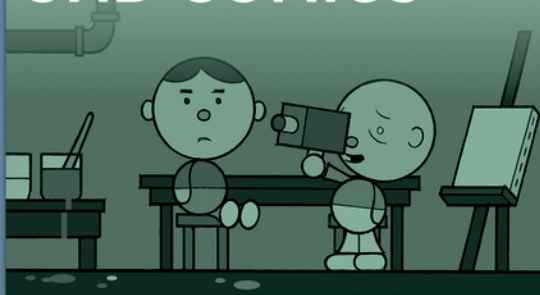


DE GRUYTER

Björn Hochschild

FIGUREN BEGEGNEN IN FILMEN UND COMICS



CINEPOETICS

DE
|
G

Björn Hochschild

Figuren begegnen in Filmen und Comics

Cinepoetics



Poetologien audiovisueller Bilder

Herausgegeben von
Hermann Kappelhoff und Michael Wedel

Band 12

Björn Hochschild

Figuren begegnen in Filmen und Comics

DE GRUYTER

ISBN 978-3-11-108695-8

e-ISBN (PDF) 978-3-11-119801-9

e-ISBN (EPUB) 978-3-11-119803-3

ISSN 2509-4351

DOI <https://doi.org/10.1515/9783111198019>



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz. Weitere Informationen finden Sie unter <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

Die Creative Commons-Lizenzbedingungen für die Weiterverwendung gelten nicht für Inhalte (wie Grafiken, Abbildungen, Fotos, Auszüge usw.), die nicht im Original der Open-Access-Publikation enthalten sind. Es kann eine weitere Genehmigung des Rechteinhabers erforderlich sein. Die Verpflichtung zur Recherche und Genehmigung liegt allein bei der Partei, die das Material weiterverwendet.

Library of Congress Control Number: 2023941495

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

© 2024 bei den Autorinnen und Autoren, publiziert von Walter de Gruyter GmbH, Berlin/Boston
Dieses Buch ist als Open-Access-Publikation verfügbar über www.degruyter.com.

Einbandabbildung: Filmstill aus KID CAMERAMEN (Creators: Chris Ware, John Kuramoto, US 2007).

Satz: Integra Software Services Pvt. Ltd.

Druck und Bindung: CPI books GmbH, Leck

www.degruyter.com

Danksagung

Mein erster Dank gilt meinen beiden Betreuern, die meine Dissertation von der ersten Idee bis zur Fertigstellung begleitet und unterstützt haben. Hermann Kappelhoff gab mir die entscheidenden Anstöße zur kritischen Reflexion meiner theoretischen und analytischen Arbeit, ermutigte mich, den Comic vom Film und den Film vom Comic aus zu betrachten, und hat mein Projekt stets vertrauensvoll, herausfordernd und inspirierend begleitet. Stephan Packard half mir, Ruhe und Klarheit zu bewahren, eine Sprache in der Analyse von Comics zu finden, und hat den inspirierenden Austausch mit zahlreichen Comicforscher*innen ermöglicht.

Meine Dissertation wäre ohne eine ganze Reihe von Menschen nicht entstanden. Allen voran möchte ich den Teilnehmer*innen des Doktorand*innen-Kolloquiums der Kolleg-Forschungsgruppe *Cinepoetics* danken, die mich bei allen Irrungen und Wirrungen des Denk- und Schreibprozesses begleitet haben. Besonders danke ich hier Michael Wedel, der mein Dissertationsprojekt mit wahrlich aufrichtigem Interesse und Engagement begleitet hat; Michael Ufer für die zahlreichen Diskussionen, seine Ideen und konstruktive Kritik; Christian Rüdiger und seiner Familie dafür, mir beim Denken, Schreiben und Durchkommen so oft eine zweite Heimat geboten zu haben; und Jasper Stratil für sein immer offenes Ohr, sein sanftes Gemüt und seine Freundschaft. Darüber hinaus danke ich den Teilnehmer*innen des Oberseminars von Stephan Packard, des Berliner Comic Kolloquiums und meinen Lehrveranstaltungen in Berlin und Wien.

Einen langen Text zu schreiben, bedeutet, viel überdenken und korrigieren zu müssen. Dies wäre ohne eine lange Liste an Helfer*innen unmöglich gewesen, und ich bin allen von ihnen für ihre Lektüren zu tiefstem Dank verpflichtet: Michael Ufer, Christian Rüdiger, Jasper Stratil, Thomas Scherer, Nina Eckhoff-Heindl, Lukas R.A. Wilde, Tobias Jacobsen, Immanuel Stemmert und Katharina Strauch.

Ein ebenso großer Dank geht an alle, die geholfen haben, aus der Dissertation schließlich ein Buch werden zu lassen. Maja Roth danke ich für das Korrektorat von Manuskript und Satzfarbe, sowie gemeinsam mit Iris König für die Erstellung und Optimierung der Abbildungen, Paula Leitenberger für die Literaturverwaltung und Charlotte Wettengel für die ergänzende Satzfarbenkorrektur. Für ihr kritisches und konstruktives Lektorat und die umsichtige Begleitung aller finalisierenden Prozesse danke ich insbesondere Christina Schmitt, Stella Diedrich und Myrto Aspioti von De Gruyter danke ich für die angenehme Zusammenarbeit. Finally, Chris Ware, my sincerest gratitude for your understanding of the challenges inherent in academic writing and for straightforwardly making your works available for my book – and, of course, for your inspiring works of art.

Zu guter Letzt danke ich Personen, die vor allem mich als Schreibenden unterstützt haben. Daniel Illger, danke für die Gespräche und die frühe Ermutigung und Möglichkeit, Comics wissenschaftlich zu betrachten. Jürgen, danke für den verschwundenen Knaben und den Rahmen, der mich oft hat im Bilde bleiben lassen. Frau Schulze, danke für Halt und Perspektive. Meinen Eltern danke ich für das unermüdliche Vertrauen, die unendliche Sicherheit und einen Blick aufs Leben, der Glück nicht an Erfolg misst.

Und Nila – für alles.

Inhaltsverzeichnis

Danksagung — V

- 1 Film- und Comic-Figuren als phänomenologisches Problem — 1**
 - 1.1 Figuren als Wahrnehmungsgegenstände: Einblick in ein Forschungsfeld anhand von EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE — 7
 - Das Gegebensein von Figuren: Erzählung und Erzählinstanzen — 10
 - Das Innen und Außen von Figuren: Perspektive und Fokalisierung — 17
 - Fiktive Wesen und cartesianische Dualismen — 22
 - 1.2 Begegnungen mit Figuren analysieren — 29
 - Eine phänomenologische Perspektive entwickeln — 31
 - Theoretische Reflexionen, Fallstudien und ihre Gegenstände — 35

- 2 Wahrnehmung, das Andere und (ästhetische) Kulturgegenstände — 41**
 - 2.1 Die Wahrnehmung (des Anderen) — 42
 - 2.2 Das Andere in der Wahrnehmung — 53
 - Das Andere in objektiver und subjektiver Weltanschauung — 53
 - Die Komödie eines Solipsismus zu vielen — 59
 - 2.3 Wahrnehmung von (ästhetischen) Kulturgegenständen — 65
 - Die Spur des Verhaltens und der Schleier der Anonymität — 65
 - Ästhetische Kulturgegenstände — 69

- 3 Begegnungen mit Filmen — 74**
 - 3.1 Filmphänomenologie und Filmtechnologie — 75
 - Filmische Kommunikation: Transparenz und Opazität der Technologie — 77
 - Film-Körper, -Leib und -Subjekt — 81
 - 3.2 KID CAMERAMEN und die Kritik der Pappkamera am Film-Subjekt — 86
 - Blicke durch die Pappkamera — 89
 - (Auf-)Gezeichnete Bilder und inkohärente (Film-)Körper — 95
 - Blicke der Pappkamera — 102
 - 3.3 Begegnungen mit Filmen und Film-Verhalten — 105
 - Von der Intersubjektivität zur Begegnung — 106

Das Film-Verhalten als Bewegungen der Begegnung mit
Filmen — 109
Verhalten beschreiben — 114

4 **Begegnungen mit Comics** — 120

- 4.1 Die Suche nach einer Phänomenologie des Comics — 121
 - Comicsdenkende Comics — 123
 - Understanding Comics* und eine Kritik an *closure* und *icon* — 125
 - Unflattening* als Prozess des Verstehens von und mit Comics — 128
- 4.2 Verkörperte Wahrnehmung — 133
 - Verkörperte Wahrnehmung als Identifikation — 133
 - Von konzeptuellen Metaphern zum verkörperten Verstehen — 139
 - Embodied Cognition* und leibliche Erfahrung — 143
- 4.3 Multisensorik und Synästhesie — 151
 - Comics als multisensorische (Wahrnehmungs-) Gegenstände — 151
 - Comics in synästhetischen Wahrnehmungsstrukturen — 155
 - Klänge einer Doppelseite aus *Building Stories* — 158
- 4.4 Explizite Perspektiven: Comic-Lesen als Begegnung — 167
 - Die Sprechblase, geboren aus dem Geist der Phänomenologie? — 168
 - Bild, Sprache, Comic: Die Prozesshaftigkeit des Comic-Lesens — 171
 - Der verschwundene Knabe* und die Ätiologie der (Comic-) Zeichnung — 176

5 **Begegnungen mit Figuren: Comic- und Film-Verhalten** — 184

- 5.1 (Un-)Bewegte Bildgegenstände — 185
- 5.2 Bewegungsdarstellungen im Comic — 191
 - Bewegungslinien — 192
 - Körper und Bewegungsstadien — 198
 - Panelsequenzen und Dauer — 203
- 5.3 Bewegung der Wahrnehmung — 209
 - Wahrnehmung von Bewegung und Bewegung der Wahrnehmung — 209
 - Bilder in der Bewegung der Wahrnehmung — 213
- 5.4 Von der filmischen Ausdrucksbewegung zum Film-Verhalten — 220

- 5.5 Von den Lesebewegungen zum Comic-Verhalten — **229**
 - Blickorganisation und raumörtliche Systeme — **231**
 - Raumörtliches System im makroperspektivischen Blick — **239**
 - Lesebewegung im mikroperspektivischen Blick — **248**
- 5.6 Begegnungen mit Figuren als Gegenstand phänomenologischer Analysen — **262**
 - Verhalten von Comics und Filmen — **263**
 - Begegnungen mit Figuren — **266**
 - Phänomenologische Methode — **272**
- 6 Begegnung mit Noa: Oberflächlichkeit und Oberflächen — 274**
 - 6.1 Beschreibung eines Verhaltens von MIRROR — **275**
 - Segmentierung und dominante Gestaltungsmerkmale — **276**
 - ABE 1: Spiegelzimmer und Schminkgesicht — **278**
 - ABE 2: Imaginierte Therapiesituation — **286**
 - ABE 3: Präsidentin und Tochter — **291**
 - ABE 4: Alltag und Konsequenzen — **296**
 - ABE 5: Telefonat und Umarmung — **302**
 - Umgestaltendes Verhalten: MIRROR schafft neue Verhältnisse — **306**
 - 6.2 Der Oberfläche und Oberflächlichkeit zum Trotz — **310**
- 7 Begegnung mit Riad: Mehrstimmige Selbsterzählung — 317**
 - 7.1 Beschreibung eines Verhaltens von *Der ARABER von morgen* — **318**
 - Segmentierung und dominante Gestaltungsmerkmale — **321**
 - ABE 1: Eine Welt voller freundlicher Riesen — **327**
 - ABE 2: Widerwillige Begegnung — **332**
 - ABE 3: Gemeinsamkeit und Abkehr — **339**
 - ABE 4: Manischer Auf- und Abbruch — **344**
 - Disparates Verhalten: Die Aufmerksamkeit der Anderen — **350**
 - 7.2 Versöhnung mit der eigenen Zerrissenheit — **355**
- 8 Begegnung mit Harold: Eine Figur trifft ihre Autorin — 362**
 - 8.1 Beschreibung eines Verhaltens von STRANGER THAN FICTION — **364**
 - Segmentierung und dominante Gestaltungsmerkmale — **366**
 - ABE 1: Harolds Alltagswelt wird erschaffen — **369**
 - ABE 2: Die Stimme der Autorin stört den Alltag — **376**
 - ABE 3: Harold im Gespräch mit Dave — **382**

	Neuordnendes Verhalten: Iterationen des Ordners und Störens — 385
8.2	Begegnungen sind schräger als Fiktion — 389
9	Begegnung mit Jordan: Unangenehmes Farb- und Formspiel — 395
9.1	Beschreibung eines Verhaltens von <i>Lint</i> — 396
	Segmentierung und dominante Gestaltungsmerkmale — 398
	ABE 1: Entstehen von Körpern aus Formen — 400
	ABE 2: Abstrahieren von Körper und Feld — 403
	ABE 3: Selbsterkundung und Entsetzen — 407
	ABE 4: Ameisen und Eltern — 411
	ABE 5: Farben und Körper — 415
	ABE 6: Intimität und Abschied — 422
	Ordnerndes Spiel: Leeres Versprechen einer Welt in Ordnung — 427
9.2	Die Wahrnehmung des Anderen als Gewaltakt — 431
10	Andere Figuren, andere Begegnungen: Ein Ausblick — 442
10.1	Eine phänomenologische Perspektive auf Film- und Comicfiguren — 442
10.2	Die Figuren dieser Arbeit im Feld dieser Arbeit — 445
10.3	Andere Begegnungen, andere Wahrnehmungsgegenstände — 448
	Literaturverzeichnis — 453
	Comicverzeichnis — 463
	Filmverzeichnis — 465
	Abbildungsnachweis — 467
	Personenregister — 469

1 Film- und Comic-Figuren als phänomenologisches Problem

Das Umblättern einer einzigen Seite verändert mein Bild von Jordan nachhaltig. Das ist noch nicht korrekt: Nicht mein Bild von Jordan verändert sich, sondern meine Beziehung zu dieser Figur und zu dem Comic, in dem sie mir begegnet. Jordan ist die titelgebende Hauptfigur in Chris Wares *Lint*.¹ Der Comic erzählt in einem einheitlichen Zeichenstil und regelmäßigen Rhythmus von dessen gesamtem Leben. Jede Seite ist einem Lebensjahr gewidmet. Dabei erscheint Jordan schon früh als äußerst unangenehme Figur: als Teenager ein unerträglicher Tyrann, der Frauen als Objekte wahrnimmt, als junger Mann selbstgerecht, überheblich, triebgesteuert, homophob, später in Beziehungen und Ehen untreu, als Vater und Partner toxisch, vernachlässigend oder abwesend. Es gibt viel Verachtenswertes an Jordan. Und doch sticht eine Tat deutlich hervor. Als Jordans jüngster Sohn Gabriel seinen älteren Bruder beim Toilettengang beobachtet und Jordan die Situation mitbekommt, interpretiert er sie offenbar als präpubertären homoerotischen Akt. Daraufhin packt und schüttelt er Gabriel gewaltsam (wohl in der Hoffnung, ihm die vermutete Homosexualität auszutreiben) und bricht ihm so das Schlüsselbein.

Es ist nicht allein die Schwere der Tat, die sie hervorstechen lässt, sondern die Art und Weise ihrer Erzählung. Sie entfaltet sich – anders als alle anderen Geschichten des Comics – nicht auf einer, sondern ganzen fünf Seiten. Sie zeigen rot gefärbte Anordnungen von Körpern, Räumen und Texten in einer eklektizistischen Mischung bislang ungesehener Zeichenstile, die sich allesamt schockierend drastisch vom Stil des restlichen Comics abheben. Dabei wird diese Erzählung zu einem innerdiegetischen und einem wortwörtlichen Wendepunkt. Um in sie und ihre hochkantigen Tableaus eintauchen zu können, muss ich den Comic um 90 Grad wenden. Mitwirkend an dieser doppelten Wendung des Comics pralle ich mit voller Wucht auf die sich in ihr ausfaltende Gewalt und ihr gewaltsames Erzählen.

Eine weitere Besonderheit dieser Erzählung liegt in einer zweiseitigen Rahmung, die sie im ansonsten weitgehend linearen Fluss von Jordans Lebensgeschichte als eine wiederkehrende, verdrängte Erinnerung markiert. Hervorgebracht wird diese Erinnerung durch ein Interview. Darin berichtet Gabriel – inzwischen ein erwachsener und als homosexuell geouteter Autor – von diesem Missbrauch, den er in seinem jüngsten Werk autobiografisch verarbeitet hat. Das Interview liest der mitt-

1 Vgl. Chris Ware: *Jordan Wellington Lint. A Contributing Number (20) to The ACME Novelty Library Series*. Montréal / Quebec 2010. Hier und im Folgenden angegeben als *Lint*.

lerweile stark gealterte Jordan (und ich mit ihm) auf einem Computerbildschirm, binnen zwei Doppelseiten, jeweils eine vor und eine nach der hochkantigen Erinnerungsszene. Es stellt sich hierbei eine unangenehme Verbindung zwischen mir und Jordan ein. Denn der Schock über die Wiederkehr des Verdrängten überfällt uns gemeinsam. So kommt eine Reihe von Fragen auf: Habe ich dieses Ereignis übersehen? Wurde es überhaupt erzählt? Und wenn ja: wo? Was habe ich noch übersehen? Was wurde ausgelassen? Und schließlich: Inwiefern war und bin ich als Leser beteiligt am Übersehen, Vergessen und/oder Verdrängen dieser Gräueltaten?

Mein Umblättern zur fünfseitigen Erinnerungsszene verändert somit meine gesamte Beziehung zu *Lint*: Der Fluss ist unterbrochen. Die Lektüre setzt sich fort als wildes Hin- und Herblättern auf der Suche nach Spuren dieser Erinnerung und weiteren blinden Flecken. Was bezwecke ich mit dieser Suche? Will ich den Missbrauch in der Chronologie von Jordans Lebensgeschichte wiederfinden, um in seiner Verortung mein Übersehen (Verdrängen, Vergessen) zu erklären? Oder hoffe ich, es gerade nicht zu finden und so meine eigene Wahrnehmung gleichsam zu entlasten und von ihrer Nähe zu Jordan zu lösen? Unangenehm ist hier nicht mehr bloß Jordan als Figur, sondern die gesamte Erfahrung des Lesens von *Lint*. Als Leser bin ich dazu angehalten, diesen Gewaltakt in meine Lektüre zu integrieren und ihr somit (widerwillig) einen Sinn zu verleihen.

Von unangenehmen Erfahrungen sprachen auch Teilnehmer*innen² eines Workshops, zu dem eine intensive analytische Auseinandersetzung mit *Lint* gehörte.³ Wo einige sich – ähnlich wie ich – unangenehm in die Perspektive eines Comics und seiner abschreckenden und abscheulichen Figur eingebunden fühlten, weitete sich das Unangenehme der Erfahrung anderer Teilnehmer*innen auf eine Abneigung dem Stil des Comics oder gar seines Zeichners Chris Ware gegenüber aus. Während die spezifische Gestaltungsweise von *Lint* für einige zur reizvollen Herausforderung wurde, die zu einer wiederholenden und intensivierenden Lektüre motivierte, erlebten andere sie als aufdringliche, unangenehme, ins Leere füh-

2 Ich verwende im Verlauf der Arbeit zwei Schreibweisen für die Ansprache von Personen und Personen-Gruppen: die Substantivierung von Adjektiven oder Partizipien sowie eine Form mit Sternchen. Spreche ich etwa von *Lesenden*, so meine ich hiermit eine anonyme, theoretisch adressierte, beliebig große Gruppe von *Leser*innen*. Verwende ich *Leser*innen* oder gar *Leser*in*, meine ich damit spezifische Individuen einer Gruppe in empirischen Zusammenhängen – so wie oben etwa die Gruppe der Teilnehmer*innen des Workshops.

