurch im „lauen herkömmlichen Pluralismus“<sup>169</sup> entschärft werde, worin die entscheidende Neuerung zu den pluralen Tendenzen der Moderne liege. Nicht eine Vorliebe für Differenz und Pluralität lägen ihr zugrunde, und seien es, wodurch eine neue Gesamtkonzeption nötig geworden wäre, „sondern die Einsicht in das irreduzible Eigenrecht und die Unüberschreitbarkeit des Vielen [...]“<sup>170</sup> Diese sei in der ganzen Breite der Lebenswirklichkeit zu beobachten. Tauche innerhalb wirklicher postmoderner Konzeptionen „Einheit“ auf, und werde an die Überwindung der Pluralität geknüpft, so nur als Uniformität, die „zwanghafte und bedrohliche Züge“<sup>171</sup> zeige. Aber auch die postmoderne Vielfalt gebe keinesfalls die Idee nach Einheit und Ganzheit auf, sondern wahre sie in der Form der Offenhaltung: indem sie dafür Sorge trage, „daß nicht eine einzelne Konzeption mit ihrer Partikularität [...] die Position des Ganzen für sich beansprucht [...]“<sup>172</sup> Andere Konzepte der Synthese, die postmoderne Fragmentierung als schwer erträglich erlebten, und sie daher zu überwinden suchten, trügen letzten Endes nur zu der Pluralität bei, weil sie faktisch spezifisch und partikular seien.<sup>173</sup> Ganzheit könne, so Welschs engagiertes Plädoyer, daher immer nur offene Ganzheit bedeuten. Vor allem nütze sie das Ende des „Einen und Ganzen“ positiv, indem sie „die zutage tretende Vielfalt in ihrer Legitimität und Eigenart zu sichern und zu entfalten sucht.“<sup>174</sup> Allerdings: Gerade das Zugeständnis des Eigenrechts von vielfältigen Denk- und Lebensformen, so positiv das hier gewendet ist, bedeutet eine permanente

---

167 Wege aus der Moderne: Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion. Hrsg. v. Wolfgang Welsch/Jean Baudrillard. Weinheim 1988. S. 10.

168 Vgl. Wege aus der Moderne: Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion [wie Anm. 140], S. 13f.

169 Ebd., S. 14.

170 Ebd., S. 16.

171 Ebd., S. 18.

172 Ebd., S. 16f.

173 Ebd., S. 17f.

174 Welsch, Wolfgang: Unsere postmoderne Moderne [wie Anm. 125], S. 39.

Auseinandersetzung mit ihren Reibungs- und Konfliktpunkten, da sie sich nicht harmonisch ineinander fügen.<sup>175</sup> Das Zulassen des „Nebeneinander und Durcheinander des Disparaten“<sup>176</sup> stellt auch für Heinz-Günter Vester, auf den ich mich bei meiner Beschreibung der Leitmotive postmoderner Phänomene (siehe Kapitel 3.5) wesentlich stütze, das Schlüsselmerkmal der Postmoderne dar. Anstatt die Differenzen zu zerstören, erkenne sie deren Legitimität an und betreibe in ihren Kulturproduktionen das Spiel mit diesen Unterschieden und ihre Neugruppierung.<sup>177</sup> Postmodernismus erhebe die „Durchmischung von Unterschiedlichem“<sup>178</sup> zum kreativen Prinzip. Der Soziologe weiß jedoch auch:

„Es ist nicht leicht, ein entspanntes, positives Verhältnis zu Pluralismus, Polyvalenz, Ambivalenz und Heterogenität zu haben, ein Verhältnis, das weder der Versuchung erliegt, diese Pluralität zu vereinheitlichen, noch sich mit Indifferenz und Ignoranz zufriedengibt.“<sup>179</sup>

Von Postmoderne-Kritikern wie Terry Eagleton werde dann auch diesem Relativismus Beliebigkeit oder sogar die versteckte Vorlage einer neuen Rangfolge – Pluralismus als das einzig Richtige – (und damit die Wiederauflage binärer Codes) vorgeworfen, so Annette Wagner.<sup>180</sup> Bei Wolfgang Welsch und in seinem Gefolge auch bei Heinz-Günter Vester ist Pluralität und Offenheit aber immer positiv gewendet und eben nicht als uninteressiertes oder eklektizistisches „*Anything goes!*“ zu verstehen.

Nachdem nun die Postmoderne auf verschiedenen Ebenen definitiv eingegrenzt wurde, sollen ihre literarischen Phänomene verhandelt werden. Dafür werden zuerst ihre Wurzeln und Ausprägungen aus Sicht der Literaturgeschichte dargelegt.

## 3.4 Postmoderne Literatur aus Sicht der Literaturgeschichte

### 3.4.1 Die amerikanische „Frühpostmoderne“ - Leslie Fiedler

Mit Ende der 1950er Jahre setzt in Amerika die Diskussion um Phänomen und Begriff

---

175 Eine postmoderne Herangehensweise an durch Pluralität geprägte Konflikte, bei der die Vernunft, statt Rationalitätstypen als streng von einander getrennt zu betrachten, an der Situation der Differenz ansetzt und sich den Möglichkeiten von Übergängen zuwendet, entwirft Wolfgang Welsch mit dem Konzept der „transversalen Vernunft“. Vgl. Ebd., Kap. 11.

176 Vester, Heinz-Günter: *Soziologie der Postmoderne* [wie Anm. 7], S. 30.

177 Vgl. Ebd.

178 Ebd., S. 31.

179 Ebd., S. 45.

180 Vgl. Wagner, Annette: *Postmoderne im Adoleszenzroman der Gegenwart* [wie Anm. 10], S. 138.

der Postmoderne ein.<sup>181</sup> Diese Diskussion, die auf dem Feld der Literatur ausgetragen wird, geht mit der Behauptung Irwing Howes und Harry Levins einher, die zeitgenössischen Werke seien im Vergleich zur literarischen Produktion der Hoch- und Spätmoderne durch „Erschlaffung, durch ein Nachlassen der innovatorischen Potenz und Durchschlagskraft“<sup>182</sup> gekennzeichnet. Während die etablierte Literaturwissenschaft diese Situation kritisch bewertet, das heißt wehmütig als Verlust der Errungenschaften der „ästhetischen Moderne“ betrachtet, erfolgt im Fahrwasser Leslie Fiedlers (und Susan Sonntags) eine Neubewertung in Amerika und in Europa. Seine Thesen<sup>183</sup> proklamiert er 1968 auf einem Literatursymposium in Freiburg (sie erscheinen parallel auch im „Männermagazin“ *Playboy*) und trifft damit den Nerv der Zeit. Die Literatur der Moderne sei tot, das heißt, sie gehöre der Geschichte an, nicht der Wirklichkeit. Darum stecke gerade in der Verabschiedung ihres klassischen Kanons die Stärke dieser „neuen Literatur“. Ihre genuine Qualität sei die Verbindung zwischen Elite- und Massenkultur; sie schließe damit die Kluft „zwischen hoher Kultur und niederer, *belles-lettres* und *pop art*.“<sup>184</sup> Sie sei sowohl in der Lage, „Realismus und Phantastik, Bürgerlichkeit und Outsidertum, Technik und Mythos“<sup>185</sup> zu vereinen, als auch eine Brücke zwischen Fakt und *Fiction* zu schlagen.<sup>186</sup> Damit wird zusätzlich die Rolle des Lesers als Interpret eines Werkes gestärkt. Denn Leslie Fiedler zielt auch auf eine Popularisierung der Literaturkritik ab.<sup>187</sup> Als besonders geeignete Genres für dieses border-crossing würden sich Western, Science-Fiction<sup>188</sup> und die Pornographie empfehlen, also beliebte Bereiche der amerikanischen Trivialkultur. In ihren Anfängen wird *Postmoderne* so mit den Phänomenen der amerikanischen *Pop Art* identifiziert. Diese *frühpostmoderne* Literatur sieht Annette Wagner charakterisiert

„durch Merkmale wie Rebellion gegen die hermetischen, nahezu dogmatischen Traditionen der klassischen Moderne, durch Nivellierung der Grenzen zwischen elitärer und populärer Kultur und durch eine Öffnung hin zu ‚trivialen Genres‘.“<sup>189</sup>

---

181 Vgl. Ebd., S. 4. Meine Darstellung der Phasen folgt den Ausführungen von Welsch (1993) - Kapitel I.3 und Wagner (2007) - Kapitel 4.2.1.

182 Wege aus der Moderne: Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion [wie Anm. 140], S. 9.

183 Vgl. Anmerkung 121.

184 Fiedler, Leslie Aron: "Überquert die Grenze, schließt den Graben! Über die Postmoderne". [wie Anm. 138], S. 61. [Hervorhebungen im Original].

185 Wege aus der Moderne: Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion [wie Anm. 140], S. 10 Wobei Fiedler mit Mythos den spezifisch amerikanischen Mythos der Erschließung des „wilden“ Westens im Sinn hat.

186 Als exemplarisches Beispiel von *Faction* – also der Mischung von Fakt und Fiktion – gelten im amerikanischen Raum die skurril-subjektiven Tagebuch-Reportagen von Hunter S. Thompson.

187 Vgl. Krause, Daniel: Postmoderne [wie Anm. 124], S. 79.

188 Eine Verbindung mit der Sci-Fi-Literatur liegt nahe, angetrieben durch das damals allgegenwärtige Motiv der Apokalypse beziehungsweise eines drohenden Weltuntergangs durch die Atombombe.

189 Wagner, Annette: Postmoderne im Adoleszenzroman der Gegenwart [wie Anm. 10], S. 147f.

Das Bekenntnis zu den Codes der Populärkultur hat der literarischen Frühpostmoderne in Deutschland schnell den Vorwurf eingebracht, apolitisch zu sein und somit ihrer aus den Weltkriegen erwachsenen „ethischen Verantwortung“ eines politischen Engagements nicht gerecht zu werden.<sup>190</sup> Dies lässt m.E. ihre Wurzeln im Geist des Subversiven (auch in Hinwendung zur Massenkultur kann sich Konsum- oder Gesellschaftskritik ereignen) und der mit Popularisierung Hand in Hand gehenden Stärkung von Pluralität und autonomen Lebensentwürfen unberücksichtigt.

### 3.4.2 Sprachexperimente versus Remimetisierung

Nach der Studie Annette Wagners hat es nach dieser frühen Phase postmoderner Literatur eine Tendenzwende gegeben, mit anfangs noch unterschiedlicher Ausprägung in Amerika und Europa.<sup>191</sup> Von amerikanischen Schriftstellern sei zunächst das radikale Sprachexperiment bevorzugt worden, welches „mit einer durchgehenden Brechung des Schreib- und Rezeptionsvorganges“<sup>192</sup> operiere. Diese Form gelte oft als kanonisierte Postmoderne „im engeren Sinne“<sup>193</sup>. Die postmodernen Texte „im engeren Sinne“ hintertrieben mit Hilfe der Dekonstruktion und durch das freie Spiel von Intertextualität und Metafiktionalität ihren vermeintlichen Sinn oder eine eindeutige Wahrheit und zeigten so den komplexen „Weltzustand“ an.<sup>194</sup> Gleichzeitig lenken sie das Interesse auf den Text selbst und den Konstruktcharakter „realistischer“ beziehungsweise repräsentativer Darstellung. Ihre Neuerungen liegen weniger auf der inhaltlichen Ebene, als auf jener von Form und Struktur. John Barth, der sich wie Umberto Eco als Schriftsteller und Theoretiker der Postmoderne hervorgetan hat, beschreibt 1979, welche Charakteristika dieser „kanonisierten“ postmodernen Literatur aus Sicht der Kritiker aneignen:

„postmodernist fiction merely emphasizes the ‚performing‘ self-consciousness and self-reflexiveness of modernism, in a spirit of cultural subversiveness and anarchy. With varying results, they [Ihab Hassan and others critics] maintain, postmodernist writers write a fiction that is more and more about itself and its processes, less and less about objective reality and life in the world.“<sup>195</sup>

Zu den postmodernen Autoren Amerikas zählten (nicht nur ausschließlich für Barth)

---

190 Vgl. Ebd., S. 147.

191 Vgl. Ebd., Kap. 4.2.1.2.

192 Ebd., S. 148.

193 Die Einteilung nach *engerem* und *weiterem Sinn* übernimmt Wagner von Neubauer. Vgl. Ebd.

194 Vgl. Ebd., S. 149f.

195 John Barth: *The Friday Book: essays and other nonfiction*. New York 1984. S. 200 [Hervorhebung im Original; meine Ergänzung].

unter anderen Donald Barthelme, Robert Coover und Kurt Vonnegut, Jr.<sup>196</sup> John Barth, der die damalige o.g. Verengung postmoderner Fiktion auf den Aspekt der Metareflexivität und einer voranschreitenden Ästhetisierung für falsch hält, sieht den idealen postmodernen Roman verwirklicht bei Jorge Luis Borges, Italo Calvino oder auch bei Gabriel García Márquez. Bei dessen *Hundert Jahre Einsamkeit* (1967) sei die Synthese von

„straightforwardness and artifice, realism and magic and myth, political passion and nonpolitical artistry, characterization and caricature, humor and terror, [...] so remarkably sustained that one recognizes with exhilaration very early on [...] that one is in the presence of a masterpiece [...], literally marvelous. One had almost forgotten that new fiction could be so wonderful as well as so merely important.“<sup>197</sup>

Seine persönliche Gewichtung postmoderner Merkmale zeigt sich also nicht nur geprägt durch den Formen- und Genrekatalog der Frühpostmoderne, sondern fordert mit der selben Vehemenz eine nachvollziehbare Diegese und anregende Erzählung.

Diese Tendenz der „zunehmenden Remimetisierung“<sup>198</sup> der literarischen Postmoderne ist nach der Darstellung Annette Wagners seit den 1970er Jahren als die andere Ausprägung zu verzeichnen, mit „welcher die Sprachexperimente in [...] abgeschwächer und damit leichter rezipierbarer Form auch in Europa auftreten.“<sup>199</sup> Ihre Exponate bildeten eine postmoderne Literatur „im weiteren Sinne“. Durch Elemente wie die Wiederaufwertung der *histoire* und anderer traditioneller Erzählverfahren, stünden sie, so Josua Novak, der amerikanischen Variante des Postmodernismus (bei Novak wird jene als „radikale Variante“ des Postmodernismus bezeichnet, im Unterschied zu dieser „gemäßigten“) diametral gegenüber.<sup>200</sup> Beeinflusst seien beide Tendenzen durch Sprachtheoretiker und Philosophen der Postmoderne und des französischen Poststrukturalismus – namentlich vor allem durch Jean-François Lyotard, Jean Baudrillard und Jacques Derrida.<sup>201</sup>

Da im weiteren Verlauf dieser Untersuchung ausführlich auf viele der Phänomene postmoderner Literatur und ihre theoretischen Implikationen eingegangen wird und einige davon mit denen des Poststrukturalismus deckungsgleich sind, soll an dieser

---

196 Vgl. Ebd., S. 195.

197 Ebd., S. 204.

198 Wagner, Annette: *Postmoderne im Adoleszenzroman der Gegenwart* [wie Anm. 10], S. 148.

199 Ebd.

200 Vgl. Novak, Josua: *Der postmoderne komische Roman* [wie Anm. 8], S. 191.

201 Für einen Abriss solcher poststrukturalistischen Theorien, denen ein besonders großer Einfluss auf postmoderne Literatur zugeschrieben wird, vgl. Wagner, Annette: *Postmoderne im Adoleszenzroman der Gegenwart* [wie Anm. 10], S. 130ff.

Stelle keine weitere Darstellung *poststrukturalistischer Positionen* erfolgen.<sup>202</sup>

Dass mit der Einteilung postmoderner Literatur in eine „radikale“ oder „gemäßigte Variante“ operiert wird – beziehungsweise ihrer Zuordnung zu einem „engeren“ oder „weiteren Sinn“ – macht bereits deutlich: Das „Eindringen“ der Postmoderne in ihre Texte geschieht immer graduell. Auch kann ein Werk nicht einfach durch seine Verortung in der Zeit als *postmodern* oder *modern* gelten, sondern nur aufgrund stilistischer Merkmale und deren kontextueller Verwendung. Wenn diese Merkmale (und die Ideen dahinter) sich überlagern oder widersprechen, ist es sehr schwierig, einen Roman dem einen oder anderen Spektrum zweifelsfrei zuzuordnen. Die Literatur der Postmoderne ist ja durch Pluralismus geprägt und transportiert Ideen der Moderne gleichermaßen. Ausgehend von Paul Michael Lützelers Empfehlung, für diese Romane nur zu kategorisieren, „was Literatur der Postmoderne ‚weniger ist‘ bzw. was in ihr ‚stärker zur Geltung kommt‘“<sup>203</sup>, operiert Annette Wagner mit einer „imaginären Skala zwischen Moderne und Postmoderne“<sup>204</sup>. Auf dieser Skala gibt es keine radikalen Brüche, nur Verschiebungen, die „mal dem einen, mal dem anderen Endpunkt näher sind.“<sup>205</sup>

Wenn also im nachfolgenden Kapitel von den Phänomenen und Schlüsselbegriffen postmoderner Literatur die Rede ist, sollten diese nicht als kanonisch verstanden werden.

---

202 Im Übrigen möchte diese Untersuchung nicht die *Postmoderne* mit dem *Poststrukturalismus* gleichsetzen, gleichwohl erkennt sie aber den Einfluss des Poststrukturalismus an.

203 Lützeler zitiert in Wagner. Wagner, Annette: *Postmoderne im Adoleszenzroman der Gegenwart* [wie Anm. 10], S. 154.

204 Ebd.

205 Ebd.

## 3.5 Die Phänomene und Schlüsselbegriffe postmoderner Literatur

Da der Comic ein narratives Genre ist, und seine Literarizität hier nicht in Frage gestellt wird, Arbeiten zu postmodernen Phänomenen in diesem Medium jedoch noch ausstehen, kann sich diese Untersuchung denselben Phänomenen nur über ein „Hilfskonstrukt“ nähern. Im Folgenden werden daher die Schlüsselbegriffe postmoderner Literatur betrachtet und als ebenso gültig für die Gattung des Comics angenommen. Bei ihrer Analyse stütze ich mich maßgeblich auf die Arbeiten Heinz-Günter Vesters, der die Postmoderne zwar für die Soziologie untersucht, jedoch als interkulturelles und intermediales Phänomen begreift, das in alle Lebensbereiche hineinwirkt.<sup>206</sup> Die von ihm an einigen Schlüsselwerke des postmodernen Romans herausgearbeiteten Leitmotive und Phänomene bilden die wesentliche Grundlage meiner Darstellung. Die Kategorisierung wird allerdings zum Teil mit anderer Gewichtung operieren und – wie schon bei der Beschreibung des Comicinventars – durch andere Positionen ergänzt. In den nächsten Abschnitten sollen die Merkmale zuerst vorgestellt, um dann in der Analyse von Teil 4 - Die Phänomene und Schlüsselbegriffe der Postmoderne im Medium des Comics - auf ihre konkrete Verwendung in Comics analysiert werden.

### 3.5.1 Pastichebildung, Intertextualität und Hybridisierung

#### Pastichebildung

Unter Pastichebildung versteht Heinz-Günter Vester „eine Durchmischung der Stile und Genres“<sup>207</sup>, welche die „Grenzen zwischen hoher und niederer Kultur, [...] Kunst und Kommerz etc.“<sup>208</sup> subversiv unterwandert. Diese gebe es zwar nicht erst in der postmodernen Literatur, sie trete dort aber „in auffälligem Maße“<sup>209</sup> auf.<sup>210</sup> Während Modernismus noch durch das „dynamische Prinzip der Differenzierung“<sup>211</sup> beschrieben werden könne, das heißt der voranschreitenden funktionalen Trennung gesellschaftlicher Bereiche voneinander „wie Religion, Wirtschaft, Politik, Kultur und [...] Wissenschaft“<sup>212</sup>, wobei jeder Bereich zugleich in sich komplexer werde, lasse sich die

---

206 Vester, Heinz-Günter: *Soziologie der Postmoderne* [wie Anm. 7].

207 Ebd., S. 93.

208 Ebd.

209 Ebd.

210 Ein Beispiel solch älterer Genre-Mischung ist die poetische Gattung der *Arabeske* von F.v. Schlegel.

211 Vester, Heinz-Günter: *Soziologie der Postmoderne* [wie Anm. 7], S. 28.

212 Ebd., S. 27.

Postmoderne mit „dem Begriffspaar Differenzierung/Entdifferenzierung [...] nicht zutreffend beschreiben.“<sup>213</sup> Denn

„Pastiche bedeutet nicht einfach Entdifferenzierung [d.h. die Umkehrung der Differenzierung], sondern setzt Differenzbildung voraus, um dann zu Hybridkreuzungen, Rekombinationen, Reintegration zu führen.“<sup>214</sup>

„Das postmoderne Pastiche geht [...] über das simple Zitat hinaus. Elemente aus zeitlich, räumlich oder stilistisch entlegenen Sphären werden [...] inkorporiert [...] und spielerisch in andere Zusammenhänge implantiert.“<sup>215</sup>

Die Hybridität eines Textes kann sich auch durch unterschiedliche beziehungsweise im Widerspruch liegende Elemente unterschiedlicher Ebenen ergeben, beispielsweise auf inhaltlicher und ideologischer Ebene.<sup>216</sup> Unter anderen in den feministisch-ideologisch motivierten Romanen der Nobelpreisträgerin Elfriede Jelinek ließen sich viele solcher Elemente aufspüren. Wichtigstes Mittel der postmodernen Pastichebildung ist die Intertextualität.

### Intertextualität

Intertextualität wird in dieser Arbeit nicht aus der radikal poststrukturalistischen Warte im Sinne Julia Kristevas verstanden, die jeden Text aufgebaut sieht, „als Mosaik von Zitaten [...] [und] Absorption und Transformation eines anderen Textes.“<sup>217</sup> Ich betrachte sie mit Karlheinz Stierle als eine „Beziehung zwischen konkreten Texten“<sup>218</sup>, die mehr oder weniger deutlich hervortritt und einer gewissen Plausibilität bedarf. Dass dabei auch eine medienübergreifende Bezugnahme möglich ist, versteht sich von allein und ist bei dem Comic aufgrund seiner Nähe zu anderen Bild- und Textmedien offensichtlich.<sup>219</sup> In diesem Fall der Überschreitung von Mediengrenzen spricht man von Intermedialität. Intertextualität ist insofern stark rezeptionsabhängig, als der Prätext vom Leser oder Betrachter erkannt und richtig zugeordnet werden muss. Will man die Intertextuali-

---

213 Ebd., S. 29.

214 Ebd., S. 30 [Meine Ergänzung].

215 Ebd.

216 Vgl. Hawthorn, Jeremy: Grundbegriffe moderner Literaturtheorie: ein Handbuch. Tübingen [u.a.] 1994. s.v. „Hybrid“.

217 Julia Kristeva (1972, S.348) zitiert nach Baum. Lexikon der Postmoderne: Von Abjekt bis Žižek ; Begriffe und Personen. Hrsg. v. Patrick Baum/Stefan Höltgen. Bochum; Freiburg 2010. s.v. „Intertextualität“.

218 Stierle (1984) zitiert nach Novak. Vgl. Novak, Josua: Der postmoderne komische Roman [wie Anm. 8], S. 128.

219 Da der Comic ein Hybridmedium darstellt, weil er auf unterschiedliche (symbolische) Zeichensysteme zurückgreift, bringt er die notwendige Bedingung intermedialer Bezüge mit. Die verschiedenen Begriffe/Konzepte von Intermedialität sollen aber hier nicht diskutiert werden. Vgl. aber auch den Abschnitt zur „Medienreflexivität“ ab Seite 55 dieser Arbeit.

tätsbeziehungen beschreiben, die postmoderner Pastichebildung im Sinne dieser Untersuchung von Comics zu Grunde liegt, ist die Klassifizierung nach Gérard Genettes *Palimpseste* (1982, dt. 1993) ein gutes Instrument. Seine fünfgliedrige Systematik der Transtextualität kennt den Begriff der „Intertextualität im engeren Sinne“, welche „als effektive Präsenz eines Textes in einem anderen Text“<sup>220</sup> definiert wird. Sie umfasst drei Erscheinungsformen:

„das Zitat (in Anführungszeichen, mit oder ohne genaue Quellenangabe), das Plagiat (nicht deklarierte, aber wörtliche Übernahme) und die Anspielung (fragmentarische, nicht deklarierte Entlehnung, die der Leser nur erkennt und versteht, wenn ihm der Bezugstext bekannt ist; ansonsten wird die Anspielung überlesen oder kann nur vermutet werden).“<sup>221</sup>

Es ist zu erwarten, dass eine Analyse der intertextuellen Techniken des Comics, aufgrund der Wort-Bild-Kombination des Mediums, für die Literatur typische und den Film gebräuchliche Stilmittel herausarbeiten wird: Genre, Thema, Dramaturgie respektive Szenario, Figuren, Dialoge, Panel- und Rahmengestaltung, Farbgebung, Perspektive und Montage sind nur einige der zu erwartenden strategischen Verweismöglichkeiten. Im Rahmen dieser Arbeit können sie leider nur zum kleinen Teil besprochen werden, und auch die bereits vorliegenden Studien zur Intermedialität können hier nicht berücksichtigt werden.<sup>222</sup>

Intertextuelle Bezüge lassen sich aber auch mit Blick auf die übergeordnete Kategorie beziehungsweise Textgattung beschreiben. Gérard Genette verwendet hierfür den Begriff der „Architextualität“. In postmoderner Literatur ist diese Beziehung von Belang, da sie als Genrehybridität (*Stichwort: Fiedler*) große Verbreitung findet.

### Hybridisierung

In den Worten Ihab Hassans sind solche Arten der Vermischung verschiedener Elemente, welche die Frage der Gattung eines Textes auf einzelne Passagen „herunterbrechen“, durch *Hybridisierung* geprägt. Ursprünglich ein Konzept Michail Bachtins zur Beschreibung der Abbildung von Sprache im Roman,<sup>223</sup> verweist die Hybridisierung für den Literatur- und Kulturwissenschaftler Hassan vor allem auf die veränderte Traditi-

220 Genette, Gérard/Bayer, Wolfram/Hornig, Dieter: *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*. 1. Aufl. Frankfurt am Main 1993. S. 10. G. Genettes Begriff der „Transtextualität“ findet hier keine weitere Verwendung, da es mir in der Germanistik verbreiteter erscheint, mit „Intertextualität“ zu operieren und wieder die Spezifizierung „im engeren Sinne“ genügt.

221 Novak, Josua: *Der postmoderne komische Roman* [wie Anm. 8], S. 129.

222 Für eine grundlegende Studie zur Intermedialität im Comic vgl. die Dissertation von Schüwer. Schüwer, Martin: *Wie Comics erzählen*. Trier 2008.