3 Der Workshop *Approaching the Practices of Reading Comics: Perspectives from Phenomenology and Interface Studies* fand am 29. und 30. November 2019 als eine Kooperationsveranstaltung der AG Comicforschung mit der Kolleg-Forschungsgruppe Cinopoetics an der Freien Universität Berlin statt. Siehe: <https://agcomic.net/2019/11/15/workshop-approaching-the-practices-of-reading-comics-perspectives-from-phenomenology-and-interface-studies/>.

rende und darin geradezu arrogante, selbstverliebte Attitüde eines Künstlers, der in erster Linie am Ausstellen seiner eigenen Kunstfertigkeit interessiert ist. Sie schreiben damit dem Comic oder seinem Autor ähnliche Eigenschaften wie der Figur Jordan zu. Unabhängig von der Färbung der Abneigung *Lint* gegenüber schien diese immer wieder zur Hauptfigur Jordan zu führen. An der Begegnung mit ihm und von dieser ausgehend scheint sich das Unangenehme an der Lektüre von *Lint* zu entfalten und zu entladen.

Jordan – oder genauer: die Begegnung mit ihm – steht im Zentrum dieser Lektüreerfahrung. Die Lesenden haben eine Vorstellung davon, wer er ist und wie er ist, was er denkt, fühlt, erinnert und vergisst. Womöglich haben sie sogar eine Ahnung, *warum* er dies tut. Man könnte Jordan dahingehend – und mit ihm viele andere Figuren anderer Erzählungen – als „Leitfaden jeglichen Erzählens, als Brennpunkt der Aufmerksamkeit und der emotionalen Einbindung“⁴ bezeichnen. Über Figuren tauscht man sich nach dem letzten Kinobesuch oder nach der Lektüre eines Comicheftes mit Freunden und Bekannten aus. Zwischen ihnen und den Zuschauenden oder Lesenden entfalten sich emotionale, ethische oder moralische Beziehungen. In Onlineforen diskutiert man über sie, in Cosplay-Events verkleidet man sich als sie, in Fan-Fictions werden ihre Geschichten weiter- oder umgeschrieben und als Spielfiguren hält man sie in den eigenen Händen. Entsprechend gibt es zahlreiche Ideen dazu, wie sich Film- und Comicfiguren analysieren und beschreiben ließen: sei es in Überlegungen zur Ähnlichkeit zwischen Figuren und realen Personen; in Auseinandersetzungen mit psychologischen oder psychoanalytischen Theorien, die diese Ähnlichkeitsbeziehung zu erklären versuchen; oder in Untersuchungen zu Figuren als inter- oder transmediale Phänomene sowie als Symptom gesellschaftlicher, politischer oder ideologischer Bewegungen.⁵ Gemeinsam ist vielen dieser Ansätze der Verweis auf eine vermeintlich intuitive Zugänglichkeit: Zuschauende oder Lesende würden Zugang zu den Gedanken, Wahrnehmungen,

4 Jörg Schweinitz, Margrit Tröhler: Editorial. Figur und Perspektive (2). In: *montage AV 15/2* (2006), S. 3–10. Zu diesen Anlässen zählen auch ökonomische: Die Marvel Entertainment LLC etwa versteht sich nicht mehr als Comicverlag oder Filmverleih, sondern als „one of the world’s most prominent character-based entertainment companies“. Vgl. Company Info (Ohne Veröffentlichungsdatum). In: *Marvel*. marvel.com/corporate/about (letzter Zugriff: 30.11.2019).

5 Vgl. Jens Eder: Imaginative Nähe zu Figuren. In: *montage AV 15/2* (2006), S. 135–160; Essi Varis: *Graphic Human Experiments: Frankensteinian Cognitive Logics of Characters in Vertigo Comics and Beyond*. Jyväskylä 2019; Nicole Mahne: *Transmediale Erzähltheorie: Eine Einführung*. Göttingen 2007; Andrew Hoberek: *Considering Watchmen. Poetics, Property, Politics*. New Brunswick (NJ) 2014; Jason Dittmer: Retconning America: Captain America in the Wake of World War II and the McCarthy Hearings. In: Terrence R. Wandtke (Hg.): *The Amazing Transforming Superhero! Essays on the Revision of Characters in Comic Books, Film and Television*. Jefferson (NC) 2007, S. 35–51.

Emotionen und Perspektiven der Figuren erhalten.⁶ Dabei wird dieser Eindruck allzu häufig als grundlegendes Argument ihrer theoretischen oder analytischen Reflexion gesetzt, anstatt die intuitive Zugänglichkeit zu Figuren selbst zu befragen und sie zum Problem ihrer Untersuchung zu machen.⁷ In der Auseinandersetzung mit *Lint* zeigt sich jedoch schnell: Jordan ist nicht ‚einfach da‘, existiert nicht irgendwo jenseits der Gestaltungsweise dieses Comics. Wie die Lesenden Jordan begegnen, steht in unmittelbarem Zusammenhang damit, wie sie *Lint* als Comic begegnen. Insofern erscheint es fragwürdig, die Zugänglichkeit zu ihm als Figur einfach zu behaupten, ohne sie aus der Erfahrung mit diesem Comic selbst zu ergründen.

Thematisiert wird die Zugänglichkeit zu Figuren häufig im Zusammenhang mit Beobachtungen zu ihrer paradoxen Seinsweise, die auf den ersten Blick wie eine Problematisierung dieser Zugänglichkeit erscheint. Jens Eder beschreibt auf der einen Seite Ansätze, „die Figuren als Zeichenkonstellationen, Eigenschaftsbündel oder Textfunktionen verstehen“⁸ und sie damit zu artifiziellen Gegenständen reduzieren. Auf der anderen Seite beschreibt er Ansätze, die Figuren als „mimetische Analoga realer Personen“⁹ und darin als lebendige Wesen denken. Die Filmfigur als artifizierlicher Gegenstand besteht aus bewegenden Licht- und Schattenflächen auf einer Leinwand, einzelnen Lichtpunkten auf der Fläche eines Bildschirms oder Schallwellen, die von Lautsprechern ausgehen. Comicfiguren wie Jordan wären Punkte, Striche, Flächen, Farben oder Buchstaben auf Papier (oder Bildschirmen). Dennoch erscheinen sie den Zuschauenden und Lesenden auch als lebendig. Eine Figur wie Jordan wird als Wesen erfahren, das denkt, fühlt, handelt, erkennt, kommuniziert oder verdrängt. Als Wahrnehmungsgegenstand sind Figuren also beides zugleich: artifiziert in den nicht-lebendigen Medien

6 Jens Eder beschreibt etwa, dass „[d]as einfachste und am häufigsten angewandte Verfahren [...] einfach darin [besteht], intuitiv vorzugehen, die mentalen Eigenschaften der Figur auf der Grundlage des eigenen impliziten alltagspsychologischen Wissens zu erschließen und sie alltags-sprachlich zu benennen.“ Jens Eder: *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg 2008, S. 282–283.

7 Hermann Kappelhoff kritisiert in diesem Sinne Filmanalysen, die Handlung, Figur und Sachverhalte als intuitive Gegenstände denken, denn sie „blenden genau die zeitlichen Strukturen des Filme-Sehens aus, denen sich die Repräsentation als Produkt dieses Prozesses erst verdankt: die Konstituierung eines Bildraums, in dem sich die Dinge, Körper und Kräfte auf eine Weise zueinander stellen und miteinander agieren, die grundlegend verschieden ist von dem, was wir als geteilte Alltagswelt voraussetzen.“ Hermann Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn: Hollywood zwischen Krieg und Demokratie*. Berlin / Boston 2016, S. 125.

8 Eder: *Die Figur im Film*, S. 62–63.

9 Eder: *Die Figur im Film*, S. 34.

existierend und als andere Wesen lebendig in den Erfahrungen der Zuschauenden und Lesenden mit ihnen.

Doch das Feststellen einer solchen paradoxen Seinsweise von Figuren ist nicht gleichzusetzen mit einer Problematisierung ihrer intuitiven Zugänglichkeit. So wird das Problematische dieser Paradoxie von einigen Ansätzen umgangen, indem eine ihrer Seiten zugunsten der anderen vernachlässigt wird. Man reduziert die Figuren etwa auf ihre Artifizialität, indem man sie (etwa mittels Methoden der Figurenanalyse, die aus Traditionen der Literaturwissenschaft übertragen werden) zu reinen Text-, Ton- und/oder Bildinformationen macht, die erst von den Rezipierenden zum Anschein des Lebendigen verarbeitet werden müssen.¹⁰ Oder man betont die lebendige Seite der Figuren, indem man eine Ähnlichkeitsbeziehung zum Menschen der Alltagswahrnehmung herausstellt und dabei den Blick für die (audio-)visuellen Gestaltungen der Comics und Filme verliert, die die Wahrnehmung der Figuren erst ermöglichen.¹¹

Neben solchen ausweichenden Ansätzen ist das bloße Adressieren der paradoxen Seinsweise von Figuren jedoch vor allem deshalb nicht mit einer Problematisierung ihrer intuitiven Zugänglichkeit gleichzusetzen, weil sie selbst kein Problem ist, das gelöst werden muss. Die Erfahrung, dass Jordan bloß aus Strichen, Punkten, Farben, Flächen und Worten besteht, stellt die Lesenden von *Lint* kaum vor eine existenzielle Krise ihres eigenen Weltbezugs. Sie müssen den unauflösbaren Gegensatz zwischen Gemachtheit und Lebendigkeit nicht lösen, um den Comic und Jordan zu verstehen – vielmehr scheint Jordan ihnen genau in diesem paradoxen Zustand gegeben zu sein. Das Paradoxe an Figuren ist Teil ihrer Qualität und nicht eine von ihnen gestellte und von den Zuschauenden zu lösende Aufgabe. Das Benennen ihrer Seinsweise als paradox erklärt weder, wie eine Figur wie Jordan überhaupt entstehen kann und wie sie zu einem „Brennpunkt der Aufmerksamkeit“ wird (um nochmals die Formulierung von Margit Tröhler und Jörg Schweinitz aufzugreifen), noch wie sie als Erfahrung der Begegnung mit einer Figur analytisch zu beschreiben wäre; etwa um das Unangenehme an der Erfahrung der Begegnung mit Jordan zu ergründen. Um zu verstehen, wie und warum Zuschauende und Lesende Figuren in Filmen oder Comics begegnen,

¹⁰ Vgl. Christine Hermann: Wenn der Blick ins Bild kommt – Visuelle Techniken der Fokalisierung im Literaturcomic. In: Barbara Eder, Elisabeth Klar, Ramón Reichert (Hg.): *Theorien des Comics: Ein Reader*. Bielefeld 2011, S. 219–234; Jörg Schweinitz: Multiple Logik filmischer Perspektivierung. Fokalisierung, narrative Instanz und wahnsinnige Liebe. In: *montage AV* 16/1 (2007), S. 83–100.

¹¹ Vgl. Margrethe Bruun Vaage: Empathie. Zur episodischen Struktur der Teilhabe am Spielfilm. In: *montage AV* 16/1 (2007), S. 101–120. Jens Eder führt eine Kritik an solchen Gewichtungungen in der Figurentheorie aus: Eder: *Die Figur im Film*, S. 61–69. Für einen Überblick und weitere Positionen siehe: Varis: *Graphic Human Experiments*, S. 19.

bedarf es einer Perspektive, welche Comic- und Filmfiguren so betrachtet, denkt und analysiert, wie diese den Lesenden und Zuschauenden erscheinen. Das bedeutet explizit, die Figuren weder als ‚nur Text‘ oder ‚wie Menschen‘ zu verstehen noch bloß als Summe dieser Gegensätze, sondern sie als eigenständige Wahrnehmungsgegenstände in den Blick zu bekommen, die aus den Erfahrungen des Comic-Lesens und Film-Sehens hervorgehen.¹² Die *Figur als Wahrnehmungsgegenstand* stellt das zentrale theoretische und analytische Problem dieser Arbeit dar: Wie entstehen diese Wahrnehmungsgegenstände? Und wie lässt sich dieses Entstehen analytisch erschließen?

In diesem ersten Kapitel möchte ich das zentrale Problem, das die Arbeit adressiert, genauer entfalten. Dafür werde ich nicht nur einen Einblick in das Forschungsfeld zu Film- und Comicfiguren geben, zu dem diese Arbeit ihren Beitrag leisten möchte. Die Abschnitte sollen gleichsam an und mit einem filmischen Beispiel darlegen, warum und wie sich das theoretische und analytische Problem der Figur als Wahrnehmungsgegenstand überhaupt stellt. Ich bitte die Lesenden um Geduld, was die Beantwortung einiger dringender Fragen angeht, die sich in Anbetracht einer solchen Arbeit stellen: Warum überhaupt die Auseinandersetzung mit den beiden Medien Film und Comic? Wie ist die Auswahl der Gegenstände begründet? Welche zentralen Thesen versucht die Arbeit zu überprüfen? Und schließlich auch: Was hat es denn nun mit dem Unangenehmen der Begegnungserfahrung mit Jordan auf sich? Diese letzte Frage wird bis zur abschließenden Fallstudie in Kapitel 9 warten müssen. Erste Antworten auf die anderen Fragen finden sich bereits ab dem Kapitel 1.2. Zunächst bedarf es jedoch eines genaueren Blickes auf den Forschungsstand zu Film- und Comicfiguren. Dabei soll mir ein Kurzfilm helfen, das Problem, dem sich diese Arbeit widmet, zu verdeutlichen.

¹² Es sei bereits an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass ich Comics und Filme gleichermaßen als Wahrnehmungsgegenstände betrachte, genauer gesagt als ästhetische Kulturgegenstände (Kapitel 1.2 und 2). Aus dieser Perspektive bedeutet weder das Sehen von Filmen eine reine Adressierung des Auges noch das Lesen von Comics ein Übersetzen von Bildern in eine grammatikalische Sprache. Spreche ich von Lesenden und Zuschauenden sowie vom Comic-Lesen und Film-Sehen, so nutze ich diese Formulierungen in Ermangelung einer besseren Alternative ihrem konventionellen Gebrauch gemäß. Ein Begriff der Lesend-Betrachtenden von Comics, den etwa Nina Eckhoff-Heindl vorschlägt, wirft Fragen auf: Wieso sind es keine Betrachtend-Lesenden? Was bedeutet es, dass dieser Modus zwei Wahrnehmungsmodalitäten differenziert, um sie wieder zusammenzubringen und schließlich in ihrer Reihenfolge eine Hierarchisierung vorzunehmen? Vgl. Nina Heindl: Die leisen Bildlaute des Chris Ware. Wirk- und Seinsweisen von Sprechblasen und Onomatopöien. In: Christian A. Bachmann (Hg.): *Bildlaute & laute Bilder. Die ‚Audio-Visualität‘ der Bilderzählungen*. Berlin 2014, S. 149–168.

1.1 Figuren als Wahrnehmungsgegenstände: Einblick in ein Forschungsfeld anhand von EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE

Warum ist die Figur als Wahrnehmungsgegenstand überhaupt ein Problem? Mir begegnete sie als solches nach der Sichtung eines Kurzfilms, der genau dieses Problem verhandelt: EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE (Chris Ware, John Kuramoto, US 2008).¹³ Dieser Kurzfilm visualisiert nicht bloß verschiedene Ideen bestehender (Film-)Figurentheorien, sondern entwickelt selbst Gedanken zur Wahrnehmung von Film-Figuren, indem er seine Figuren ihre eigene Wahrnehmung anderer Figuren (und deren Wahrnehmung) hinterfragen lässt. Im Verlauf dieses Unterkapitels möchte ich anhand von EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE das zentrale Problem dieser Arbeit explizieren. Den Kurzfilm – wie auch andere Filme und Comics in dieser Arbeit – bespreche ich dabei selbst als theoretischen Beitrag: Er visualisiert nicht bloß, sondern entfaltet sich in der Erfahrung des Film-Sehens und auch im Umgang mit ihm im Kontext dieser Arbeit als *filmisches Denken*.¹⁴

In EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE begegnen die Zuschauenden drei zentralen Figuren: Robert, seiner Ehefrau Tamar und dem Moderator Ira Glass. Letzterer vermittelt zwischen zwei Erzählungen des Ehepaars über die Erinnerung an eine besondere Begegnung. Zunächst erinnert sich Robert an einen Spaziergang mit seiner Frau in Nähe des Central Parks in New York City. Auf der gegenüberliegenden Straßenseite entdecken die beiden Jacqueline Kennedy Onassis, die ihnen freundlich zuwinkt. Tamar winkt zurück. Als ein energischer Austausch wechselseitiger Begrüßungen folgt, ist Robert imponiert von der prominenten Bekanntschaft seiner Frau. Doch ein Taxi fährt vor, sammelt Jacqueline Kennedy Onassis ein und deckt die Begrüßungsgeste als Missverständnis auf. Der Film wiederholt daraufhin die Geschichte aus Tamars Perspektive. Dabei ändern sich je-

¹³ Die fünfte Episode der zweiten Staffel der TV-Serie THIS AMERICAN LIFE (Christopher Wilcha, US 01.06.2008, Showtime, 00:00:00–00:04:07) eröffnete mit ebenjenem circa vierminütigen Film. Da der Kurzfilm in den Credits der Folge lediglich ohne eigenen Titel als „Opening Animation Sequence“ aufgeführt ist, übernehme ich den Titel der Episode als Titel des Kurzfilms: EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE. Im Webarchiv des Radiosenders wird der Film (isoliert vom Rest der TV-Episode) unter dem Titel CHRIS WARE: EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE aufgeführt: <https://www.thisamericanlife.org/s2e5/every-marriage-is-a-courthouse-0>.

¹⁴ Bei der Idee des filmischen Denkens (und später auch des Denkens von und mit Comics) orientiere ich mich an der Vorstellung einer Poiesis des Film-Sehens, in der filmische Bilder als Wahrnehmungsgegenstände angesprochen sind, die sich in einem permanenten Diskurs befinden: indem man sie sieht, über sie spricht, diskutiert, nachdenkt, sie analysiert oder in einer anderen Weise selbst produktiv tätig wird. Vgl. Hermann Kappelhoff: *Kognition und Reflexion: Zur Theorie filmischen Denkens*. Berlin / Boston 2018, S. 9–38.

doch nicht nur der Ort des Geschehens und die affektive Wertigkeit der Erzählung, sondern auch ihr Personal: Zunächst wird Tamars Erinnerung belebt von zahlreichen Passant*innen, vor denen sie sich ob ihrer Verwechslung schämt. Der größte Unterschied besteht jedoch in der Abwesenheit Roberts. In Tamars Erinnerung ist er bei der gesamten Situation nicht anwesend gewesen. Vielmehr habe er ihre Erzählung an sich gerissen und sich selbst in sie eingeschrieben. Im letzten Drittel des Films wird dieses An-sich-Reißen verhandelt. Es wird imaginiert, wie Robert die Geschichte erstmals bei einem Abendessen mit Freunden als (seine) gemeinsame Erinnerung verkauft. Robert betont die fortbestehende Lebhaftigkeit seiner (un-)eigenen Erinnerung und der Film visualisiert Roberts Übernahme der Erzählung als buchstäbliche Eroberungsszene. Robert reitet zu Pferde durch die Erinnerung seiner Frau und enthauptet die Passant*innen, die in seiner angeeigneten Version keinen Platz haben. Abschließend wird Robert in einer skizzierten Gerichtsszene, die dem Film seinen Titel gibt, als zu Übertreibungen neigender und damit unglaubwürdigerer Ehepartner ‚verurteilt‘.