223 Vgl. Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze - Personen - Grundbegriffe [wie Anm. 154], s.v. „Hybridisierung“.

onsvorstellung der Postmoderne, in welcher sich die „Dialektik des Gleichzeitigen“<sup>224</sup> verwirkliche. Dergestalt würden sich, so Hassan, historische Kontinuität und Diskontinuität vermengen, ohne dass „die Vergangenheit [...] zugunsten der Gegenwart unterdrückt würde.“<sup>225</sup> (Auf Zeit- und Raumkonzeptionen der Postmoderne soll an dieser Stelle nicht eingegangen werden, sie wird aber zum Gegenstand von Kapitel 3.5.5 und 4.5; dort wird auch die These der „Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen“ detaillierter ausgebreitet.)

### 3.5.2 Dezentrierung

„Während die Moderne den Menschen durch Verstand und Vernunft ins Zentrum stellt und das Subjekt sogar verabsolutiert, entledigt sich die Postmoderne aller Zentren und Unbedingtheit durch Pluralität, Heterogenität und Toleranz.“<sup>226</sup>

Das Phänomen der Pastichebildung lässt sich nicht nur in den textlichen Produktionen der literarischen Postmoderne feststellen, als Stilmittel der Intertextualität, auch die Identitäten ihrer Figuren können „pasticheartige Gebilde“<sup>227</sup> sein. Ebenso wie Leser und Autor durch den Poststrukturalismus als Funktionen des Diskurses beschrieben werden können, gilt das postmoderne Subjekt in dieser Sichtweise nicht mehr als das ursprüngliche, autonome und einheitliche Selbst, welchem als Ursprung und Quelle eine privilegierte Stellung zukommt.<sup>228</sup> Stattdessen werde es „relativiert, variiert, flexibilisiert, entstrukturiert, entpersonifiziert und in differenzierte pluralistische sprach- und tiefenlose Stilformen aufgelöst.“<sup>229</sup> Diese „Dezentrierung des Subjekts“<sup>230</sup> richtet sich auf textlicher Ebene zuerst gegen die *moderne* Vorstellung,

„daß der Motor oder das steuernde Element in der Geschichte das individuelle Selbst oder das Bewußtsein ist und nicht außer oder überindividuelle Kräfte. (Das Subjekt ist aktiv und lebendig; Äußere Kräfte sind tot und passiv.)“<sup>231</sup>

Anstelle eines stabilen, autonomen Ichs präsentiert sich das postmoderne Subjekt dann

---

224 Hassan, Ihab: "Postmoderne heute". In: *Wege aus der Moderne*. S. 47–56; hier: S. 52.

225 Ebd.

226 Lin, Shing-Shang: *Von den modernen zu den postmodernen Zeitvorstellungen*. Kant, Heidegger, Virilio, Baudrillard. Essen 2011. S. VII.

227 Vester, Heinz-Günter: *Soziologie der Postmoderne* [wie Anm. 7], S. 97.

228 Metzler *Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze - Personen - Grundbegriffe* [wie Anm. 154], s.v. „Subjekt und Subjektivität“.

229 Ferchhoff, Wilfried/Neubauer, Georg: *Patchwork-Jugend* [wie Anm. 166], S.83. Auf diese Passage bin ich durch Annette Wagner aufmerksam geworden. Vgl. Wagner (2007), S.137f.

230 Vester, Heinz-Günter: *Soziologie der Postmoderne* [wie Anm. 7], S. 97.

231 Hawthorn, Jeremy: *Grundbegriffe moderner Literaturtheorie* [wie Anm. 216], s.v. „Subjekt und Subjektivität“.

flüchtig, unscharf und als „Konstrukt oder Effekt von Ideologie und Sprache“<sup>232</sup>. Es werde zum Ort, „wo die Dinge passieren, oder [das,] dem sie passieren, nicht das, was sie auslöst.“<sup>233</sup> Im postmodernen Comic zeigt sich ein Protagonist so mitunter hilflos gegen die ihn konstituierenden Teilidentitäten, von denen keine für sich einen absoluten Geltungsanspruch beanstanden kann. Auch müssen sich diese Identitäten keineswegs zu einem integralen Ganzen fügen, wie in der Analyse von Kapitel 4.2 dargelegt wird.

### 3.5.3 Verlust von Referenz, Mediatisierung und Offenheit

#### Verlust von Referenz

Nach Heinz-Günter Vester ist ein weiteres Charakteristikum postmoderner Literatur der Verlust von Referenz beziehungsweise der Repräsentation, welcher schon in der Thematik der Intertextualität angeklungen ist.<sup>234</sup> Mit dem Verlust der letzten Wahrheiten und Sinnsysteme werde auch die Aussagekraft von Texten hinterfragt, so dass diese häufig nicht mehr stark auf eine außertextliche Wirklichkeit referierten, sondern bewusst aufeinander, und dabei die Bezüge zum realen Leben schließlich verloren gingen.<sup>235</sup>

„Die wirttenness jeglicher Realität lässt die Welt nicht mehr als gegeben erscheinen, sondern als konstruiert, als kontingent hinsichtlich verschiedener diskursiver Signifikantensysteme. Diese subjektive Perspektivierung von Realitätserfahrung erzeugt ein Kontingenzbewusstsein, das sich auch in der Literatur äußert.“<sup>236</sup>

Laut Heinz-Günter Vester gilt dies besonders für visuelle Texte, also mediatisierte (das heißt durch Medien transportierte) Bilder, deren Bezug zur außerbildlichen Welt immer schwächer werde, je häufiger sie wiederholt würden.<sup>237</sup> Denn im Vexierspiel der Texte komme es auch zu einer Verabschiedung des hermeneutischen Sinn- und Wirklichkeitsverständnisses. Die Möglichkeit der perfekten, digitalen Abbildung der Welt, geschehe zu dem Preis, so der Autor, „daß das Bild viel überzeugender ist und als wirklicher und authentischer empfunden wird als die abgebildete Wirklichkeit.“<sup>238</sup>

---

232 Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze - Personen - Grundbegriffe [wie Anm. 154], s.v. „Subjekt und Subjektivität“.

233 Hawthorn, Jeremy: Grundbegriffe moderner Literaturtheorie [wie Anm. 216], s.v. „Subjekt und Subjektivität“.

234 Vgl. Vester, Heinz-Günter: Soziologie der Postmoderne [wie Anm. 7], Kap. 2.5 und 4.4.

235 Vgl. Wagner, Annette: Postmoderne im Adoleszenzroman der Gegenwart [wie Anm. 10], S. 142; und vgl. Vester, Heinz-Günter: Soziologie der Postmoderne [wie Anm. 7], S. 38.

236 Christian Schuldt - zitiert nach Novak: Novak, Josua: Der postmoderne komische Roman [wie Anm. 8], S. 116.

237 Vgl. Vester, Heinz-Günter: Soziologie der Postmoderne [wie Anm. 7], S. 38.

238 Ebd. Die Schilderungen der geretteten Passagiere der „Costa Concordia“, die im Februar 2012 vor Italien in Seenot geraten ist, geben ein aktuelles Beispiel, wie sich künstliche Bilder vor die Rezeption und Bewertung der Realität stellen können: Einiger der Schiffbrüchigen erlebten das Unglück „wie

Auch Georg Seeßlen sieht die Unterscheidung zwischen Abbild und Metapher in der Auflösung durch das Vexierspiel der Medien:

„Jede größere Katastrophe erzeugt ohnehin längst eine jener Meta-Bildererzählungen, in denen sich die einzelnen Medien untereinander nur noch als Verstärkungen und Verspiegelungen, keineswegs aber als diskursive Korrekturen oder gar als Kritik verstehen können.“<sup>239</sup>

### Authentizität und Simulakrum

Von dieser Problematik ist es nicht mehr weit zu jener, der Authentizität oder Inauthentizität und der Aussagekraft eines Konzepts wie dem der Originalität für die Kunst. Jean Baudrillard hat mit seinen Thesen zu Simulation und Hyperrealität der Gesellschaft den Begriff der „Simulacra“ geprägt, die den Referenzverlust des Abbildes thematisieren.<sup>240</sup> In seiner Nachfolge gilt dann im medientheoretischen Kontext das „Simulakrum“ als „eine ‚Kopie ohne Original‘, als eine Darstellung, die sich auf ein reales Vorbild zu beziehen scheint, diese Referenz aber nur noch simuliert.“<sup>241</sup> Weil die Simulation aber „hyperreal“ wirkt, das heißt nicht weniger wirklich, sondern „im Übermaß real“<sup>242</sup>, lässt sich ihre Inauthentizität nicht erkennen. In den Thesen Baudrillards ist die Welt selbst durch Zeichen und Codes virtualisiert und das gleichfalls codierte Subjekt, wie alle anderen Zeichen mit ihm, von Fraktalität bedingt. So an der immanenten Oberfläche anschaulich, doch gleichzeitig durchsichtig geworden und seiner sinnlichen Wahrnehmung (und des autoritären Willens) beraubt, ist das Subjekt unfähig, das Original des fraktalen Objekts und dessen „Wahrheit“ zu erkennen.<sup>243</sup> In der postmodernen Informationsgesellschaft ist heute eine „Fälschung“ nicht mehr von der authentischen Fassung zu unterscheiden, eine digitale Kopie entspricht eins zu eins der vorangegangenen Version<sup>244</sup>, die selbst schon eine exakte Kopie sein kann – oder bei Jean Baudrillard ein „Simulakrum“.

---

den Untergang der ‚Titanic‘“. Man darf annehmen, dass damit die Aktualisierung des populären Mythos im Oscar prämierten Blockbuster mit Leonardo DiCaprio gemeint ist. Der Film erreichte mit digitaler Technik einen bis dato unbekanntes „absoluten Realismus“ und ist unlängst, mit 3D-Technik „aktualisiert“, ein weiteres Mal in den Kinos angelaufen. Vgl. Müller-Meiningen, Julius: "Costa Concordia: Wie auf der Titanic". In: fr-online.de. 2012. Internet: <http://www.fr-online.de/politik/costa-concordia-wie-auf-der-titanic,1472596,11452898.html>. Zuletzt geprüft am: 19.2.2012.

239 Seeßlen, Georg: "Bilder für die Massen. Die prekäre Beziehung von Comic und Film und die dunkle Romantik des Neoliberalismus im neueren Comic-Kino". In: Theorien des Comics [wie Anm. 25]. S. 255–262; hier: S. 258f.

240 Vgl. Wege aus der Moderne: Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion [wie Anm. 140]. S.153-163.

241 Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze - Personen - Grundbegriffe [wie Anm. 154], s.v. „Simulakrum“.

242 Vester, Heinz-Günter: Soziologie der Postmoderne [wie Anm. 7], S. 39.

243 Vgl. Lin, Shing-Shang: Von den modernen zu den postmodernen Zeitvorstellungen [wie Anm. 226], S. VIII und S.383.

244 Zumindest durch ihre zeitliche Abfolge sind Original und Kopie sehr wohl unterscheidbar. Rein digitale Kopien weisen auch gegebenenfalls einen eindeutigen digitalen Zeitstempel auf.

Grundsätzlicher lässt sich sagen, dass durch Mediatisierung die „Beobachtung“ eines Ereignisses nie unmittelbar stattfindet,<sup>245</sup> sondern immer schon die Beobachtung einer medialen Rekonstruktion ist, so dass es vom Standpunkt des Beobachters keinen Unterschied zwischen dem vermittelten ursprünglichem Ereignis und seiner exakten Wiederholung geben kann.<sup>246</sup> Damit sind *moderne* Kategorisierungen wie die der Originalität und Authentizität zu überdenken. Heinz-Günter Vester stellt fest:

„Authentizität oder Inauthentizität, Wesen und Erscheinung – das sind für ihn [den Postmodernisten] keine vertikal angeordneten Sphären, sondern Facetten eines Tableaus, multiple Oberflächen oder eben Texte.“<sup>247</sup>

### Zunahme der Rhetorik

Der Verlust der Referenz postmoderner Texte führe ferner zu einer stärkeren Gewichtung der Rhetorik, in deren Zentrum nicht die Frage nach der Wahrhaftigkeit einer Aussage, sondern nach ihrer Wirkung stehe.<sup>248</sup> Postmoderne Kunstprodukte, literarischer und anderer Art, zeigten eine Verschiebung von der Botschaft zum Medium (vgl. auch Kapitel 3.5.4 Metafiktionalität und Selbstreflexivität); Aussagen würden nicht einfach getätigt, „sondern ausgedrückt, dargestellt und verkörpert“<sup>249</sup>. Neben dem Vordringen der Rhetorik in der Postmoderne in diesem allgemeinen Sinne, lassen sich, so Heinz-Günter Vester, auch ihre typischen rhetorischen Figuren benennen: es sind diese Ironie (s.u.) und die schon ab Seite 46 behandelte Intertextualität.

### Mehrdeutigkeit und Offenheit

Ein weiterer Punkt, der im Zusammenhang des Referenzverlustes als typisches Merkmalbündel postmoderner Literatur gilt, sind Polyvalenz, Ambivalenz und alle „Unbestimmtheiten“ (I. Hassan) eines Textes. Am Beispiel der Ambiguität beschreibt Anja Kauß deren Funktionsweise: Sie suggeriere (Sinn)aspekte und lasse sie doch unbestimmt, mache einen festgesetzten Sinn relativierbar und revidierbar, verdunkle oder erhellte je wahlweise.<sup>250</sup> „Im Zusammenspiel mit der Ironie als *reflexivem, simulativ-dissimulativem Verfahren* generiert sie einen *permanenten textuellen Aufschub* und zelebriert

245 Vgl. Vester, Heinz-Günter: *Soziologie der Postmoderne* [wie Anm. 7], S. 96.

246 Bei Baudrillard fällt dann das Subjekt als ein selbstreferenzielles Zeichen in die „Banalität des Objekts“ und wird gleichgültig gegenüber der Welt. Vgl. Lin, Shing-Shang: *Von den modernen zu den postmodernen Zeitvorstellungen* [wie Anm. 226], S. IX.

247 Vester, Heinz-Günter: *Soziologie der Postmoderne* [wie Anm. 7], S. 40 [Meine Ergänzung].

248 Vgl. hier und im Folgenden Ebd., S. 35–37.

249 Ebd., S. 36.

250 Vgl. Kauß, Anja: *Der diskrete Charme der Prokrastination* [wie Anm. 91], S. 240f.

die [...] *Prozesshaftigkeit* gegenüber der Ergebnishaftigkeit.“<sup>251</sup> Stilmittel des Unbestimmten und Mehrdeutigen treten zumeist in Abhängigkeit von Doppel- oder Mehrfachcodierung auf, indem sie dem Leser eine größere Freiheit der Interpretation zugestehen. Mehrfachcodierungen bedeuten hier nicht nur mehrere Stile, mehrere Bezugssysteme und die Legitimität verschiedener Deutungsweisen des Textes selbst, sondern auch, dass dieser für verschiedene Empfänger, Rezipienten und Adressaten Anknüpfungspunkte bereithält. Für Annette Wagner führen sie zu einem „Spiel mit der Mehrdeutigkeit“.<sup>252</sup> Gegenüber den klassischen Texten weisen postmoderne daher eine größere Offenheit auf. Umberto Eco charakterisiert diese Offenheit in seiner Poetik des „offenen Kunstwerkes“ (1962) als Unbestimmtheit, die in der literarischen Kommunikation zwischen Werk und Rezipienten selbst verankert sei, und immer wieder eine neue Vielfalt möglicher Lesearten eröffne.<sup>253</sup> Die Poetik des „offenen Kunstwerkes“ wird bei Eco zu einem notwendigen „Operativprogramm“, um der „fruchtbaren Unordnung“ (post)moderner Kultur eine zeitgemäße Form zu geben.<sup>254</sup> Selbstverständlich scheint hier auch der Gedanke eines grundsätzlich *positiv* bewerteten Pluralismus durch, der weiter oben bereits als Schlüsselbegriff der Postmoderne vorgestellt wurde (vgl. Kapitel 3.3).

### 3.5.4 Metafiktionalität und Selbstreflexivität

Metafiktionalität beschreibt als Sammelbegriff all „diejenigen Techniken, die den fiktionalen Status eines Textes hervorheben.“<sup>255</sup> Weil dazu selbstreferentielle Elemente zum Einsatz kommen, sind auch die Termini Selbstreferentialität oder (kognitive) Selbstreflexivität (mit leicht abweichenden Hintergrundkonzepten) gebräuchlich. Typische *potenziell*<sup>256</sup> metafiktionale Elemente sind:

„Der allwissende Erzähler, der ‚unerlaubterweise‘ über den Erzählvorgang räsoniert, seine Zuhörer apostrophiert oder sich als unzuverlässig entpuppt; Figuren, die ‚aus dem Rahmen fallen‘, d.h. beispielsweise ein Bewußtsein von ihrer fiktionalen Existenz besitzen; die Figur des Roman-im-Roman oder Buch-im-Buch; die oft daraus resultierende Schachtelstruktur von Geschichten, die wiederum Geschichten enthalten, oft bis zu einem infinitem Regreß.“<sup>257</sup>

---

251 Ebd. [Hervorhebungen im Original].

252 Vgl. Wagner, Annette: Postmoderne im Adoleszenzroman der Gegenwart [wie Anm. 50], S. 138f.

253 Vgl. Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze - Personen - Grundbegriffe [wie Anm. 3], s.v. „Offene vs. geschlossene Form“.

254 Vgl. Brix, Birgit: Sten Nadolny und die Postmoderne [wie Anm. 94], S. 16–20 und S. 70–74.

255 Novak, Josua: Der postmoderne komische Roman [wie Anm. 8], S. 116.

256 Potenziell bedeutet an dieser Stelle, dass ein Element in seinem Auftreten auch fiktionkohärent eingesetzt werden kann und sich seine Funktion erst in Abhängigkeit zur Fiktionsnorm ergibt. Vgl. abermals Novak; Ebd., S. 117.

257 Dirk Frank zitiert nach Novak; Ebd.

Mirjam Sprenger zählt ferner das „Aufdecken der eigenen Artifizialität, das Spiel mit den Konventionen der Literatur und das Überschreiten der ontologischen Grenze“<sup>258</sup> zu den Hauptmerkmalen metafiktionaler Texte. Diese große Spannweite der unterschiedlichen Elemente, die im Verständnis dieser Arbeit fast immer eine spielerische Komponente beinhalten, verdeutlicht bereits, dass metafiktionale Strategien weder an eine bestimmte Epoche, noch eine bestimmte Gattung oder Textsorte gebunden sind. Sie stellen daher eine „ahistorische Schreibweise“<sup>259</sup> dar. Gleichwohl sind metafiktionale Bestandteile in ihren unterschiedlichen Ausprägung seit der literarischen Moderne ein beliebtes Stilmittel, um mit anderen die Konstruiertheit eines Textes zu betonen. (Ihre Wurzeln im Roman reichen allerdings bis ins England des 18. Jahrhunderts, zu Lawrence Sterne und seiner *Sentimental Journey* (1768) und dem *Tristram Shandy* (1759-1767).<sup>260</sup>) In der spezifisch amerikanischen Ausprägung postmoderner Literatur wird Metafikcionalität neben der Intertextualität bisweilen als das kanonisierte Stilmittel schlechthin genannt, da sie besonders in den 1970er Jahren als „Sprachexperiment“ radikal aufgetreten ist. (Vgl. Kapitel 3.4.2.)

Sinnvollerweise sollten jedoch, so Novak, radikalere und gemäßigtere Form der Metafikcionalität dringend von einander geschieden werden, da beide völlig unterschiedliche Funktionen bedienen. Während die radikalere Form eine „konsequente Dekonstruktion des *histoire*-Elements“<sup>261</sup> betriebe, könne man in der anderen Variante eine „Konservierung realistischer Erzählformen“<sup>262</sup> sehen, wenn sie auf der Ebene der *histoire* liegt und zu ihrer Stützung dient. Ein Beispiel dieser postmodernen „Fabulierlust“ stellen die bereits erwähnten Authentifizierungsstrategien der mehrfachen Verschachtelung (*mise en abyme*) in Umberto Ecos *Der Name der Rose* dar.

Auch wenn der Sammelbegriff der Metafikcionalität im Allgemeinen als Irritationsmittel und Destabilisierungsstrategie<sup>263</sup> gilt, um die Aufmerksamkeit von der Textebene zu jener der Erzählinstanz zu ziehen, muss daraus also keine antimimetische Schwächung der Diegese herrühren. Metafikcionalität führt in postmodernen Texten nicht selten zur Stärkung der Leserrolle, da sie ihm bezüglich der kognitiven Mitarbeit am Text eine

---

258 Mirjam Sprenger zitiert nach Novak -Ebd.

259 Ebd., S. 114.

260 Über Letzteren schreibt Gelfert: „Hier spielt ein Erzähler während des Erzählens mit dem Erzählvorgang. Man könnte den Roman deshalb als den ersten postmodernen bezeichnen, wäre da nicht jene eigentümliche Mischung aus Ironie und empfindsamer Selbstreflexion, die dem Buch sein unverwechselbares Aroma gibt.“ Gelfert, Hans-Dieter: *Kleine Geschichte der englischen Literatur*. 2. Aufl. München 2005. S. 160; Siehe hierzu auch: Kauß, Anja: *Der diskrete Charme der Prokrastination* [wie Anm. 91], Kap. 4.3.5.

261 Novak, Josua: *Der postmoderne komische Roman* [wie Anm. 8], S. 119.

262 Ebd.

263 Vgl. Brix, Birgit: *Sten Nadolny und die Postmoderne* [wie Anm. 9], Kap. IV.3.

größere Aktivität abverlangt oder als intertextuelles Mittel den Versuch unternimmt, seine Wahrnehmung zu erneuern (vgl. insbesondere bei feministischer Literatur).<sup>264</sup> Für das Mittel der Leseranrede konstatiert Novak, es biete die Möglichkeit einer Öffnung des Kunstwerkes zur Lebenswelt des Lesers.<sup>265</sup>

Die Problematik der Repräsentation (siehe Kapitel 3.5.3) hat zu einer Neubewertung der angeblichen Objektivität der Geschichtsschreibung geführt und sich auf dem Feld der Fiktion ganz allgemein als hybride Texte mit historischer Thematik niedergeschlagen (- wie ja die europäische Form der Postmoderne stark von *Ecos Name der Rose* geprägt ist, auch wenn das Interesse an geschichtlichen Stoffen natürlich noch weiter zurückverweist).<sup>266</sup> Eng an das Genre des historischen Romans ist diese Neuausrichtung gekoppelt als „historiographische Metafiktion“.<sup>267</sup> Der Terminus, der ursprünglich von Linda Hutcheon stammt und durch F.K. Stanzel auf den histor. Roman festgeschrieben wurde,

„bezeichnet künstlerische Werke, die eine Hinwendung zu geschichtlichen Stoffen mit einem hohen Maß an metafiktionaler Rückbezüglichkeit und mit der Erörterung historiographischer Fragen verbinden.“<sup>268</sup>

Auch in diesen hybriden Texten, die mit fiktivem und faktischem Material spielen, wirkt die Metafikcionalität als Strategie, die eigene textliche Fiktionalität aufzudecken und dem Rezipienten die Konstruiertheit einer jeglichen Historie ins Gedächtnis zu rufen. Pastiche und Metafikcionalität bewirken hier, dass „nicht mehr zwischen faktischer Vorlage und fiktionaler Überlagerung“<sup>269</sup> unterschieden werden kann. Oft ist den postmodernen historischen Romanen, die selbstverständlich auch im Medium des Comics existieren, auch eine besondere Vorliebe für *playgiarism*<sup>270</sup> (Raymond Federman) anzumerken oder es verbirgt sich ein didaktischer Hintergrund: Die ins kulturelle Gedächtnis eingeschriebene Geschichte aus subordinierter Perspektive „neu“ zu erzählen und damit gegen den Kanon anzuschreiben. Ein gravierender Unterschied zu anderen,

---

264 „Literature here becomes a means of renewing perception by exposing and revealing the habitual and the conventional.“ Patricia Waugh - zitiert nach Novak. Novak, Josua: Der postmoderne komische Roman [wie Anm. 8], S. 122f.

265 Vgl. Ebd., S. 125.

266 Vgl. die Literaturproduktionen von Carlos Fuentes, Don DeLillo oder Raymond Federman. In Filmproduktionen reißt das Interesse an geschichtlichen Stoffen seit längerem nicht ab (*JFK, Schindlers Liste, Gladiator, 300, Die Päpstin, J. Edgar, The Iron Lady...*) und im Medium des Comics floriert es, spätestens seit Erscheinen des oben bereits erwähnten *Maus* von Art Spiegelman.

267 Im Gegensatz zum traditionellen historischen Roman, der seine Künstlichkeit, das „Gemacht-Sein“ der dargestellten Welt verbergen möchte, wird in der historiographischen Metafiktion gerade dieser Aspekt reflektiert und hervorgehoben.

268 Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze - Personen - Grundbegriffe [wie Anm. 154], s.v. „Historiographische Metafiktion“.

269 Vester, Heinz-Günter: Soziologie der Postmoderne [wie Anm. 7], S. 107.

270 Vgl. Federman, Raymond: PLAJEU.

Internet: <http://epc.buffalo.edu/authors/federman/shoes/plajeu.html>. Zuletzt geprüft am: 27.2.2012.

nicht visuell erzählenden Medien besteht jedoch auch dort für den Comic, wo er objektive Wirklichkeitsdarstellung beansprucht:<sup>271</sup> „Im Comic signalisiert die Handarbeit der Zeichnung sowohl authentische Wahrnehmung als auch unbedingte Subjektivität.“<sup>272</sup> Weil das Bild unweigerlich immer eine konkrete Darstellung ist, d.h. (wie unter 2.2.2 beschrieben) immer schon einer Festlegung auf Ausschnitt, Perspektive etc. beinhaltet und „prinzipiell verfremdet“<sup>273</sup> darstellt (- nur eben mit unterschiedlichem Abstraktionsgrad), besteht für den Leser gar kein Anreiz, von der historischen Objektivität der Erzählung auszugehen.