Darüber, welche der beiden Erinnerungen ‚wahr‘ ist, scheint der Film wenig Zweifel zu haben. Besonderes Interesse zeigt EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE hingegen an dem Prozess, in dem eine *fremde* Erinnerung zur *eigenen* wird. Der Film beschreibt diesen Prozess als starke, ganzheitliche und körperliche Erfahrung: „I can feel this on my skin.“¹⁵ In dieser Hinsicht betrifft EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE Fragen nach der Figurenwahrnehmung. Denn der Eindruck, die Perspektive einer Figur einzunehmen, bedeutet, eine Wahrnehmung zu erfahren, die sich insofern von der eigenen Alltagswahrnehmung unterscheidet, als dass sie als *andere* Wahrnehmung, als nicht allein von den wahrnehmenden Zuschauenden selbst ausgelöst erlebt wird. Eine Analogie drängt sich auf: So wie Robert die Erinnerung seiner Frau zu seiner eigenen macht, können Zuschauende und Lesende in Filmen oder Comics den Eindruck haben, die Welt mit den Augen eines Anderen, den Augen einer Figur zu sehen. Die Frage des Films – wie nämlich eine fremde Erinnerung zum eigenen körperlichen Erleben werden kann – lässt sich zu Fragen bezüglich (Film-)Figuren ausweiten: Wie nimmt man (Film-)Figuren wahr? Wie sind sie Zuschauenden und Lesenden gegeben? In welcher Beziehung stehen die Figuren zu der sicht- und hörbaren Welt? Welche Perspektive nimmt man auf sie und mit ihnen ein, und wie tut man dies?

Diese Fragen sind explizit auch für EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE interessant: Nicht nur wird hier von der Übernahme einer Erinnerung (und damit Wahrneh-

¹⁵ Ein solches taktiles Sehen untersucht Laura Marks für einen synästhetischen Wahrnehmungsakt des Film-Sehens. Vgl. Laura U. Marks: *The Skin of the Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham / London 2000.

mung) durch Robert erzählt, diese Übernahme selbst wird von den Zuschauenden des Films wahrgenommen und beeinflusst damit die Art und Weise, in der diese den wahrnehmenden Robert wahrnehmen. So wie Robert seine Erinnerung erzählt, sie neu bewerten muss, ohne dass sie dabei an Lebendigkeit und Gegenwärtigkeit einbüßt, bindet der Film die Zuschauenden zunächst in die Vergegenwärtigung von Roberts Erzählung ein und lässt sie die anschließende, korrigierende Transformation der uneigenen Erinnerung am eigenen Leibe miterleben. So wird sie auch für die Zuschauenden eine eigentlich ‚falsche‘, aber einst so wahre und erlebte Erinnerung. Nur, weil sie ihren diegetischen Wahrheitsstatus einbüßt, gerät sie nicht in Vergessenheit. Sie beeinflusst ganz unmittelbar die Idee von Robert als Figur. Inwiefern wird auch hier eine *fremde* Erinnerung – nämlich die geteilte und von Ira Glass moderierte Erinnerung Roberts und Tamars an die Erinnerungsübernahme – zum eigenen, körperlichen Erleben der Zuschauenden? In welcher Hinsicht lässt der Film seine Zuschauenden teilhaben an einem fremden Welterleben, an einer anderen Wahrnehmung?

Das Wahrnehmen von Figuren in Filmen und Comics gleichermaßen betreffend, führen diese Fragen hin zu einer Reihe weiterer, die sich an *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE* stellen und bestehende theoretische und analytische Perspektiven auf Figuren betreffen: Wer oder was sind die Figuren in *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE* überhaupt? Wie werden sie erzählt, beziehungsweise wie sind sie den Zuschauenden gegeben? Um wessen Wahrnehmung handelt es sich, wenn von der Wahrnehmung einer anderen Wahrnehmung die Rede ist? Die folgenden drei Abschnitte widmen sich drei für *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE* und die Wahrnehmung von Figuren gleichermaßen relevanten Stichworten einer kritischen Auseinandersetzung mit dem aktuellen Forschungsstand zur Film- und Comicfigur. In den Fokus rücken

1. die Erzählinstanz und die Frage, inwiefern sich durch diese das Gegebensein der Figuren erklären lässt,
2. die Perspektive und die Frage, welche Antworten der aus der Literaturtheorie entlehnte Begriff der Fokalisierung sowohl auf die Frage nach dem Gegebensein als auch dem Wahrnehmen, Denken und Fühlen mit Figuren bereithält und
3. noch einmal explizit die paradoxe Seinsweise der Figuren und die Frage, ob sich mit Blick auf diese bereits Ansätze entwickelt haben, die das Gegebensein und das ‚Einnehmen‘ der Perspektive von Figuren zu erklären vermögen.¹⁶

¹⁶ In diesen Fragen erschöpft sich nicht der gesamte Forschungsstand zur Film- und Comicfigur, aber sie bieten eine geeignete Zuspitzung auf das Wahrnehmen von und mit Figuren. Über diese Fragen hinausgehend spricht etwa Marc Vernet von vier Kategorien der Filmfigurentheorien: Während die einen versuchen, Filmfiguren als Erzählinstanz zu denken, unterteilen andere sie in Archetypen, binden ihr Verständnis an Schauspieltheorien oder Starphänomene oder versu-

Das Gegebensein von Figuren: Erzählung und Erzählinstanzen

Auf die Frage, wer Robert, Tamar und Ira sind, ließe sich eine naive Antwort finden: Repräsentationen realer Personen. Die Figuren hießen dann mit vollem Namen Robert Krulwich, bekannt als Moderator der Radiosendung *Radiolab*, Tamar Lewin, Reporterin der *New York Times*, und Ira Glass, Moderator der Radiosendung *This American Life*, deren 226. Folge die (leicht abweichende) Tonspur des Films enthält, aufgenommen lange vor ihrer Animation.¹⁷ In einer solchen Perspektive wäre der Film nicht mehr als die Illustration eines journalistischen Beitrags, was eine unbefriedigende Erklärung für die Wahrnehmung von Filmfiguren wäre. Diese wahrzunehmen, bedeutet, sie in irgendeiner Form als Teil einer filmischen Erzählung zu erleben, die nicht nur einfach reale Personen abbildet, sondern sie in eine Erfahrung des Film-Sehens einbindet, zu der etwa der Stil dieser Animation fraglos dazugehört.¹⁸ Für die Frage, wie Robert, Tamar und Ira als Filmfiguren gegeben sind, bietet also der Umstand des Erzählens einen Ansatzpunkt: Ist es etwa eine Erzählinstanz, die den Zuschauenden diese Figuren gibt?

Daran, dass in *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE* erzählt wird, besteht kein Zweifel, beginnt der Film doch mit einem Schwarzbild, über dem Iras Voiceover das Folgende explizit als eine erzählte Geschichte ausweist: „My friend Robert

chen, Figuren als Aktanten im Film-Geschehen zu beschreiben. Vgl. Marc Vernet: Die Figur im Film. In: *montage AV* 15/1 (2006), S. 11–44.

¹⁷ *This American Life* #226: Reruns, Act Two: Marriage As Rerun, PRI Public Radio International, ursprünglich veröffentlicht: 6. Dezember 2002; Transkript verfügbar auf: thisamericanlife.org/226/transcript (letzter Zugriff: 11.10.2019). Insbesondere die Stimme von Ira Glass hat hierbei einen hohen Wiedererkennungswert, der etwa im rauhen, brüchigen Ton liegt, in einem sich zum Satzende hin exponenziell beschleunigenden Sprechrhythmus und dem Hang, einzelne Silben zu überstolpern.

¹⁸ Der visuelle Stil der Animation könnte durch einen Verweis auf andere (Comic-)Werke ihres Zeichners Ware erläutert werden. Zu Wares Stil siehe etwa Georgiana Banita: Chris Ware and the Pursuit of Slowness. In: Martha B. Kuhlman, David M. Ball (Hg.): *The Comics of Chris Ware. Drawing Is a Way of Thinking*. Jackson 2010, S. 177–190; Isaac Cates: Comics and the Grammar of Diagrams. In: Martha B. Kuhlman, David M. Ball (Hg.): *The Comics of Chris Ware. Drawing Is a Way of Thinking*. Jackson 2010, S. 90–106; Katherine Roeder: Chris Ware and the Burden of Art History. In: Martha B. Kuhlman, David M. Ball (Hg.): *The Comics of Chris Ware. Drawing Is a Way of Thinking*. Jackson 2010, S. 65–77; Benjamin Widiss: Comics as Non-Sequential Art. Chris Ware's Joseph Cornell. In: Jane Tolmie (Hg.): *Drawing from Life. Memory and Subjectivity in Comic Art*. Jackson 2013, S. 86–111; Simon Grennan: *A Theory of Narrative Drawing*. New York 2017, S. 193–200, 212–214; Nina Heindl: Opazität und Transparenz: Überlegungen zum poetischen Potenzial in Chris Wares Comics und Animationen. In: Hans-Joachim Backe, Nina Heindl, Julia Eckel, Erwin Feyersinger, Véronique Sina, Jan-Noël Thon (Hg.): *Ästhetik des Gemachten*. Berlin / Boston 2018, S. 177–202. Und insbesondere: Nina Eckhoff-Heindl: *Comics begreifen. Ästhetische Erfahrung durch visuell-taktilen Erzählen in Chris Wares Building Stories*. Berlin 2023.

tells this story about him and his wife Tamar [...].“ Synchron zu den beiden Namen werden die Körper des Ehepaars mit einer aufploppenden Bewegung wie von Iras Stimme ins Bild gerufen (Abb. 1a).¹⁹ Roberts Kopf ist ein mittelgroßer Kreis, sein Oberkörper ein kleinerer Kreis, ein weiterer, größerer Kreis darunter formt seinen Unterkörper. Gemeinsam mit den sehr dünnen Armen und kurzen Beinen entsteht so ein birnenförmiger Körper. Tamars Körper ist dagegen gleichmäßiger geformt: Ihr Kopf-Kreis hat denselben Durchmesser wie der zu einer Glocke auslaufende Kreis ihres Unterkörpers, der einen Rock darstellt. Ihr Oberkörper ist nur minimal kleiner. Beide Gesichter tragen neben Punkten und Strichen für Augen, Augenbrauen, Nase und Mund zwei Falten auf den Wangen. Ihre Haare sind gräulich und ragen nur bei Tamar als zwei zopfartigen Spitzen über die Form des Kopfkreises hinaus. Sobald Ira seiner Erzählung kurz darauf einen zeitlichen Rahmen verleiht – „It happened years ago“ –, verändern sich die Körper. Roberts Oberkörper nimmt an Durchmesser zu und sein Unterkörper ab. Tamars Kleid wird kürzer, das Braun ihrer Schuhe wächst in der Bewegung mit und macht zum Rock passende Stiefel aus ihnen. Die Falten verschwinden aus den Gesichtern und die Haare färben sich braun, Tamars wachsen zudem auf Schulterlänge (Abb. 1b). Gemeinsam mit dem Tempus-Wechsel des Sprechaktes von der Gegenwart in die Vergangenheit verjüngen sich auch die Körper.



Abb. 1a–b: EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE – Robert und Tamar alt (a) und jung (b).

Die Engführung von Sprechakt und Animation lässt letztere in den ersten Sekunden des Films tatsächlich wie eine Illustration des Gesagten erscheinen. Dieser Eindruck wiederholt sich im Verlauf des Films mehrfach: Vergleicht Robert etwa die Übernahme der Erinnerung seiner Frau mit den Eroberungszügen von Dschingis Khan oder Alexander dem Großen, zeigt die Animation, wie Robert mit einem Schwert in der Hand auf einem Pferd reitend diejenigen Passanten enthauptet, die

¹⁹ Bei aufeinanderfolgenden Abbildungen aus derselben Quelle gebe ich diese nur bei der jeweils ersten Quellenverwendung an.

nicht Teil seiner „eigenen“ Erinnerung sind. Oder wenn Ira zur Imagination eines Abendessens bei Freunden auffordert, erscheinen vor einem schwarzen Hintergrund Roberts und Tamars Körper, umgeben von Tisch, Stühlen und Freunden, die aus weißen Konturen bestehen – die Skizze wird zur Visualisierung der Imaginationsaufforderung. Durch diese Synchronität macht Iras Voiceover den Eindruck einer Erzählinstanz, die über das Sicht- und Sagbare und damit auch die Figuren verfügt. Nicht zuletzt trägt hierzu der vermittelnde Ton von Iras Stimme bei, wenn er etwa die Zuschauenden (beziehungsweise Zuhörenden) direkt anspricht: „Now imagine this from Tamar’s perspective, especially you married people out there.“ Christa M. Haeseli schlägt für solche Fälle vor, sich der Unterscheidung zwischen homo- und heterodiegetischen Erzählinstanzen zu bedienen, die entweder Teil der Handlungswelt des Films sind oder selbst nicht als Figur auftreten.²⁰ Ira wäre in diesem Sinne ein homodiegetischer Erzähler, nicht nur, weil er später als Körper sichtbar werden wird, sondern auch, weil er sich gleich mit dem ersten gesprochenen Satz als Freund Roberts ausgibt und somit als personale Erzählinstanz innerhalb der dargestellten Welt verortet.

Doch zwischen diesen zahlreichen Engführungen von Sprechakt und Animation setzen sich andere Relationen – und dies bereits wenige Sekunden nach der Verjüngungskur der beiden Körper zu Beginn des Films, während Roberts ersten Worten: „It’s a beautiful, beautiful fall day and we were walking down Fifth Avenue.“ Diese ebenso erzählenden Worte setzen beide Figuren in einen zeitlichen („fall day“), räumlichen („Fifth Avenue“) und situativen („walking“) Zusammenhang, der sogleich in einer Transformation der Animation sichtbar gemacht wird. Der schwarze Hintergrund geht in einen hellblauen über und mit dem zweiten „beautiful“ schiebt sich ein Ast mit grünen Blättern, auf dem ein roter Vogel sitzt, aus dem linken Off ins Bild (Abb. 2). Doch schon mit den nächsten Worten – „fall day“ – zerplatzt das Büschel grüner Blätter. Einige wenige regnen zu Boden und der rote Vogel fliegt, von der plötzlichen Bewegung verscheucht, am oberen Bildrand ins Off. Diese Transformation von Sommer zu Herbst sticht aus der üblichen Engführung von Animation und Sprechakt heraus. Denn wem gehört dieser grüne Ast als voreilige und dann korrigierte Vorstellung eines „schönen Tages“?

Die erste Vermutung wäre, sie hier weiterhin Ira als homodiegetischem Erzähler zuzuschreiben. Robert wäre dabei ein neuer, homodiegetischen Binnenerzähler innerhalb der homodiegetischen Erzählung Iras. Die Animation wäre, eine Ebene

²⁰ Vgl. Christa M. Haeseli: ‚The world was like a faraway planet to which I could never return‘. Die Subjektkonzeption der Voice-over in Terrence Malicks *BADLANDS*. In: *montage AV* 15/2 (2006), S. 63–83. Sie entnimmt die Idee und deren Übertragung aus Sarah Kozloff: *Invisible Storytellers. Voice-over Narration in American Fiction Film*. Berkeley / Los Angeles 1988, S. 32. Siehe auch Gérard Genette: *Die Erzählung*. Paderborn 2010 [1972 / 1983], S. 158–164.

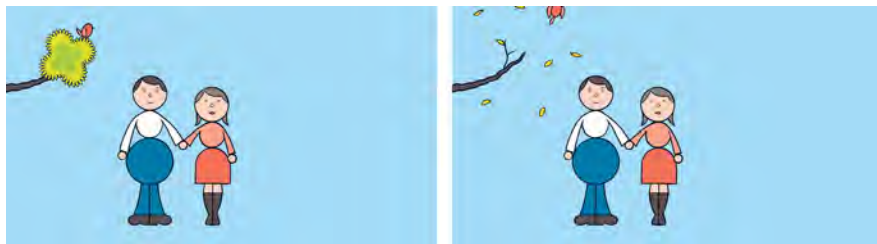


Abb. 2a–b: EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE – Übergang vom Sommer (a) zum Herbst (b).

über dieser Erzählung stehend, weiterhin an Ira als oberste personale Erzählinstanz gebunden, die sich diesen schönen Herbsttag zunächst versehentlich als Sommertag vorstellt. Was als theoretische Rekonstruktion funktioniert, passt nicht zu der Leichtigkeit, mit der die Szene einen fließenden Übergang vom Sommer zum Herbst, von einem Erzähler zum anderen findet. Sie ist kein Rätsel verschachtelter Erzählinstanzen. Die Bewegungen der Animation heften sich in ihrem Rhythmus ebenso leichtfüßig an Roberts Stimme wie zuvor an Iras – selbst dort, wo Gezeigtes und Gesagtes sich zu widersprechen scheinen. Somit erscheint die Szene nicht vordergründig als Erzählung einer Figur, die erzählt, wie eine andere Figur erzählt, und dabei ihr eigenes Erzählen an der Erzählung der anderen Figur korrigieren muss. Die Entscheidung, das Widersprechen dem Wirken einer übergeordneten personalen Erzählinstanz zuzusprechen, vermag zwar die Animation der Idee einer bestimmten Perspektive zu unterwerfen, erklärt jedoch längst nicht, wieso die Dinge aus dieser Perspektive so aussehen, wie die Animation sie gestaltet. Wieso etwa erhält der Vogel, der auf dem sogleich korrigierten sommerlich grünen Ast sitzt, eine betont eigene und in der Animation gegenwärtige, sich durch die Korrektur ziehende, lebendige Materialität? Wieso schwingt er nach dem Hereinschnellen des Astes leicht aus? Und wieso zieht er die an ihn geknüpften sommerliche Zeitlichkeit noch in den korrigierten Herbst hinein, indem er nicht plötzlich verschwindet oder sich transformiert, sondern lediglich aufgescheucht davonfliegt, während die grünen Blätter nach unten segeln?

In all diesen Hinsichten passt sich die sichtbare Welt dem Gehörten nicht bloß an. Sie vollzieht mehr als einen Wechsel vom homodiegetischen Erzähler Ira zum Binnenerzähler Robert. Es ist eine eigene, nicht mehr unbedingt an Ira gebundene Zeitlichkeit, die sich in der Animation entfaltet. In dieser entsteht ein Ausdruck, der ebenso persönlich wirkt wie Iras und Roberts Sprechen, ohne dabei mit einen der beiden als Erzählinstanz in eins zu fallen. Ähnliches lässt sich bereits für die Verjüngungskur der Körper kurz vor dem Sprecherwechsel beobachten. Iras Sprechakt trennt hier Gegenwart und Vergangenheit mit zwei Sätzen mit unterschiedlichen grammatikalischen Tempi voneinander: „My friend Robert tells this story. It hap-

pened years ago.“ Die Animation aber zeigt währenddessen eine fließende Transformation der Körper im unveränderten Raum. Der Sprechakt wird zum Sprung in die Vergangenheit und die Animation zur fließenden Bewegung des Erinnerns und Vergegenwärtigens. Ausgehend von solchen Beobachtungen müsste eine Betrachtungsweise, die an dem Gegebensein der Figuren durch personale Erzählinstanzen festhält, sich nun die Frage stellen, ob nicht gar drei Instanzen (Ira, Robert *und* die Animation) am Werke sind; eine äußerst verschachtelte Erklärung, die mit der beschriebenen Fluidität kaum in Einklang zu bringen ist.

Wie wäre es, sich stattdessen aufgrund der Visualität des Films (und schließlich auch des Comics) von der Idee einer personalen Erzählinstanz als ‚Quelle‘ der Figuren und ihrer Welt zu verabschieden? Jenseits von den konkreten Erfahrungen mit *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE* bieten hierzu die Traditionen Anlass, aus denen heraus das Konzept der personalen Erzählinstanz entstand. Stephan Packard beschreibt für den Comic das Begehren danach, ein erzählendes *Ich* ausweisen zu können als

eine durchaus historische Konstellation, die Sinn an die Position eines Subjekts und das Subjekt an seine Fähigkeit bindet, über sich – zumal erzählend – Aufschluss zu geben. Das macht es möglich, die Präsentation des ‚Ich‘ im Textblock und die Präsentation des Protagonisten im Bild als die gemeinsame zentrierende Flucht auf die subjektive Instanz zu lesen, die Sinn herstellt und herstellen lässt, indem sie erzählt, erzählt werden kann und sich erzählen lässt: Agent und Objekt der Erzählung zugleich – und gerade darin liege die Ordnung der Erzählung, die das Leben des/der Einzelnen ordnen soll. [...] Diese Art des Sinns, die daran hängt, dass einer ‚Ich‘ sagen und von sich erzählen können soll, ist im präzisen Sinne Michel Foucaults modern, verbunden mit einer Wissens- und Erkenntnisordnung, die ein unausschöpfbares menschliches Ich als Ausgangspunkt setzt, das zum diskursiven Wiedererkennungsmerkmal wird.²¹

Problematisch bleibt eine solche Rede vom Ich für eine Suche nach einer alles organisierenden Erzählinstanz für den Comic auch, wenn das Ich als Wort tatsächlich erscheint – wenn etwa eine Figur in einer Sprechblase von sich selbst spricht. Ole Frahm weist darauf hin, dass das Ich der Sprechblase und die Zeichnung der Figur, die dieses Ich ausspricht, beide grundsätzlich sowohl auf ein gemeinsames Ich verweisen als auch auf sich gegenseitig als „originales“ Ich. Dabei werden sie als heterogene Zeichen nie gleich(zeitig) wahrgenommen. Gezeichnetes und geschriebenes Ich seien deshalb immer ein anderes und zugleich das-

21 Stephan Packard: Wie narrativ sind Comics? Aspekte historischer Transmedialität. In: Susanne Hochreiter, Ursula Klingenböck (Hg.): *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Bielefeld 2014, S. 97–120, hier S. 102. Packard bezieht sich hier auf: Michel Foucault: *Les mots et les choses*. Paris 1966.

selbe.²² Packard nimmt diesen Umstand zum Anlass, um zu betonen, dass das geschriebene „Ich“ einer gezeichneten Figur nur schwer einer Erzählinstanz im Sinne eines personalen Erzählers gleichzusetzen sei und somit das (produktive) Problem des Comics selbst betreffe:

Ist diese Instanz der Erzähler: Dann haben wir den wirklichen Erzähler mit jenem angenommenen Ich-Erzähler verfehlt, sind vielleicht einer Intradiege aufgefressen. Ist diese weitere Instanz aber kein Erzähler: Kann dann noch von einer Erzählung die Rede sein?²³

In welchem Rahmen aber ist eine solche Frage überhaupt zu beantworten? Nicht nur die Vorstellung eines von sich erzählenden Ichs ist historisch bedingt, auch die Rede von Erzähler*innen als die Erzählung gebenden Instanzen unterliegt Traditionen, die vor allem auf ein literarisches Erzählen verweisen und übertragen wurden auf das bildliche Erzählen in Comics und Filmen. Der Vorstellung der unmittelbaren Verbundenheit von Narration und Erzähler*in scheint dieses Bildliche des Comics und Films immer wieder zum Problem zu werden. Der Versuch, diese Verbundenheit auf den Film zu übertragen, führt laut Jacques Aumont dazu, dass selbst die „besten Arbeiten zu diesem Thema [...] immer nur die Erzählung im Film behandeln und niemals wirklich den Film (den ganzen Film) als Erzählung“²⁴. Martin Schüwer macht die ähnliche Beobachtung, dass „die Annahme eines Erzählersubjektes für jeden Film weniger Einblicken in dieses Medium geschuldet ist als vielmehr Erfahrungen im Umgang mit Literatur, die auf das jüngere Medium übertragen werden“²⁵. Auch wenn Comics und Filme durchaus etwas mit der Tradition verbalen Erzählens zu tun haben, bedeutet dies nicht, dass Begriffe dieser Tradition sich unbedingt zu ihrer Betrachtung eignen.

Jörg Schweinitz versucht solche Probleme durch die Idee einer unpersönlichen Narration zu umgehen. So beschreibt er etwa, dass die Stimmen und Erzählungen von Voiceover-Kommentaren niemals dieselbe, alles organisierende Kraft besäßen wie die Stimmen des literarischen Erzählens.²⁶ Während es auf der einen Seite das Beharren darauf gebe, dass Filme als narrative Medien eine Erzählinstanz haben müssten, da es ohne eine solche keine Erzählung geben könne, stehe auf der anderen Seite die Idee, „Filme mit ihrem audiovisuell repräsentier-

22 Vgl. Ole Frahm: Weird Signs. Zur parodistischen Ästhetik der Comics. In: Michael Hein, Michael Hüners, Torsten Michaelsen (Hg.): *Ästhetik des Comic*. Berlin 2002, S. 201–216, hier S. 212.

23 Packard: Wie narrativ sind Comics?, S. 100.

24 Jacques Aumont: Der Point of View [1981]. In: *montage AV* 16/1 (2007), S. 13–44.

25 Martin Schüwer: *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier 2008, S. 28.

26 Vgl. Schweinitz: Multiple Logik filmischer Perspektivierung, S. 89.

ten Ereignisstrom [...] ‚selbsterzählend‘, ‚unpersönlich‘ narrativ²⁷, also ohne eine alles Sicht- und Hörbare gebende Erzählinstanz zu denken. Schweinitz selbst plädiert dafür,

die sich für die Narrationsanalyse als notwendig erweisende logische Position der narrativen Instanz zu besetzen, allerdings – hierin durchaus Metz nahe – als eine unpersönliche Instanz, die als ‚narrative Intelligenz‘, als ‚strukturierende Intentionalität‘ hinter allen Bildern, Klängen, Reden, Informationen etc. des Films im ‚narrativen Brennpunkt‘ spürbar ist.²⁸

Kai Mikkonen bietet einen Überblick über die Verhandlungen zur Bedeutung der Erzählinstanz innerhalb der Comicforschung an und stößt dabei auf ähnliche Probleme.²⁹ Er versucht zunächst, die erzählende Instanz des Comics als *narrative agency* zu fassen, worin sowohl ein*e von Lesenden implizierte*r Autor*in mitgedacht wird als auch ein strukturelles Prinzip des Textes selbst.³⁰ Als eine fundamentale Erzählinstanz müsse eine solche *narrative agency* nicht nur des Erzählens im Sinne des Sagens, sondern auch des Zeigens mächtig sein.³¹ Trotzdem verlange das Gegen- und Miteinanderarbeiten von Wort- und Bildanteilen des Comics nach einer wesentlich feineren Differenzierung, als eine solche übergeordnete Distanz es zulassen würde.³² Dabei dürfe man die *narrative agency* weder zu sehr anthropomorphisieren noch sie vollständig in einer impliziten Autorschaft als Urheber und Organisator alles Sicht- und Lesbaren aufgehen lassen.³³ Letztlich, so Mikko-

27 Schweinitz: *Multiple Logik filmischer Perspektivierung*, S. 93. Schweinitz bezieht sich hier auf Christian Metz, der die Frage nach dem Erzähler als Frage nach einer „unangemessen anthropomorphen Instanz“ bewerte. Vgl. Christian Metz: *Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films*. Münster 1997. Des Weiteren verweist Schweinitz auf Robert Burgoyne: *The Cinematic Narrator: the Logic and Pragmatics of Impersonal Narration*. In: *Journal of Film and Video* 42/1 (1990), S. 3–16; David Bordwell: *Narration in the Fiction Film*. London 1985, S. 62, sowie auf Edward Branigan: *Narrative Comprehension and Film*. London / New York 1992, S. 108–110; Seymour Chatman: *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Cinema*. Ithaca / London 1990, S. 124–138; Kozloff: *Invisible Storytellers*, S. 44.

28 Schweinitz: *Multiple Logik filmischer Perspektivierung*, S. 93.

29 Laut Mikkonen ähnelt die Frage nach der Erzählinstanz im Comic derselben Frage für den Film aufgrund ihrer Bildlichkeit. Vgl. Kai Mikkonen: *The Narratology of Comic Art*. London / New York 2017, S. 131.

30 Vgl. Mikkonen: *Narratology of Comic Art*, S. 129.

31 Vgl. Mikkonen: *Narratology of Comic Art*, S. 131. Er orientiert sich hier an der Idee grafischer Enunziation bei Thierry Groensteen: *Comics and Narration*. Jackson 2013, und Philippe Marion: *Traces en cases. Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur. Essai sur la bande dessinée*. Louvain-la-Neuve 1993.

32 Vgl. Mikkonen: *Narratology of Comic Art*, S. 133.

33 Vgl. Mikkonen: *Narratology of Comic Art*, S. 134. Auf andere Weise versucht auch Simon Grennan das Problem der Erzählinstanz als personal und textlich für den Comic zu lösen: „The

nen, komme es jedoch vor allem darauf an, auf die Fähigkeit der Lesenden zu verweisen, fließend zwischen den verschiedenen Vorstellungen von Erzählinstanzen zu wechseln.³⁴

Damit ist das Problem aber kaum gelöst. Denn es scheint die audiovisuelle Organisation von *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE* selbst zu sein, die den Eindruck eines subjektiven Erlebens und Erzählens vermittelt; und dies ohne dabei eines Subjektes oder einer Position in Form einer personalen oder unpersönlichen Erzählinstanz zu bedürfen. Sie ist ebenso wenig „unpersönlich“ im Sinne Schweinitz', wie sie bloß auf eine Instanz verweist, die „hinter allen Bildern, Klängen, Reden, Informationen“³⁵ des Films verborgen läge. Ira ist nicht als Figur gegeben, allein weil die Animation so aussieht, wie sie aussieht, ebenso wenig wie Robert als Figur gegeben ist, allein weil Ira als akustische Erzählinstanz von ihm erzählt. Animation, Ira und Robert entstehen allesamt aus einer Begegnung der Zuschauenden mit der audiovisuellen Gestalt des gesamten Films heraus. Wenn überhaupt, müsste es dieser Gestalt zukommen, die Figuren zu geben, nicht aber einer vorgestellten Instanz ‚hinter‘ ihren Bildern und Tönen, die eine Analyse dann erst aus ‚tieferen‘ Schichten des Films ‚freilegen‘ müsste. Gibt es hier eine Gestalt, etwas ‚Persönliches‘, ist es der audiovisuelle Aus- und Eindruck dieses Films, dem etwas ‚Persönliches‘ anhaftet.

Das Innen und Außen von Figuren: Perspektive und Fokalisierung

Um die Probleme der Erzählinstanz in Filmen und Comics zu überwinden, gehen viele theoretische Ansätze auf den von Gérard Genette geprägten Begriff der Fokalisierung zurück.³⁶ Laut Schweinitz koppelt Genette den Begriff noch eng an die Vorstellung von Erzähler*innen, denn Genette richte mit *Wer sieht?* eine Frage an einen Text, die unmittelbar verbunden sei mit einer weiteren, auf die Erzählinstanz abzielenden Frage: *Wer spricht?* Modus und Stimme, Figurenperspektive und Er-

narrator is no longer identified with a single body elsewhere, nor with the subjective identity of any conception of a ‚person.‘ The narrator/representation can be the traces of many bodies made through a combination of traces of technology productive of any register. All of these possible actions, possibly producing the representation, realise a single narrator existing in a distinct time, emerged as a subject in the form of the representation. For this realization to occur, someone must perceive the action/trace of the representation that constitutes the narrator.“ Grennan: *Narrative Drawing*, S. 153. Für eine genauere Auseinandersetzung mit Grennans Ansatz vgl. Kapitel 4.4 der vorliegenden Arbeit.

³⁴ Vgl. Mikkonen: *Narratology of Comic Art*, S. 136.

³⁵ Schweinitz: *Multiple Logik filmischer Perspektivierung*, S. 93.

³⁶ Vgl. Genette: *Die Erzählung*, S. 121–123.

zählinstanz werden zu den maßgeblichen Organisatoren der präsentierten Welt.³⁷ Auf Comics und Filme übertragen, dient der Begriff der Fokalisierung letztlich jedoch häufig dazu, Blicke auf Figuren und Blicke der Figuren als Beziehungen zu den Lesenden oder Zuschauenden zu verhandeln, ohne dabei notwendigerweise auf eine vermittelnde personale Erzählinstanz verweisen zu müssen.

Genette selbst unterscheidet zwischen drei verschiedenen Formen der Fokalisierung. Schweinitz und Margrit Tröhler fassen diese auf Filme übertragen zusammen: Neben einer internen Fokalisierung, in der das Erleben der erzählten Situation und ihrer Figuren sowie das Wissen um diese aus dem Inneren einer Figur heraus perspektiviert werde, gebe es eine externe Fokalisierung, in der ein Blick von außen auf die Figuren gerichtet sei, ohne Aufschlüsse über deren Denken, Erleben und Fühlen zu geben, und schließlich eine Null-Fokalisierung, die sich von dem Erleben und Wahrnehmen der Figuren löse und tendenziell allwissend erscheine, also über den Figuren stehe.³⁸

Bei den drei Formen der Fokalisierung geht es also um Fragen nach der Innerlichkeit und Äußerlichkeit von Figuren und deren Zugänglichkeit. So fasst Mikkonen wiederum Genettes Kategorien zusammen als „degrees of access to characters' minds“³⁹. Er weist jedoch zum einen darauf hin, dass es Sinn mache, zwischen einem Fokalisator und dem Fokalisierten zu unterscheiden: Die Frage *Wer sieht?* wird somit aufgespalten in die Frage *Wer sieht?* und *Was wird gesehen?*⁴⁰ Zum anderen stelle sich die Frage *Wer spricht?* in Anbetracht der Wort-Bild-Kombinationen des Comics auf neue Weise und verlange nach einer Unterscheidung zwischen verbaler und visueller Fokalisierung beziehungsweise zwischen einer Fokalisierung

37 Vgl. Schweinitz: Multiple Logik filmischer Perspektivierung, S. 87. Für den Comic weist hierauf zusammenfassend auch Kai Mikkonen hin: *Narratology of Comic Art*, S. 150–151.

38 Vgl. Jörg Schweinitz, Margrit Tröhler: Editorial. Figur und Perspektive (2). In: *montage AV 16/1* (2007), S. 3–11. Sie weisen auf eine Verschärfung der Begrifflichkeiten durch Seymour Chatman hin. Vgl. Schweinitz, Tröhler: Editorial (2), S. 6. Bezieht sich auf: Chatman: *Coming to Terms*, S. 139–160. Für Edward Branigan fallen (auf den Film bezogen) in der internen Fokalisierung „erzählte Welt und Darstellung auf der Leinwand zusammen und bilden über die Figur eine vollkommene Einheit“. Edward Branigan: Fokalisierung. In: *montage AV 16/1* (2007), S. 71–82. Dagegen gebe die „externe Fokalisierung [...] zwar auch gewisse Einblicke in das Bewusstsein, zeigt die Figur jedoch nur von außen“. Branigan: Fokalisierung, S. 76. Zu beachten ist hierbei, dass Branigan anders als Genette unterscheidet zwischen ‚Erzähler*innen‘, die als Mitteleiter*innen von Informationen gedacht sind und dem ‚Fokalisator‘, der etwas erlebe. Vgl. Branigan: Fokalisierung, S. 79. Demnach sei „Fokalisierung [...] ein Versuch, ‚Bewusstheit von etwas‘ darzustellen“, Branigan: Fokalisierung, S. 80.

39 Mikkonen: *Narratology of Comic Art*, S. 151. Für einen weiteren Übertragungsversuch der Kategorien Genettes siehe: Hermann: Wenn der Blick ins Bild kommt.

40 Vgl. Mikkonen: *Narratology of Comic Art*, S. 151. Bezieht sich auf: Mieke Bal: *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto 1997, S. 142, 146.

und einer Okularisierung.⁴¹ Dabei seien für die Okularisierung sämtliche visuelle Techniken bildlicher Perspektivierung mit zu beachten – von einer *point-of-view structure* bis zum *over-the-shoulder image*⁴² –, die stets im Umfeld anderer Bilder zu denken seien.⁴³ Jens Eder unterscheidet hier, auf den Film bezogen, zwischen einer medialen und einer mentalen Perspektive,⁴⁴ und auch Schweinitz findet eigene Kategorien und Unterkategorien filmischer Fokalisierung.⁴⁵

Einen deutlich fluideren Ansatz bieten Silke Horstkotte und Nancy Pedri, die darauf hinweisen, dass Comics auf Grundlage ihrer visuellen Struktur Repräsentationen von Subjektivität und subjektive Repräsentationen häufig fließend ineinander übergehen lassen, gerade weil ihnen ein visuelles Äquivalent zum ersten Pronomen fehle.⁴⁶ Somit ereigne sich in Comics ein Erzählen, das sich an keiner

41 Vgl. Mikkonen: *Narratology of Comic Art*, S. 153–154.

42 Vgl. Mikkonen: *Narratology of Comic Art*, S. 166. Mikkonen entlehnt diese Begriffe von Manfred Jahn: *A Guide to Narratological Film Analysis. Poems, Plays, and Prose: A Guide to the Theory of Literary Genres* (2003). In: [uni-koeln.de. https://www.uni-koeln.de/~ame02/pppf.pdf](https://www.uni-koeln.de/~ame02/pppf.pdf) (letzter Zugriff: 20.06.2023). Zur *point-of-view structure* siehe: Edward Branigan: *Die Point-of-View-Struktur*. In: *montage AV* 16/1 (2007), S. 45–70.

43 Vgl. Mikkonen: *Narratology of Comic Art*, S. 156, 167–168, 171–173. Schweinitz weist auf Missverständnisse bei der Übertragung von Genettes Frage *Wer sieht?* auf den Film hin, durch Verwechslung von interner Fokalisierung und optischem Blickwinkel. Vgl. Schweinitz: *Multiple Logik filmischer Perspektivierung*, S. 88. Julian Hanich versammelt Stimmen, die am Immersions-eindruck von *point-of view*-Sequenzen zweifeln: Da den Zuschauenden die Ansicht des wahrnehmenden Körpers verwehrt bliebe, der als Feld des Ausdrucks normalerweise als Äußerlichkeit eines Verhaltens Zugang zu seinem Inneren vermittele, könne eine solche Sequenz Unwohlsein provozieren und die Zuschauenden somit selbst nicht mehr als Sehende adressieren, die Figuren anblicken, sondern als Observierende, Beobachtende in einer paradoxen „face-to-no-face interaction“. Julian Hanich: *Experiencing Extended Point-of-View Shots. A Film-Phenomenological Perspective on Extreme Character Subjectivity*. In: Maïke Sarah Reinerth, Jan-Noël Thon (Hg.): *Subjectivity across Media. Interdisciplinary and Transmedial Perspectives*. New York / London 2017, S. 127–144, hier S. 138, vgl. auch 127–128, 134–135.

44 Vgl. Eder: *Die Figur im Film*, S. 584, 588–598.

45 Schweinitz unterscheidet zwischen einem optischen Blickwinkel, also einem Sehen wie/mit Figuren, und einer Erlebensperspektive, die auf ein Wahrnehmen und Erleben wie/mit Figuren abzielt. Auf der bildlogischen Ebene könne zwischen einer Null-, einer internen und einer externen Fokalisierung kaum mehr unterschieden werden, weshalb er hier von subjektiver und objektiver bildlogischer Fokalisierung spricht. Vgl. Schweinitz: *Multiple Logik filmischer Perspektivierung*, S. 95. Bereits diese Trennung zwischen Bildlogik und Handlungslogik scheint mir eine künstliche und für die Filmerfahrung irrelevante Kategorisierung zu sein: Weder lässt sich das Bild als reine Optik noch als reine Handlung erfahren.