### Metafiktionalität vs. Medienreflexivität

Eng verwandt mit der Metafiktionalität und Intertextualität als „Stilmittel der Irritation“, sind solche Verfahren, die auf die Medialität eines Textes verweisen. Die Metafiktionalität betreffe vor allem den Status der Fiktion selbst und ziehe etwa komisches Potenzial aus dem Zweifel an der Konsistenz der behaupteten dargestellten Welt, so Rolf Lohse in seiner Analyse über medienreflexive Komik; die medialen Voraussetzungen und Bedingungen jener Welt müssten dabei nicht unbedingt berührt werden.<sup>274</sup> Medienreflexive Strategien hingegen gewinnen ihr Potenzial

„aus der Transgression der medialen Voraussetzungen von Erzählen oder anderweitigem Darstellen [...], das die fiktionale Welt selbst nicht in Frage stellen muß, sondern Aspekte des Mediums, seiner Produktion, Distribution oder Rezeption in diese Welt einführt.“<sup>275</sup>

Jeglicher Aspekt eines Mediums, der innerhalb der fiktionalen Welt sichtbar wird, könne zur „Erzeugung von Interferenzen und Störungen zwischen dem Medium und seiner intradiegetischen Manifestation dienen.“<sup>276</sup> Bei auffälliger Thematisierung könne jeder der folgenden Aspekte für Medienreflexivität von Relevanz sein: Struktur und Inhalt der Botschaften, Verfahren ihrer Übermittlung, materielle Formen der Vermittlung, Urheber und Empfänger der Botschaften; Zugänglichkeit zu diesem Medium und die kulturellen, sozialen, politischen, ästhetischen Rahmenbedingungen eines Mediums.<sup>277</sup>

Damit sie zu Elementen der Diegese werden können, müssen die Rahmenbedingungen

---

271 Solche Authentizität beanspruchen zum Beispiel die „Comic-Reportagen“ Joe Saccos für sich: Palästina (2009), Bosnien (2010), Gaza (2011).

272 Platthaus, Andreas: „»Sprechen wir über mich.« Die Rückkehr des autobiographischen Elements in den Comic“. In: Szenarien des Comic. S. 193–208; hier: S. 196.

273 Ebd., S. 197.

274 Vgl. Lohse, Rolf: Ingenieur der Träume - medienreflexive Komik bei Marc-Antoine Mathieu. Bochum 2008. S. 13.

275 Ebd.

276 Ebd.

277 Vgl. Ebd., S. 14.

des entsprechenden Mediums genauestens bekannt und die Verwendung bestimmter Elemente genügend konventionalisiert sein, so dass sie ein Leser als diese erkennt. Kurze Beispiele medienreflexiver Verfahren wurden in dieser Untersuchung bereits (in Kapitel 2.2.3 ab Seite 23) mit Bild 2.5, Bild 2.6 und Bild 2.7 besprochen. Im Kapitel 4.4 und 4.5 (und dort ab Seite 95) sollen weitere Verwendungen vorgeführt und im narrativen Zusammenhang analysiert werden.

### 3.5.5 Zeit- und Raumvorstellungen

#### Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen

Wie in der Moderne, so wird Zeit zwar auch in der Postmoderne noch als notwendige Bedingung der Existenz und als Form aller Gegenstände angesehen; die moderne Physik habe aber die Erkenntnis über das Wesen der Zeit rekonstruiert, so dass diese im Gegensatz zur vorherigen Epoche wesentlich anders vorgestellt werde, so Shing-Shang Lin in ihrer Dissertation über den Paradigmenwechsel von den *modernen* zu den postmodernen Zeitvorstellungen.<sup>278</sup> Die postmoderne Zeitauffassung stehe ferner unter dem Einfluss der neuen Technologien und der Medientheorien über Zeitlichkeit, wo für die Moderne noch die klassische Physik und Mathematik ausschlaggebend waren.<sup>279</sup> Was sich im Modernismus bereits abzeichnete: Zeit wird heute nicht mehr als eine Absolutheit vorgestellt, die unendlich auf kontinuierliche Weise nach vorne verläuft. Auch die Vorstellung vom Raum und Realität haben sich in der Postmoderne verändert und wirken sich auf individuelle als auch kollektive Zeitvorstellungen aus:

„Während die Zeit seit der altgriechischen Philosophie ohne Raum unvorstellbar und die Zeitlichkeit nur in der Realität erkennbar ist, wird in der Postmoderne die Zeit aufgrund der Änderung der Raumvorstellung und der Umstrukturierung der Realität [...] grundlegend anders begriffen.“<sup>280</sup>

Ein Grund dafür sei in der Virtualisierung der Realität (S. Lin analysiert diese anhand der Modelle von Paul Virilio und Jean Baudrillard) und deren Erkenntnisse durch die neuen Massenmedien zu sehen.<sup>281</sup> Wie alle Umbrüche lebensweltlicher Zusammenhänge wird auch die veränderte Zeitauffassung der Postmoderne reflektiert in ihren Kunstprodukten und ihrer Literatur.

---

278 Vgl. Lin, Shing-Shang: Von den modernen zu den postmodernen Zeitvorstellungen [wie Anm. 226], S. 385.

279 Vgl. Ebd., S. 3.

280 Ebd., S. 4.

281 Vgl. Ebd.

Ansgar Nünning erläutert: Während in den Romanen des 19. Jahrhunderts noch die Vorstellung einer objektiven historischen bzw. sozialen Zeit vorherrschte, sei das Phänomen der Zeit in den literarischen Produktionen der Postmoderne einer ganzen Vielzahl unterschiedlicher Zeitkonzeptionen gewichen.<sup>282</sup> Wo dann um die Jahrhundertwende noch der Versuch unternommen wurde, dem Phänomen der Zeit wenigstens subjektive Struktur zu geben (beispielsweise im psychologischen Roman durch den inneren Monolog, aber auch bei James Joyce, Virginia Woolf, Marcel Proust oder Thomas Mann), habe später

„sowohl das linear-chronologische Erzählschema mit seiner Orientierung an einer konsistenten und kausal verknüpften Geschichte als auch dessen Ersetzen durch die Akzentuierung subjektiver Zeiterfahrungen[,] ihre im traditionellen realistischen Roman unhinterfragte Gültigkeit verloren [...]“<sup>283</sup>

Die Postmoderne weiß, Zeit ist „ein historisch variables, relatives und vom Beobachter abhängiges kulturelles Konstrukt.“<sup>284</sup> Anstelle des vorherigen Modells (und dessen impliziter Vorstellung von Fortschritt durch das Dahinfließen von Zeit)<sup>285</sup> seien ganz unterschiedliche und oft unvereinbare Zeitkonzeptionen getreten, die in ein und dem selben Werk mehr oder weniger unvermittelt nebeneinanderstehen könnten.<sup>286</sup> Typisch postmodern sei die charakteristische Vielfalt „inkommensurabler Zeiterfahrungen, -dimensionen und -konzeptionen.“<sup>287</sup> Die Auflösung des chronologischen Schemas, das in moderner Literatur noch den linearen Prozess der Veränderung abbildet, geht einher mit dem Gefühl einer umfassenden Gleichzeitigkeit. Bei Ansgar Nünning wird das bezeichnet als „Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen“<sup>288</sup> bzw. Heterogenen. Dazu auch Hans-Günter Vester:

„Der postmoderne Zeitbegriff ist eher polyzyklisch, d.h. verschiedene Zeitrhythmen sind miteinander verkoppelt, ohne dass sich daraus eine eindeutige Richtung erkennen lässt. Das Tempo der Zeit ist diskontinuierlich, extreme Zeitraffer und extreme Zeitlupen kommen vor.“

---

282 Vgl. Nünning, Ansgar: "Moving back and forward in time - Zur Gleichzeitigkeit verschiedener Zeitstrukturen und Zeitkonzeptionen im englischen Roman der Gegenwart". In: *Zeit und Roman*. Würzburg 2002. S. 395–419; hier: S. 395ff und S. 417. Ansgar Nünning hat dies für den zeitgenössischen englischen Roman herausgearbeitet, den er in Anlehnung an Thomas Mann in Teilen als „Zeitroman“ doppelter Codierung charakterisiert: Das Phänomen Zeit avanciert darin selbst zum zentralen Gegenstand auf inhaltlicher Ebene und wird zusätzlich durch narrative Strategien thematisiert und inszeniert. Seine Ergebnisse sind aber größtenteils und im Einzelfall noch stärker auf die postmoderne Literatur anderer Länder zu übertragen.

283 Ebd., S. 417. [Meine Ergänzung].

284 Ebd., S. 406.

285 Vgl. Vester, Heinz-Günter: *Soziologie der Postmoderne* [wie Anm. 7], S. 51.

286 Nünning, Ansgar: "Moving back and forward in time - Zur Gleichzeitigkeit verschiedener Zeitstrukturen und Zeitkonzeptionen im englischen Roman der Gegenwart" [wie Anm. 282], S. 397.

287 Ebd., S. 397.

288 Vgl. Ebd., S. 396.

[...] Die Postmoderne greift unbekümmert auf vergangene Zeiten zurück und schmilzt diese in die Gegenwart ein. [...] Die logische Abfolge von Ereignissen, etwa in Form von historischen Entwicklungsphasen, wird durcheinander gebracht. Das Resultat ist Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen.<sup>289</sup>

Häufig kommt es außerdem zu zirkulären Formen, bei der die Ereignisse der Erzählung einen Kreis beschreiben:

„Der postmoderne Roman endet nicht mit einem Endpunkt, [...] [im Sinne] der Vollendung eines Plans [...] [oder] einer Handlung. [...] Das Ende ist immer ein Zurück zum Anfang, zum Ausgangspunkt.“<sup>290</sup>

„[...] Erzählen ist kein Fortschreiten und Auflösen mehr, sondern ein Rumoren in fixen Systemen.“<sup>291</sup>

Mit der Aufwertung der Erinnerung und Betonung der subjektiven Zeiterfahrung werde die Vorstellung von Kausalität abgelöst durch ein Prinzip der Koexistenz verschiedener Zeitdimensionen.<sup>292</sup> Die narrative Inszenierung von (subjektiven) Erinnerungsprozessen akzentuiere zumeist in analytisch erzählten Romanen das Spannungsverhältnis zu den (äußeren) Dimensionen der chronologischen, historischen und sozialen Zeit, denn im (erinnernden) Bewusstsein bestehe die gleichzeitige Präsenz verschiedener Zeitdimensionen.<sup>293</sup> „Es regiert die Assoziation und Konnotation, nicht die Logik und Denotation.“<sup>294</sup> Solche introspektiven Verknüpfungen, die zudem von der medialen Vermittlung der Welt beeinflusst sind, können also an Stelle der Ereignischronologie treten, um Kohärenz zu schaffen. Rückschlüsse aus der Zeitstruktur lassen gegebenenfalls Erkenntnisse über die Charakterisierung einer Figur zu oder können die Neuinterpretation eines Ereignisses forcieren, wenn die Erzählung rückwirkend dekonstruiert. Mit dem Wechsel der Zeitebenen wechseln auch die Identitäten von Personen.<sup>295</sup> Häufig finden auch die schon genannten Unbestimmtheiten oder die offene Form eine Entsprechung in der Zeitstruktur, so dass multiperspektivisch vermittelte und einander widersprechende Handlungsstränge auch gar nicht auflösbar sein müssen.<sup>296</sup>

---

289 Vester, Heinz-Günter: *Soziologie der Postmoderne* [wie Anm. 7], S. 52. Der Autor spricht hier zwar vom postmodernen Alltag, sieht die Phänomene aber „noch viel deutlicher“ in der „Kultur des Postmodernismus“. Vgl. Ebd.

290 Vgl. Ebd., S. 90. [Meine Ergänzung].

291 Seeßlen, Georg: "Bilder für die Massen. Die prekäre Beziehung von Comic und Film und die dunkle Romantik des Neoliberalismus im neueren Comic-Kino" [wie Anm. 239], S. 257.

292 Vgl. Nünning, Ansgar: "Moving back and forward in time - Zur Gleichzeitigkeit verschiedener Zeitstrukturen und Zeitkonzeptionen im englischen Roman der Gegenwart" [wie Anm. 282], S. 398.

293 Vgl. Ebd., S. 401f.

294 Vester, Heinz-Günter: *Soziologie der Postmoderne* [wie Anm. 7], S. 88.

295 Vgl. oben Kapitel 3.5.2.

296 Als literarischer „Paradefall“ des modernen Romans, der multiperspektivisch und mit dominanter innerer Fokalisierung eine Handlung vermittelt, die nicht mehr synthetisierbar ist, sei hier William

Weitere typische Verfahren, um die „Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen“ zu inszenieren, seien die Kontrastierung von Epochen, die Spiegelung mehrerer Handlungsstränge auf unterschiedlichen Zeitebenen und die Durchdringung von Vergangenheit und Gegenwart.<sup>297</sup> Weil Zeit als fragmentiert und diskontinuierlich erfahren werden kann, finden sich auch eine große Anzahl *illusionsstörender* und *antimimetischer* Strategien:

„etwa die Abfolge synchroner Querschnitte, die den von den modernen Massenmedien vermittelten Sinn einer umfassenden Synchronizität reflektieren, anachronische Montagetechniken, Experimente mit zirkulären, kontradiktorischen, paradoxen, antinomischen und asynchronen Zeitstrukturen, die Häufung von Wiederholungen und Metalepsen sowie unkonventionelle Formen der Verwendung der Tempora.“<sup>298</sup>

Als wichtige zusätzliche Darstellungsverfahren sind laut Ansgar Nünning außer dem Rekurs auf Zeitmetaphern, die Intertextualität, die Intermedialität sowie die im Folgenden zu erläuternde „Verräumlichung von Zeit“ und „Verzeitlichung des Raumes“ zu nennen.<sup>299</sup>

#### Verräumlichung von Zeit / Verzeitlichung des Raumes

Die „Verzeitlichung des Raumes“ und die „Verräumlichung der Zeit“ illustrieren die für viele postmoderne Werke grundlegende Vorstellung, dass Elemente der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft gleichzeitig präsent sind.<sup>300</sup> Mit diesen Konzepten lässt sich auch die enge Verkoppelung von Zeit und Raum erkennen, zwei Dimensionen, die sich in der Postmoderne überlagern oder „überfüllen“.<sup>301</sup> Handlungsräume können nicht nur die Funktion der Szenerie übernehmen, sondern aufgrund ihrer historischen Anlagerung die zahllosen Spuren früherer Zeitebenen und Zeitvorstellungen vergangener Epochen verkörpern, beispielsweise durch die Architektur. „Da die Vergangenheit in den Orten, Landschaften und Objekten gegenwärtig ist, kommt es zu einer Verzeitlichung des Raumes.“<sup>302</sup> Durch die Vorstellung, dass Zeit ein Aspekt der Bewegung, der Ortsveränderung von Personen oder Gegenständen im Raum ist, die auf Aristoteles zurückgeht und wie einleitend zitiert, ihre Gültigkeit noch besitzt, findet Nünning zufolge die Ver-

---

Faulkners Roman *The Sound and the Fury* (1929) genannt.

297 Nünning, Ansgar: "Moving back and forward in time - Zur Gleichzeitigkeit verschiedener Zeitstrukturen und Zeitkonzeptionen im englischen Roman der Gegenwart" [wie Anm. 282], S. 398.

298 Ebd., S. 416.

299 Vgl. Ebd., S. 408.

300 Vgl. Ebd., S. 412.

301 Die soziologischen Komponenten dieser Raum-Zeit-Koppelungen sind bei Heinz-Günter Vester sehr ausführlich beschrieben. Vgl. Vester, Heinz-Günter: *Soziologie der Postmoderne* [wie Anm. 7], S. 53–56.

302 Nünning, Ansgar: "Moving back and forward in time - Zur Gleichzeitigkeit verschiedener Zeitstrukturen und Zeitkonzeptionen im englischen Roman der Gegenwart" [wie Anm. 282], S. 410.

zeitlichung des Raumes oftmals eine Entsprechung in der Tendenz zur Verräumlichung der Zeit.<sup>303</sup> In postmodernen Erzähltexten geschieht diese häufig durch eine „Zeitreise“ des Protagonisten durch die „Erinnerungsräume“<sup>304</sup> der eigenen Vergangenheit, oder allgemein, wenn die Prozesshaftigkeit der Zeit durch die Raumdarstellung materiell konkretisiert und mit ihr entfaltet wird. Im Comic ist eine „Verräumlichung der Zeit“ m.E. schon ganz konkret durch den inhärenten Code des Mediums gegeben: innerhalb der Rahmen eines Panels. Grundsätzlich lässt sich feststellen, dass sich in postmodernen narrativen Texten häufig eine Kombination aus den oben genannten Möglichkeiten findet.

Im nächsten Kapitel sollen die bisher gewonnenen Erkenntnisse über postmoderne Phänomene und Schlüsselbegriffe in der Gattung des Comics erprobt und überprüft werden. Dabei werden die medialen Gestaltungsprinzipien des Comics (wie sie in Kapitel 2 - Das Medium des Comics vorgestellt wurden) besonders in Bedacht gezogen.

---

303 Vgl. Ebd., S. 411.

304 Das Konzept des „Erinnerungsräume“ stammt von Aleida Assmann. Vgl. Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze - Personen - Grundbegriffe [wie Anm. 154], s.v. „Assmann, Aleida und Jan“.

## 4 Die Phänomene und Schlüsselbegriffe der Postmoderne im Medium des Comics

### 4.1 Hybridisierung, Pastichebildung und Intertextualität: Neil Gaiman, *Sandman*

Neil Gaiman, *Sandman*

Ein Beispiel für einen hybriden Text im Sinne Heinz-Günter Vesters stellt Bild 4.1 (auf Seite 64) dar. Es handelt sich um einen Auszug der von 1988 bis 1996 bei DC Comics erschienenen *Sandman*-Serie. Der britische Kinderbuch-, Comic- und Fantasyautor Neil Gaiman hatte ihr nach etwa 40 Jahren dämmerigen Halbschlafes neues Leben eingehaucht. Sie wurde von wechselnden Zeichnern umgesetzt. Dank enormer Popularität, die sich auch in zahlreichen, im *Sandman*-Universum angesiedelten und bis heute weitergeführten Einzelserien manifestiert, hat es die Reihe als eine der ersten *Graphic Novels* überhaupt nicht nur auf die Bestsellerliste der New York Times geschafft, sondern wurde bereits 1991 als bisher einzige des Mediums Comic mit dem *World Fantasy Award* geehrt.<sup>305</sup> Gaimans Szenarien, die sich an keine bestimmte Altersgruppe, sondern laut Norman Mailer an „intellektuelle Leser“<sup>306</sup> richten, zeichnet eine sehr dichte erzählerische Komplexität, einen großen Reichtum an Figuren- und Motiven sowie ausgesprochene Hybridität aus. Hierbei werden kunstvoll Themen und Figuren aus (moderner) Mythologie, Folklore, dem Fantasy- und Horror-Spektrum der Popliteratur mit amerikanischen Alltagsgeschichten verwoben. Die phantastische Traumwelt des Protagonisten *Dream / Morpheus* dringt in die scheinbar „normale“ Wirklichkeit der Figuren ein, überlagert und verändert sie. Dabei werfen die Erzählungen mehr Fragen auf als sie zu beantworten suchen: Sie haben weder einen notwendigen Anfang noch ein definitives Ende und funktionieren auf mehreren Ebenen, ohne dabei ihre innere *Traum*-Logik zu verletzen. Auch aus visueller Sicht ist die

---

305 Vgl. Gern, David: Herr der Träume, Held der Schäume. In: FAZ.NET. 2010. Internet: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/buecher/2.1719/comic-klassiker-herr-der-traeume-held-der-schaeue-1995592.html>. [sic!] Zuletzt geprüft am: 28.2.2012; Vgl. auch: Enter Sandman. In: Chicago Tribune. Internet: [http://articles.chicagotribune.com/1991-12-20/features/9104240093\\_1\\_sandman-adult-comics-comic-book](http://articles.chicagotribune.com/1991-12-20/features/9104240093_1_sandman-adult-comics-comic-book). Zuletzt geprüft am: 28.2.2012.

306 Norman Mailer: „Along with all else, Sandman is a comic strip for intellectuals, and I say it’s about time.“ Wikiquote.org. Internet: [http://en.wikiquote.org/wiki/Norman\\_Mailer](http://en.wikiquote.org/wiki/Norman_Mailer).

*Pasticheartigkeit* des Comics gegeben, da immer wieder andere Zeichner die Umsetzung besorgen. Figuren spielen so auch mit ihrer eigenen bildlichen Referenz, wenn ein Zeichner bestimmte Erkennungsmerkmale behält, andere jedoch *anders* interpretiert.<sup>307</sup> Aufgrund seiner Mehrfachcodierung lässt sich der Epos schwer einem bestimmten Genre zuordnen und hat vielleicht auch daher die Vermarktung unter dem Etikett der *Graphic Novel* erfahren. Die Berliner Morgenpost urteilte 2008:

„Das größte Epos in der Geschichte der Comics‘ [...] ‘Sandman‘ ist der bis heute stilbildendste, innovativste und bestbeschriebene Comic überhaupt ... weil die Saga gleichzeitig ein bemerkenswertes philosophisches Werk darstellt, dass sich Schüler, Studenten und Professoren gleichsam freuen, dass sich jemand originell und verständlich über Themen wie Tod, Träume, Ewigkeit und Endlichkeit Gedanken gemacht hat.“<sup>308</sup>

Nachdem sich die Popularität über die 1990er Jahre hinaus gehalten hat, ist die Reihe Mitte der 2000er Jahre in einer deutschen Neuübersetzung erschienen, die der literarischen Vorlage und insbesondere den Dialogen, die sich durch den häufigen Registerwechsel zwischen (gestelzter) „hoher Fantasy“ und Umgangssprache auszeichnen, gerechter wird. Die Neuausgabe weicht außerdem durch zusätzliche einleitende Essays populärer Schriftsteller (beispielsweise von Stephen King und Clive Barker) und neuer Covergestaltung auch durch ihre völlig unterschiedliche Digitalcolorierung von der ursprünglichen Fassung ab.

Da die Reihe sehr umfangreich ist und die Erzählstränge auf vielfältige Weise miteinander verflochten sind, konzentriere ich mich hier anstelle der Gesamtdarstellung nur auf die Interpretation respektive die Darstellung einer einzelnen Szene.

### *Sandman - Das Puppenhaus*<sup>309</sup>

Der vorliegenden Szene vorausgegangen ist die Suche des Mädchens Rose Walker nach ihrem jüngeren Bruder Jed, von dem sie im Alter von vierzehn Jahren durch den Tod des Vaters getrennt wurde. Auf ihrer Reise hat sie Gilbert kennengelernt, einen freundlichen Gentleman, der menschliche Güte verkörpert und bei diesem Abenteuer ihr Beschützer wird. Das Motel, in welchem die beiden für die Nacht abgestiegen sind, beherbergt außer ihnen noch die lichtscheuen Teilnehmer eines dubiosen Kongresses,

307 Für den *Traumkönig Dream / Morpheus* sind dies zum Beispiel Helm, Amulett, Lederbeutel, schwarze Kleidung, starke Schwarz-Weiss-Kontraste. Einige Zeichner lassen seine Gesichtszüge denen des Autors Gaiman ähneln.

308 Zitiert nach: Das kleine Comic-Lexikon. Die schönsten Comics, die besten Zeichner, die witzigsten Texte. Ein Streifzug durch Superhelden-Kosmos, Marcinelle-Schule, Ligne Clair und deutsch-deutsche Comic-Geschichte [wie Anm. 109], s.v. „Sandman (Sandman)“.

309 Gaiman, Neil: *Sandman: Das Puppenhaus*. Zweiter Bd.1. Aufl. Nettetal-Kaldenkirchen 2007. Deutsch von Gerlinde Althoff.

die sogenannten „Jäger und Sammler“, hinter welchen sich in Wahrheit ausschließlich Mörder und Vergewaltiger verbergen. Ihr Personal rekrutiert sich sowohl aus mythologischen Gestalten als auch aus denen der Popkultur und ihrer realen oder fiktiven „Bösewichter“. Dies ist ein Wissen, welches der Leser der jungen Frau voraus hat. Als sich ihre Bemühungen auf ein baldiges Wiedersehen mit Jed als vergeblich herausstellen, erzählt ihr Gilbert zum Trost und zur Ablenkung das Märchen vom Rotkäppchen. Das Märchen wird nun auf intradiegetischer Ebene wiedergeben (Bild 4.1 auf Seite 64).

Auf materieller Ebene bilden das erste und die letzten beiden Panels die Rahmenhandlung aus der Lebenswelt der Figuren Rose und Gilbert. Gilbert, der als Erzähler fungiert, ist darum im ersten und letzten Panel präsent. Das Märchen, das eine Doppelseite als Meta-Panel einnimmt, ist zwischen diese *Binnenpanels* montiert und präsentiert als visuell dominierendes Motiv die bedrohliche Fratze des Wolfes mit seinen rotglühenden Augen. Die „Märchen“-Panel sind überwiegend in solchen Rottönen gehalten, das heißt auch farblich werden die unterschiedlichen Erzähl- und Zeitebenen separieren. Durch die Bewegungsdarstellung des Comics, als Aufeinanderfolge einzelner Panels, lässt sich ein einzelner Wolf in der Bewegung erkennen, der sich bedrohlich nähert und das untere Bild mit Rose auch von oben dominiert. Weil auch das vorherige Panel einen zähnefletschenden Wolf zeigt und die untere Seitenkante eine Begrenzung bildet, wirkt die Figur „eingegrenzt“. Die grafische Gestaltung könnte so eine Fortsetzung des Märchens in die Wirklichkeit suggerieren. Da bei der Gestaltung des Wolfes aber auf Rahmenbegrenzungen verzichtet wurde und der Übergang fließend ist, ließe sich auch ein ganzes Wolfsrudel erkennen, welches dann stellvertretend für eine bedrohliche Gruppe stünde. Die Textebene des Märchens auf intradiegetischer Ebene ist in gerahmten Blocktext gesetzt. Das dient nicht nur der Kennzeichnung der Erzählebene, sondern bedeutet auch, dass von nun an unmittelbar für den Leser narriert wird (denn die Figuren unterhalten sich in Sprechblasen). Das Märchen gibt nicht die gemäßigte<sup>310</sup> Version aus der Grimmschen Volksmärchensammlung wieder, sondern bedient sich einer „grausameren“ älteren Fassung, die wohl auch Charles Perrault als Vorlage seiner *Contes de ma Mère l'Oye*<sup>311</sup> gedient hat und bei der es kein *Happy End* gibt.<sup>312</sup> Perraults *Moral* lautet:

310 „Generell hat Grimm alle Märchen auf diese Weise ‚rund‘ gemacht, d.h. tendenziös verändert und mit Schlüssen versehen, die der etablierten Moral entsprechen und keinerlei alternatives Denken zulassen [...]“. Otto F. Gmelin (1972:44) - zitiert nach: Merkel, Johannes: "Der ursprüngliche Realismus der den »Märchen« zugrundeliegenden Volksliteratur / Die Umfunktionierung der Volksliteratur zum »Märchen«". In: Märchenanalysen. S. 55–62; hier: S. 61.