46 Vgl. Silke Horstkotte, Nancy Pedri: *The Body at Work: Subjectivity in Graphic Memoir*. In: Maïke Sarah Reinerth, Jan-Noël Thon (Hg.): *Subjectivity across Media. Interdisciplinary and Transmedial Perspectives*. New York / London 2017, S. 77–91, hier S. 79.

anthropomorphen Instanz mehr orientiere.⁴⁷ Fokalisierung wird für sie zum „relational concept regulating levels of experience and their transmission to the reader“⁴⁸ – und wird als solch relationales Konzept fluide: „It provides a juncture between the style and aesthetics of a narrative and the reader’s response to it.“⁴⁹ Auf genau diese Weise soll der Begriff nicht mehr zwischen Erzählinstanzen und Figuren, sondern zwischen Figuren, den Filmen oder Comics selbst und den Rezipierenden vermitteln. Horstkotte und Pedri gehen dabei davon aus, dass jede Repräsentation einen „subjective tinge“⁵⁰ besäße. In diesem Sinne würde sich *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE* auch ohne Bestimmung einer personalen Erzählinstanz ‚subjektiviert anfühlen‘. Aber lässt sich über solche Auslegungen des Fokalisierungsbegriffes das Gegebensein der Figuren in *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE* und das Einnehmen ihrer Perspektive besser erklären? Dann wäre die Organisation des audiovisuellen Geschehens – auch wenn Ira keine personale Erzählinstanz ist, die für diese verantwortlich ist – an die Vorstellung von Iras Erleben, seiner Perspektive auf die Welt gebunden. Der Film wäre als interne Fokalisierung Iras zu beschreiben.

Hier lohnt sich eine genauere Betrachtung eines Moments gegen Ende des Films, in dem Ira das erste Mal als Körper sichtbar wird. Er hat das Bild betreten, steht Robert mit seinem Mikrofon gegenüber und befragt ihn ein letztes Mal zu seiner Erinnerung (Abb. 3). Robert soll beschreiben, wie Jacqueline Kennedy Onassis in seiner falschen und dennoch lebendigen Erinnerung gekleidet war. Wieder zeigt der Film synchron zum Aussprechen dieser Beschreibungen entsprechende Bilder, doch ist diesmal gerade das, was die Animation *nicht* zeigt, besonders interessant: Wenn Ira in einem abschließenden Urteil bemerkt, dass Robert viel zu weit weg war, um all die Details zu erkennen, die er benennt, fängt Ira hörbar an zu Lachen. Sein gezeichneter Körper aber bleibt still. Noch zuvor öffnete und schloss sich sein Mund synchron zum Sprechakt, nun verharrt er in geschlossener Form als Strich auf einem Gesicht. Hier widersprechen sich zwei Körperlichkeiten in ihrem affektiven und affizierenden Zustand. Die Frage ist nun wiederum: Wer oder was nimmt diese Widersprüchlichkeit wahr?

Die Schwierigkeit, dieses Phänomen mittels des Fokalisierungsbegriffes zu fassen, liegt in dessen inhärentem Interesse an einer Unterteilung in Innerlichkeiten

47 Horstkotte, Pedri: *The Body at Work*, S. 79. Horstkotte und Pedri grenzen sich von Ansätzen wie den folgenden ab: Bal: *Narratology*; Monika Fludernik: *Towards a ‚Natural‘ Narratology*. London 1996, S. 121; Burkhard Niederhoff: *Focalization*. In: Peter Hühn, John Pier, Wolf Schmid, Jörg Schönert (Hg.): *Handbook of Narratology*. Berlin 2009, S. 115–123.

48 Horstkotte, Pedri: *The Body at Work*, S. 89–90.

49 Horstkotte, Pedri: *The Body at Work*, S. 78.

50 Horstkotte, Pedri: *The Body at Work*, S. 78.



Abb. 3: EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE – Ira Glass als Interviewer.

und Äußerlichkeiten. Zwar erlaubt ein fluider Fokalisierungsbegriff, Momente wie den oben beschriebenen als Veränderung zu denken, aber er müsste solche Momente immer als Veränderung von einer Form der Fokalisierung zu einer anderen begreifen, hier also: als Wechsel von einer internen in eine externe oder gar eine Null-Fokalisierung – als Wechsel von einer Innen- in eine Außenperspektive beziehungsweise eine den Figuren übergeordnete. Aber während sich die Animation aus ihrer synchronen Engführung mit dem Sprechakt löst und dabei der Sprechakt selbst unverändert bleibt, wird die Animation nicht einfach zum Äußeren und das Lachen nicht einfach zum Ausdruck eines Inneren. Ebenso wenig distanzieren sich die Zuschauenden in einer Null-Fokalisierung von den Figuren, entkoppelt in einer Position über den Dingen; zu sehr bleibt Iras Lachen ein körperlicher und verkörperter und damit die Zuschauenden affizierender Ausdruck. Vermeintliche Vorstellungen, die Zuschauende von Iras Innen und Außen entwickeln, entspringen wenn überhaupt der Verschränkung von Animation und Sprechakt und damit beiden gleichermaßen. Der Widerspruch, den sie hier entstehen lassen, stört diese Vorstellungen. Die Zuschauenden erfahren ihn weder nur, weil sie aus Iras Perspektive über seine Erzählstimme in den Dialog eingebunden werden, noch nur, weil sie auf das Äußere der dargestellten Körper blicken, sondern gerade in der Verschränkung dieser Äußerungen.

Es sind Erfahrungen wie dieser Widerspruch, die keinen Platz mehr finden in einer Perspektive, die immer schon von einem Innen und Außen der Figuren ausgeht und diese als Kategorien an sie heranträgt. EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE denkt dies selbst, indem der Film Vorstellungen von Innen- und Außenperspektiven infrage stellt. Der Begriff der Fokalisierung vermag zwar auf seine Art und Weise das Sprechen über Figurensperspektiven zu organisieren. Er setzt aber stets das Gegebensein der Figuren als dualistisches Sein voraus. So lässt sich die Existenz der Figuren allein über eine Trennung von Innen und Außen verhandeln. Doch so wie die Figuren nicht einfach vorhanden sind, muss auch eine Vorstellung ihres Inneren oder Äußeren – wenn überhaupt – aus der konkreten Begegnung zwischen Film und Zuschauenden erst entstehen.

Fiktive Wesen und cartesianische Dualismen

Die Figuren in *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE* sind den Zuschauenden weder über Erzählinstanzen noch über eine Perspektivierung der Fokalisierung gegeben. An dieser Stelle lohnt sich deshalb ein Blick auf Ansätze, die die Frage nach dem Gegebensein der Figur wesentlich unmittelbarer stellen und sich dabei auf je eigene Weise dem Problem dualistischer Vorstellungen von Figuren widmen. Es handelt sich um vorwiegend kognitionstheoretisch geprägte Ansätze, die ich im Folgenden exemplarisch an der umfangreichen Studie Eders zur Filmfigur besprechen werde.⁵¹

Eder definiert die Filmfigur als „wiedererkennbares fiktives Wesen“⁵² und schreibt ihr somit gleich drei Eigenschaften zu: Als Wesen erscheine sie lebendig, als fiktives Wesen sei sie in fiktionale Akte eingebunden, und als wiedererkennbares fiktives Wesen bilde sie eine (wie auch immer geartete) Konstante. Eder beschreibt damit die Figuren in ebenjener paradoxen Seinsweise, in der sie Filmzuschauenden begegnen: Sie sind gleichzeitig sowohl lebendig als auch artifiziell. Lebendig seien sie, weil Zuschauende ihnen ein Innenleben beziehungsweise eine „Fähigkeit zu mentaler Intentionalität“⁵³ zuschreiben. Diese Intentionalität sei beobachtbar in der „Körperlichkeit, Psyche und Sozialität“⁵⁴ der Figuren. In jeder dieser Hinsichten vertritt Eder „die Auffassung, dass wir Figuren [...] ähnlich erleben wie reale Personen“⁵⁵ – mit der Einschränkung, dass diese ihre Fiktionalität und ihr Gegebensein in Texten nicht einbüßen.⁵⁶

Auf Grundlage dieser Axiome erstellt Eder ein Schema, das er die „Uhr der Figur“ nennt und sich aus vier Figur-Kategorien zusammensetzt, die in ihrer

51 Vgl. Varis: *Graphic Human Experiments*. Eder selbst sieht seinen Ansatz als Amalgamierung verschiedener populärer Denkrichtungen zur (Film-)Figur – genauer gesagt als Zusammenschluss von Hermeneutik, Psychoanalyse, Strukturalismus, Semiotik und Kognitionstheorie. Vgl. Eder: *Die Figur im Film*, S. 30–31. Dennoch richtet er seine Ideen vorwiegend an kognitionstheoretischen Ideen aus.

52 Eder: *Die Figur im Film*, S. 64.

53 Eder: *Die Figur im Film*, S. 64.

54 Eder: *Die Figur im Film*, S. 36.

55 Eder: *Die Figur im Film*, S. 36.

56 Vgl. Eder: *Die Figur im Film*, S. 64. Eder bezieht sich hier auf Wolfgang Künne: *Abstrakte Gegenstände. Semantik und Ontologie*. Frankfurt am Main 1983. Sicherlich ließe sich hier bereits Eders Setzung *realer Personen* kritisieren: zum einen, weil Personen – unabhängig davon, ob sie innerhalb oder außerhalb filmischer Zusammenhänge auftreten – *immer* etwas Konstruiertes sind; zum anderen, weil deren *Realität* hier kein sinnvolles Gegenstück zur Fiktion bildet. Denn schließlich müssten die fiktionalen Texte weiterhin als Bestandteil dieser gesetzten *Realität* gedacht sein und somit anders bestimmt werden als durch eine *Nicht-Realität*, die sie bestimmen würde, wenn sie Gegenstück zur *Realität* wären.

kreisförmigen Anordnung in einer linear-dynamischen Chronologie⁵⁷ stehen: der Figur als Artefakt (also als Teil eines medialen Gegenstands), als fiktivem Wesen beziehungsweise Modell (lebendig geworden durch kognitive Leistungen der Zuschauenden), als Symbol (und damit Träger und Vermittler von Bedeutungen und Themen) und schließlich als Symptom (für Zusammenhänge in Produktion und Rezeption, die über das konkrete Artefakt hinausgehen).⁵⁸ Eder entwirft damit eine bei den Produzierenden beginnende Chronologie: Die Filmidee setze sich zunächst ins filmische Artefakt um, aus dem anschließend Modelle fiktiver Wesen in den Köpfen der Zuschauer entstünden, die sie wiederum als Symbole verstehen und von dort aus als Symptome lesen könnten.⁵⁹ Über diese sogenannte Uhr der Figur sind Filmfiguren bei Eder bestimmt als

kommunikative Artefakte, die durch die intersubjektive Konstruktion von Figurenvorstellungen auf der Grundlage fiktionaler Texte entstehen. Figuren existieren demnach, sind aber weder Zeichen im Text noch subjektive Vorstellungen im Kopf. Sie sind vielmehr abstrakte Gegenstände, die durch kommunikatives Handeln erschaffen werden und so zum Teil einer objektiven sozialen Wirklichkeit werden – ähnlich wie Zahlen, Gesetze, Theorien oder Geld.⁶⁰

Für die Frage, wie Figuren den Zuschauenden gegeben sind und wie sie im Sinne Eders lebendig werden, ist in der diesem Figurenbegriff inhärenten Chronologie vor allem der Übergang der Figur vom Artefakt zum Modell relevant. Diesen Übergang, dieses Lebendigwerden erklärt sich Eder über kognitionstheoretische Ansätze.⁶¹ In deren Sinne definiert er Filmrezeption als

aktive[n] Prozess der kognitiven und affektiven Informationsverarbeitung, der im Rahmen einer weitgehend universalen Architektur des Bewusstseins stattfindet und die Bildung mentaler Repräsentationen, etwa Figurenvorstellungen, beinhaltet.⁶²

Filmische Bilder sind für ihn somit in erster Linie audiovisuelle Informationen. Filme zu sehen, bedeutet entsprechend, Film-Informationen zu verarbeiten, beziehungsweise „ein Auslegen verschiedener rezeptionslenkender Reize, die funktional

57 Eder: *Die Figur im Film*, S. 141–143.

58 Vgl. Eder: *Die Figur im Film*, S. 36, 141.

59 Vgl. Eder: *Die Figur im Film*, S. 70, 141–143.

60 Eder: *Die Figur im Film*, S. 68–69.

61 In seiner späteren Untersuchung zur Perspektivität möchte Eder etwa verschiedene Positionen in „einem integrativen Ansatz auf kognitionswissenschaftlicher Grundlage [...] kombinieren“. Eder: *Die Figur im Film*, S. 563.

62 Eder: *Die Figur im Film*, S. 94.

auf unsere kognitive und emotionale Informationsverarbeitung ausgerichtet sind“⁶³. Dabei werde ein Bezug zwischen den Figurenvorstellungen in den Köpfen der Zuschauenden und den Figurendarstellungen in den filmischen Artefakten hergestellt: Die Zuschauenden erstellen „mentale Repräsentationen eines fiktiven Wesens“⁶⁴ beziehungsweise mentale Modelle der Figur. Eine Figurenanalyse nach Eder möchte in diesen Informationsverarbeitungsprozess eingreifen und verstehen, welche Reize ein Film zum Erstellen von Figurenmodellen oder -vorstellungen anbietet.⁶⁵

Was bedeutet das für *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE*? Zunächst einmal, dass die Informationen, die der Film in seinen Bildern und Tönen enthält – wie etwa Iras Stimme und Roberts und Tamars Körper in den ersten Sekunden –, von sich aus noch keine Figuren enthalten. Es bedarf eine Verarbeitung der Zuschauenden dieser Informationen zu Modellen von Figuren als fiktive Wesen. Die Funktionsweise dieser Verarbeitung erklärt Eder wiederum mittels eines Verweises auf perzeptuelle und kognitive Ressourcen, auf die Zuschauende in der Filmrezeption zurückgreifen. Diese Ressourcen seien „weitgehend dieselben [...] wie bei der Wahrnehmung der Alltagswelt“⁶⁶. Hierin verbirgt sich denn auch der Grund für Eders Annahme, dass Filmfiguren, obwohl sie keine realen Personen sind, so doch wie solche wahrgenommen werden.⁶⁷ Die Annahme ist,

dass wir Figuren dieselben Eigenschaften zuschreiben wie Menschen und auf sie häufig ähnlich reagieren. [...] Das gilt insbesondere für audiovisuelle Medien, deren Reizangebot mit dem realer Umwelten vergleichbar ist: Die im Film dargestellte Welt sieht in vieler Hinsicht so ähnlich aus und hört sich so ähnlich an wie die Lebenswelt.⁶⁸

Der Unterschied zwischen realen Personen und Filmfiguren verschiebt sich damit in den Bereich des Films als Artefakt. In der Filmrezeption bleibe dieser den Zu-

⁶³ Eder: *Die Figur im Film*, S. 327. Siehe auch Eder: *Die Figur im Film*, S. 169: „Die Vorstellung, die wir uns von einem fiktiven Wesen machen, ist das Ergebnis von Rezeptionsprozessen, die sich in einer Wechselwirkung zwischen den Filminformationen und unseren mentalen Voraussetzungen entwickeln.“

⁶⁴ Eder: *Die Figur im Film*, S. 67.

⁶⁵ Vgl. Eder: *Die Figur im Film*, S. 169–179.

⁶⁶ Eder: *Die Figur im Film*, S. 85. Eder bezieht sich hier unter anderem auf: Gregory Currie: *Cognitivism*. In: Toby Miller, Robert Stam (Hg.): *The Blackwell Companion to Film Theory*. Malden (MA) / Oxford 1999, S. 105–122, hier S. 105.

⁶⁷ Da Eder davon ausgeht, dass Zuschauende Filme mit denselben kognitiven Fähigkeiten wahrnehmen wie ihre Alltagsrealität, wird der Unterschied zwischen Film und Alltagswelt nur an sehr ausgewählten Stellen zum theoretischen Problem: Nicht die Wahrnehmung selbst und auch nicht die Figuren „an sich“ (oder die Welten, die die Filme entwerfen) sind Zentrum der theoretischen Auseinandersetzung, sondern in erster Linie die mediale „Rahmung“ als Unterschied in der Verarbeitung von Informationen.

⁶⁸ Eder: *Die Figur im Film*, S. 192.

schauenden durch ihr eigenes „Kommunikations- und Fiktionsbewusstsein“⁶⁹ als fiktionalisierende Rahmung erhalten, gespeist aus ihrem Wissen um Kommunikationsregeln und -konventionen des Films.⁷⁰

Auf Grundlage seines Figurenschemas entfaltet Eder einen äußerst feingliedrigen Werkzeugkasten zur Analyse von Filmfiguren, bestehend aus zahlreichen (man könnte gar sagen unübersichtlich vielen) Kategorien und Unterkategorien⁷¹ sowie komplexen Grafiken, die diese darlegen,⁷² und Fragenkatalogen zur Orientierung von Filmfigurenanalysen.⁷³ Eine Trennung in ein Innen und Außen der Figuren, wie sie im Falle des Fokalisierungsbegriffes an Filme und Comics herangetragen wird, liegt dabei nicht mehr zwangsläufig vor. Und trotzdem bringt Eders Erklärungsversuch dafür, wie Filmfiguren den Zuschauenden gegeben sind und wie diese sie wahrnehmen, ein Problem mit sich, das aus dem Herantragen nicht-filmischer Wahrnehmungszusammenhänge an den Film und seine Figuren rührt: Es ist die Annahme einer Strukturähnlichkeit zwischen Alltags- und Filmwahrnehmung, die in dem Verweis auf dieselben perzeptiven und kognitiven Ressourcen verborgen liegt, mit denen Zuschauende sowohl die Welt wahrnehmen als auch Filme rezipieren würden.⁷⁴ Dieser Annahme möchte ich im Folgenden widersprechen.

69 Eder: *Die Figur im Film*, S. 221.

70 Vgl. Eder: *Die Figur im Film*, S. 222–228.

71 Man betrachte hierfür etwa Eders Ausführungen zum Begriff der Perspektive, den er zunächst in eine *mediale* und *mentale* Perspektive unterteilt, diese dann sowohl den Zuschauenden zuschreibt als auch den Figuren selbst und sie dann wiederum in Unterkategorien *perzeptueller*, *epistemischer*, *evaluativer*, *motivationaler* und schließlich *emotionaler* Perspektiven unterteilt. Vgl. Eder: *Die Figur im Film*, S. 584–591. Über diese teilen sich dann *Nähe* und *Distanz* in einem Kontinuum zwischen *Objektivität* und *Subjektivität* in wiederum fünf Stufen der Annäherung auf, die er *Unkenntnis*, *Diskrepanz*, *Kongruenz*, *Übereinstimmung* und *aktive Übernahme* nennt. Vgl. Eder: *Die Figur im Film*, S. 591–599. An anderer Stelle unterteilt er die *imaginative Nähe* zu Figuren in eine *raumzeitliche*, *kognitive*, *soziale*, *interaktive* und *emotionale* Nähe. Vgl. Eder: *Imaginative Nähe*, S. 140.

72 Etwa eine „*Matrix der Perspektiv-Verhältniss[sic!]*“ (S. 592), ein „System der Perspektiven“ (S. 595), eine Grafik zur „*Zuschauerperspektive auf die Figur und Perspektiv-Verhältnisse zur Figur*“ (S. 596) und ein Schema der „*Arten der imaginativen Nähe und Distanz zu Figuren*“, Eder: *Die Figur im Film*, S. 631.

73 Vgl. Eder: *Die Figur im Film*, S. 644–646.

74 Ein weiteres Beispiel: Für Eder ist die Frage, „[o]b Zuschauer Sympathie oder Empathie empfinden, [...] im Wesentlichen eine Frage ihrer mentalen Perspektiv-Verhältnisse zur betreffenden Figur“. Er beantwortet diese, indem er sogleich darauf verweist, dass „sich genretypische Muster entwickelt [haben] – Zuschauer von Melodramen empathisieren mit Figuren und bewerten sie moralisch; Porno-Zuschauer betrachten sie dagegen als parasoziale Objekte der Begierde, und Action-Zuschauer machen sie zum Instrument stellvertretender Wunscherfüllung“, Eder: *Imaginative Nähe*, S. 152. Genretypische Muster jedoch entstehen nicht in einem isolierten Feld jenseits

Sicherlich nehmen Zuschauende Filme und Alltagswelt mit denselben Organen wahr, das macht Film und Alltagswelt jedoch längst nicht zu strukturell vergleichbaren Phänomenen.⁷⁵ Obwohl bei Eder das Lebendige und Gemachte der Figur (als Modell und Artefakt) im Schema der Uhr der Figur miteinander verwoben sind, entspringt das Lebendige letztlich aus ihrer Ähnlichkeit zu realen Personen und damit einem Wahrnehmungszusammenhang, der außerhalb der Erfahrung des Film-Sehens erklärt wird. Nur auf den ersten Blick hat sich Eder damit von jenem Dualismus des Außen und Innen der Figuren verabschiedet, den der Fokalisierungsbegriff an sie heranträgt. Tatsächlich ist er lediglich in den Hintergrund gerückt: Eder sucht ihn nicht in den Filmen selbst, sondern denkt die Alltagswelt in einer grundlegend dualistischen Struktur, aus der heraus Zuschauende wiederum Figuren in Filmen rezipieren. Er selbst bringt dies auf den Punkt:

Die Unterscheidung zwischen Physis und Psyche, Körper und Geist, *body* und *mind* ist eine zentrale Grundlage unseres Denkens und Sprechens. In der Philosophie wird das Leib-Seele-Problem seit Jahrtausenden diskutiert. Körper sind raumzeitlich verortbar und wahrnehmbar, besitzen Ausdehnung und Masse. Für mentale Vorgänge gilt das nicht. [...] Es ist daher sinnvoll, bei der Figurenanalyse die Grundunterscheidung zwischen physischen und psychischen Eigenschaften zu berücksichtigen.⁷⁶

Es ist ein cartesianischer Dualismus, den Eder hier vertritt: eine nicht nur viel diskutierte, sondern ebenso viel kritisierte Weltvorstellung, die den Mensch in Körper und Geist, in Leib und Seele, die Welt in objektive und subjektive Gegenstände, in innere und äußere Zustände unterteilt.⁷⁷ Das Problem, welches ein solcher Dualismus mit sich bringt, besteht in seiner Tendenz, Phänomene zu fragmentieren, die

der Kulturproduktion, sie sind Produkte des Film-Sehens, des Bezugs von Bildern auf Bilder. Zur Kritik an regelpoetischen Taxonomien siehe: Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 85–107.

75 Siehe etwa Hermann Kappelhoff: Der Bildraum des Kinos. Modulationen einer ästhetischen Erfahrungsform. In: Gertrud Koch (Hg.): *Umwidmungen – architektonische und kinematographische Räume*. Berlin 2005, S. 138–149; oder auch Hermann Kappelhoff: Die vierte Dimension des Bewegungsbildes. Das filmische Bild im Übergang zwischen individueller Leiblichkeit und kultureller Fantasie. In: Anne Bartsch, Jens Eder, Kathrin Fahlenbrach (Hg.): *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*. Köln 2007, S. 297–311.

76 Eder: *Die Figur im Film*, S. 175.

77 Nur so lässt sich erklären, wie es überhaupt möglich ist, dass Eder am Ende seines Kapitels zur „Figur als fiktives Wesen“ einen Katalog mit 37 analyseleitenden Fragen in sieben Kategorien entwirft, die Innen- und Außenleben von Figuren betreffen, ohne dass sich nur eine einzige dieser Fragen an die Gestaltung audiovisueller Bilder oder die affektiven Dynamiken zwischen Film und Zuschauenden richtet. Vgl. Eder: *Die Figur im Film*, S. 317–321.

nicht fragmentarisch erlebt werden.⁷⁸ Genau das tut Eder bereits in seiner Einleitung, wenn er den Begriff der Figur aus dem Lateinischen herleitet und darauf hinweist, dass

„figura“, „Gebilde“, [...] sehr Unterschiedliches bezeichnen [kann], darunter die Körpergestalt eines Menschen; deren plastische Nachbildung (Figurine); [...] einen Bewegungsablauf, z. B. beim Tanz oder Sport; eine geometrische Form; eine rhetorische Trope oder stilistische Wendung. All diese Bedeutungen verweisen auf eine wahrnehmbare Form, die sich von einem Hintergrund abhebt (Figur-Grund-Phänomen), und auf die menschliche Fähigkeit, etwas zu formen, zu erschaffen und zu gestalten. Das ist aber auch schon ihre wesentliche Gemeinsamkeit mit dem Gegenstand dieses Buches. Die folgenden Überlegungen konzentrieren sich auf Figuren als erfundene Wesen.⁷⁹

Doch all diese unterschiedlichen Bedeutungen spielen eine Rolle, sobald – wie es die vorliegende Arbeit tut – Filmfiguren als Phänomene und Gegenstände von Wahrnehmung in den Blick genommen werden sollen. Gerade dann muss die Figur auch als Bewegungsablauf, als Teil eines Figur-Grund-Phänomens, als Form, Erschaffung und Gestaltung gedacht werden. Indem Eder jedoch am cartesianischen Dualismus festhält, überträgt er dessen Fragmentieren letztlich auch auf den Film selbst. Der Film verkommt zur fiktiven Rahmung, in die die lebendigen Wesen der Figuren eingefügt sind; er wird zum medialen Gewand, das sich beliebig an- und ablegen lässt. Doch Filme und Comics sind keine feststehenden Gefüge, die als Form ihrer Inhalte nutzbar zu machen wären. Auch ist die Figur kein (objektiver, abstrakter und) immer schon vorhandener Gegenstand der Wahrnehmung, der sich unproblematisch aus dem Zusammenhang von Filmen oder Comics lösen ließe.

EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE wehrt sich als Film unmittelbar gegen eine solche dualistische Vorstellung. Die zentrale Frage dieses Kurzfilms – *Wie kann ein fremdes Erinnern zum eigenen körperlichen Erleben des Vergewärtigten werden?* – möchte gar nicht zwischen einem geistigen und einem körperlichen

⁷⁸ Eder selbst erwähnt die Kritik am cartesianischen Dualismus übrigens in einer Fußnote: „Selbst wenn materialistische Positionen Recht behalten sollten, die psychische Vorgänge auf körperliche Prozesse zurückführen, bleibt die Tatsache bestehen, dass wir über beides auf unterschiedliche Weise sprechen und denken“, Eder: *Die Figur im Film*, S. 175. Dass man über psychische und körperliche Prozesse *spricht und denkt*, bedeutet jedoch längst nicht, dass Wahrnehmungsgegenstände wie Figuren durch die Kategorien dieses Sprechens und Denkens *wahrgenommen werden*. Ein kognitionstheoretischer Ansatz zur (Comic-)Figur, der sich Eders grundsätzlicher Figur-Mensch-Analogie zu widersetzen versucht, indem er vor allem auf die Idee einer *embodied cognition* verweist, findet sich in Varis: *Graphic Human Experiments*. Zur weiteren Auseinandersetzung mit Varis siehe Kapitel 4.2 der vorliegenden Arbeit.

⁷⁹ Eder: *Die Figur im Film*, S. 12. Zu ergänzen wäre Eders Auflistung um die Beobachtungen zum Begriff der *figura* und ihrer Geschichte durch Erich Auerbach. Vgl. Erich Auerbach: *Figura* [1938]. In: Friedrich Balke, Hanna Engelmeier (Hg.): *Mimesis und Figura*. Paderborn 2016, S. 121–188.

Erleben trennen, ebenso wie Roberts Wissen um seine falsche Erinnerungsinformation nicht dazu beiträgt, diese Erinnerung selbst zu entkörperlichen. Würden die Zuschauenden Roberts ‚falsche‘ Erinnerung bloß als geistige Fehlleistung deuten und dagegen ausschließlich Tamars Erinnerung als vergangene und tatsächliche körperliche Präsenz verstehen, würde sich diese zentrale Frage des Films überhaupt nicht stellen lassen. Das Besondere an der Situation, die *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE* entwirft, ist ja gerade, dass Robert die niemals wirklich körperlich erlebte Erinnerung als körperliches Erleben zu vergegenwärtigen vermag und sie sich den Zuschauenden ähnlich verlebendigend vermittelt, und dass trotzdem sie und er um ihre ‚Falschheit‘ wissen. Weder Robert noch den Zuschauenden entgleitet die Erfahrung des Lebendigen der ‚falschen‘ Erinnerung durch das Aufdecken ihrer ‚objektiven‘ Umstände. Die ‚falsche‘ Erinnerung bleibt als verkörperte Erfahrung lebendig und ‚wahr‘. Geist und Körper sind in *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE* gerade nicht als voneinander getrennt zu denken. Die fremde Erinnerung bleibt Robert (und mit ihm auch den Zuschauenden) als Vergegenwärtigung eines fremden Erinnerens „on my skin“ präsent.

Aufgrund dualistischer Gegensätze wie ‚wahr – falsch‘ oder ‚geistig – körperlich‘ werden Figuren in Studien wie der von Eder nicht zum (wahrnehmungs-)theoretischen Problem. Denn solange das vermeintliche Innen- und Außenleben der Figur, ihr Körper und Geist oder die Form und der Inhalt von Filmen und Comics als gegebene Kategorien vorausgesetzt werden, zu denen ein intuitiver Zugang besteht, lässt sich die paradoxe Seinsweise der Figuren fein säuberlich in diese Kategorien wegsortieren. Doch sind diese Kategorien so nicht als aus den Filmen oder Comics selbst heraus entstehend gedacht. Sie werden an sie herangetragen. Sicherlich kann der *Eindruck* von Innerlichkeit und Äußerlichkeit sowie anderer Dualismen von einem Film oder Comic hervorgebracht werden. Er kann aber ebenso verhandelt, abgelehnt und verwehrt werden oder ausbleiben. In *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE* wird an Robert deutlich, dass der Eindruck, er sei ein Subjekt,⁸⁰ nicht mehr so zu erklären ist, dass seine Subjektivität als ein Inneres gedacht wird, das sich über das äußere Objekt seines Körpers veräußerlicht. Das, was den Zuschauenden Robert als Subjekt gibt, scheint vielmehr eng verwoben mit der gesamten audiovisuellen Gestalt des Films. Zu dieser gehören nicht nur Roberts Bewegungen und Sprechakte, sondern auch die der anderen Figuren sowie die Zeichnungen und Bewegungen der Animationen, die Sprechakte und die Musik. Dualismen wie ‚innerlich – äußerlich‘ werden für das Gegebenensein von Figuren nur dort relevant,

80 Mit dem Begriff des Subjekts bezeichne ich keinen unmittelbaren Gegenstand der Wahrnehmung, sondern das Produkt einer Reflexion des eigenen Wahrnehmens. Genauer zu dieser Spezifizierung und zur Kritik am Subjektbegriff folgt in Kapitel 3.3 der vorliegenden Arbeit.

wo diese aus einer (audio-)visuellen Gestalt, aus der *Begegnung* von Filmen und Zuschauenden oder Comics und Lesenden hervorgehen. Eine Perspektive, die gerade dies zu denken ermöglichen soll, möchte ich im Verlauf dieser Arbeit entwickeln. Mein Vorgehen und zentrale Thesen hierzu, möchte ich im folgenden Unterkapitel einleitend skizzieren.

1.2 Begegnungen mit Figuren analysieren

Die Figuren in Filmen und Comics weisen in ihrer artifiziellen Lebendigkeit eine paradoxe Seinsweise auf. Um sie als Wahrnehmungsgegenstände zu verstehen, muss dieses Paradox nicht aufgelöst, sondern als eine ihrer Eigenschaften zum Teil dieses Verständnisses werden. Das Paradox ist allein deshalb schon nicht als Problem zu lösen, weil die paradoxe Seinsweise der Figuren den Zuschauenden und Lesenden selten zum Störfaktor in ihren Seh- und Leseerfahrungen wird. Der Widerspruch zwischen Iras lachender Stimme und seinem neutralen, stummen Gesichtsausdruck in der Animation, oder auch Roberts für ihn und die Zuschauenden lebendige und ‚falsche‘ Erinnerung sind nicht zu lösen, indem man sie an ein Innen und Außen der Figur(enperspektive) bindet oder sie aus Zusammenhängen der Alltagswahrnehmung heraus erklärt. Sie sind Teil der Erfahrung, diesen Figuren zu begegnen. Wären diese Paradoxien von Figuren Probleme der Wahrnehmung, wären sie kaum als „Leitfaden jeglichen Erzählens, [...] Brennpunkt der Aufmerksamkeit und der emotionalen Einbindung“⁸¹, kurzum: als Dreh- und Angelpunkt der Seh- und Leseerfahrung zu bezeichnen. Ohne die paradoxe Seinsweise zum zu lösenden Problem zu machen, gilt es also, diese Zugänglichkeit selbst zu befragen. Ziel dieser Arbeit ist es deshalb, eine Perspektive zu entwickeln, die Figuren als Gegenstände der Begegnungen von Filmen und ihren Zuschauenden (sowie Comics und ihren Lesenden) denken und analysieren lässt. Doch wie kann eine solche Perspektive aussehen?

EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE endet mit den Worten: „I never stopped to wonder about the zoom lens that I apparently had handy at that time.“ Robert kann sich den Detailreichtum seiner Erinnerungen an Jacqueline Kennedy Onassis' Kleidung nur noch in Analogie zu filmischen Technologien erklären; einer Kameralinse gleich müsse sein Auge funktionieren, um einzufangen, was seine Erinnerung als Vergrößerung fabriziert. Für Robert unterminiert die Unmöglichkeit der eigenen Wahrnehmung nicht das körperliche Affiziert-Sein durch seine ihm als ‚falsch‘ bewusstwerdende Erinnerung. Damit macht der Film auf ein Le-

81 Schweinitz, Tröhler: Editorial, S. 3.

benötigt werden solcher (falschen oder fremden) Erinnerungen aufmerksam und wie diese auch in einem Sprechen über sie als eigene erlebte Erinnerungen reproduziert werden beziehungsweise erhalten bleiben. Die wahrnehmungstheoretische Perspektive, die ich in dieser Arbeit einnehmen werde, soll genau solche, den ganzen Körper betreffende Wahrnehmungsphänomene zu begreifen erlauben, die paradox erscheinen mögen, aber als *ein* Phänomen erfahren werden und von dort aus Figuren in Filmen und Comics theoretisch beschreibbar und analytisch zugänglich machen.

Es ist eine phänomenologische Perspektive, die ich damit einnehme. Gerne wird diese mit Edmund Husserls Worten als Programm bezeichnet: „Wir wollen auf die ‚Sachen selbst‘ zurückgehen“⁸². Arno Anzenbacher fasst hierzu zusammen: „Der Name ‚Phänomenologie‘ kommt vom griechischen *phainetai* (= es zeigt sich). Damit ist zugleich das Programm der Phänomenologen gegeben: Zu den Sachen selbst! Analysieren, was sich zeigt!“⁸³ Gemäß diesem Programm sollen Figuren als Phänomene betrachtet werden: als Gegenstände der Wahrnehmung. Doch statt selbst bei Husserl einzusteigen, werde ich meine Überlegungen bei Maurice Merleau-Pontys *Phänomenologie der Wahrnehmung* beginnen.⁸⁴ Sie diente bereits zahlreichen filmphänomenologischen Studien als Ausgangspunkt, spätestens seit Vivian Sobchacks *close reading* von Merleau-Ponty in *The Address of the Eye*.⁸⁵ Dass ich trotz des (insbesondere in der Filmwissenschaft) bestehenden (neo-)phänomenologischen Diskurses noch einmal bei Merleau-Ponty ansetze, hat zwei Gründe: Zum einen möchte ich Spuren nachgehen, die es ermöglichen, Figuren als spezifische Wahrnehmungsgegenstände zu denken, die in filmphänomenologischen Positionen bislang wenig beachtet wurden. Diese Spuren finden sich in Merleau-Pontys Ausei-

82 Edmund Husserl: *Logische Untersuchungen. Bd. 2.1: Untersuchungen zur Phänomenologie und Theorie der Erkenntnis*. Tübingen 1993 [1901], S. 10.

83 Arno Anzenbacher: *Einführung in die Philosophie*. Freiburg im Breisgau 2002, S. 147.

84 Vgl. Maurice Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*. Berlin 1966 [1945].

85 Vgl. Vivian Sobchack: *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton 1992. Dieser Diskurs ist heutzutage, wie ich noch zeigen werde, deutlich ausgeprägter als in den 1990er Jahren, wie auch Thomas Morsch beschreibt: „Sobchacks Studie [ist; B. H.] erst in jüngerer Zeit zu einem wesentlichen Bezugspunkt filmtheoretischer Reflexionen der viszeralen, körperlichen und sinnlichen Dimension filmischer Wahrnehmung und Erfahrung avanciert“. Thomas Morsch: *Medienästhetik des Films. Verkörperte Wahrnehmung und ästhetische Erfahrung im Kino*. München 2011, S. 173–174. In Anbetracht dieses Diskurses ist es erstaunlich, wie sehr Eder sich bemüht, neophänomenologische Filmtheorien zu umgehen; etwa wenn er beschreibt, dass sich das Erleben der Zuschauenden und Figuren immer mindestens darin unterscheidet, dass Zuschauende „nur das Sehen und Hören der Figuren teilen, nicht aber ihren Geruchs-, Geschmacks- und Tastsinn und ihre körperliche Eigenwahrnehmung“. Eder: *Die Figur im Film*, S. 603. Gerade für die Beschreibung synästhetischer Wahrnehmungserlebnisse bietet die neophänomenologische Filmtheorie zahlreiche Möglichkeiten, vgl. etwa Marks: *Skin of the Film*.

nersetzung mit dem eigenständigen Problem der *Wahrnehmung des Anderen*. Zum anderen soll die direkte Auseinandersetzung mit Merleau-Ponty die Grundlage für eine phänomenologische Perspektive auf Comics bieten. Eine solche hat die Comicforschung bislang kaum diskutiert (Kapitel 4). Bevor ich jedoch im zweiten Kapitel in die phänomenologische Diskussion einsteige, möchte ich abschließend zu dieser Einleitung im ersten der zwei folgenden Abschnitte einen kurzen Einblick in den Aufbau dieser Arbeit geben und zur Orientierung ihre zentralen Themen vorwegnehmend zusammenfassen. Im zweiten Abschnitt möchte ich darlegen, warum ich mich zur Auseinandersetzung mit Figuren ausgerechnet an die Medien Film und Comic wende und die Auswahl der konkreten Gegenstände erläutern.

Eine phänomenologische Perspektive entwickeln

Zunächst ein allgemeiner Hinweis: Figuren, genauer gesagt die Begegnungen mit ihnen, sind die zentralen Gegenstände dieser Arbeit. Trotzdem werden sie bis zu den ausführlichen Auseinandersetzungen mit einzelnen Film- und Comicfiguren in vier Fallstudien (Kapitel 6–9) am Ende dieser Arbeit nur am Rande erwähnt. Ich gehe davon aus, dass Figuren zwar Zuschauenden oder Lesenden intuitiv zugänglich erscheinen, sie dies für eine theoretische oder analytische Betrachtung jedoch nicht sind. Als Wahrnehmungsgegenstände müssen sie der phänomenologischen Reflexion erst erarbeitet werden. Eben deshalb fokussiere ich nicht von vornherein einzelne Figuren, sondern widme mich zunächst Filmen und Comics als Gestalten und ihren Beziehungen zu den Zuschauenden und Lesenden, aus denen die Figuren hervorgebracht werden. Nicht die einzelne Figur wird also in den folgenden vier Kapiteln untersucht, sondern zunächst die Grundlagen ihrer Hervorbringung.