311 „Märchen meiner Mutter Gans“ (1697) - Vgl. Jäger, Hans-Wolf: "Rotkäppchen". In: Märchenanalysen. S. 85–107; hier: S. 85.

312 Vgl. Rotkäppchen (Perrault). Internet: <http://www.maerchenlexikon.de/texte/te333-002.htm>. Bei Charles Perrault fehlt allerdings das Aufessen der Großmutter durch das Kind und die Warnung der

„Hier sieht man, dass [...] die kleinen Mädchen (die schon gar, so hübsch und fein, so wunderbar!) sehr übel tun, wenn sie vertrauenselig sind, [...] denn alle Wölfe haben beileibe nicht die gleiche Art: Da gibt es welche, die ganz zart, ganz freundlich leise, ohne Böses je zu sagen, gefällig, mild, mit artigem Betragen die jungen Damen scharf ins Auge fassen und ihnen folgen in die Häuser, durch die Gassen doch ach, ein jeder weiss, gerade sie, die zärtlich werben, gerade diese Wölfe locken ins Verderben.“<sup>313</sup>

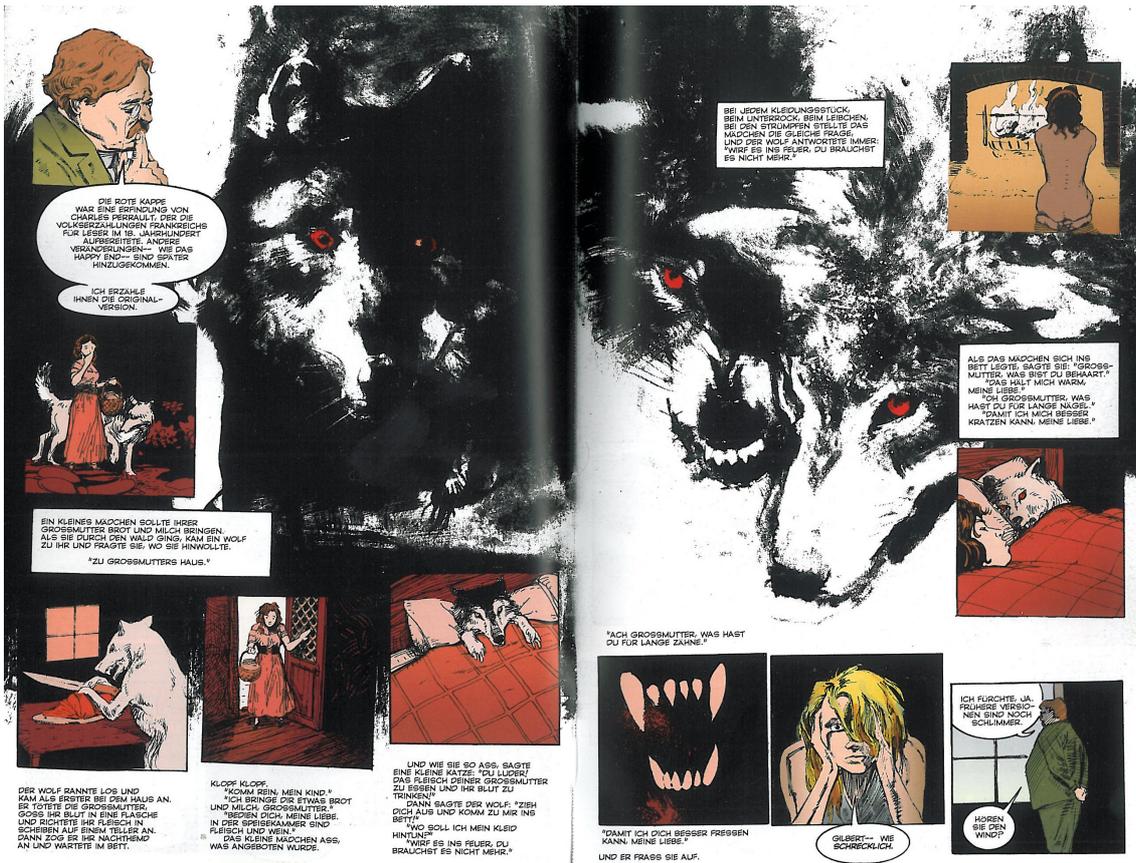


Bild 4.1: Märchenadaptation des „Rotkäppchens“ - in: Sandman – „Das Puppenhaus“, ohne Pag.

Wenn man Perraults plausibler und gängiger Auslegung *Rotkäppchens* folgt und sich auch der sexuellen Konnotation nicht verschließt, repräsentiert der Wolf den männlichen Verführer, welcher seine Beute „scharf ins Auge fasst“ und es auf deren Jungfräulichkeit abgesehen hat.

<sup>313</sup> Katze / Geisterstimme. Beides findet sich in anderen Fassungen.  
 313 Ebd.



In Bild 4.2 (oben) und Bild 4.3 (auf Seite 66) präsentiert uns Sandman wenige Seiten später die Umsetzung dieses Motives auf der Ebene der Figuren. Die beiden „Kongressteilnehmer“ Moon River und Fun Land werden auf Rose aufmerksam.<sup>314</sup> Wo ein Märchentext mit archetypischen Charakteren arbeitet und die Märchenfiguren mit ihren wenigen schablonenhaften Merkmalen leicht zu offenen Projektionsflächen werden, steht der Comic als Form der visuellen Literatur im Zwang der konkreten Gestaltung – und leistet damit immer eine Festschreibung der Figuren auf ein bestimmtes Äußeres, betreibt eine physiognomische Charakterisierung. Fun Land wirkt durch seine füllige, rundliche Gestalt und sein freundliches Lächeln zwar wenig bedrohlich, das heißt er entspricht Perraults Beschreibung, seine Äußerungen zeigen aber, dass es sich bei dem „Zurückgebliebenen“ um einen Pädophilen handelt, der seine Opfer in Vergnügungsparks (auf englisch: *funland amusement park*) sucht und findet. Dass es sich dabei um Vergnügungsparks handelt, kann als Gaimans Referenz auf die amerikanische Popkultur gelesen werden. Denn Vergnügungsparks wie *Disneyworld* (oder *Movieworld*) können als geradezu archetypische Sinnbilder für die Verräumlichung von (Pop-)Geschichte gelten.<sup>315</sup> Für Hans-Günter Vester sind sie schier

314 In der Figur des Moon River scheint der reale Serienmörder Ted Bundy chiffriert.

315 Vgl. die Ausführungen zu Disneyland (und Las Vegas) bei Umberto Eco. Eco, Umberto: Über Gott und die Welt: Essays u. Glossen. München [u.a.] 1985. S. 78–88. Auch Tokio (aber eigentlich ganz

die „paradigmatisch postmodernen Orte, wo historische Zeiten wild und schrill nebeneinander und übereinander gelagert werden.“<sup>316</sup> Auf symbolischer Ebene spiegelt der Ort aber den Märchenwald wider. Der die Lefzen zeigende Wolf auf *Fun Lands* T-Shirt und die schwarze Kopfbedeckung mit Spitzohren könnten nur weitere popkulturelle „Patchworks“<sup>317</sup> sein, dienen aber der Assoziation mit dem bösen Wolf. Auch das „ins Auge fassen der Beute“ (und das Nachschleichen) wird visuell auf Figurenebene umgesetzt, im ersten Panel von Bild 4.3.

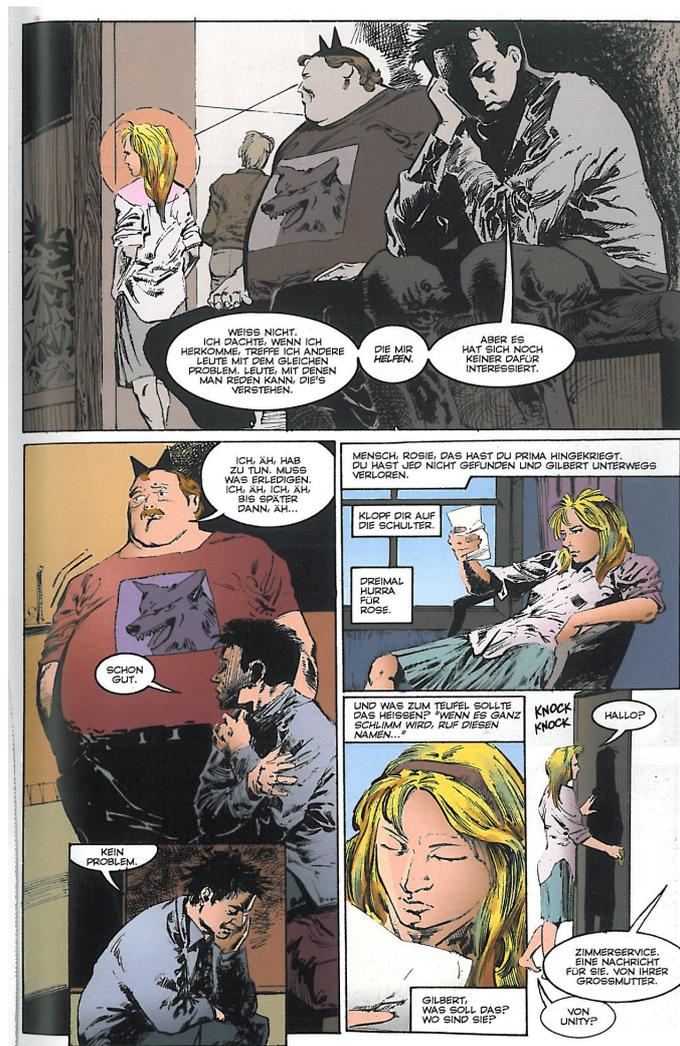


Bild 4.3: Aktualisierung des Märchens auf der Figurenebene.

Eine intertextuelle Referenz auf das Märchen findet sich dann im letzten Panel auf der

Japan) wäre m. E. ein gutes Untersuchungsobjekt für die postmoderne Durchmischung unterschiedlicher Kultur- und Traditions-/Zeitstränge.

316 Vester, Heinz-Günter: *Soziologie der Postmoderne* [wie Anm. 7], S. 57.

317 Solche „Patchworks“ stellen ein modisches Accessoire vieler Kleidungsstücke dar und haben ihren Referenzgehalt weitestgehend eingebüßt. Ein Beispiel sind Jeans mit vorgestanzten Löchern und Swarovski-Modeschmuck auf Handys.

Textebene durch die Sätze: „Eine Nachricht für Sie. Von Ihrer Großmutter“<sup>318</sup>. Zuletzt wird auf den Folgeseiten der Text des Märchens direkt zitiert: „Du-- Du darfst dein Kleid ausziehen. Ja. Du brauchst es nicht mehr.“<sup>319</sup> Auf diese Weise ist das Märchen als intertextueller Pastiche im Comic präsent und erfährt eine Aktualisierung im (post-)modernen Gewand. In der rationalistischen Übertragung des Phantastisch-Fremden, die sich dabei ereignet, sieht Georg Seeßlen sogar eine der wesentlichen Funktionen des Comics, denn diese versuchten,

„sich von allem, und sei es noch so entfernt in Raum und Zeit, ein Bild zu machen und das Fremde und Bedrohliche aus diesem Bild in der einen oder anderen Weise zu bannen.“<sup>320</sup>

Und Neil Gaimans Verdienst ist unter anderen in eben dieser Aktualisierung des alten Stoffes zu sehen, denn Märchen, die als Volkserzählungen ursprünglich mit der Lebenswelt ihrer Zuhörer und damit mit einer konkreten Bedeutung verknüpft waren, sind für ihren heutigen Rezipienten in eine ferne „Märchenwelt“ entrückt.

„Der moderne Betrachter/Hörer/Leser von Märchen [...] hat es schwer, sowohl *bildliche Redeweise* zu verstehen als auch die Erzählung in das jeweils heutige Leben und *aktuelle Geschehen* umzusetzen.“<sup>321</sup>

In der Figurenwelt eines leicht schizoiden Amerikas der 1990er Jahre, wie sie die *Sandman*-Reihe kennzeichnet, ist der böse Wolf aber kein fernes Fabelwesen, sondern die reale Bedrohung durch einen pädophilen Motelgast.<sup>322</sup> Somit wird eine Brücke geschlagen zwischen Märchen und Gegenwart. Denn grausame Märchen, so Bernd Wollenweber,

„spiegeln eine grausame Wirklichkeit: sie gehen fast immer von einem harten persönlichen oder gesellschaftlichen Konflikt aus, sie zeigen dessen harte Beseitigung.“<sup>323</sup>

Hybridisierung und Pastichebildung verfolgen hier also eine plausible Strategie. Weder wirkt die vorherige intertextuelle Wiedergabe des Märchens willkürlich eingefügt, da sie das spätere Aufgreifen dieses Konflikts vorbereitet, noch bleibt der metaphorische Gehalt des Märchens funktionslos Beiwerk einer „flotten Beliebigkeit“. Im Gegenteil:

---

318 In der deutschen Übersetzung Gerlinde Althoffs.

319 Meine Hervorhebung. Vgl. Bild 4.1, Panel 6: „Wo soll ich mein Kleid hintun?“, „Wird es ins Feuer, du brauchst es nicht mehr.“

320 Seeßlen, Georg: "Gerahmter Raum - Gezeichnete Zeit". In: *Ästhetik des Comic*. S. 71–89; hier: S. 80.

321 Wollenweber, Bernd: "Thesen zum Märchen". In: *Märchenanalysen*. S. 62–70; hier: S. 63.

322 Eine Aktualisierung von Märchen im Comic ist auch das Thema der neueren Serie „Fables“, die seit 2007 auf deutsch bei Panini erscheint. Vgl. Willingham, B.: *Fables: Legenden im Exil*. Nettetal-Kaldenkirchen 2007. Auch in der Serienlandschaft des amerikanischen TV ist das Thema gegenwärtig, in Gestalt der Serie „Grimm“ (ausgestrahlt seit 2011 auf NBC).

323 Wollenweber, Bernd: "Thesen zum Märchen" [wie Anm. 321], S. 62.

er dient der Figurenzeichnung und wird für die weitere Handlung ausgewertet.

### Gilbert / Chesterton

Neben dem Märchen vom *Rotkäppchen* ist auch die Figur Gilbert von intertextuellem Interesse. Auf der phantastischen Ebene des Traums ist er kein Mensch, sondern ein elysischer Ort, der den nächtlichen Sehnsüchten der Seefahrer entstammt, genannt *Fiddler's Green*, „wo fortwährend Fröhlichkeit herrscht, die Fidel nie verstummt und die Tänzer nicht müde werden.“<sup>324</sup> Die menschliche Inkarnation dieses mythologischen Ortes realer maritimer Folklore, Gilbert, trägt Charakterzüge (so zum Beispiel die Liebe zu „geistigen Husarenritten“)<sup>325</sup> und physiognomische Charakteristika des englischen Autors *Gilbert Keith Chesterton* (1874-1936), dessen Name in Deutschland wohl vor allem mit den *Father Brown* Romanen beziehungsweise ihren Fernseh-Adaptionen, bei denen Heinz Rühmann die Hauptrolle spielte, verbunden ist.<sup>326</sup> Nach eigenem Bekunden hegt der Autor des *Sandman* eine hohe Wertschätzung für den Landsmann Chesterton und wollte ihm vielleicht darum mit seiner Figur ein Denkmal setzen.

---

324 Molosovsky: Neil Gaimans »The Sandman« Band 2: »Das Puppenhaus« mit »Hilfreichen Handreichungen« als PDF. Internet: <http://molochronik.antville.org/stories/1723067/>. Zuletzt geprüft am: 3.4.2012. S. 6 [des PDFs].

325 Geistige Husarenritte des Autors Gilbert K. Chesterton. Internet: <http://www.saarbrueckerzeitung.de/sz-berichte/saarlouis/Lesung-im-Alten-Rathaus;art2807,4147200>. Zuletzt geprüft am: 27.2.2012.

326 Zum Einstieg in Werk und Leben Chestertons sei dieser Artikel der *American Chesterton Society* empfohlen: Ahlquist, Dale: Who is this Guy and Why Haven't I Heard of Him? Internet: <http://www.chesterton.org/wordpress/g-k-chesterton/who-is-this-guy-and-why-haven%E2%80%99t-i-heard-of-him/>. Zuletzt geprüft am: 27.2.2012.

## 4.2 Dezentrierung: Parsua Bashi, *Nylon Road*

Der Comic *Nylon Road*<sup>327</sup> der 2004 aus Persien emigrierten Designerin Parsua Bashi thematisiert, wie schwierig sich die eigene Identitätskonstruktion gestaltet, wenn sich diese über verschiedene Rollen in verschiedenen Gesellschaftsformen und Glaubenssystemen erstreckt. Sieben frühere Identitäten der Autorin konkurrieren dabei mit ihrem aktualisierten *Selbstentwurf* im Schweizer Exil. Weil die Identität der Figur auch zwischen verschiedenen Kontinenten (bzw. den Städten Teheran und Wien) ausgelotet wird, findet das postmoderne Leitmotiv der Dezentrierung auch auf der geographischen Ebene eine Entsprechung. Die jüngeren Inkarnationen der Künstlerin erscheinen auf der Diskursebene als Figuren, welche die Protagonistin Parsua regelrecht heimsuchen, ihr ins Gewissen reden, das in ihrer Heimat einst als richtig empfundene Verhalten oder jene Sichtweise wieder anzunehmen und zu akzeptieren. Die ältere Inkarnation versucht in diesen Begegnungen immer eine Vermittlerrolle einzunehmen und auf das Begrenzte oder Dogmatische der jeweiligen Sicht hinzuweisen. Die Szene in Bild 4.4 (auf Seite 70) zeigt die Autorin mit ihrem Teenager-Ich, das die schweizerische Gegenwart aus ihrer damaligen marxistisch-leninistischen Perspektive verurteilt. Für welche Ideologie des vielfältigen Angebots sich das Mädchen entscheidet, geschieht nach dem Zufallsprinzip: Eine verbindliche Meta-Erzählung kann es angesichts der Pluralität von Denk- und Lebensformen und ohne den einen festen Standpunkt mit gültigem Wahrheitsanspruch nicht mehr geben. Im Zentrum von *Nylon Road* steht die Frage, wie man aus den vielen Identitäten, die man im Laufe der Jahre herausgebildet hat, noch seine authentische oder zumindest für den Moment praktikable Persönlichkeit finden kann, ohne die Teile zu verleugnen, die aus zeitlichem Abstand als begrenzt und für den aktuellen „Entwurf“ als inkommensurabel erkannt wurden. Das Album findet dafür selbstverständlich keine Lösung, sondern endet in einer ästhetischen Kontemplation: Während sich die gegenwärtige Parsua am Schreibtisch sitzend überlegt, wie sie den Comic beenden könnte, und dabei in einen Spiegel schaut, spiegeln sich dort alle anderen Parsua-Figuren und beenden ihn für sie. Der Prozess der konstruktiven Selbstverortung, den das Album leitmotivisch vorführt, kann hier mit der Metapher der Patchwork-Identität beschrieben werden:

„Da ein Individuum in der postmodernen Gesellschaft [...] eine Vielzahl identitätsstiftender Selbstverortungsprozesse erfährt, kann auch nicht mehr von nur einer einzigen Identität gesprochen werden. [...] [Sie] ist vielmehr die Summe vieler unterschiedlicher Sub-Identitäten,

<sup>327</sup> Bashi, Parsua: *Nylon Road*. Eine graphische Novelle. 1. Aufl. Zürich 2006.

wobei diese untereinander oszillieren.<sup>328</sup>

Auch der Klappentext beschreibt dann die Rolle der Sub-Identitäten für die Gegenwart:  
„Sie waren hier, um mich daran zu erinnern, dass, wo auch immer ich mich befand, ich das Ergebnis ihrer Leben war...“<sup>329</sup>



Bild 4.4: Parsua Bashi: *Nylon Road, Patchwork-Identität* (S.103)

328 Lexikon der Postmoderne: Von Abjekt bis Žižek ; Begriffe und Personen [wie Anm. 217], s.v. „Patchwork-Identität“.

329 Bashi, Parsua: *Nylon Road* [wie Anm. 327]. Klappentext.

### 4.3 Verlust von Referenz, Polyvalenz und Offenheit: Alain Goffin / François Schuiten / Benoît Peeters, *Plagiat!*

Mit dem Künstlermythos im Spiel um Authentizität und Inauthentizität, Original und Plagiat beschäftigt sich das 1991 bei Carlsen erschienene Comicalbum *Plagiat!*<sup>330</sup>. Gezeichnet von Alain Goffin im Stil der *ligne claire* (der „klaren Linie“ s.u.) für seine ehemaligen Kommilitonen auf der Kunsthochschule *École Supérieure des Arts Saint-Luc de Bruxelles*, François Schuiten und Benoît Peeters. Nicht grundlos sind dies zwei Autoren, die für Frank Leinen gegenwärtig „zu den renommiertesten Aushängeschildern der belgischen BD-Szene zählen.“<sup>331</sup> Das in vielerlei Hinsicht *postmoderne* und mit seiner Thematik durchaus auch politisch aktuelle Comic, kann als Beispiel gelesen werden, wie die „modernistische Obsession der Einmaligkeit“<sup>332</sup> (mit dem Geniekult, den sie zelebriert) im Mechanismus der Medien zum Referenzverlust führt. Ob alle Werke tatsächlich vom selben Künstler stammen, spielt für den Kult keine Rolle, denn der Künstler verschwindet hinter der „Aura“ seines Images. Nur als Medienereignis ist er von Interesse. Der Maler Van Meer ist ein postmoderner Künstler, dessen Kunst aus früheren Versatzstücken schöpft, diese nachahmt und wieder zerstört. Als er schließlich selbst „plagiiert“ wird, stürzt ihn das in eine Krise, bis er beginnt, den Plagiator selbst zu wiederholen. In diesem Wiederholungsspiel verliert er mehr als nur seine Identität. Zugleich stellt der Comic *Plagiat!* eine gelungene Mehrfachcodierung<sup>333</sup> als Kriminalgeschichte und Künstlerbiographie dar, inklusive fingierter Authentifizierungsstrategien. Auf Ebene der grafischen Gestaltung wird diese Offenheit konterkariert: Denn Alain Goffin ist dem Zeichenstil seines Landsmannes Hergé verpflichtet. Hergé, bekanntlich Schöpfer von *Tim und Struppi* (*Les aventures de Tintin*), entfernt mit seinem Konzept der *ligne claire* alles, „was die Hand des Zeichners verraten könnte: jede Unklarheit, jede Emotion.“<sup>334</sup> Dieses Prinzip sollte für Hergé in der geradlinigen Konstruktion der Narration eine Entsprechung finden, auch dort „gibt [es] keine überflüssige Wucherung, jede Szene hat ihre definierte Funktion“<sup>335</sup> und muss der Haupthandlung unterworfen sein.

---

330 Goffin, Alain/Schuiten, François/Peeters, Benoît: *Plagiat!* Hamburg 1991. Aus dem Französischen von Sylvia Brecht-Pukallus. Original erschienen bei: Les Humanoides Associés. Paris 1989.

331 Leinen, Frank: "Mediale Kombinatorik, Transgressionen und Beglaubigungsstrategien in *L'enfant penché* und *L'affaire Desombres* (François Schuiten/Benoît Peeters)". In: *Kommunikation im Populären*. S. 233–255; hier: S. 234; *Kommunikation im Populären. Interdisziplinäre Perspektiven auf ein ganzheitliches Phänomen*. Hrsg. v. Roger Lüdeke. Bielefeld 2011.

332 Žmegač (1990) zitiert nach Novak, Josua: *Der postmoderne komische Roman* [wie Anm. 8], S. 130.

333 Zur Mehrfachcodierung vgl. oben S. 51.

334 Pierre Sterckx zitiert nach Andreas C. Knigge. *Knigge, Andreas C.: 50 Klassiker Comics*. Von Lyonel Feininger bis Art Spiegelman [wie Anm. 18], S. 45.

335 Ebd.

Hier zunächst der Inhalt der Comicerzählung:

Der Maler Chris Van Meer führt dank der Verkaufspreise seiner Bilder ein luxuriöses Leben mit Sportwagen und wechselnden Affären. Für eine Ausstellung hat er die Bilderserie „Kollision“ begonnen, mit welcher ihm „endlich die Wiederherstellung der Bewegung“<sup>336</sup> zu gelingen scheint, so dass er jubiliert, dass diesmal „Van Meer wirklich Van Meer geworden [...] [sei]“<sup>337</sup>. Ein nächtlicher Einbruch in seine Villa in Rhode-Saint-Genèse (Belgien), die ihm auch als Atelier dient, scheint zuerst bedeutungslos, da die unbekanntes Täter offenbar mit leeren Händen in die Flucht geschlagen werden. Bevor der Maler anderthalb Monate später seine „Kollision“ einer Öffentlichkeit präsentieren kann, entdeckt er in der Kunstzeitschrift „Inter“ Fotos der Kunst des Debütanten Tommy Crane, die seinem eigenen neugeschöpften Stil derart ähneln, dass selbst Van Meer zuerst glaubt, Vorabdrucke seiner Serie zu sehen. Über den Plagiator außer sich vor Wut, zerstört er die eigenen Exponate, und die Vernissage in der Galerie Lambert wird abgesagt. Den nachfolgenden medienwirksamen Prozess gegen Crane, der sich durch eine redegewandte Anwältin vertreten lässt und gesichtslos bleibt, verliert der Künstler, da alle Originale seiner Serie im Feuer vernichtet sind (Bild 4.6 auf Seite 74). Die Presse wendet sich von ihm ab und Crane zu, er verarmt. Es dauert Jahre, bis Van Meer wieder zu einer eigenen Handschrift findet, dennoch bleiben seine Bilder unverkäuflich, da sie nicht die Unterschrift Cranes tragen. Doch genau dessen Signatur entdecken Sensationsreporter ein Jahr später auf den Staffeleibildern, die unverhofft gegen eine Wand in der „Absteige“ Van Meers lehnen, als sie sich auf der Jagd nach einem Aufmacher dort unerlaubt Zutritt verschaffen. Van Meer wird zum offensichtlichen Geständnis gedrängt, dass er Crane sei, denn diese Schlussfolgerung ziehen die beiden Reporter, und der Maler willigt ein, das „wahre Gesicht“ Tommy Cranes in der Sendung „Euroscoop“ zu enthüllen. In dieser Sendung kann Van Meer noch erklären: „Jawohl, ich bin Tommy Crane, der Schöpfer jener Bilder. Aber vor allem bin ich Chris...“<sup>338</sup> - bevor ihn ein unbekannter Täter vor laufender Kamera und 60 Millionen Fernsehzuschauern erschießt. Die *Haupthandlung* in Comicform endet zwei Jahre später, 2004, mit der großen Retrospektive „Crane / Van Meer“, die den Mythos um den „Maler mit den zwei Gesichtern“<sup>339</sup> zementiert.

An dieser Stelle ist das Album jedoch noch nicht zu Ende. Nach einer weiteren Seite,<sup>340</sup>

336 Goffin, Alain/Schuiten, François/Peeters, Benoît: Plagiat! [wie Anm. 330], S. 15.

337 Ebd. [Meine Ergänzung].

338 Ebd., S. 45.

339 Ebd., S. 49.

340 Damit nimmt die reine gezeichnete Handlung exakt die in Europa üblichen 48 Albumseiten ein: „Die franko-belgische bande dessinée zeichnet sich durch ein relativ früh standardisiertes Format aus: das kartonierte Album in DIN-A4 mit 48 oder 64 Seiten, während das amerikanische Heft lange durch

auf die ich noch zu sprechen komme, da sie die *Gegenhandlung* zu Ende führt, folgen noch acht Seiten aus dem von Schuiten, Peeters und Goffin fingierten Magazin „Passion“ vom 12. August 2004 (Bild 4.5). Sie entsprechen der Gestaltung eines Ausstellungskataloges oder eben Magazinartikels, mit „realen“ (das heißt nicht gezeichneten) Fotos von Van Meers/Crane<sup>341</sup>, Abbildungen seiner Arbeiten, der Villa und einer kompletten Biographie mit den wichtigsten Stationen seines Lebens und seinen Ausstellungen.<sup>342</sup>



Bild 4.5: *Plagiat!, fingierte Authentizität* (S.53)

Zu den Stationen des Malers gehört 1984 ein Pamphlet mit Titel „Das Ende einer Hochstaplerei – die Neue Malerei“<sup>343</sup> und die erste eigene Schau 1985, welche „Nach-

seine billige Machart ‚pulp‘ (=schlechtes Papier) charakterisiert war.“ Lohse, Rolf: *Ingenieur der Träume - medienreflexive Komik bei Marc-Antoine Mathieu* [wie Anm. 274], S. 11. Rolf Lohse bezieht sich hier auf einen Eintrag im *Dictionnaire culturel en langue française*.

341 Die Fotos zeigen tatsächlich den Zeichner François Schuiten.

342 Nach G. Genettes Typisierung von Intertextualität (siehe S. 46) stellt dieser Anhang einen fiktiven Paratext dar, der außerdem fingiert-allograph ist.

343 Goffin, Alain/Schuiten, François/Peeters, Benoît: *Plagiat!* [wie Anm. 330], S. 54.

ahmungen“ neo-expressionistischer Werke präsentiert.<sup>344</sup> Die Exponate verbrennt Van Meer am Abend dieser Ausstellung – und beseitigt so die Spuren seiner Arbeit ganz postmodern.<sup>345</sup> Als Künstler definiert er sich nur über die Novität seiner Werke. Deutlich wird dies durch die Lebens- und Schaffenskrise, in die er durch das Plagieren des Anderen gerät. Und gegenüber seinem Galeristen erklärt er, er sei am Ende, nun, da er kopiert sei, denn „Van Meer ist nicht mehr Van Meer, wenn er zum Epigonen wird!“<sup>346</sup> Im „gemorphten“ beziehungsweise „pasticheartigen“ Namen Chris Van Meers, darauf weist Kathrin Hoffmann-Curtius hin, ist auch das Fälschermotiv bereits verschlüsselt: „Der Name des Künstlers erinnert an den holländischen Maler Vermeer ebenso wie an seinen ‚berühmten Fälscher‘ van Meegeren.“<sup>347</sup>



Bild 4.6: Van Meer vernichtet seine Werke. Unteres Panel: die Gegenhandlung  
Auszug aus: *Plagiat!* (S.23)

Die Haupthandlung ist größtenteils an die Perspektive Chris Van Meers gekoppelt. Sie setzt sieben Jahre nach Veröffentlichung des Albums ein (die Originalausgabe ist 1989 in Frankreich erschienen) und endet 2004, das heißt drei Jahre nach der Ermordung Van Meers. Sie spielt für einen Leser, der den Comic zum gegenwärtigen Erscheinungsdatum gekauft hat, also in der Zukunft. Während die Ereignisse dieser Haupthandlung mit großen, handlungsmotivierten Zeitsprüngen erzählt wird, gibt es eine *Gegen-* oder *Parallelhandlung*, die mit drei schmalen, durch einen braunen Rahmen speziell markierte Panels, die jeweils die gleiche Szene aus unterschiedlicher Distanz zeigen, in die Haupthandlung hineinmontiert wurde. Sie spielt sich nur am 5., 6. und 7. Juli 2004

344 Ebd.

345 Ich erkenne hierin eine Vernichtung der Referenz, denn nur Titel und Ruhm bleiben erhalten, nicht, worauf sie ursprünglich gründen. Das Motiv des Verbrennens wiederholt sich auf den Seiten 22f.

346 Goffin, Alain/Schuiten, François/Peeters, Benoît: *Plagiat!* [wie Anm. 330], S. 20.

347 Hoffmann-Curtius, Kathrin: "Unikat und Plagiat: Die Meistererzählung im Comic". In: *Ästhetik des Comic*. Berlin 2002. S. 153–169; hier: S. 155.

ab und stellt innerhalb der Diegese des Hauptstranges eine Prolepse<sup>348</sup> dar. Mit der letzten *gezeichneten* Seite des Comics (S.48, s.o.) löst sie die Haupthandlung ab und ist daher nicht mehr graphisch markiert.

Die Panels der Gegenhandlung erfolgen jeweils als unvermittelte Einschübe, die der Leser bei der Erstlektüre nicht stimmig interpretatorisch zu integrieren weiß. Der Geschichte eröffnen sie Leerstellen, im Sinne von Umberto Ecos *offenen Kunstwerk*,<sup>349</sup> die sich erst aus der Retrospektive füllen und dann die Haupthandlung bereichern. Hier wird außerdem der narrative Code des Comicmediums deutlich, denn erst mit der Sequenz schreitet eine Handlung voran, erhalten Indizien rückwirkend Bedeutung und sind dann als solche zu erkennen:

„Eine Sequenz von Bildern erzählt, wie sich eine Situation verändert und welche in ihr angelegten Möglichkeiten weiterverfolgt werden und welche nicht.“<sup>350</sup>

„In einem einzelnen Bild sind zwar diverse Möglichkeiten angelegt, doch erst die Folge kann zeigen, wie dieses Potential als Element der Narration aktiviert wird.“<sup>351</sup>

Auch die abweichende farbliche Codierung der Panelrahmen (auf die beim normalen Lesen ja kaum geachtet wird) erklärt sich erst mit Seite 48 des Comics und dem Abschluss der „Gegenhandlung“ (Bild 4.7 auf Seite 76). Tommy Crane diktiert seine Story einem Reporter ins Tonbandgerät. Doch diesen interessiert die „sogenannte Wahrheit“<sup>352</sup> nicht, denn „der Mythos ist wesentlich interessanter“<sup>353</sup>. Mit Hilfe der Medien sind die Künstler Van Meer/Crane zu einer einzigen Figur verschmolzen, ihre Referenten haben sich verloren, das mediale Ereignis, das sie *darstellen*, ist von größerer Bedeutung. Der Reporter entsorgt das braune Diktierband.

„Auf französisch heißt es ‚bande magnétique‘ und erinnert im besonderen an die braune Umrandung der eingeschobenen Panels und ganz allgemein an den Comicstreifen, ‚la bande dessinée‘, wie die Frankophonen den Comic bezeichnen. Die Rotation beider Bänder stoppt [...]“<sup>354</sup>

---

348 Vgl. Martinez, Matias/Scheffel, Michael: Einführung in die Erzähltheorie [wie Anm. 59], S. 32ff.

349 Siehe Seite 51f.

350 Dittmar, Jakob F.: Comic-Analyse [wie Anm. 15], S. 45.

351 Fritz Breithaupt zitiert nach Dittmar. Ebd.

352 Goffin, Alain/Schuiten, François/Peeters, Benoît: Plagiat! [wie Anm. 330], S. 48.

353 Ebd. Kathrin Hoffmann-Curtius (siehe die folgende Fußnote) verdanke ich den Hinweis, dass es sich hier um ein Zitat aus Orson Welles „F for Fake“ (USA, 1975) handelt.

354 Hoffmann-Curtius, Kathrin: "Unikat und Plagiat" [wie Anm. 347], S. 161.



Bild 4.7: *Plagiat!*, Gegenhandlung der ‚bande magnétique‘ (Seite 48)

Bei der ersten Lektüre ist nicht eindeutig zu erkennen, ob Van Meer und Crane tatsächlich unterschiedliche Personen sind. Die „Medieninstitutionen“ intradiegetischer Ebene zelebrieren ja seinen Künstlerkult und auch das Modell der faktualen Erzählung<sup>355</sup>, das heißt der biographische Anhang, der diesen Kult auf der Textebene transportiert, referiert auf diesen Geniemythos. Indizien wie die Unterschrift Cranes auf den Bildern Van Meers, die wachsende Besessenheit<sup>356</sup> des Malers von seinem Epigonen, die Tatsache, dass detektivische Nachforschungen zu keinen Erkenntnissen über ihn führen, und der Umstand, dass Tommy Cranes Gesicht nach dessen medialer „Gewahrwerdung“ auch dem Leser vorenthalten wird, liefern keinen Aufschluss. Die Gegenhandlung lässt indes noch eine Dimension zu: Sogar ob sich nicht vielleicht ein Unbekannter nach Van Meers Ermordung dessen Werk sich aneignet, denn auch dieses Szenario besitzt im Umfeld der Künstlerkonstruktion eine gewisse Plausibilität, lässt sich nicht klären.

355 Ich verwende hier und an anderer Stelle zur Analyse der Erzählsituation die Terminologie von Martinez / Scheffel. Vgl. Martinez, Matias/Scheffel, Michael: Einführung in die Erzähltheorie [wie Anm. 59].

356 Vgl. Goffin, Alain/Schuiten, François/Peeters, Benoît: *Plagiat!* [wie Anm. 330], S. 34–38.



Bild 4.8: *Plagiat!*, Van Meer / Crane (S.15)

Selbstverständlich gibt es auch gegensätzliche Indizien, die hier nicht zusätzlich aufgezählt werden sollen, die aber die Handlung als „Kriminalgeschichte“ lange in der Schwebe halten. Einen ersten Crane-Verweis, der beim ersten Lesen noch nicht bewusst in die Story „integriert“ werden kann, da er vor Einführung des Plagiat-Motives erfolgt, bildet das letzte Panel der Seite 15 (Bild 4.8). Es folgt auf Van Meers Feststellung, er sei nun endlich zu Van Meer geworden und wird mit den Worten eingeleitet: „Zur gleichen Zeit, sehr weit weg...“. Vor der Villa Van Meers schneit es und ist Nacht, an dem anderen Ort herrscht Sonnenschein und durch das Fenster lässt sich im Bildhintergrund eine Palme erkennen. Offensichtlich sind wir nicht mehr in Belgien. Das Panel zeigt die Entstehung eines Bildes, das im Stile Van Meers gemalt ist, eine Hand erledigt gerade die letzten Schliffe. Das Hemd des Unbekannten gleicht dem Van Meers: modisch-poppig, der Stil der frühen 90er. Eine Sprechblase informiert: „Gar nicht übel ...Herr Van Meer, ich bin gespannt, was sie dazu sagen werden!“ Es ist anzunehmen, dass es sich hier um Tommy Crane handelt. Doch wenn Crane in Kalifornien lebt<sup>357</sup>, war er dann wirklich unter den beiden Einbrechern vom November 1996? Die These I. Hassans zum Konstruktcharakter der Postmoderne kann auch für *Plagiat!* gelten. Mit seiner *Offenheit und Ambiguität* reflektiert es jene

„von Goodman konstatierte[...] allgemeine[...] Entwicklung weg ‚from unique truth and a world fixed and found‘ hin zu ‚a diversity of right and even conflicting versions or worlds in the making.‘“<sup>358</sup>

## 4.4 Metafikionalität und Selbstreflexivität: Chris Scheuer, *Titelhelden*

Chris Scheuer, *Titelhelden*

<sup>357</sup> Die erste Ausstellung Cranes findet 1997 in San Francisco statt, so der fingierte angehangene biografische Lebenslauf. Ebd., S. 55.

<sup>358</sup> Hassan, Ihab: "Postmoderne heute" [wie Anm. 224], S. 54f.

Chris Scheuer, der mit 31 Jahren als erster Künstler mit dem *Max und Moritz-Preis* des *Comic Salon Erlangen* geehrt wurde (1984, im Gründungsjahr dieses größten deutschsprachigen Comictreffs nach Vorbild des französischen *Festival d'Angoulême*) ist als Autodidakt zum Comiczeichnen gekommen und nur wenige Jahre dabei geblieben. Der aus der österreichischen Steiermark stammende Scheuer fällt besonders durch vielfältige, sehr ästhetisierte Szenarios und kunstvoll gestaltete Farbübergänge auf.<sup>359</sup> Das Autorecomic *Titelhelden*<sup>360</sup> aus der Comicothek vereint einige kurze Geschichten, die Scheuer in den Jahren 1983 bis 1986 für das COMIC FORUM Wien entworfen hat.<sup>361</sup> Die Idee zu ihrer Realisation sei dem Plan entsprungen, „in jedem COMIC FORUM ein paar Seiten zum Titelthema des Heftes zu machen“<sup>362</sup> - so Markus Tschernegg, der die ‚*Titelhelden*‘ unterstützend betreute. Die hauptsächlich als Ein- und Zweiseiter entwickelten, in harten, getuschten Schwarz-Weiß-Kontrasten gehaltenen Szenarien sind lose über die beiden Protagonisten verbunden, jene sogenannten „Titelhelden“. Der Autor-Zeichner Scheuer, der als Autorfigur in den Geschichten auftaucht, jagt ihnen in drei der Stories nach und versucht, sie als Hauptakteure seines Comicalbums zu engagieren. In der Postmoderne ist die Durchlässigkeit zwischen fiktionalen und nonfiktionalen Welten zentral geworden.<sup>363</sup> Bei den meisten Geschichten spielt allerdings die Handlung gegenüber der deutlichen Ästhetisierung eine sekundäre Rolle, die namenlosen Titelhelden stellen dann Randfiguren (auch im wörtlichen Sinne, wortkarg, lässig gegen den Rahmen lehrend) dar, über deren Schulter der Leser auf das Geschehen blickt, oder indem sie stellvertretend für den „Zuschauer“ das Geschehen beobachten. Deutlich werden hier die coolen Posen des *Film noir*, des Detektivfilms der schwarzen Serie zitiert, teilweise auch die des (Italo-)Westerns<sup>364</sup>. Zwischen diesen Szenen gibt es noch solche, die die intradiegetische Handlung unterbrechen und in denen die Figur Scheuers von „Morgana Maus, Reporterin der Entenhaus‘ner News“<sup>365</sup> ins Gebet genommen wird. Sowohl diese der Überleitung geschuldeten, montierten Interviewszene als auch die der Handlung auf zweiter Ebene erweisen sich als ausgeprägt metafictional und selbstreferentiell.

---

359 Vgl. Das kleine Comic-Lexikon. Die schönsten Comics, die besten Zeichner, die witzigsten Texte. Ein Streifzug durch Superhelden-Kosmos, Marcinelle-Schule, Ligne Clair und deutsch-deutsche Comic-Geschichte [wie Anm. 109], s.v. „Scheuer, Chris“.

360 Scheuer, Chris: *Titelhelden*. Wien 1986.

361 Vorabdruck in COMIC FORUM 18, 19, 21, 22, 23 und 27. Zusätzliche Kurzgeschichte „Blizz Frizz“, Comicothek 1985. Vgl. Ebd., S. 38.

362 Markus Tschernegg in COMIC FORUM 55 (12/1991). Hrsg. v. Wolfgang Alber. Wien 1991. S. 31.

363 Vgl. Leinen, Frank: "Spurensuche im Labyrinth". In: *Bilderwelten - Textwelten - Comicwelten*. München 2007. S. 229–263; hier: S. 254.

364 Den beiden Genres liegt ja ein ähnliches Männerbild zugrunde. In diesem Album wird der Macho ja auch bereits im Titel als Titelheld zitiert.

365 Scheuer, Chris: *Titelhelden* [wie Anm. 360], S. 39.



Bild 4.9: Titelhelden, Konstruktcharakter (S.14)

### Reflexivität und Ästhetisierung

Das erste Beispiel (Bild 4.9 auf Seite 79) illustriert den Annäherungsversuch des Titelhelden an eine attraktive Unbekannte, die an einer Straßenecke auf ihn wartet. In welcher Reihenfolge die Panels zu lesen sind, wird durch die Sprechblasen vorgegeben, die über den Steg hinweg die Bilder verbinden. Durch die Einstellungsgröße des Bildausschnitts, die mit Nahaufnahme und Close-up arbeitet, und das Ausblenden des

Hintergrunds zur schwarzen Fläche, wird Intimität zwischen den Figuren suggeriert. Sie sind unbewegliche Statisten, scheinbare Ruhepunkte im bewegten Straßentreiben, und da sie den Leser direkt anblicken beziehungsweise durch ihn hindurch, darf er diese Intimität mit ihnen teilen. Im Comic wird das Innenleben der Figuren, ihre Gedanken und Empfindungen, nicht nur in Gedankenblasen, sondern auch über die Bildgestaltung transportiert – ähnlich dem Symbolgehalt der Landschaftsbeschreibungen Ernest Hemingways. Das getuschte Szenario wirkt unruhig. Daraus kann geschlossen werden, dass auch die Figuren nicht so gelassen sind, wie ihre *Coolness* glauben machen will. Der Betrachter kann dies allerdings nur selbst interpretieren, was wiederum die Nähe und innere Beteiligung am Gezeigten fördert. Gelingt das, lebt die Szene durch das Spannungsverhältnis aus den Gegensätzen der Bild- und Textebene von *showing* und *telling*.

Dass das Mädchen tatsächlich auf den Titelhelden gewartet hat, implizieren die vorangegangenen (hier nicht abgedruckten) Panels, die den ersten Blickkontakt der beiden und die zielstrebige Annäherung des Mannes zum Inhalt haben. Diese Erkenntnis überschreitet den Wissenshorizont der Figur: Die Schöne weiß nicht, was sie „in diese Bildergeschichte“ verschlagen hat, noch reicht ihre Erinnerung über die Straßenecke des aktuellen Metapanel hinaus. Für die frühen Arbeiten Chris Scheuers, die zuerst in Sammelmagazinen wie der deutschen Ausgabe von *Schwermetall* erschienen sind, ist charakteristisch, dass seine Geschichten und Zeichnungen keinerlei Titel tragen, oder nur der übergreifende Serientitel für einzelne Episoden wiederholt wird.<sup>366</sup> Da der Autor auch dieser Figur keinen Namen gegeben hat, kann die „Kristallpuppe“ ihn auch nicht wissen. Auch ihre Bestimmung ist nur dem Leser zu erschließen: Ihre „papierene“ Existenz verdankt sie der Notwendigkeit der Begegnung mit dem Protagonisten im Trenchcoat. Sie ist nur „optischer Aufputz“ (vgl. Bild 4.10 auf Seite 83). Die Figuren sind sich ihrer gezeichneten Materialität innerhalb des Mediums aber bewusst. Vielleicht erkennen sie aber auch ihre fehlende Tiefe, denn „Papier-Dasein“ kann ebenso auf die Oberflächlichkeit der Figurencharakterisierung verweisen. Auch Handlung und Motivation sind nebensächlich; nur ihrer Schönheit ist sich die weibliche Figur gewahr, Emotionen bedürfen keiner weiteren Erklärung, sie sind hier ein reines intermediales Genrezitat. Folglich endet auch dieser Comic spielerisch im nicht hinterfragten Moment einer Oberflächenästhetik: Die Anziehung der Figuren aufeinander ist groß, die „Kamera“-Ansicht entfernt sich diskret und überlässt sie ihrem ungewissen Treiben.

---

<sup>366</sup> Auch „Titelhelden“ stellt solch einen übergreifenden Serientitel dar, bei dem die Episoden keine abweichende Bezeichnung erhalten.

Die Reflexivität wird hier nicht in komischer Intention benutzt, sie bewirkt auch keine engere Einbindung des Lesers, der wie beim Kino- oder Theaterbesuch ganz in seine Betrachterrolle versinken kann.<sup>367</sup> Stattdessen werden die Materialität des Textes (als Reflexion der Medialität) und die engen Grenzen der Fiktion (als Reflexion der Fiktionalität) selbst zur Thematik erklärt. *Titelhelden* zitiert solche bekannten Motive und Situationen und löst sie in referenzlosen Ästhetizismus auf, hinter dem sich kein tieferer Sinn und keine „Sprengkraft“ zu verbergen scheint. Mit Rolf Lohse lässt sich jedoch ein „ästhetischer Mehrwert“ solcher Strategien feststellen:

„Selbstreflexive Momente verschaffen Medien einen ästhetischen Mehrwert, weil sie ihre Strukturen und die Beziehungen zur Wirklichkeit erkennbar machen, in die sie eingebettet sind.“<sup>368</sup>

Dass auch der Autor hinter der Präsentation seiner Geschichte zurücktritt und sich nicht von der narrativen Logik, sondern von den Gesetzen der Gestaltung leiten lässt, erklärt das Gedicht auf der Rückseite des Albumcovers:

„- So frag‘ mich nicht! / Frag nicht nach Sinn; nimm die Elemente, laß sie wirken und sie werden sich in sich selbst ordnen. / - Dann wird sich der Lauf der Dinge vom Papier lösen – und es wird Dein Sinn! /

- So frag mich nicht! / Es wird immer der Pinsel und die Tusche sein, die Dir das Abenteuer zelebrieren - / - So frag‘ nicht mich! /

Und nun frage ich: / Was hat das alles mit „Titelhelden“ zu tun? / Was hat das mit der Buchmesse zu tun?<sup>369</sup> / - Gib du eine – Antwort – aber frag‘ mich nicht!“<sup>370</sup>

Auch wenn der Leser hier offensichtlich in die aktivere Rolle eines Interpreten gedrängt werden soll, indem er den Sinn der Geschichte selbst erst konstruiert, damit das Dargestellte auf die Leserwelt einwirkt, bleibt offen, ob Chris Scheuer sein Ziel erreichen kann. Vielleicht sind darum auch die wenigen späteren Alben, die der Zeichner (vor seiner zweiten Karriere als Werbegrafiker und Storyboard Artist) mit anderen Texten noch umgesetzt hat, zeichnerisch nicht weniger komplex, jedoch inhaltlich „belastbarer“.<sup>371</sup>

---

367 Die Einbeziehung des Lesers wird höchstens durch die Gestaltung erzielt, wie oben ausgeführt.

368 Lohse, Rolf: *Ingenieur der Träume - medienreflexive Komik bei Marc-Antoine Mathieu* [wie Anm. 274], S. 14.

369 Gemeint ist die Frankfurter Buchmesse 1983, bei der Scheuer der neue „österreichische Star“ war. Es ist anzunehmen, dass die Zeichnung und das Gedicht für oder auf dieser Buchmesse entstanden. Vgl. *COMIC FORUM* 55 (12/1991). Hrsg. v. Wolfgang Alber. Wien 1991. S. 31.

370 Scheuer, Chris: *Titelhelden* [wie Anm. 360], Albumcover Rückseite [Hervorhebungen im Original].

371 Die Rede ist unter anderen von dem Indienabenteuer *Sir Ballantime* (Carlsen Verlag, Hamburg 1990), zus. mit Wolfgang Mendl.

### Metalepse

Eine Metalepse im Sinne Genettes (s.u.) zeichnet das zweite Beispiel (Bild 4.10 auf Seite 83) aus den *Titelhelden*. Der Autor wird als Figur innerhalb seiner eigenen Geschichte zum Entstehungsprozess seiner Zeichnungen befragt. Die Mäuseohren der nackten Reporterin verweisen auf das Walt Disney / Carl Barks – Entenuniversum, speziell auf Minnie Maus; sie ist damit deutlich (und auch durch eigene Feststellung) als Comicfigur markiert, jedoch durch ihre Physiognomie als „Männerfantase“ (- eigentlich müsste sie *Bunnyohren* tragen -) stilisiert. Hier ist ein interessantes Phänomen des Comics zu beobachten: Die Reporterin ist sich ihres Daseins als Comicfigur bewusst, empfindet aber ihre stilisierenden Mäuseohren und die Nacktheit, auch wenn sie dem Autor Sexismus vorwirft, offensichtlich als selbstverständlich (sofern sie sie überhaupt wahrnimmt). Schleife, Nylonstrümpfe und Pumps bewirken genauso eine realistisch-erotische Konnotation der Szene, wie der halbseidene Dialog. Auffällig ist, dass wie schon bei der Dezentrierung, dem Autor die Kontrolle über seine Figuren entgleitet, diese ihn so sehr in Bedrängnis bringen (hier, indem sie seinen vermeintlichen Chauvinismus thematisieren), dass er seine Position neu bewerten oder erst entwickeln muss.

Der Gestaltungsprozess der Zeichnung und die Textebene der Sprechblasen wird auch von extradiegetischer Ebene aufgegriffen, wenn die Hand des Zeichners wie in den berühmten Bildern M.C. Eschers in das Panel hineingreift und so die Vermutung der Reporterin, er streichle seine „Comicfrauen“ mit dem Pinsel bestätigt. Je nach Betrachtungsweise werden an dieser Stelle eher medienreflexive oder metafiktionale Signale gesetzt. Der Panelrahmen dient dazu, das Geschehen des Comics festzuschreiben und die Materialität des Papiers anzuzeigen. Was außerhalb dieses Rahmens geschieht, muss folglich zur außertextlichen Wirklichkeit gezählt werden. Hier kommt es zu einem „narrativen Kurzschluss“ zwischen extradiegetischer und intradiegetischer Position. Diese besonders auffällige Technik der Metafiktion, bei der die Trennlinie zwischen Erzählen und Erzähltem „unerlaubt“ oder paradoxerweise durchbrochen wird, nennt G. Genette eine „narrative Metalepse“.<sup>372</sup> Intradiegetische Situation des Interviews und extradiegetische Ebene der Gestaltung kommentieren und komplementieren sich hier auf spielerische Weise und werden vor allem als *Gag* eingesetzt.

---

<sup>372</sup> Vgl. Martinez, Matias/Scheffel, Michael: Einführung in die Erzähltheorie [wie Anm. 59], S. 79f.