Diese theoretische Auseinandersetzung beginnt in Kapitel 2 mit einleitenden Gedanken zur Wahrnehmung. Im Zentrum steht Merleau-Pontys Wahrnehmungsphilosophie, genauer gesagt eine spezifische (und später für eine Phänomenologie der Film- und Comicfiguren relevante) wahrnehmungstheoretische Frage: Wie nehmen Menschen andere Menschen wahr? Das Andere bei Merleau-Ponty führt mich von den anderen Menschen zu Kulturgegenständen, zu denen ich auch Comics und Filme zähle: Gegenstände, an denen sich die Spur eines anderen Verhaltens abzeichnet und die somit als ‚Zeugen‘ eines anderen Weltbezugs fungieren. Comics und Filme definiere ich anschließend als spezifische, das heißt hier ästhetische Kulturgegenstände. Das Ästhetische beschreibe ich mithilfe filmphänomenologischer Überlegungen wie denen von Thomas Morsch als die Wahrnehmung eines anderen Wahrnehmens betreffend: In Filmen und Comics begegnet den Zu-

schauenden und Lesenden ein anderes Wahrnehmen, das wiederum selbst wahrnehmbar wird.

Mit Kapitel 3 werden die Begriffe Begegnung und Verhalten als zentrale Begriffe dieser Arbeit expliziert. Hierzu beginne ich mit einem Einblick in Vivian Sobchacks Filmphänomenologie. Sobchack vertritt die Idee, dass das wahrnehmbare Wahrnehmen des Films diesen selbst zu einem Subjekt werden lässt, das ebenso wie der Zuschauende einen Körper besitzt. Während ich ihrem grundsätzlichen Gedanken folge, dass Filme selbst wahrzunehmen scheinen, unterziehe ich ihre Idee des Films als Subjekt einer Kritik: Ganz ähnlich wie Eder die Figur bereits als fertiges, intuitiv zugängliches Subjekt denkt, ist auch das Film-Subjekt ein potenziell abschließbares und damit einer Analyse unmittelbar zugängliches angedacht. Mir geht es aber darum, Subjekte als aus einer permanenten Modulation der Wahrnehmung hergestellt zu denken – oder genauer gesagt, als sich immer in Herstellung befindend. Ein Subjekt zu denken, bedeutet, die Erfahrung eines anderen Wahrnehmens und einer Wahrnehmung des Anderen zusammenzuschließen und damit etwas zu ‚beenden‘, das sich schon längst wieder verändert hat.

Der Begriff der Begegnung umschreibt ebenjene Situation, in denen Figuren aus Wahrnehmungserfahrungen zusammengeschlossen werden. Dabei sind Figuren, Filme und Zuschauende (sowie Comics und Lesende) nicht von vornherein vorhanden, sondern bedingen sich gegenseitig. Die Begegnung ist weiterhin ein bloß wahrnehmungstheoretischer Begriff, umschreibt sie doch eine Situation, die selbst permanenten Bewegungen unterworfen ist. Diese Bewegungen bezeichne ich von Sobchack ausgehend und mit Verweisen auf Morsch und Bernhard Waldenfels als Verhalten. Das Verhalten ist nicht von ‚außen‘ und nicht ‚an‘ einem Film oder Comic beobachtbar, sondern bezeichnet Bewegungen des Verschränk-Seins. Anders gesagt: Ein Film- beziehungsweise ein Comic-Verhalten bezeichnet Bewegungen, die entstehen, wenn Zuschauende Filme sehen oder Lesende Comics lesen und aus denen Comics, Filme, Lesende, Zuschauende und letztlich auch Figuren hervorgehen.

Kapitel 4 fragt erstmals explizit nach dem Comic und der Möglichkeit, auch das Comic-Lesen als phänomenologische Situation der Begegnung zu denken. In Anbetracht der stark unterschiedlichen Ausgangslage des Forschungsstandes zu phänomenologischen Ansätzen in der Filmwissenschaft und Comicforschung gestaltet sich dieses Kapitel als Suche. Eine Phänomenologie des Comics will erst auf Grundlage von implizit und explizit phänomenologischen Ideen hierzu formuliert werden. Zu diesen zählen Versuche, die Comiczeichnung als verkörperte (etwa bei Karin Kukkonen), multisensorische (etwa bei Ian Hague) oder synästhetische Erfahrung (etwa bei Nina Eckhoff-Heindl oder Lukas R. A. Wilde) zu denken, sowie Reflexionen über Comics und deren Wahrnehmung (etwa bei Simon Grennan),

Theorien zur Comicwahrnehmung in Comicform (etwa Scott McCloud oder Nick Sousanis) oder Auseinandersetzungen mit Phänomenen wie der Sprechblase (etwa bei Lambert Wiesing oder Peter Herr).

Nach den Diskussionen zur Begegnung mit Filmen und Comics in Kapitel 3 und 4 gilt es in Kapitel 5, nun explizit nach dem Film- und Comic-Verhalten zu fragen. Beschreibt die Begegnung die Situation der Wahrnehmung des Anderen und der anderen Wahrnehmung, betrifft das Verhalten die Bewegungen, die diese Situation aus- und ermöglichen. Ein Film- oder Comic-Verhalten zu analysieren, bedeutet diese Bewegungen zu adressieren. Dabei wird sich zeigen, dass der Comic eine besondere Herausforderung bietet: Hier trifft eine Theorie der Begegnung mit Figuren in Bewegung auf ein Medium, dem im Vergleich zum filmischen Bild häufig eine Unbewegtheit der Bilder attestiert wird. Ausgehend von einem Denken der Bilder des Comics gilt es jedoch, die Bewegtheit der Bilder in beiden Medien zu diskutieren. Was bewegt sich eigentlich, wenn Filme gesehen und Comics gelesen werden? Dieser Frage widme ich mich in drei Untersuchungen: zur Bewegtheit der Bildgegenstände, zur Wahrnehmung von Bewegung in Bewegungsdarstellungen sowie zur Bewegtheit der Wahrnehmung selbst. Filmische Bilder, so die These, bewegen sich nicht an sich, sondern an sich für Zuschauende. Dass Zuschauende filmische Bilder als bewegt wahrnehmen, ist nicht trennbar von der Tatsache, dass ihre Wahrnehmung selbst sich bewegt. Diese Bewegtheit der Wahrnehmung wiederum sorgt dafür, dass Comics sich zwar nicht an sich für Lesende bewegen, wohl aber für Lesende zur Bewegungserfahrung werden. Bewegung wird im Comic nicht nur repräsentiert, sondern der Comic wird ebenso wie der Film in seiner Gestalt für die Lesenden zu einer besonderen (anderen) Bewegungserfahrung. Somit bleiben die Bilder des Comics beim Lesen nicht starr. Vielmehr gehen sie über in die Erfahrung einer Bewegung der Wahrnehmung und einer Wahrnehmung von Bewegung, die sich allein in den Begegnungen mit diesem Comic herstellt. Das Verhalten von Comics und Filmen bezeichnet schließlich die Art und Weise, in der sich die Bewegtheit der Bildgegenständen, ihre Bewegungsdarstellung und die Bewegung der Wahrnehmung miteinander zur Erfahrung des Comic-Lesens oder Film-Sehens verschränken.

Es ist diese Verschränkung von Wahrnehmungen von Bewegung mit Bewegungen der Wahrnehmung, die mich zu den Medien Film und Comic führen. In ihrem wechselseitigen Bezug dient ihre gegensätzliche Erscheinung als vermeintlich intuitiv bewegte und unbewegte Bilder zur gegenseitigen Erhellung der theoretischen und analytischen Reflexion. Aus dieser heraus schlage ich – in einer Auseinandersetzung mit dem filmtheoretischen Konzept der Ausdrucksbewegung und der Methode der filmischen Ausdrucksbewegungsanalyse nach Hermann

Kappelhoff⁸⁶ – eine Perspektive vor, aus der ein Verhalten als Möglichkeit von Bewegungserfahrungen beschrieben werden kann. Hierfür bietet sich diese Methode an, weil sie wie die ihr zugrundeliegende Theorie Filme nicht als (starre) Informationen oder Formen denkt, die von Zuschauenden verarbeitet werden, sondern als Bewegungen eines wechselseitigen Affizierens von Filmen und Zuschauenden. Mittels meiner Überlegungen zur Wahrnehmung von Bewegung und Bewegung von Wahrnehmung lässt sich dieses methodische Vorgehen kritisch auf den Comic übertragen.

Am Ende von Kapitel 5 findet schließlich die erste von zwei zentralen Fragen dieser Arbeit eine Antwort: die theoretische Frage danach, wie Figuren gegeben sind, wie sie also den Lesenden und Zuschauenden von Comics und Filmen begegnen. Film- und Comicfiguren sind Subjekte für Filmzuschauende und Comicslesende. Dieses „für“ nimmt eine wichtige Verschiebung vor: Figuren sind damit nicht einfach Subjekte in Filmen und Comics, sondern sie brauchen Zuschauende und Lesende, um zu existieren. Genauer müsste es heißen: Film- und Comicfiguren werden Subjekte für Zuschauende und Lesende. Indem sich etwa Robert als Figur aus der Erfahrung mit *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE* zusammenschließt, werden auch die Zuschauenden erst zu Subjekten, die Robert und diesem Film begegnet sind. Dem Subjekt-Werden ist somit jener Prozess der Begegnung, der sich im Verhalten von Comics und Filmen ereignet, vorgeschaltet. Anders gesagt: Figuren sind den Zuschauenden und Lesenden gegeben durch ein Verhalten von Comics und Filmen, das sich in der Begegnung mit ihnen verwirklicht. Die Antwort auf die theoretische Frage nach dem Gegeben-Sein der Figuren ist demnach die im Verlauf dieser Arbeit entwickelte phänomenologische Perspektive. Aus dieser sind Figuren als Wahrnehmungsgegenstände erschlossen, die nicht einfach ‚da‘ sind und deren intuitive Zugänglichkeit nicht einfach behauptet werden kann, sondern welche aus der Erfahrung einer Begegnung mit Filmen und Comics hervorgehen.

Umso dringlicher stellt sich damit die zweite und nunmehr empirische Frage der Arbeit: Wie lassen sich in Analysen konkreter Filme und Comics die Begegnungen mit ihren Figuren analysieren und qualifizieren? Anders gefragt: Wie kann aus der entwickelten phänomenologischen Perspektive ein methodisches Vorgehen werden? Kapitel 5.6 diskutiert und rekapituliert die theoretische Grundlage von vier empirischen Fallstudien in den Kapiteln 6–9. Zum Abschluss dieser Einleitung möchte ich die Auswahl der Comics und Filme erläutern, die als Teil

⁸⁶ Für eine Zusammenfassung siehe Hermann Kappelhoff, Jan-Hendrik Bakels: Das Zuschauergefühl. Möglichkeiten qualitativer Medienanalyse. In: *ZfM – Zeitschrift für Medienwissenschaft* 5/2 (2011), S. 78–95. Eine detailliertere Diskussion der Methode folgt in Kapitel 5.4 der vorliegenden Arbeit.

der theoretischen Reflexion (Kapitel 1–5) oder als Fallstudien (Kapitel 6–9) Eingang in diese Arbeit gefunden haben.

Theoretische Reflexionen, Fallstudien und ihre Gegenstände

So unterschiedlich die in dieser Arbeit besprochenen Filme und Comics auch sind, sie teilen sich eine entscheidende Gemeinsamkeit: die Auseinandersetzung mit Fragen einer Wahrnehmung des Anderen. Damit ist sowohl das Andere in der eigenen Wahrnehmung gemeint (Figuren, Filme und Comics oder Zuschauende und Lesende nehmen [andere] Figuren wahr) als auch eine Wahrnehmung, die diesem Anderen selbst zu eigen ist (Figuren, Filme und Comics oder Zuschauende und Lesende als je selbst wahrnehmende Instanzen). Kurz gesagt: Alle hier theoretisch oder analytisch betrachteten Filme und Comics zweifeln auf ihre je eigene Art und Weise am ontologischen Status ihrer Figuren. Sie problematisieren ihre Wahrnehmung oder Herstellung.

Mit diesem Zweifeln und Problematisieren stehen sie nicht alleine. Eine Reihe weiterer Comics und Filme, die ich im Zuge der Recherchen für diese Arbeit gelesen und gesichtet habe, teilen die Arbeit an den Figuren und ihrer Wahrnehmung und Herstellung. Dabei bilden sie eine Reihe von thematischen, motivischen und personellen Schnittmengen. Auf diese möchte ich im Zuge meiner folgenden Darlegung über die Auswahl der detailliert betrachteten Comics und Filme dieser Arbeit verweisen. Keiner von ihnen bildet einen singulären ästhetischen Kulturgegenstand meiner Arbeit, unabhängig davon, ob er als Teil der theoretischen Reflexion oder der Fallstudien erscheint.

Die Comics und Filme, die in Kapitel 1–5 untersucht werden, sind ähnlich wie *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE* zentraler Bestandteil einer theoretischen Reflexion. Sie werden nicht als Bebilderung der Theorien angeführt, sondern sind als eigenes Denken Teil der Theoriebildung dieser Arbeit. Konkret handelt es sich neben *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE* um einen weiteren Kurzfilm und einen Auszug aus einem Comic: *KID CAMERAMEN*⁸⁷ in Kapitel 3 und *Building Stories* in Kapitel 4 und 5.⁸⁸ *KID CAMERAMEN* erzählt von einer besonderen Situation in einer Grundschule: Kinder filmen sich gegenseitig mit selbstgebastelten Pappkameras, die alsbald die Wahrnehmung und Alltagsrealität der Schulkinder dramatisch ver-

⁸⁷ *KID CAMERAMEN* ist von *THIS AMERICAN LIFE* (S 1/E 4, Christopher Wilcha, Ira Glass und Chicago Public Radio, US 12. April 2007, Showtime, 00:00:00–00:04:11) die vierminütige Eröffnungsszene (im Episodenabspann eigenständig betitelt als „Kid Cameramen“ animation by Chris Ware, John Kuramoto“).

⁸⁸ Vgl. Chris Ware: *Building Stories*. New York / Toronto 2012.

ändert. Die Situation der Pappkameras wird für mich Anlass einer Reflexion der Bedeutung von Filmtechnologie in filmischen Wahrnehmungssituationen. *Building Stories* wiederum eignet sich zur Diskussion der Begegnung mit und dem Verhalten von Comics (und Filmen): Dem doppelten Wortsinn des Titels entsprechend erzählt *Building Stories* Geschichten der Bewohner*innen eines Gebäudes und gestaltet sich zugleich als ein Bauen von Geschichten (und damit auch ihrer Figuren). Anhand einer Doppelseite aus *Building Stories* wird dieses Bauen als Bewegung des Comic-Lesens diskutiert werden.

Diese beiden Kurzfilme und der Comic finden zunächst in Chris Ware als ihren Zeichner eine personelle Schnittmenge. Die Kurzfilme sind in einer Kooperation zwischen dem Comiczeichner Chris Ware, dem Animationskünstler John Kuramoto, dem Radiomoderator Ira Glass und seiner Radio- beziehungsweise Fernsehsendung entstanden. Diese trifft auch auf den Kurzfilm zu, den die erste Fallstudie dieser Arbeit in Kapitel 6 untersucht: MIRROR ist zwar in einem anderen Zusammenhang publiziert worden, stammt jedoch von denselben Produzierenden.⁸⁹ *Building Stories* ist ein weiterer Comic aus der Feder Chris Wares, dem sich die Fallstudie in Kapitel 9 widmet und damit auf jene Fragen antwortet, mit der diese Arbeit im vorliegenden Kapitel ihren Anfang fand.⁹⁰

Die drei Kurzfilme EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE, KID CAMERAMEN und MIRROR bilden zudem nicht nur aufgrund ihrer personellen Ähnlichkeit, sondern auch in gestalterischer Hinsicht eine Schnittmenge: Stets sind musikalisch untermalte Interviews von Ira Glass zu hören und Animationen zu sehen, die klare, abstrahierte Figurenkörper aus einfachen geometrischen Grundformen zeigen, meist parallelperspektivisch gezeichnet sind und flache, monochrome Farbflä-

⁸⁹ Der Kurzfilm MIRROR (Chris Ware, John Kuramoto, US 2015) wurde am 30. November 2015 als Online-Cover der zeitgleichen Ausgabe der Zeitschrift *The New Yorker* mit einem Begleitartikel von Ware veröffentlicht. Vgl. Chris Ware, John Kuramoto: Cover Story: Moving Images (2015). In: *The New Yorker*. In: newyorker.com/culture/culture-desk/cover-story-2015-12-07 (letzter Zugriff: 22.06.2023). Neben diesen beiden Kurzfilmen erschienen zwei weitere: LOST BUILDINGS erschien als Aufzeichnung einer Radio-Performance als DVD-Beilage einer Printveröffentlichung: Chris Ware, Ira Glass, Timothy J. Samuelson: *Lost Buildings. An On-Stage Radio & Picture Collaboration between Ira Glass and Chris Ware*. Chicago 2004. QUIMBY THE MOUSE (Chris Ware, John Kuramoto, US 2014) wurde für eine Live-Show von *This American Life* produziert und auf deren Webseite veröffentlicht: thisamericanlife.org/extras/quimby-the-mouse (letzter Zugriff: 15.06.2020).

⁹⁰ Ware, der (Comic-)Zeichnen selbst als eine Form des Denkens versteht, stellt damit einen zentralen Bezugspunkt dieser Arbeit dar. Vgl. Martha B. Kuhlman, David M. Ball: Introduction: Chris Ware and the „Cult of Difficulty“. In: Martha B. Kuhlman, David M. Ball (Hg.): *The Comics of Chris Ware. Drawing Is a Way of Thinking*. Jackson 2010, S. IX–XXIII. Dennoch versteht sich diese Arbeit nicht als Arbeit über Chris Ware, sondern als Arbeit mit seinen Werken.

chen bilden.⁹¹ Häufig transformieren sich die Animationen synchron zu den Sprechakten. Gesagtes und Gezeigtes beziehen sich immer wieder unmittelbar aufeinander. Gerade in diesen Bezügen und Doppelungen von Gesamtem und Gezeigtem inszeniert sich der Zweifel am Status der Figuren dieser Werke; eine Eigenschaft, die sie mit vielen Comics und Filmen teilen, die ich für diese Arbeit gelesen und gesichtet habe.⁹² Auch die Doppelseite *Building Stories* weist solche Bezüge und Doppelungen auf, die in einem Panel zusammenlaufen, das die vierfache Begegnung einer Figur mit sich selbst inszeniert. Dieses wird in Kapitel 5 eingehender diskutiert.

Gegenstände der Fallstudien sind Begegnungen mit ihren Figuren. Das Zweifeln der dabei betrachteten Filme und Comics am Status ihrer Figuren führt zu einer Reihe weiterer, vor allem thematischer und motivischer Schnittmengen. *MIRROR* erzählt als Kurzfilm der ersten Fallstudie in Kapitel 6 von Noa und ihrer Mutter Hanna, welche sich auf fatale Weise über das Aussehen ihrer Tochter äußert, nachdem diese das erste Mal Make-up aufträgt. Ausgehend von der Bewertung von Körpern und ihren Oberflächen wird das Heranwachsen und die Selbstfindung der Tochter verhandelt. *MIRROR* entfaltet den Zweifel an seinen Figuren über ein Verhandeln von Körpern, Make-up und Bewertungen. Der Kurzfilm greift damit jenes Problem eines vermeintlichen ‚Innen‘ und ‚Außen‘ der Figuren, mit dem diese Arbeit begann, wieder auf und behandelt es als Frage der Oberfläche und Oberflächlichkeit von Wahrnehmung – sowohl der Figuren untereinander als auch der Figuren durch die Zuschauenden. Gegenstand der Fallstudie ist die Begegnung mit Noa. Im Zentrum stehen dabei Fragen der Identitätsfindung in der und entgegen der Wahrnehmung des Anderen und durch andere – eine Eigenschaft, die sich die-

91 Zur Flächigkeit der Parallelperspektive, insbesondere bei Chris Ware, siehe Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 124–126.