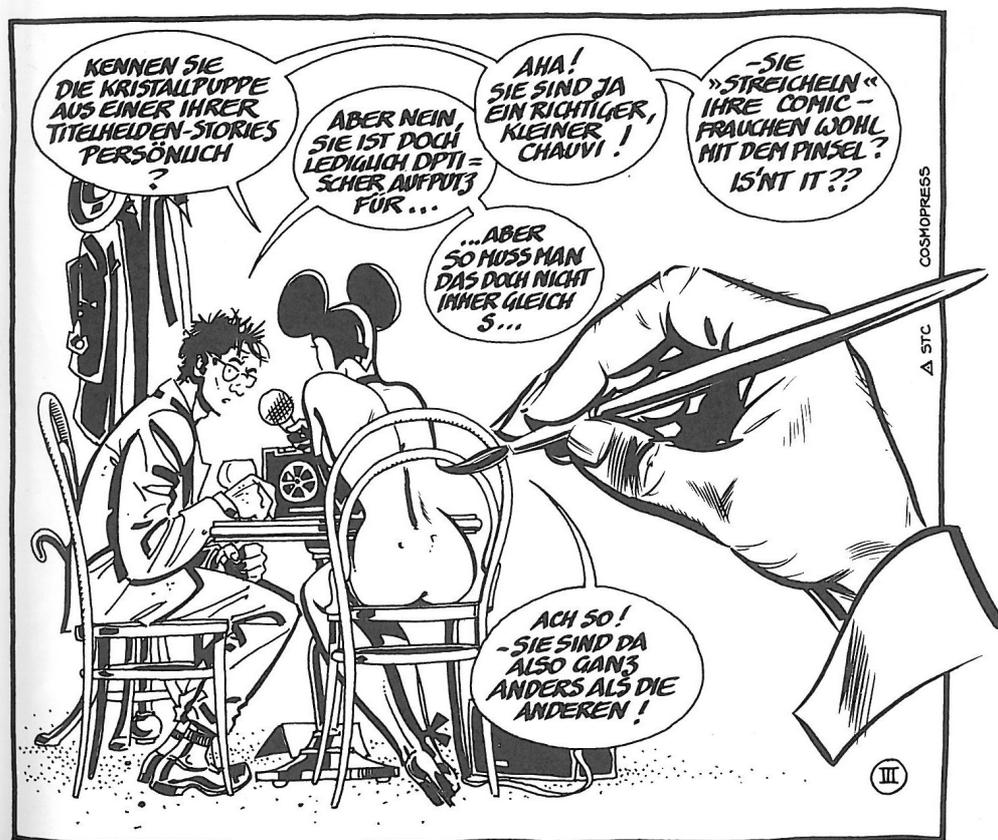


Bild 4.10: Titelhelden, Narrative Metalepse (Seite 9)

## 4.5 Medienreflexives Zeitexperiment: Marc-Antoine Mathieu, *Der Wirbel*

Die Abenteuer von Julius Coretin Acquefacques, Gefangener der Träume,<sup>373</sup> gezeichnet vom Franzosen Marc-Antoine Mathieu, umfassen bis heute fünf Bände, von denen *Der Wirbel*<sup>374</sup> (1993) der dritte Band der Reihe ist. Alle fünf Alben reflektieren und erweitern auf hohem ästhetischen und narrativen Niveau die Gestaltungsmöglichkeiten des Mediums Comic. Die vielfältigen medienreflexiven Methoden der *Bande dessinée* werden dabei zu konstitutiven Elementen des Plots, der immer auch eine Grenzüberschreitung thematisiert. Im Original *Le processus* steht im Mittelpunkt des „Wirbels“ eine Raum-Zeit-Verwirbelung, ein *Vortex*, der die narrative Linearität des Comicalbums mit ihrer Fiktion eines Anfangs und Ende von Erzählungen „durcheinanderbringt“. Dabei wird insbesondere das medieninhärente Gestaltungselement der Panels reflektiert und als Möglichkeitsraum für die Figur erschlossen.

Zunächst zum Inhalt: Der Angestellte des „Humorministeriums“<sup>375</sup> Julius Coretin Acquefacques erwacht im ersten Kapitel („Eine schicksalhafte Begegnung“) durch den üblichen Sturz aus seinem Hochbett unsanft aus den Träumen. Kurz darauf, inzwischen rasiert und angekleidet, bemerkt er in seinem Bett einen Doppelgänger seiner selbst, jedoch noch im Schlafanzug, noch unrasiert und anscheinend genauso überrascht, ihn zu sehen. Der zweite Acquefacques stößt sich den Kopf an der Zimmerdecke, wundert sich darüber ebenso wie über die Uhrzeit 3:14 Uhr, und es entspinnt sich zwischen den beiden ein Dialog (Bild 4.11 auf Seite 85). Obwohl der Acquefacques im Schlafanzug den anderen mit der Warnung vor einem „ungeheuerlichen“ Wirbel darauf drängt, seinen Termin in der Fabrik nicht wahrzunehmen, ist ihm kein Erfolg beschieden: Der erste Acquefacques nimmt das vorbestellte Fahrradtaxi, der zweite wird ihm kurz darauf im Pyjama folgen. Davor erfährt er noch von dem Untermieter, der absurderweise in seinem Wandschrank lebt (Wohnraum ist in dieser Stadt knapp), dass seine Wanduhr 26 Minuten vor geht. Die Narration folgt nun wieder dem ersten Protagonisten und es beginnt das zweite Kapitel („Die Traumfabrik“).

---

373 So der frz. Originaltitel der Reihe (1991-2004): *Julius Coretin Acquefacques, prisonnier des rêves*.

374 Mathieu, Marc-Antoine: *Der Wirbel*. Hamburg 1994.

375 Seine Tätigkeit erfährt man im ersten Band der Acquefacques-Reihe.



Bild 4.11: *Acquefacques und sein Doppelgänger.*  
*Die Zimmerdecke ist wieder da (S.8, Panels 4-6)*

Am Ende einer halsbrecherischen Radfahrt hoch über Seile, die quer durch die Stadt gespannt sind und sogar durch fremde Wohnungen verlaufen, gelangt Acquefacques in die „Traumfabrik“ und wird dort, da er zu früh zu seiner Nachuntersuchung kommt, für den Patienten vor ihm im Terminkalender gehalten, der unter einem „Deckensyndrom“ leidet. Beim „Deckensyndrom“, so erfährt der Leser aus den Gesprächen der Ärzte der labyrinthartigen Klinik, in der sich Acquefacques zuerst verläuft, handelt es sich um eine Schlafkrankheit, bei der der Erkrankte im Wachen die Wahnvorstellung habe, Dinge jenseits der Zimmerdecke zu sehen. Der vermeintliche Patient Acquefacques wird nun zur Therapie in einen künstlichen „Decken-Alptraum“ versetzt, der dem dritten Kapitel den Titel verleiht.

Als Acquefacques in diesem Traum auf seinem Bett erwacht, wohlwissend, dass er gerade träumt, trägt er seinen Schlafanzug und seine Wanduhr zeigt 3:14 Uhr an. Die Decke seiner Wohnung ist verschwunden. Von der Mauerkrone seiner Wände fragt ihn ein Fremder, ob er den Weg zur Auskunft kenne. Als der Protagonist nun seinerseits hinaufklettert, blickt er in allen Richtungen auf enge quadratische Zimmer ähnlich dem seinen, die durch schmale Stege von einander getrennt sind und in die er aus seiner Vogelperspektive hineinschauen kann. Während der traumwandelnde Acquefacques sich auf den Mauerkronen verläuft, wechselt die Szene in die Wirklichkeit der Klinik. Dort trifft der zweite Acquefacques ein und klärt die Verwechslung auf. Der Traum könne jedoch nicht mehr abgebrochen werden, so die Ärzte, da das Risiko bestehe, dass der schlafende Acquefacques, der seinen Traum verloren habe, dadurch in einen paradoxen Wachzustand verfalle. Inzwischen trifft auch der eigentliche Decken-Patient ein: Er behauptet, die Zimmerdecke würde fehlen, und winkt einem nur für ihn sichtbaren Unbe-

kannten zu, den er auf dem Mauersims zu sehen scheint.

Viertes Kapitel („Auf der Suche nach dem verlorenen Traum“): Die Handlung folgt nun nicht mehr dem Doppelgänger, sondern wieder dem ursprünglichen Protagonisten. Des- sen Suche nach seinem verlorenen Traum führt ihn auf den Stegen entlang den „Käst- chen“, welche Szenen der bisherigen Handlung zeigen – wie „Bilder einer unendlich ausgedehnten, dreidimensional angelegten Seite einer *bande dessinée*.“<sup>376</sup>

---

<sup>376</sup> Lohse, Rolf: *Ingenieur der Träume - medienreflexive Komik bei Marc-Antoine Mathieu* [wie Anm. 274], S. 62.

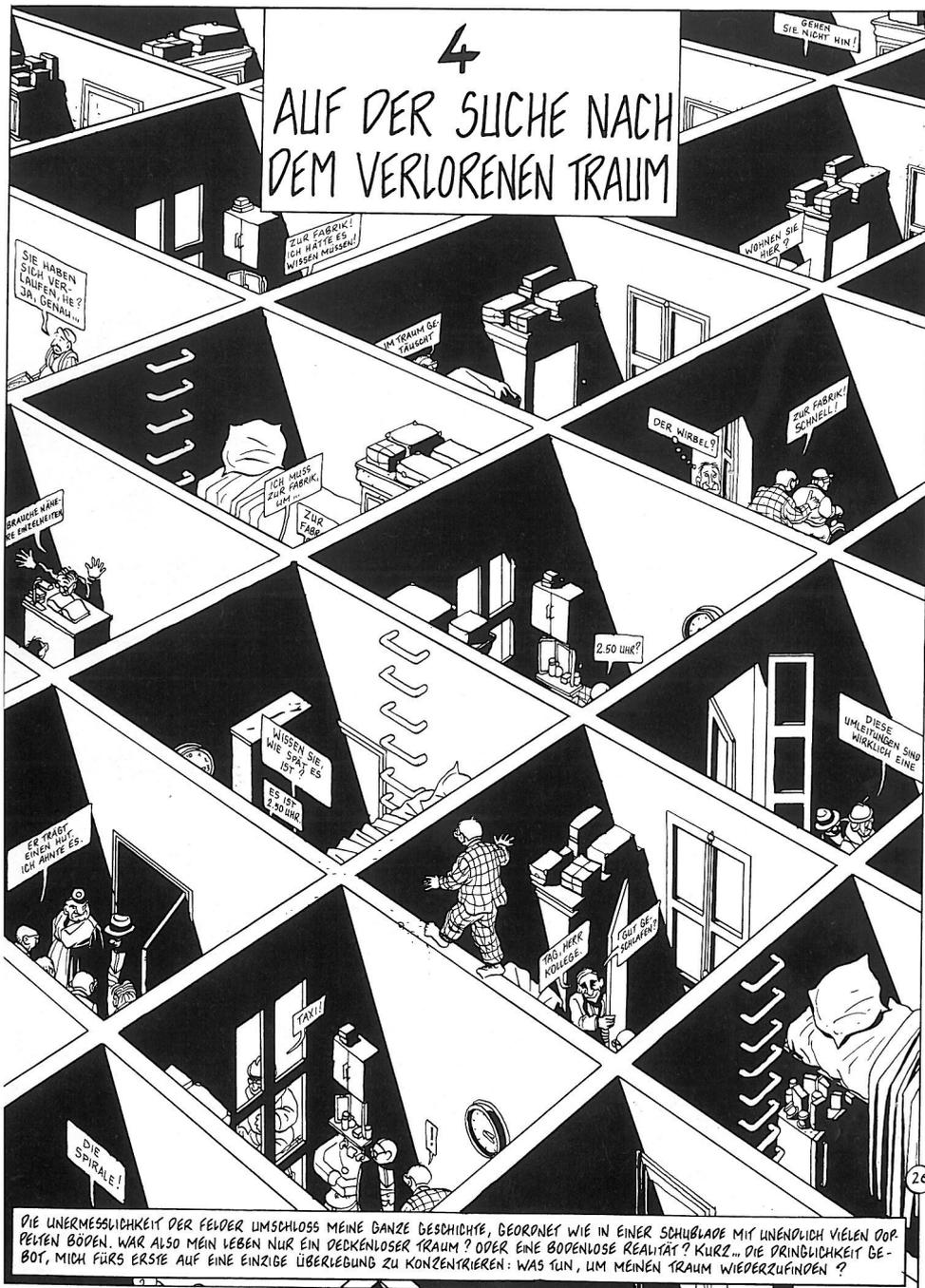


Bild 4.12: Acquefacques läuft über den Paneln seiner Geschichte entlang (Seite 28)

Auch am Panel der vorherigen Szene in der Klinik kommt er vorbei; der 3:10 Uhr-Patient scheint ihn als einziger sehen zu können und winkt ihm von unten zu. Ein Mann mit einer Schubkarre voll Sand, der ebenfalls dort entlang läuft, sucht den sogenannten „Wirbel“. Er rät Acquefacques, sich wegen seines verlorenen Traumes an die Auskunft zu wenden, diese wiederum, beim „kartographischen Dienst“ nachzufragen, denn die Zone seines 3:14 Uhr-Traums sei kürzlich an einen anderen Ort verlegt worden. Auch

der Archivar des „kartographischen Dienstes“ warnt ihn vor dem mysteriösen „Wirbel“: der Spirale der großen Erkenntnis, einem ungelösten Rätsel, um das sich unzählige Theorien ranken und das sich irgendwo gefährlich nahe an Acquefacques' Zielort der Träume ohne Decke befinden müsse. Noch während sie sprechen, geschieht etwas Sonderbares (Bild 4.13): Ein weiterer Doppelgänger Acquefacques' im Schlafanzug stolpert über den Rahmen in das Panel hinein, bringt dort einige Bücher in Unordnung und entschuldigt sich, bevor er vier Panels später wieder hinauf- und hinausklettert, indem er sich am Panelrahmen wie an einer soliden Begrenzung festhält.



Bild 4.13: Acquefacques stolpert in die Handlung hinein (S.33, Panel 3-5)

Der Archivar wirft dem verduztten Acquefacques neben sich die entstandene Unordnung vor, der wirkt dann noch verwirrt. Nach Verlassen des Kartographenamtes verläuft er sich ein weiteres Mal und gerät prompt in den Sog des „Wirbels“. Das fünfte Kapitel („Infra-Traum oder Ultra-Wirklichkeit“) beginnt.

Auf den Stegen des spiralförmigen „Wirbels“, der im realen Comicalbum als dreidimensionale Papierschlange verwirklicht ist, die sich zwischen den Seiten 37 und 39 beim Umschlagen nach unten herausfaltet, gelangt Acquefacques in die „Ultra-Wirklichkeit“, die sich als fotografisch abgebildeter dreidimensionaler Raum auch auf grafischer Ebene von der (ansonsten gezeichneten) Diegese unterscheidet (Bild 4.17 auf Seite 99). Wo noch im ersten Band der Reihe, *Der Ursprung*, jene ominöse,

„das schwarz-weiße zweidimensionale Comic-Universum [...] umschließende dreidimensionale Welt[,] nur als theoretische Möglichkeit entwickelt werden kann [...]“<sup>377</sup>, wechselt Acquefacques nun selbst in sie hinüber.

„Dort agiert die Figur in Form einer perspektivisch korrekt gezeichneten und an ihren Konturen ausgeschnittenen zweidimensionalen Figur, die in die Perspektive des fotografisch dargestellten Raumes harmonisch eingefügt ist.“<sup>378</sup>

Acquefacques, der zusammen mit seiner Textblase auch einen Schatten wirft, findet sich umgeben von zehn überdimensionalen Büsten mit seinem Konterfei, die spiralförmig um ihn herum gruppiert sind und aus dem dünnleichen Grund, bei dem es sich wohl um Sand handelt, herausragen. Er begreift, dass das Herz des Wirbels für ihn bestimmt sei und er sich im Zentrum eines Plans befinden müsse, den er nicht zu begreifen vermag. Die Büsten drängen ihn bedrohlich zurück. Als Acquefacques über den Rand einer skizzierten Seite stolpert, die vor ihm auf dem Boden liegt, und in ein Panel hineinfällt, wird er vom Zeitrahmen dieser Panels so mitgerissen, dass er sich erst vier Panels später und damit bereits auf der Folgeseite aus der Sequenz befreien kann. Damit findet die frühere Begebenheit im „kartographischen Dienst“ (von der Albumseite 33f.) eine Erklärung (Bild 4.14 auf Seite 90). Der Seite entstieg, bemerkt er, dass seine Geschichte in Form loser Albumseiten vor ihm ausbreitet liegt: „Mein ganzes Schicksal lag dort gezeichnet vor mir, und es war mir möglich gewesen, ihm für einen Moment zu entkommen.“<sup>379</sup> Wenn dort alle Blätter lägen, so sein rettender Einfall, müsse er nur die richtige Seite finden, die die Fortsetzung der Geschichte enthielte: seinen verlorenen Traum. Und tatsächlich findet er unter den Seiten eine, die sein Zimmer zeigt und mit der Uhrzeit 3:14 Uhr das richtige Panel (die Figur spricht von „Feld“, im französischen Original steht „case“) zu enthalten scheint, weshalb er dort hineinklettert und sich wieder ins Bett legt.

---

377 Grünewald, Dietrich: *Comics*. Tübingen 2000. S. 60.

378 Lohse, Rolf: *Ingenieur der Träume - medienreflexive Komik bei Marc-Antoine Mathieu* [wie Anm. 274], S. 66.

379 Mathieu, Marc-Antoine: *Der Wirbel* [wie Anm. 374], S. 43, Panel 3.

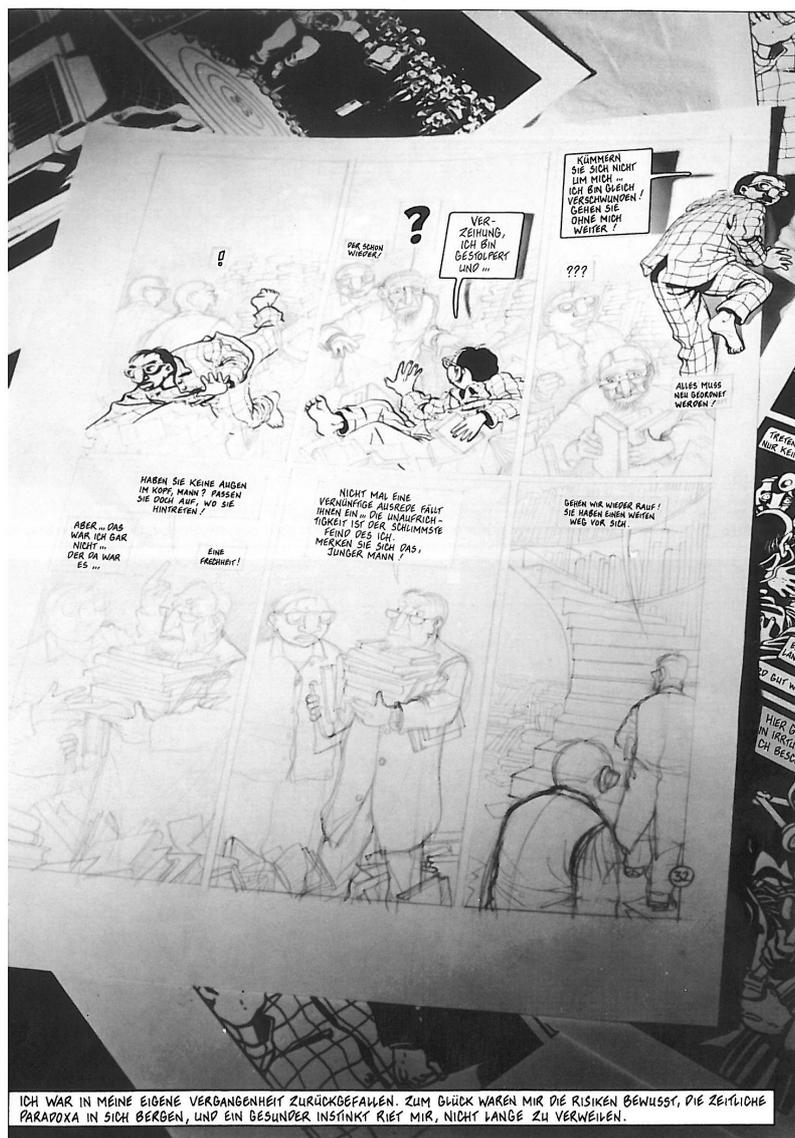


Bild 4.14: Medienreflexivität: Die „Wirbel“-Seite noch als Entwurf (S.42)

Im sechsten Kapitel („Der Kreis schließt sich“) befindet sich Acquefacques im Schlafanzug auf dem Bett und muss feststellen, dass er sich im Panel geirrt hat. Nicht in den artifizialen Alptraum aus der „Traumfabrik“ ist er zurückgekehrt, sondern zum Anfang der Geschichte, als der „authentische“ Acquefacques auf den Doppelgänger im Pyjama stößt. Als der unrasierte Acquefacques im Pyjama seinen Irrtum bemerkt und aus dem Panel herausklettern will, stößt er sich den Kopf an der Zimmerdecke, die nun wieder fester Natur für ihn ist. Daraus lässt sich schließen, dass er zumindest aus seinem Deckentraum erwacht ist. Die Anfangsszene wird nun aus rollenvertauschter Perspektive wiedergegeben, wobei der Dialog derselbe scheint, tatsächlich aber marginal verändert ist. Der Versuch, den fertig angekleideten Acquefacques von seinem Termin in der „Traumfabrik“ abzubringen, misslingt. Die letzte Seite des Albums zeigt eine radikal

neue Seitengestaltung (Bild 4.15):

„Sie illustriert den Wiederholungszwang, unter dem die Geschichte steht, dadurch, daß sie die folgenden Bilder dieser Geschichte in eine spiralförmige Anordnung bringt, wobei die Bilder Schlinge um Schlinge kleiner werden, so daß sie schließlich kaum mehr zu entziffern sind.“<sup>380</sup>

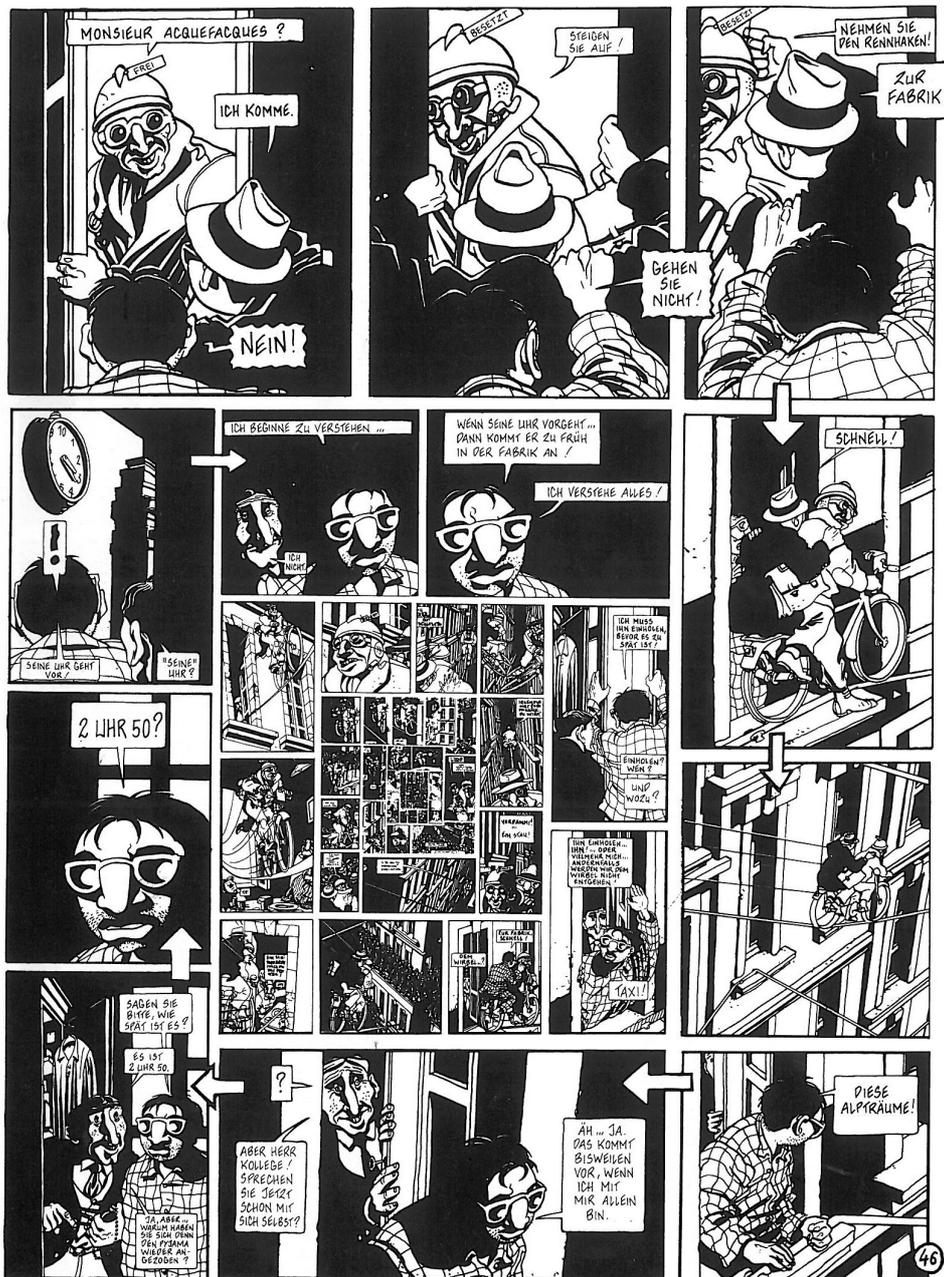


Bild 4.15: Das Ende - eine endlose Wiederholung der gleichen Handlung? (S.48)

<sup>380</sup> Lohse, Rolf: *Ingenieur der Träume - medienreflexive Komik bei Marc-Antoine Mathieu* [wie Anm. 274], S. 71.

Die Spirale verläuft dabei von rechts-unten nach links-oben, wodurch der Eindruck von schleppender, unentrinnbarer Irreversibilität der Ereignisse verstärkt wird, da die unübliche Leserichtung den Lesefluss immer wieder „ausbremst“ und den Blick auf das jeweilige vorherige Panel, das unbewusst als zeitlich davor wahrgenommen wird, zurückzieht. Im untersten rechten Panel des Seitenlayouts, in dem üblicherweise der Text „Ende“ gesetzt wird, steht stattdessen die Sprechblase Acquefacques: „Diese Alpträume!“ - Im frz. Original: „Mille cauchemars!“<sup>381</sup> - womit die endlose (oder eben tausendfache) Wiederholung der Geschichte vorhergesagt wird.

### Der Prolog

Den sechs Handlungsteilen vorangestellt ist eine Seite mit einem Prolog (Kapitelzählung: 0). Er gibt das Motiv des Bandes vor, den „Processus“ - die Zirkularität der Geschichte als endlose Wiederholung. Ebenso liefert er eine Erklärung für das surreale<sup>382</sup> Traumabenteuer. Als gerahmter Inserttext wird dem Leser erzählt:

„Der richtige Lauf der Welt hängt oft von Kleinigkeiten ab. Gleiches gilt für den richtigen Lauf der Zeit. Nehmen Sie eine Uhr [...] schon bei der kleinsten Störung oder der geringfügigsten Abweichung ist es mit dieser Präzision vorbei... Und genau das passierte eines Nachts in der Uhr von J. C. Acquefacques. Die Spiralfeder hatte sich um eine winzige Nuance verzogen... Dies führte zu einer minimalen Abweichung der Phasen ebendieser Feder, was wiederum zur Folge hatte, dass sich ganz langsam auch die Pendelbewegung veränderte... Die Uhr begann vorzugehen.“<sup>383</sup>

### Erzählte Welt und verschlüsselte Moderne

Als „Gefangener der Träume“ erlebt der Protagonist seine phantastischen Abenteuer im Traum. Immer wieder haben diese Träume Auswirkungen auf die reale Lebenswelt der Figur im Wachen. So überlagern sich Traumwelt und Realität des Wachzustandes nicht nur in *Der Wirbel*, wenn der träumende Protagonist zur Doppelgängerfigur in der Lebenswelt wird oder der 3:10 Uhr-Patient die traumwandelnde Hauptfigur auf den Mauerstegen sehen kann. Auch in *die 2,333. Dimension*<sup>384</sup>, dem fünften Band der Reihe, stolpert der träumende Acquefacques über den perspektivischen Fluchtpunkt der Welt,

---

381 Ebd., S. 80.

382 Der Begriff „surreal“ erscheint hier auch aufgrund der vielen Verweise auf Breton, Magritte, Buñuel und andere Surrealisten gerechtfertigt. Deren Namen sind z.B. in den Buchrücken der Werke verschlüsselt, die sich schier endlos entlang der Wendeltreppe zum Kartographenamt reihen. Monika Schmitz-Emans erkennt ganz recht, dass sie „offenbar zu den Beständen des Traumarchives gehören“. Vgl. Schmitz-Emans, Monika: "Literatur-Comics zwischen Adaption und kreativer Transformation". In: Comics. S. 281–308; hier: S. 306.

383 Mathieu, Marc-Antoine: *Der Wirbel* [wie Anm. 374], S. S.3, Panel 1–5.

384 Mathieu, Marc-Antoine: *Die 2,333. Dimension* [Julius Corentin Acquefacques, Gefangener der Träume]. Berlin 2005.

sodass er in einer Welt mit verzerrter Tiefendimension erwachen muss.<sup>385</sup> Weil sich die Momente seines Aufwachens immer wieder als ein Aufwachen in einen anderen Traum erweisen, hat Rolf Lohse darauf hingewiesen, dass man es vielleicht an keiner Stelle mit der authentischen Wirklichkeit im Sinne einer verlässlichen Realität zu tun hat:

„Es könnte also durchaus sein, daß innerhalb dieser Alben keine Realität konfiguriert ist, sondern immer nur prekäre Momente, die kurzzeitig als Realität erscheinen und sich schließlich doch wieder als Traum erweisen. So wird nie ganz klar, wann Acquefacques *nicht* träumt.“<sup>386</sup>

Obwohl die Erzählung der Traumgeschichten im phantastischen Bereich angesiedelt ist, agieren die Figuren in einem glaubhaft-realistischen System, trotz Überzeichnung in großen Teilen analog zu dem der Lebenswelt des Lesers, jedoch den medialen Gesetzen der *Bande dessinée* unterworfen. Auf die medienreflexiven und autoreferentiellen Elemente soll in diesem Kapitel zu postmoderner Zeitkonzeption nur am Rande eingegangen werden, zu ihrer ausführlichen Analyse sei auf zwei Veröffentlichungen von Rolf Lohse verwiesen, dessen Anregungen natürlich berücksichtigt wurden.<sup>387</sup> Die namenlose Stadt „La Cité“ liegt in einer surrealistisch stilisierten Wüste, [...] wie aus [dem 2. Band] *La Qu...* [...] hervorgeht.“<sup>388</sup> Die Ästhetik der Stadt prägen scharfe Schwarz-Weiß-Kontraste und viele schwarz getuschte Schattenflächen, was den Bildhintergrund oft bedrohlich wirken lässt. Ihre Gebäude werden immer nur ausschnittsweise gezeigt. Im Kontrast zur unübersichtlichen Enge der Stadt ist die topographische Entgrenzung der Traumwelt (auf den Mauern über dem Raum der „Kästchen“ beziehungsweise Panels ist kein Horizont zu sehen) gesetzt,<sup>389</sup> in deren Weite sich der immer als Außenseiter und Einzelgänger dargestellte Acquefacques mehr als einmal verläuft. Die Stadt ist düster, verwirrend verschachtelt, funktional-modern, überbevölkert und ausschließlich von männlichen Erwachsenen bewohnt. Auch Tiere, Pflanzen oder Naturflächen gibt es keine. Der Wohnraum ist in dieser „Mega-City“ äußerst begrenzt, was zu der absurden Situation führt, dass Menschen sogar Wandschränke bewohnen, in denen sich dann funktional komplett eingerichtete „Mini“-Einraumwohnungen verbergen. Laut Monika Schmitz-Emans, die sich mit den intertextuellen Bezügen des Albums zu Jorge Luis

---

385 Wie oben erwähnt, erkunden alle „Acquefacques“-Alben den Gattungscode des Comics: Diesem (inzwischen vergriffenen) Album liegt für den späteren Teil der Geschichte eine 3D-Brille bei.

386 Lohse, Rolf: *Ingenieur der Träume - medienreflexive Komik bei Marc-Antoine Mathieu* [wie Anm. 274], S. 17.

387 Vgl. Lohse, Rolf: *Ingenieur der Träume - medienreflexive Komik bei Marc-Antoine Mathieu* [wie Anm. 274]; Lohse, Rolf: "Acquefacques, OuBaPo & Co. Medienreflexive Strategien in der aktuellen französischen *Bande dessinée*". In: *Comics*. S. 309–334.

388 Leinen, Frank: "Spurensuche im Labyrinth" [wie Anm. 363], S. 231. [Meine Ergänzung].

389 Vgl. Lohse, Rolf: *Ingenieur der Träume - medienreflexive Komik bei Marc-Antoine Mathieu* [wie Anm. 274], S. 15.

Borges und Franz Kafka beschäftigt hat,<sup>390</sup> wird die Verlorenheit der Figuren nicht zuletzt durch diese Diskrepanz zwischen den Größenmaßstäben ihrer Wohnungen und der anderen monumentalen Architektur signalisiert.<sup>391</sup>

Das Leben wird „durch die Gesetze einer total verwalteten Welt bestimmt.“<sup>392</sup> Die Kontrolle von Amt und Ministerium lässt keine Privatsphäre zu und erstreckt sich bis in die Träume. Die Gestaltung der Stadt nach funktionalen Gesetzen einer absurden Technik spiegelt sich auch im Transportwesen: Weil die Straßen durch Staus verstopft sind<sup>393</sup> (denn in den Gassen, die auf schmalen Gebäudesimsen in schwindelerregender Höhe verlaufen, eilen unentwegt Menschenströme zu seltsamen Institutionen, die „wie gigantische Behörden, Kanzleien, Archive und Registraturen“<sup>394</sup> wirken), bleibt nur die noch gefährlichere Fortbewegung über wippende Seiltrassen hoch über der Stadt. Einzig durch artistisch anmutende Manöver können dort Zusammenstöße mit anderen Rädern und der Absturz ins Bodenlose verhindert werden. Die Fahrtrassen führen sogar quer durch Wohnungen, womit die Grenze zwischen privaten und öffentlichen Räumen aufgehoben ist, wenn diese (wie bei Kafka) zum öffentlichen Raum werden.<sup>395</sup> In der „realen Welt“ der Figuren scheint das aber die Regel zu sein und als normal zu gelten. Typisch für die Räume der Geschichte sind laut Monika Schmitz-Emans:

„labyrinthartige Gebäude von immensen Erstreckungen, mit unerwarteten architektonischen Besonderheiten, Verschachtelungen, sich plötzlich öffnenden Durchgängen.“<sup>396</sup>

Überall herrscht hektische Betriebsamkeit und das Diktat der Zeit. Die Welt der Figuren trägt von außen betrachtet also manche alptraumhaften Züge kafkaesker Visionen<sup>397</sup> und auch im Namen des Protagonisten, Acquefacques, ist besagter Schriftsteller verschlüsselt:

„Denn wenn man den Namen Acquefacques in Lautschrift schreibt, so ergibt sich ‚akfak‘ - und die Spiegelung dieser Buchstabenfolge ergibt als Palindrom den Namen ‚Kafka‘ [...].“<sup>398</sup>

---

390 Schmitz-Emans, Monika: "Literatur-Comics zwischen Adaption und kreativer Transformation" [wie Anm. 382].

391 Vgl. Ebd., S. S.297ff.

392 Leinen, Frank: "Spurensuche im Labyrinth" [wie Anm. 363], S. 231.

393 Vgl. den wiederholten Hinweis auf Verkehrsstaus. Mathieu, Marc-Antoine: Der Wirbel [wie Anm. 374], S. 26, Panel 7 und S.14, Panel 1.

394 Schmitz-Emans, Monika: "Literatur-Comics zwischen Adaption und kreativer Transformation" [wie Anm. 382], S. 298.

395 Vgl. Ebd., S. 303. Im ersten Band führt der Fahrstuhl mitten durch die Wohnung von Acquefacques Nachbarn, der Zwillingbrüder Dalenvert.

396 Ebd., S. 296f.

397 Monika Schmitz-Emans zählt noch viele weitere Parallelen zum Literaturprogramm Kafkas auf. Vgl. Schmitz-Emans, Monika: "Literatur-Comics zwischen Adaption und kreativer Transformation" [wie Anm. 382].

398 Ebd., S. 301.

Die Darstellung der erzählten Welt könnte vielleicht als „Verzeitlichung des Raumes“ in der Ästhetik einer *kafkaesken Moderne* bezeichnet werden. Mit Kafkas Figuren, etwa „Josef K.“ aus dem *Process*, teilt Acquefacques, „ein Büromensch, der wie die Verkörperung des Mittelmaßes erscheint,“<sup>399</sup> den Habitus, auch dann stoisch an den Regeln der bestehenden Ordnung festzuhalten, wenn eine Situation plötzlich ins phantastisch-absurde umschlägt: „Er akzeptiert sie so verblüffend schnell, wie Kafka-Figuren ihre Schicksale hinnehmen, ohne sie zu hinterfragen [...].“<sup>400</sup> Auch verlässt er sich immer auf den eigenen Einfallsreichtum und das eigene Können, falls es Lösungen zu finden gilt (erscheint dabei aber nie eingebildet/selbstgefällig)<sup>401</sup>. Eine weitere explizite Referenz auf die Moderne, genauer, auf Marcel Prousts *À la recherche du temps perdu* (1913-27), stellt natürlich der Titel des vierten Kapitels dar.

### Postmoderne Zeitkonzeption

Das zentrale Thema des Albums ist die komplexe Dimension der Zeit in der Narration und welche Auswirkungen es hat, wenn eine Figur den transitorischen Moment seiner Bezugszeit verlässt und an anderer Stelle wieder in die Narration einsteigt. Damit wird – wie im Prolog angedeutet – auch die objektive, äußere Zeit der „exakten und verlässlichen Bewegung“<sup>402</sup> einem postmodernen Zeitbegriff gegenübergestellt, der die Reversibilität der Zeit infrage stellt. Mit den Worten Ansgar Nünning steht das Album damit in einer Reihe anderer Werke, die in der Postmoderne „selbst zu einem Medium literarischer Zeitreflexion werden.“<sup>403</sup>

Als Acquefacques, in künstlichen „Deckentraum“ versetzt, aus seinem Zimmer klettert, sind die Episoden der bisherigen Handlung wie ein riesiges Comicalbum perspektivisch korrekt vor ihm ausgebreitet (vgl. Bild 4.12 auf Seite 87). Nun gilt für ihn auch ein anderes zeitliches Bezugssystem, da er sich über der Diegese der ursprünglichen Comichandlung (das heißt gegenüber seinem ursprünglichen Standpunkt auf einer extradiegetischer Ebene, aus der Sicht des Lesers natürlich trotzdem auf intradiegetischer Ebene, und zwar erster Instanz) aufhält, indem er auf den Panelzwischenräumen umherläuft. Man könnte interpretieren, dass er nun seine Handlungsfreiheit erlangt hat, innerhalb der Fiktion wirkt er aber keinesfalls beruhigt,

---

399 Ebd., S. 295f.

400 Ebd., S. 296.

401 Eine Schuldthematik findet sich in den verschiedenen Alben um Acquefacques nur insofern, als sich das Träumen des Protagonisten zumeist negativ auf die gesamte Figurenwelt auswirkt. Allerdings muss er im ersten Band *Der Ursprung* sogar vor einem grotesken Gerichtsgremium erscheinen. Der Vergleich mit den erzählten Welten Kafkas soll hier auch nicht überstrapaziert werden.

402 Mathieu, Marc-Antoine: *Der Wirbel* [wie Anm. 6], S. 3, Panel 3.

403 Nünning, Ansgar: "Moving back and forward in time - Zur Gleichzeitigkeit verschiedener Zeitstrukturen und Zeitkonzeptionen im englischen Roman der Gegenwart" [wie Anm. 282], S. 396.

sondern versucht, in sein gewohntes Bezugssystem zurückzufinden. Dass die einzelnen Zimmer, in die er von seinem erhöhten Standpunkt hinein schauen kann, *Panel* sind, macht das Französische deutlich: *case*, welches von Harald Sachse mit „Feld“ übersetzt wurde, bedeutet ansonsten auch „Hütte“ und eben „Panel“.<sup>404</sup> Die Perspektive, aus der Acquefacques hier auf und in die anderen Panel sehen kann, entspricht im Übrigen der Sicht des Lesers auf die Eröffnungsseite der Geschichte (Bild 4.16).

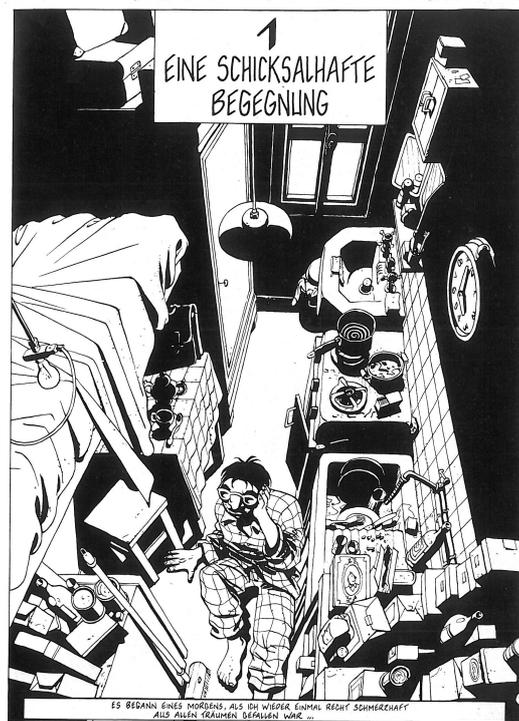


Bild 4.16: Der Leser schaut von oben in die Geschichte wie später Acquefs. (S.5)

Dort schaut der Leser von schräg oben in das Zimmer Acquefacques, welches als großes Panel die ganze Seite einnimmt. So wird deutlich, dass sich Acquefacques jetzt auf einer metadiegetischen Ebene befindet. Auch in der hinteren Umschlagseite (als Doppelseite ohne Paginierung) wird die Position des Lesers zur dargestellten Welt thematisiert: Dort richtet eine „verlassene“ Acquefacques-Figur den fragenden Blick aus dem - bis auf

404 Aus übersetzungstheoretischer Sicht müsste geklärt werden, welches Bewusstsein man dem Protagonisten für seine mediale Umgebung zugesteht. Das frz. „case“ ist neutral, die Übersetzung mit „Panel“ würde auf die (doch sehr wichtige) Comicreferenz spezifisch verengen, und „Feld“ verabschiedet sich ganz von ihr. Vielleicht wäre der offenere Ausdruck „Kästchen“ eine mögliche Wahl gewesen. Obwohl die Übersetzung im Ganzen sehr zu überzeugen weiß, ist sie an wenigen Stellen nicht ganz glücklich, da verschlüsselte Bezüge zu Surrealisten (Seite 18) – als intertextuelle Referenz – in Wortspielen nicht nachgebildet werden und die Abweichung im Dialog der wiederholten Anfangsszene nicht als Abweichung übersetzt wird (Seite 47). Die Übersetzung des Titels „Le processus“ mit „Der Wirbel“ gibt auch die technische Konnotation von „Ablauf“ auf – und genau dieser wird ja gestört. In der französischen Ausgabe ist außerdem die Zählung der Kapitel falsch: das sechste wird fälschlicherweise auch mit fünf nummeriert. Inwieweit sich dahinter die Absicht des Autors verbirgt (denkbar ist zum Beispiel, dass in der „Ultra-Wirklichkeit“ keine Zeit vergeht), kann hier nicht festgestellt werden. Vgl. Lohse, Rolf: *Ingenieur der Träume - medienreflexive Komik bei Marc-Antoine Mathieu* [wie Anm. 274], S. 83f.

wenige vereinzelte „Requisiten“ leeren und ohne Hintergrund und Rahmenlinien unendlich wirkendem - Panel heraus direkt auf den Leser. Doch kehren wir zur vorliegenden Szene zurück (Bild 4.12 auf Seite 87): Die Sprechblasen sind flach gezeichnet, und liegen, wie unter 2.2.3 zum konstitutiven Inventar des Comics ausgeführt, tatsächlich auf einer anderen Ebene als das Bild, nämlich darüber. Seine Erzählerfunktion hat Acquefacques allerdings nicht aufgegeben: Die Textfelder des Kommentars finden sich nicht in den einzelnen „Kästchen“ wieder, sie begegnen uns nur im Panel oberster Instanz. Weil den flach ausgebreiteten Panels aber die narrative Instanz des Erzählers fehlt, fehlt ihnen auch die Sukzession des chronologischen Erzählmusters. Sie sind nicht in ihrer linearen Sequentialität abgebildet, sondern aus der narrativen Folge herausgelöst. Ihre Anordnung erscheint für Acquefacques willkürlich, unendlich und er kann sie nach Belieben ins Auge fassen. Diegetisch wird hier also nicht nur die „Simultanität der Bilder“, die ein elementarer Bestandteil des medialen Codes ist (s. Seite 26), für die Draufsicht der Figur umgesetzt, es realisiert sich auch die postmoderne Zeitvorstellung der „Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen“ (s. Kapitel 3.5.5). Typisch postmodern bestehen hier verschiedene Zeitsysteme nebeneinander, die sich beeinflussen, aber nicht stören, solange sie auf unterschiedlichen Handlungsebenen liegen. Wie in Marcel Prousts Erinnerungsroman existiert die Zeit nicht kontinuierlich, sondern nur an einzelne Episoden gekoppelt. Hier vollzieht sich die Handlung nicht in den Erinnerungen des Protagonisten, sondern in den Dimensionen der jeweiligen Panels, die einer nicht identifizierbaren Ordnung unterliegen. Eine weitere postmoderne Einsicht ist ihre Abhängigkeit vom subjektiven Standpunkt des Betrachters. Wenn Acquefacques später in eines der Panel hineinsteigt, das heißt die Instanz der Ebene wechselt, unterwirft er sich wieder dessen Zeitrahmen, taucht aber als Verdopplung der Figur („Er und ich sind ein und dieselbe Person.“<sup>405</sup>) in der intradiegetischen Welt auf.<sup>406</sup> Dabei ist es immer die gleiche Figur, aber nicht dieselbe, denn ihre Geschichten laufen unterschiedlich weiter. Die Überlagerung von zwei Diegesen, die sich hier ereignet, so stellt Rolf Lohse fest, „konterkariert die übliche und grundlegende monodiegetische Darstellungsweise und stellt diese zur Disposition [...]“<sup>407</sup> Besonders das Ereignis in der „kartographischen Abteilung“ (Bild 4.13, S. 88 und Bild 4.14, S. 90 – im Album die Seiten 33f und S. 41-43) verdient hierbei eine genauere Betrachtung.

Im „Infra-Traum“ beziehungsweise der „Ultra-Wirklichkeit“ (die eigentlich „Meta-

405 Mathieu, Marc-Antoine: *Der Wirbel* [wie Anm. 374], S. 27, Panel 6.

406 Gängige Sci-Fi-Szenarios, die mit diesem Motiv spielen, behaupten zumeist ein Zusammenbrechen des Raum-Zeit-Kontinuums (als Implosion), wenn sich verschiedene zeitliche Instanzen der gleichen Person begegnen oder zumindest den selben Raum teilen. Bei Mathieu gibt es dieses Problem nicht.

407 Lohse, Rolf: *Ingenieur der Träume - medienreflexive Komik bei Marc-Antoine Mathieu* [wie Anm. 274], S. 77.

Wirklichkeit“ heißen müsste, da sie den medialen Code der Figurenwelt Acquefacques reflektiert) stolpert der Träumende unvermittelt über eine Seite aus dem „realen“ Album seiner Geschichte. Zwar handelt es sich um die Seite 33 (- die französische Seitennummerierung ist noch eingefügt, dort 32), diese befindet sich jedoch noch im unfertigen Skizzenstadium: Während im französischen Original noch nichts getuscht oder konkret ausgeführt ist, verwendet die deutsche Ausgabe bereits den fertig handgeletterten Text der Sprechblasen (der in der Produktion eigentlich an letzter Stelle steht). Wieder fehlen auch die gerahmten Inserttexte, allerdings wird auch die fertige Szene des Albums an dieser Stelle keine aufweisen, da Acquefacques dort nicht kommentiert oder einer extradiegetischen Instanz erzählt. Dass der Held nicht in ein zukünftiges, sondern ein vergangenes Ereignis eintaucht, erklärt die Ausführung als Skizze, wie Rolf Lohse weiß:

„Dies wird dadurch unterstrichen, daß der Protagonist bei der Ankunft in der photographisch dargestellten Welt in eine Skizze fällt und nicht in ein ausgeführtes Bild. [...] Die Skizze liegt im Entstehungsprozeß einer BD-Seite *vor* der ausgeführten Endzeichnung, daher liegt die skizzierte Szene in der kartographischen Abteilung auch vor derjenigen, die in der photographischen Welt [der „Ultra-Wirklichkeit“] stattfindet.“<sup>408</sup>

Eine solche Deutung besticht auf den ersten Blick durch ihre Schlüssigkeit. Mit Kenntnis des medialen Codes des Comics lässt sich hier auch analysieren: Wo im Original der Blasentext noch als integraler Bestandteil der Bildebene wahrgenommen wird, hat die absetzende schwarze Handletterung der deutschen Ausgabe seinen Übergang auf die Textebene bewirkt. Dieser Unterschied ist wichtig, da er die logische Interpretation der Seite stört, indem er die Illusion der Vorzeitigkeit *der ganzen Szene* bricht. Trifft die punktuelle Deutung Rolf Lohses zu, hätte der Zeichner/Autor Marc-Antoine Mathieu seine medienreflexive Analogie allerdings nicht durchgängig beibehalten. Denn obwohl die Seiten auf die Acquefacques als nächstes stößt, *ausschließlich* Episoden seiner Vergangenheit zeigen, sind sie alle schon „druckreif“. Das Fehlen jeglicher Albumseiten aus späterer Folge, lässt vielleicht auf eine Offenheit seines Schicksals schließen, darauf, dass die Figur an dieser Stelle noch das Zepter ihrer Zukunft selbst in der Hand hält beziehungsweise diese noch nicht schwarz auf weiss festgeschrieben steht. Bemerkenswert ist noch, dass den fremden Acquefacques, nicht nur die Gegenstände des Kartographiezimmers verdecken, sondern auch die Textblasen der zu dieser Ebene gehörenden Figuren. Wiederum greift die Erklärung, dass die Textblasen dort ein rein grafisches Element des Bildvordergrundes sind – und kein Text. Aus Sicht der „Ultra-Wirklichkeit“ bleibt Acquefacques im dortigen Geschehen zusammen mit seiner Textblase ein

---

408 Ebd., S. 69. [Meine Ergänzung].

Fremdkörper. Erst vier Panels später kann sich der Protagonist wieder aus dem Zeitfluss jener Handlungsebene befreien, und es ist damit das dritte Panel einer anderen Seite, der er entsteigt. Das visuelle Erzählprinzip des Comics, das Raum und Sequentialität zur Darstellung für das Vergehen von Zeit benötigt, wird hier konsequent durchgehalten und in der Diegese selbst reflektiert. Für eine Figur (und Acquefacques bleibt ja tatsächlich flach und zweidimensional, also gezeichnete Comicfigur, auch wenn er sich innerhalb des dreidimensionalen Fotorealismus der „Ultra-Wirklichkeit“ befindet) kann sich Zeit und Bewegung nur in der Abfolge der Panels ereignen.

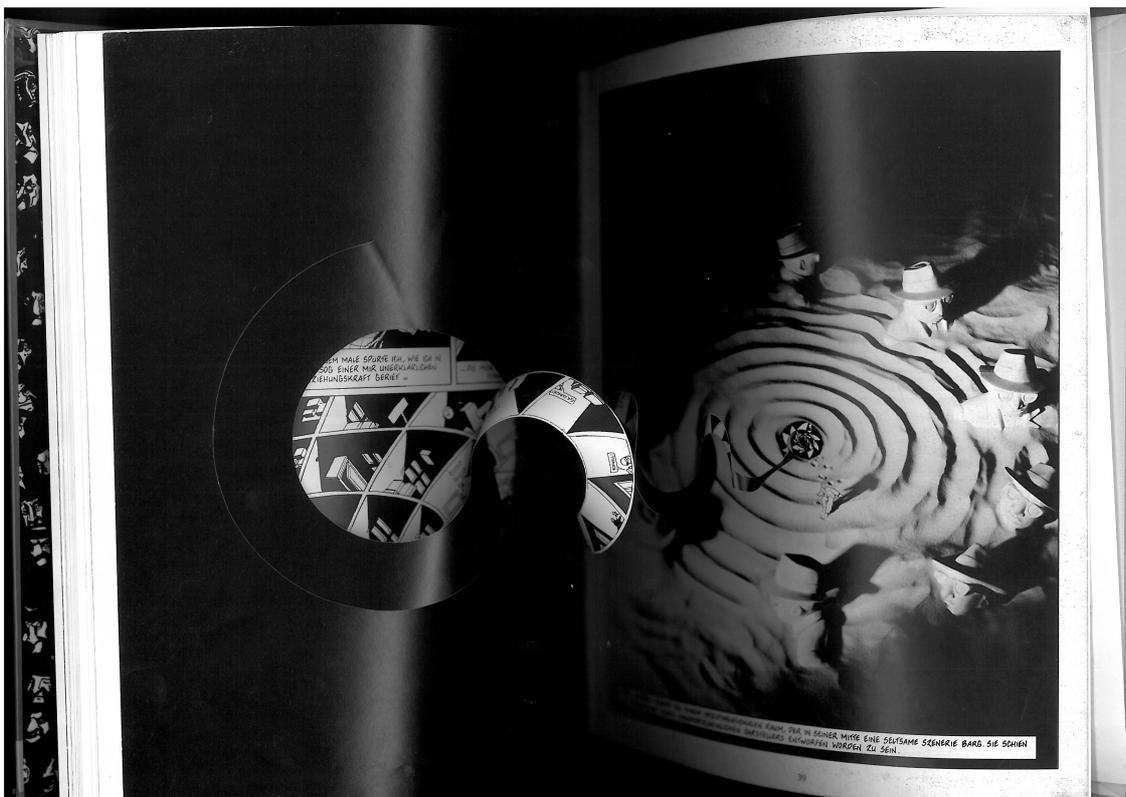


Bild 4.17: Der „Wirbel“ ist als Papierspirale – hier als Foto – auch im Comicalbum eingebaut (S.38f.)

Während die dargestellte Welt, wie eingangs beschrieben, Phänomene der Moderne und des *Modernismus* verschlüsselt, ist die Konstruktion der Narration, mit ihrer paradoxen Achronie, der Überlagerung der diegetischen Ebenen und dem sehr hohen Grad an selbst- und medienreflexiven Strategien, die sich im Geschehen der Figuren auswirken, charakteristisch für die literarischen Produkte der Postmoderne. Das Album kann sogar als avantgardistisch bezeichnet werden, weil es den Code des Mediums sehr innovativ zu erweitern versucht. Auf die Zeitdarstellung als „Gleichzeitigkeit des

Ungleichzeitigen“ und der Eröffnung eines Optionspluralismus für den Handlungsraum der Figur wurde oben kurz hingewiesen, die zirkuläre Struktur der Handlung soll hier noch kurz besprochen werden.

Mit dem Meta-Panel des Wirbels beziehungsweise der Spirale (Bild 4.15 auf Seite 91 – im Comicalbum die Seite 48) scheinen sich der „Kreis zu schließen“ und die Ereignisse von vorne zu beginnen. Allerdings findet sich eine winzige und gut versteckte Abweichung in der Warnung, die der Acquefacques im Schlafanzug dem anderen zuruft:

„Gehen Sie nicht hin! [...] Ich kann es Ihnen nicht erklären, es würde zu lange dauern, und Sie würden mir nicht glauben ... Dieser Wirbel ist einfach ungeheuerlich!“<sup>409</sup>

Dieser Ausspruch Acquefacques‘ von Seite 7 der deutschen Ausgabe wird dann auf Seite 47 wörtlich wiederholt. Von Rolf Lohse stammt der wichtige Hinweis, dass das französische Original hier differiert:

„Statt genau wörtlich zu wiederholen ‚Ce processus est si incroyabl[e]‘ [...] heißt es an der späteren Stelle: ‚Ce processus est si diabolique‘.“<sup>410</sup>

Dass sich der eigentümliche „Teufelskreis“ also tatsächlich wieder eins zu eins wiederholt, darf damit angezweifelt werden (und auch der Einwand Rolf Lohses ist berechtigt, ob es sich bei dieser Geschichte überhaupt um eine sich wiederholende Geschichte handelt)<sup>411</sup>. In der Zeitkonzeption, die der Zirkularität der Handlung zugrunde liegt, lassen sich Übereinstimmungen mit den Zeittheorien des verstorbenen Schriftstellers Wolfgang Kaempfer erkennen. Kaempfer spricht vom „zweifachen Charakter der Zeit“ und differiert in die irreversible Zeit  $t_i$ , die ein System *verändert* und die reversible Zeit  $t_r$ , die seine Stabilität sichert.<sup>412</sup> Er erklärt:

„Ein Faktor  $t_i$  bleibt auch dem stabilsten System eingeschrieben, keine Planetenbahn wird sich exakt wiederholen, infinitesimale Abweichungen sind nicht die Ausnahme, sondern die Regel.“<sup>413</sup>

Auch im Prolog des *Wirbels* wird schließlich die Vorstellung geäußert, dass schon die

---

409 Mathieu, Marc-Antoine: *Der Wirbel* [wie Anm. 374], S. 9, Panel 5f.

410 Lohse, Rolf: *Ingenieur der Träume - medienreflexive Komik bei Marc-Antoine Mathieu* [wie Anm. 274], S. 72.

411 Vgl. Ebd.

412 Vgl. Cramer, Friedrich: *Der Zeitbaum. Grundlegung einer allgemeinen Zeittheorie*. Frankfurt am Main; Leipzig 1996. S. 61f.

413 Wolfgang Kaempfer zitiert nach Friedrich Cramer. In: Ebd., S. 65.

kleinste Abweichung genügt, den Lauf der Dinge zu verändern (vgl. S. 92). Die hier inszenierte Zirkularität ist in mehrfacher Hinsicht komplex und eher von gleicher Art „spiralförmig“ wie ein Möbiusband. Zusammen mit der Erzählinstanz haben sich Traum- und Realitätsebene gewechselt und mit jedem neuen Durchgang der Erzählung verschränken sich die Diegesen weiter. Und paradox ist auch das erste Auftreten des „Doppelgängers“: Es setzt wenigstens *einen* früheren Durchgang voraus. Die Erzählung hat also weder ein klares Ende noch einen klaren Anfang. An welcher Stelle der Geschichte setzt also die Narration ein, welcher Acquefacques ist der authentische?

## 5 Fazit und Ausblick

Der Comic als hybride Wort-Bild-Form stellt den wissenschaftlichen Interpreten vor eine besondere Herausforderung. Beide Zeichensysteme müssen genauestens beachtet werden und die sichere Beherrschung der spezifischen Stil- und Ausdrucksmittel des Mediums ist die Voraussetzung, um eine Analyse sinnvoll durchzuführen. Sehr oft hat die Forschung, die aus der Perspektive ihrer jeweiligen Disziplin (sei es beispielsweise die Literaturwissenschaft oder Medienwissenschaft) auf den Comic schaut, diesen medialen Gestaltungsprinzipien nicht genügend Aufmerksamkeit geschenkt. Das ist nicht verwunderlich, da sich seine Konventionen stetig weiterentwickeln und sie nur schwer in Gesetzesmäßigkeiten zu gießen sind. Phänomene, die der Leser individuell erfährt, wie die Symbolik visueller Zeichen oder die Zeit- und Bewegungsdarstellung im Comic erschweren die Arbeit zusätzlich. Aber eine wissenschaftliche Beschäftigung, die etwa nur das Einzelbild untersucht – und nicht die ganze Seite und nicht die narrative Konstruktion als Sequenz analysiert – führt zwangsweise zu verfälschten Ergebnissen. Was hier schon für die relativ überschaubaren traditionellen Hefte gilt, wird von den komplexen Comic-Erzählungen der Postmoderne zu einer noch größeren Herausforderung. Bewusst wurden für diese Untersuchung daher Alben ausgewählt, die eher zum realistischen Spektrum zählen und sich an ein Erwachsenen-Publikum wenden. Gerade Letzteres hat den Vorteil, dass daraus auch längere autonome Geschichten mit komplexerer Narration entspringen. In solchen Comics werden gegenwärtig pluralistische Phänomene verhandelt – und das sowohl von inhaltlicher Seite wie von der medialen Konstruktion. Es sind Comics, die ihren Code bewusst reflektieren und avantgardistisch oder medienreflexiv einsetzen. Auch vom Leser wird daher die Kenntnis des Codes verlangt. Er wird selbst zum Interpreten, der die Sinnzusammenhänge erst zu konstruieren hat – und ihm wird dabei Kreativität abverlangt.

Der postmoderne Comic hält dem Leser, wie in der Gemeinschaftsarbeit *Plagiat!* von François Schuiten, Alain Goffin und Benoît Peeters zu sehen ist, viele Lücken vor. Sie sind im offenen und mehrfachcodierten Kunstwerk erst retrospektivisch zu füllen. Dafür muss der Leser um das „pikturale Verweissystem“ wissen und auch in der Lage sein, etwa die besondere farbliche Codierung des Rahmens zu erkennen, hinter der sich das Magnetband einer alternativen Geschichte verbirgt.

In Chris Scheuers *Titelhelden* kommen andere Techniken zum Einsatz, die auch intermedial zu nennen sind. Der Bruch der Darstellungsebenen betreibt an dieser Stelle das Vexierspiel der Oberflächen. Er äußert sich als Zunahme der Rhetorik und hebt die Materialität der gezeichneten, nur konstruierten Welt hervor. Das kann als existenzielle Erfahrung des Referenzverlustes gedeutet werden, als eine Verabschiedung von Tiefe.

Dieses postmoderne Lebensgefühl zeigt sich dann auch in *Nylon Road* von Parsua Bashi – dort allerdings in der Auflösung des Subjekts. Das *moderne*, autonome Selbst wird dezentriert durch eine Vielzahl an Identitäten, die miteinander konkurrieren. In *Nylon Road* – mit dem Zwang zur konkreten Darstellung, die der Comic als visuelle Literatur mit sich bringt – treten sie als Figuren in Erscheinung. Es ist kein Zufall, dass auch dieses Comicalbum in der ästhetischen Kontemplation endet, wie bereits *Titelhelden*. Die Grenze zwischen außertextlicher Wirklichkeit und Diegese ist durchlässig geworden. Beide werden als gleichwertige Modelle erkannt, in denen „autoritative“ Ansprüche sich verlieren. Da ihr Comic einen autobiografischen Anspruch vertritt, aber um die Konstruiertheit desselben weiss, kann die Autorin Bashi nur plurale und temporäre Ansätze als glaubhafte Lösung präsentieren.

Eine andere Funktion bezweckt die Intermedialität in Marc-Antoine Mathieus *Der Wirbel*. Die Comicseite liegt dort vor der Figur Acquefacques kreuz und quer ausgebreitet – und illustriert die postmoderne Zeiterfahrung der „Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen“. Aus Sicht des Betrachters zeichnet sich eine Seite im medialen Code des Comics durch „Gegenwärtigkeit“ von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft aus, weil alle Panels in beliebiger Abfolge (und so häufig wie gewünscht) betrachtet werden können. Die Panels zu Füßen der Figur Acquefacques werden in dieser Szene chaotisch gezeigt, weil die transitorischen Momente erst durch die Narration geordnet werden. Die postmodern-zyklische Zeitkonzeption sprengt die Konventionen realistischen Erzählens.

Im *Sandman* von Neil Gaiman wird auch eine Art „Gegenwärtigkeit“ inszeniert, allerdings mit anderen Mitteln. In diesem Text werden mit Hilfe der Intertextualität frühere Texte integriert und wird so postmoderne Pastichebildung betrieben. Bevor das Märchen „Rotkäppchen“ jedoch in der Figurenzeichnung umgesetzt wird, wird es intradiegetisch wiedergegeben. Sehr genau kann dabei der Einsatz von Will Eisners Erfindung des *Meta-Panels* beobachtet werden. Das *Meta-Panel* wird verwendet, um die Bedrohung durch den *Bösen Wolf* auch auf der ersten Ebene der Diegese umzusetzen. Die Figur *Rose* wird dort von Rahmen und „Wolfsbild“ regelrecht umzingelt. Das Märchen ist kein Zierrat, sondern bewirkt durch die Aktualisierung (und

den Verweis auf den postmodernen Ort des Vergnügungsparks) eine Öffnung des Comic-Kunstwerks zur Welt des Lesers.

Die untersuchten Beispiele zeigen, dass der Rezipient zum Dialog mit diesen Comics eingeladen wird, in denen er die postmoderne Erfahrung seiner Lebenswelt neu entdecken und reflektieren kann. Doch er braucht nicht nur seine Fantasie. Er muss auch die spezifischen Stil- und Ausdrucksmittel des Mediums kennen, denn diese sind sein einziger verlässlicher Wegweiser durch die gezeichnete Postmoderne.

## 6 Literaturverzeichnis

### Behandelte Comics

Bashi, Parsua: *Nylon Road*. Eine graphische Novelle. 1. Aufl. Zürich 2006.

Bourgeon, François: *Reisende im Wind*. Gefährliche Fracht. Fünfter Bd. Hamburg 1995.

Gaiman, Neil: *Sandman: Das Puppenhaus*. Zweiter Bd.1. Aufl. Nettetal-Kaldenkirchen 2007.

Gaiman, Neil/Talbot, Bryan/Buckingham, Mark: *Sandman Special #1 The Song of Orpheus*. New York 1991.

Goffin, Alain/Schuiten, François/Peeters, Benoît: *Plagiat!* Hamburg 1991.

Lust, Ulli: *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens*. Berlin 2009.

Mathieu, Marc-Antoine: *Der Wirbel*. Hamburg 1994.

Mathieu, Marc-Antoine: *Die 2,333. Dimension* [Julius Corentin Acquefacques, *Gefangener der Träume*]. Berlin 2005.

Midam: *Kid Paddle, Game over*. Erster Bd. Hamburg 1999.

moki: *Wandering Ghost*. Berlin 2011.

Scheuer, Chris: *Titelhelden*. Wien 1986.

### Sekundärliteratur zum Comic

Chamier, Angelika von: *Montage in Comic und Film: Die Kunst des Erzählens in Bildern*. Saarbrücken 2011.

COMIC FORUM 55 (12/1991). Hrsg. v. Wolfgang Alber. Wien 1991.

Das kleine Comic-Lexikon. Die schönsten Comics, die besten Zeichner, die witzigsten Texter. Ein Streifzug durch Superhelden-Kosmos, Marcinelle-Schule, Ligne Clair und deutsch-deutsche Comic-Geschichte. Hrsg. v. Marcel Feige. Berlin 2005.

Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse*. 2. Aufl. Konstanz 2011.

Eder, Barbara/Klar, Elisabeth/Reichert, Ramón/Rosenthal, Martina: *Theorien des Comics*. Ein Reader. Bielefeld 2010.

Eisner, Will: *Unsichtbare Menschen*. Geschichten aus dem Leben in der Stadt. Stuttgart 1993.

Eisner, Will: *Mit Bildern erzählen: Comics & Sequential Art*. Wimmelbach 1995.

Enter Sandman. In: *Chicago Tribune*. Internet: [http://articles.chicagotribune.com/1991-12-20/features/9104240093\\_1\\_sandman-adult-comics-comic-book](http://articles.chicagotribune.com/1991-12-20/features/9104240093_1_sandman-adult-comics-comic-book). Zuletzt geprüft am: 28.2.2012.

Fies, Brian: *Und wir träumten von der Zukunft- Eine Geschichte von Hoffnung und Wandel*. München 2010.

Gern, David: *Herr der Träume, Held der Schäume*. In: *FAZ.NET*. 2010. Internet: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/buecher/2.1719/comic-klassiker-herr-der-traeume-held-der-schaeume-1995592.html>. Zuletzt geprüft am: 28.2.2012.

Grünewald, Dietrich: *Comics*. Tübingen 2000.

Hoffmann-Curtius, Kathrin: "Unikat und Plagiat: Die Meistererzählung im Comic". In: *Ästhetik des Comic*. Berlin 2002. S. 153–169.

Ihme, Burkhard: „Montage im Comic. Spezifische Nutzung eines Erzählmittels“. In: *Struktur und Geschichte der Comics*. 2010. S. 67–83.

Kaelin, Oskar: "Antike im Comic - Comics in der Antike?" In: *Antico-mix*. S. 14–21.

Knigge, Andreas C.: *50 Klassiker Comics*. Von Lyonel Feininger bis Art Spiegelman. Hildesheim 2004.

Krichel, Marianne: "Erzähltheorie und Comics. Am Beispiel von Zeitungscomics des *Herald Tribune*". In: *Struktur und Geschichte der Comics*. 2010. S. 33–46.

Leinen, Frank: "Spurensuche im Labyrinth". In: *Bilderwelten - Textwelten -*

Comicwelten. München 2007. S. 229–263.

Leinen, Frank: "Mediale Kombinatorik, Transgressionen und Beglaubigungsstrategien in L'enfant penchée und L'affaire Desombres (François Schuiten/Benoît Peeters)". In: *Kommunikation im Populären*. S. 233–255.

Lochman, Tomas: „Antico-mix“. *Antike in Comics*; Katalog zur Ausstellung Skulpturhalle Basel, 31. März - 26. September 1999. Basel 1999.

Lohse, Rolf: *Ingenieur der Träume - medienreflexive Komik bei Marc-Antoine Mathieu*. Bochum 2008.

Lohse, Rolf: "Acquefacques, OuBaPo & Co. Medienreflexive Strategien in der aktuellen französischen Bande dessinée". In: *Comics*. S. 309–334.

McCloud, Scott: *Comics richtig lesen [die unsichtbare Kunst]*. 8. Aufl. Hamburg 2006.

Molosovsky: Neil Gaimans »The Sandman« Band 2: »Das Puppenhaus« mit »Hilfreichen Handreichungen« als PDF. Internet:  
<http://molochronik.antville.org/stories/1723067/>. Zuletzt geprüft am: 3.4.2012.

Näpel, Oliver: *Das Fremde als Argument. Identität und Alterität durch Fremdbilder und Geschichtsstereotype von der Antike bis zum Holocaust und 9/11 im Comic*. Frankfurt/M.; Berlin; Bern; Wien [u.a.] 2011.

Nielsen, Jens R.: "Will Eisner und wir. Ein paar Antworten auf Fragen, die „Comics and Sequential Art“ heutigen Lesern stellen mag". In: *Reddition* Ausgabe 53 (Dezember 2010). Barmstedt 2010.

Platthaus, Andreas: *Im Comic vereint. Eine Geschichte der Bildgeschichte*. Frankfurt am Main [u.a.] 2000.

Platthaus, Andreas: "»Sprechen wir über mich.« Die Rückkehr des autobiographischen Elements in den Comic". In: *Szenarien des Comic*. S. 193–208.

Sanladerer, Rudolf: *Bild und Wort. Elemente des Comic und deren Gestaltungsmöglichkeiten im Kunstunterricht*. Erster Bd. Norderstedt 2006.

Schmitz-Emans, Monika: "Literatur-Comics zwischen Adaption und kreativer Transformation". In: *Comics*. S. 281–308.

Schüwer, Martin: *Wie Comics erzählen*. Trier 2008.

Seeßlen, Georg: „Bilder für die Massen. Die prekäre Beziehung von Comic und Film und die dunkle Romantik des Neoliberalismus im neueren Comic-Kino“. In: *Theorien des Comics*. S. 255–262.

Seeßlen, Georg: "Gerahmter Raum - Gezeichnete Zeit". In: *Ästhetik des Comic*. S. 71–89.

Tischer, Peter: *Der gezeichnete Held. Die Serienfigur im modernen französischen Humor-Comic*. Tübingen 1994.

Willingham, B.: *Fables: Legenden im Exil*. Nettetal-Kaldenkirchen 2007.

Zobl, Elke/Reitsamer, Rosa: "Queer-feministische Comics. Produktive Interventionen im Kontext der Do-It-Yourself-Kultur". In: *Theorien des Comics*. S. 365–381.

### **Sekundärliteratur zur Postmoderne oder zu allgemeinen Themen**

Ahlquist, Dale: Who is this Guy and Why Haven't I Heard of Him? Internet: <http://www.chesterton.org/wordpress/g-k-chesterton/who-is-this-guy-and-why-haven%E2%80%99t-i-heard-of-him/>. Zuletzt geprüft am: 27.2.2012.

Anz, Thomas: "Modern, postmodern? Botho Strauß' Paare, Passanten". In: *Spätmoderne und Postmoderne*. Frankfurt am Main 1991. S. 104–116.

Brix, Birgit: *Sten Nadolny und die Postmoderne*. Frankfurt am Main [u.a.] 2008.

Cramer, Friedrich: *Der Zeitbaum. Grundlegung einer allgemeinen Zeittheorie*. Frankfurt am Main; Leipzig 1996.

*Deutsche Literaturgeschichte: Von den Anfängen bis zur Gegenwart*. Hrsg. v. Wolfgang u.a. Beutin. 7., erweiterte Aufl. Stuttgart [u.a.] 2008.

Eco, Umberto: *Nachschrift zum „Namen der Rose“*. München 1984.

Eco, Umberto: *Über Gott und die Welt: Essays u. Glossen*. München [u.a.] 1985.

Eco, Umberto: "Postmodernismus, Ironie und Vergnügen". In: *Wege aus der Moderne*. Weinheim 1988. S. 75–78.

Federman, Raymond: PLAJEU. Internet: <http://epc.buffalo.edu/authors/federman/shoes/plajeu.html>. Zuletzt geprüft am: 27.2.2012.

Ferchhoff, Wilfried/Neubauer, Georg: Patchwork-Jugend: eine Einführung in postmoderne Sichtweisen. Opladen 1997.

Fiedler, Leslie Aron: "Überquert die Grenze, schließt den Graben! Über die Postmoderne". In: Wege aus der Moderne. Weinheim 1988. S. 57–74.

Geistige Husarenritte des Autors Gilbert K. Chesterton. Internet: <http://www.saarbruecker-zeitung.de/sz-berichte/saarlouis/Lesung-im-Alten-Rathaus;art2807,4147200>. Zuletzt geprüft am: 27.2.2012.

Gelfert, Hans-Dieter: Kleine Geschichte der englischen Literatur. 2. Aufl. München 2005.

Genette, Gérard/Bayer, Wolfram/Hornig, Dieter: Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe. 1. Aufl. Frankfurt am Main 1993.

Grimm (TV-Serie; USA 2011). Internet: <http://www.imdb.de/title/tt1830617/>. Zuletzt geprüft am: 20.4.2012.

Hassan, Ihab: "Postmoderne heute". In: Wege aus der Moderne. S. 47–56.

Hawthorn, Jeremy: Grundbegriffe moderner Literaturtheorie: ein Handbuch. Tübingen [u.a.] 1994.

Jachimowicz, Aneta: Das schwierige Ganze: Postmoderne und die „Trilogie der Entgeisterung“ von Robert Menasse. Frankfurt am Main [u.a.] 2007.

Jäger, Hans-Wolf: "Rotkäppchen". In: Märchenanalysen. S. 85–107.

John Barth: The Friday Book: essays and other nonfiction. New York 1984.

Kauß, Anja: Der diskrete Charme der Prokrastination. Aufschieben als literarisches Motiv und narrative Strategie ( [...] im Werk von Jean-Philippe Toussaint). München 2008.

Kommunikation im Populären. Interdisziplinäre Perspektiven auf ein ganzheitliches Phänomen. Hrsg. v. Roger Lüdeke. Bielefeld 2011.

Krause, Daniel: Postmoderne: über die Untauglichkeit eines Begriffs der Philosophie, Architekturtheorie und Literaturtheorie. Frankfurt am Main [u.a.] 2007.

Lexikon der Postmoderne: Von Abjekt bis Žižek ; Begriffe und Personen. Hrsg. v. Patrick Baum/Stefan Höltgen. Bochum; Freiburg 2010.

Lin, Shing-Shang: Von den modernen zu den postmodernen Zeitvorstellungen. Kant, Heidegger, Virilio, Baudrillard. Essen 2011.

Martinez, Matias/Scheffel, Michael: Einführung in die Erzähltheorie. 8. Aufl. München 2009.

Merkel, Johannes: "Der ursprüngliche Realismus der den »Märchen« zugrundeliegenden Volksliteratur / Die Umfunktionierung der Volksliteratur zum »Märchen«". In: Märchenanalysen. S. 55–62.

Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze - Personen - Grundbegriffe. Hrsg. v. Ansgar Nünning. 4., aktualisierte und erweiterte Aufl. Stuttgart [u.a.] 2008.

Müller-Meiningen, Julius: "Costa Concordia: Wie auf der Titanic". In: fr-online.de. 2012. Internet: <http://www.fr-online.de/politik/costa-concordia-wie-auf-der-titanic,1472596,11452898.html>. Zuletzt geprüft am: 19.2.2012.

Neubauer, Paul: Die Rezeption der US-amerikanischen Literatur der Postmoderne im deutschsprachigen Raum. Frankfurt am Main [u.a.] 1991.

Novak, Josua: Der postmoderne komische Roman. [John Fowles, Italo Calvino, Umberto Eco, Dubravka Ugrešić, Jacques Roubaud, Klaus Modick]. Marburg 2009.

Nünning, Ansgar: "Moving back and forward in time - Zur Gleichzeitigkeit verschiedener Zeitstrukturen und Zeitkonzeptionen im englischen Roman der Gegenwart". In: Zeit und Roman. Würzburg 2002. S. 395–419.

Ralph Baiker. OBI-Frühlingskampagne. Internet: <http://www.blog.kaitietz.de/ralph-baiker-obi-fruehlingskampagne/>. Zuletzt geprüft am: 20.4.2012.

Rohde, Carsten: "Der Roman in der Postmoderne". In: Umstrittene Postmoderne. Heidelberg 2010. S. 185–204.

Rotkäppchen (Perault). Internet: <http://www.maerchenlexikon.de/texte/te333-002.htm>.

Shaviro, Steven: Doom Patrols - Streifzüge durch die Postmoderne. Mannheim 1997.

Vester, Heinz-Günter: *Soziologie der Postmoderne*. München 1993.

Wagner, Annette: *Postmoderne im Adoleszenzroman der Gegenwart: Studien zu Bret Easton Ellis, Douglas Coupland, Benjamin von Stuckrad-Barre und Alexa Hennig von Lange*. Frankfurt am Main [u.a.] 2007.

*Wege aus der Moderne: Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion*. Hrsg. v. Wolfgang Welsch/Jean Baudrillard. Weinheim 1988.

Welsch, Wolfgang: *Unsere postmoderne Moderne*. 4. Aufl. Berlin 1993.

Wikiquote.org. Internet: [http://en.wikiquote.org/wiki/Norman\\_Mailer](http://en.wikiquote.org/wiki/Norman_Mailer).

Wollenweber, Bernd: "Thesen zum Märchen". In: *Märchenanalysen*. S. 62–70.

Zima, Peter V.: *Moderne, Postmoderne: Gesellschaft, Philosophie, Literatur*. 2. Aufl. Tübingen [u.a.] 2001.