92 Exemplarisch zu nennen wären etwa: *THE FALL* (Tarsem Singh, US / ZA / IN 2006) mit seinem gemeinschaftlichen Erzählen und Imaginieren einer epischen Geschichte im Dialog zweier Figuren; *100 GIRLS* (Michael Davis, US 2000) mit seiner sexistischen Weltsicht einer Coming-of-Age-Komödie, die die Selbstfindung als Prozess der Kommentierung und Bewertung von Körpern inszeniert; *Habibi*, der eine epische Liebesgeschichte immer wieder als Transformation von Schriftbildlichkeit und Bildschriftlichkeit erzählt, vgl. Craig Thompson: *Habibi*. New York 2011; *Fun Home* und der zweite Teil von *Are You My Mother?*, deren autobiografische Geschichte die Spuren und Erinnerungen von Figuren sucht, indem literarische und theoretische Texte und gezeichnete Ansichten eines Familienlebens als Bildlichkeit nebeneinandergestellt und miteinander verschränkt werden, vgl. Alison Bechdel: *Fun Home: A Family Tragicomic*. Boston 2007; Alison Bechdel: *Are You My Mother? A Comic Drama*. Boston 2013; oder *Stitches*, der der Krankheitsgeschichte seiner stummen, autobiografischen Hauptfigur in einer Sprachlosigkeit mittels einer Sprache der Bilder eine Stimme verleiht, vgl. David Small: *Stitches: A Memoir*. New York 2009.

ser Kurzfilm mit einer Reihe weiterer Filme und Comics teilt, die Erzählungen des Heranwachsens und der Selbstfindung entfalten.⁹³

Die zweite Fallstudie in Kapitel 7 widmet sich mit *Der ARABER von morgen* einer weiteren Geschichte des Heranwachsens und der Selbstfindung.⁹⁴ Das Besondere liegt hierbei in der Rolle, die Selbst und Anderes in dieser Erzählung einnehmen. Denn es handelt sich um einen autobiografischen Comic, in dem Riad Sattouf, der Autor und Zeichner dieses Comics, aus seiner Kindheit erzählt. Diese ist geprägt von zahlreichen Migrationsbewegungen, die ihn, seinen syrischen Vater und seine französische Mutter abwechselnd nach Frankreich, Syrien und Libyen führen. Als Autobiografie wirft der Comic dabei nicht nur die Frage auf, wie Figuren zu Subjekten werden und entstehen, sondern auch, wie Subjekte zu Figuren werden; wie also ein Selbst versucht, sich als Figur herzustellen, und wie die Lesenden an dieser Subjekt-Werdung teilhaben.⁹⁵ In *Der ARABER von morgen*

93 Der im Rahmen dieser Arbeit besprochene Ausschnitt aus *Building Stories* greift auf unterschiedliche Momente des Heranwachsens einer jungen Frau zurück. Als Ehepaar finden sich Robert und Tamar in EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE. KID CAMERAMEN ist durchzogen von Fragen der Selbstdarstellung und Bloßstellung von Schulkindern über filmische Technologien. Ähnliches ließe sich sagen zu THE FALL oder Chris Ware: *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. New York 2000. Ihr episches Erzählen operiert über Motive und Stile früher Filmtechnologien der Stummfilmzeit. Auch verhandeln sie – ebenso wie *Habibi*, *Fun Home*, *Are You My Mother?* und *Stitches* – auf ihre je eigene Weise kindliche oder jugendliche Selbstfindung in Abgrenzung zu an-, abwesenden oder überpräsenten Familienstrukturen. In einigen Werken ist es weniger die filmische Technologie selbst, sondern das durch sie mögliche Fantasieren, das die kindliche oder jugendliche Perspektive bestimmt. In MR. NOBODY (Jaco Van Dormael, FR / BE / CA / DE 2009) sind es die Vorstellungen eines Jungen, der vor einer unmöglichen Entscheidung stehend sich unzählige Lebensrealitäten als Folgen seiner Entscheidungen ausmalt. In BEASTS OF THE SOUTHERN WILD (Benh Zeitlin, US 2012) stößt das verfrühte Erwachsenwerden eines kleinen Mädchens auf eine fantastische Umformung einer harschen Lebensrealität. Ähnliches gilt für Filme wie CASH-BACK (Sean Ellis, UK 2006), SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD (Edgar Wright, US / UK / CA / JP 2010), LE TOUT NOUVEAU TESTAMENT (Jaco Van Dormael, BE / FR / LU 2015), LOST BUILDINGS oder Comics wie Matt Fraction, Chip Zdarsky: *Sex Criminals. Volume One: One Weird Trick*. Berkeley 2013.

94 Vgl. Riad Sattouf: *Der ARABER von morgen. Eine Kindheit im Nahen Osten (1978–1984), Vol 1*. München 2015 [2014].

95 Diese Konstellation der Selbsterzählung betrifft ebenso die genannten Comics von Alison Bechdel, David Small und in eingeschränktem Maße auch Chris Ware. Darüber hinaus zu erwähnen wären im Kontext dieser Arbeit etwa Art Spiegelmann: *Maus: A Survivor's Tale*. London 1991; Craig Thompson: *Blankets: A Graphic Novel*. Montréal 2015 [2003]; Alecos Papadatos, Christos Papadimitriou: *Logicomix: Eine epische Suche nach Wahrheit*. Zürich 2010. Zum Autobiografischen in Wares Comics siehe: Nina Heindl: „Jimmy Corrigan has my grandfather's hair, Charlie Brown's eyes and my self-doubt“. Autobiografische und autofiktionale Beziehungen in Chris Wares Comics. In: Kalina Kupczyńska, Jadwiga Kita-Huber (Hg.): *Autobiografie intermedial. Fallstudien zur Literatur und zum Comic*. Bielefeld 2019, S. 405–421.

inszeniert sie sich in einer Mehrstimmigkeit: Die Stimme eines sich erinnernden Riads trifft sowohl auf die eines vergegenwärtigten als auch eines zeichnenden Riads. Darüber hinaus macht der Comic die Frage nach der Wahrnehmung des Anderen explizit politisch. Vom Anderen in der Differenz zum Ich zu sprechen, ist nicht weit davon entfernt, vom Fremden zu sprechen. Und von Kulturgegenständen zu sprechen, bedeutet ebenso schnell, nicht nur von Du und Ich, sondern auch von Ihr und Wir zu sprechen. Gegenstand der Fallstudie ist die Begegnung mit Riad und ihr Aushandeln von Erfahrungen von Fremdheit und Befremdung als Dazwischen-Sein: im Aufwachsen zwischen (mindestens) zwei Kulturen, Sprachen, Familien, Orten und Elternteilen.

Der Film der dritten Fallstudie in Kapitel 8 stellt eine Eigenschaft in den Vordergrund, die viele Comics und Filme betreffen, die ich im Kontext dieser Arbeit untersuche, sowie gelesen und gesichtet habe. Sie sind geprägt von Bewegungen, Bildern, Tönen und Worten, die die Welten der Figuren sichtbar und teils gar auf fantastische Weise verformen, verändern, transformieren oder umgestalten und die Welten somit explizit als gemachte ausstellen.⁹⁶ Die Studie widmet sich *STRANGER THAN FICTION* (Marc Forster, US 2006), in dem die Welt der zentralen Figur Harold Crick aus den Fugen gerät, als sie bemerkt, dass sie die Figur eines Romans ist, den Autorin Karen Eiffel gerade beenden möchte. Als Harold beginnt, die Stimme seiner eigenen Schöpferin wahrzunehmen, wird eine metareflexive Begegnung der beiden Figuren eingeleitet. Gegenstand der Fallstudie ist die Begegnung mit Harold als Begegnung mit einer Begegnung zwischen einer Figur und ihrer Autorin. Im Dialog zwischen Karens Voiceover und den Bewegungen des Bildraumes, in dem Harold sich bewegt, macht *STRANGER THAN FICTION* die paradoxe Seinsweise seiner Figuren explizit.

Auch *Lint*, um den es in der letzten Fallstudie in Kapitel 9 gehen wird, stellt seine Figuren und seine Welt als gemacht aus. *Lint* erzählt ebenfalls eine Geschichte des Heranwachsens und der Selbstfindung und weist in seiner Gestaltungsweise Ähnlichkeiten zu den anderen Werken Chris Wares auf, die in der vorliegenden Arbeit untersucht werden. Gegenstand der Fallstudie ist die Begeg-

⁹⁶ Dies trifft zu auf alle drei Kurzfilme, die Comics von Chris Ware, die bereits genannten Filme *THE FALL*, *MR. NOBODY*, *BEASTS OF THE SOUTHERN WILD*, *CASHBACK*, *SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD*, *LE TOUT NOUVEAU TESTAMENT* oder *100 GIRLS*, die bereits genannten Comics *Habibi*, *Stitches*, *Blankets* sowie stellenweise *Der ARABER von morgen*. Es kann etwa auch beobachtet werden in *SYNECDOCHE, NEW YORK* (Charlie Kaufmann, US 2008), in dem eine Figur sich und ihr Umfeld in einem überdimensionierten Theaterstück selbst reinszeniert und begegnet, sowie in *Madgermanes* (vgl. Birgit Weyhe: *Madgermanes*. Berlin 2016), dessen Zeichnungen und Beschreibungen eines von Metaphern durchzogenen Weltentwurfs einen beständigen Zweifel an der Vermittelbarkeit von Erfahrung verhandeln.

nung mit Jordan und die unangenehme Qualität seiner ästhetischen Erfahrung, die als Eindruck zu Beginn dieses Kapitels geschildert wurde.⁹⁷

Kapitel 10 nimmt eine Rückschau auf die Ergebnisse der theoretischen Reflexionen der Kapitel 1–5 und der vier Fallstudien in den Kapiteln 6–9 vor und fragt nach Konsequenzen dieser Ergebnisse für weitere Untersuchungen von Begegnungen mit (anderen) Figuren. Dabei wird sich zeigen, dass – trotz der hier vorgenommenen Trennung in theoretische Reflexion und analytische Fallstudie – die Comics und Filme aller Kapitel an der phänomenologischen Perspektive dieser Arbeit maßgeblich mitwirken. Mit anderen Worten: Die vorliegende Arbeit ist keine Arbeit über diese Filme und Comics, sondern vielmehr eine Arbeit mit ihnen.

⁹⁷ Die wenigsten der genannten Filme und Comics stellen Begegnungen unangenehmer Qualitäten in den Vordergrund. Dennoch ist *Lint* hierin kein singulärer Fall. Zu nennen wäre etwa das Gefangensein in den menschenverachtenden Monologen und verlorenen Welt- und Wahrnehmungsbezügen des Metzgers aus *SEUL CONTRE TOUS* (Gaspar Noé, FR 1998).

2 Wahrnehmung, das Andere und (ästhetische) Kulturgegenstände

Die Auseinandersetzung mit EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE hat gezeigt: Der intuitive Zugang zum paradoxen Wahrnehmungsgegenstand ‚Figur‘ muss selbst als Phänomen befragt werden, ehe er als Erklärung anderer Phänomene dienen kann. Der Eindruck, Figuren seien wie reale Personen und trotzdem fiktive Produkte, betrifft eine ihrer Eigenschaften als Wahrnehmungsgegenstand, erklärt aber nicht ihr Gegebensein.

So wie das Erinnern und Erzählen in EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE betrifft auch das Wahrnehmen von Film- und Comicfiguren das grundlegende Verhältnis zwischen einem wahrnehmenden Ich, einem wahrgenommenen Anderen und der Welt, in der diese sich begegnen. In EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE ist dieses Verhältnis ein zentraler Aspekt der Erzählung: Figuren erzählen von ihren Erinnerungen, deren Vergegenwärtigung und den fließenden Übergängen des eigenen Wahrnehmens in das eines Anderen. Die Zuschauenden sind wiederum keine passiven Beobachtenden dieser Vorgänge. Sie schauen Robert, Tamar und Ira nicht bloß zu oder vollziehen ihre Erzählungen als Fluss von Informationen nach. Vielmehr erfahren sie sich als eingebunden in eine Wahrnehmungssituation, die sich von ihrer Alltagswahrnehmung unterscheidet: Weil sie einen Film sehen und am eigenen Leibe die paradoxen Verflechtungen geteilter und angeeigneter Erinnerungen als gleichzeitig lebendige sowie ‚falsche‘ Wahrnehmungssituationen erleben. Die Zuschauenden erschließen sich die Figuren somit nicht bloß als Cluster audiovisueller Informationen, sie begegnen ihnen vielmehr aus einer eigenen (filmischen) Wahrnehmungssituation heraus. So wie sich Robert eine uneigentliche Erinnerung als lebendig einverleibt und an ihr festhält, gleichwohl er um ihre Künstlichkeit weiß, muss sich die Begegnung der Zuschauenden mit den Figuren auf diesem schmalen Grat zwischen eigener und anderer Wahrnehmung bewegen, ohne dass aus der Gemachtheit und Lebendigkeit der Figuren dabei ein zu lösendes Problem entstünde. Die Figur muss als Wahrnehmungsgegenstand sowohl ein Anderes der Wahrnehmung sein als auch Teil einer Erfahrung des anderen Wahrnehmens, das sich von der Alltagswahrnehmung der Zuschauenden unterscheidet.

Dieses Verhältnis von einer Wahrnehmung des Anderen und der anderen Wahrnehmung ist das Thema des vorliegenden Kapitels. Dafür werde ich die konkreten Wahrnehmungssituationen des Film-Sehens oder Comic-Lesens zurückstellen und mich mittels eines Einblicks in Maurice Merleau-Pontys *Phänomenologie der Wahrnehmung* zunächst der Wahrnehmung selbst widmen. Anschließend wird es um das spezifische Problem der Wahrnehmung des Anderen gehen und wie sich

bei Merleau-Ponty das Beziehungsgeflecht zwischen Ich, Anderem und Welt gestaltet.¹ Schließlich soll es um spezifische Gegenstände innerhalb dieses Verhältnisses gehen: (ästhetische) Kulturgegenstände und damit um Gegenstände, an und in denen sich die Beziehung von Ich, Anderem und Welt als Erfahrung einer Wahrnehmung des Anderen und einer anderen Wahrnehmung entfaltet.

2.1 Die Wahrnehmung (des Anderen)

Ich, das Andere und die Welt sind in Merleau-Pontys Wahrnehmungsphilosophie Kategorien, die erst aus Reflexionen der Wahrnehmung entstehen, anstatt Wahrnehmung erklärend zu begründen. Anders gesagt: Nicht, weil es einen Unterschied zwischen Ich, Anderem und Welt gibt, nehme man wahr, sondern weil man wahrnehme, könne man diese Unterschiede machen. Es sind Kategorien des Sprechens über Wahrnehmungserfahrungen und als solche, so fasst es Thomas Morsch zusammen, „[i]n der und durch die Wahrnehmung [...] überhaupt erst gegeben“². Deshalb bestehe der Anspruch einer phänomenologischen Perspektive, jeder Reflexion über das Wahrgenommene eine Reflexion der Wahrnehmung vorausgehen zu lassen: In einem *Primat der Wahrnehmung*³ sei „[d]ie Welt [...] da, vor aller Analyse“⁴. Mit „Analyse“ sind hier nicht-phänomenologische Vorgehensweisen und Perspektiven gemeint, die Kategorien, Dualismen und Schemata an eine als gegeben gedachte Welt anlegen. Dagegen ist Movens von Merleau-Pontys

1 Als besonderes Problem kündigt sich das Andere bereits im ersten Satz aus Merleau-Pontys früherem Werk *Struktur des Verhaltens* an, indem er dem Sozialen eine auffällige Betonung verleiht: „Unser Ziel ist es, ein Verständnis zu gewinnen von den Beziehungen zwischen dem Bewußtsein und der Natur – der organischen, der psychologischen oder selbst der sozialen Natur.“ Maurice Merleau-Ponty: *Die Struktur des Verhaltens*. Berlin 1976 [1942], S. 1.

2 Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 159. Siehe auch: Christian Bermes: Vorwort. In: Maurice Merleau-Ponty: *Das Auge und der Geist. Philosophische Essays*. Hamburg 2003 S. VII–IX. Das bedeutet ebenso, dass jede Reflexion der Wahrnehmung das Potenzial besitzt, die Wahrnehmung und damit auch die Welt, das Ich oder das Andere zu verfehlen. Merleau-Pontys mit dieser Problematik verbundene Wissenschaftskritik erinnert an Friedrich Nietzsches Kritik an einem „Bau der Begriffe“. Vgl. Friedrich Nietzsche: Ueber Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinne [1873]. In: ders.: *Die Geburt der Tragödie. Unzeitgemäße Betrachtungen I–IV. Nachgelassene Schriften 1870–1873*. Kritische Studienausgabe, hg. von Giorgio Colli, Mazzino Montinar. München 2012, S. 886. Auch Nietzsche spricht von einem aus Wissenschaft und Sprache und deren Reflexionen entstehenden Gebilde, das sich selbst aufrechterhaltend die ‚Wahrheit‘ stets verfehlt.

3 Vgl. Maurice Merleau-Ponty: *Das Primat der Wahrnehmung*. Frankfurt am Main 2003 [1933/1934/1946].

4 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 6.

Wahrnehmungsphilosophie ein permanentes Hinterfragen, Reflektieren und Aufheben eben dieser Dualismen, Kategorien und Schemata:

Die Unvollendung der Phänomenologie, ihr beständig inchoativer Charakter [das mag hier heißen: ihr Neudenken und Erfinden des Gegenstands in jeder ihrer Beschreibungen; B. H.], sind nicht Zeichen des Scheiterns, sondern unausweichlich, sofern ihre Aufgabe ist, das Geheimnis der Welt und das Geheimnis der Vernunft zu enthüllen. So ist es weder Zufall noch Trug, wenn die Phänomenologie eher als eine Bewegung denn als System und Lehre sich gibt.⁵

An anderer Stelle schreibt er: „Phänomenologie ist vollziehbar und ist erkennbar als Manier oder Stil, sie existiert als Bewegung“⁶. Ist die Phänomenologie kein System, kann sie nichts abschließend erklären und durchdringen. Ist sie keine Lehre, bietet sie keine Anleitung mit konkreten Schritten, nach denen ein Gegenstand untersucht werden kann; und ebenso wenig einen Werkzeugkasten, deren Werkzeuge und Instrumente an Gegenstände anlegbar wären, um so zu Ergebnissen etwa einer Analyse zu gelangen. Die Bezeichnungen der Phänomenologie als Bewegung, Manier oder Stil teilen sich die Eigenschaft, den Fokus auf das flexible Ausrichten nach den Gegenständen und ihrer Wahrnehmung zu setzen. Die Frage, wie etwas erscheint oder sich zeigt, wird zur zentralen Frage der phänomenologischen Ausrichtung. In diesem Sinne bezeichne ich das, was hier entwickelt werden soll, als eine phänomenologische Perspektive. Der Begriff der Perspektive fängt dabei das ein, was die Bezeichnungen von Manier, Stil oder Bewegung zusammenhält. Im Zentrum steht die Ausrichtung auf und nach etwas, oder genauer: das bewegte Ausrichten auf und nach etwas. Am Ende der vorliegenden Arbeit soll die entwickelte Perspektive es ermöglichen, dieses „Etwas“ der perspektivischen Ausrichtung als Film- und Comicfiguren zu identifizieren und diese somit als Wahrnehmungsgegenstände beschreibbar zu machen.

Statt sich also in starren Regeln zu erschöpfen, passe sich die Phänomenologie, so Vivian Sobchack in Anlehnung an Merleau-Ponty und Don Ihde, offen und flexibel an die zu beschreibenden Gegenstände (die Phänomene) an.⁷ Merleau-Ponty formuliert dies – in Rückgriff auf Husserls Forderung, „auf die ‚Sachen selbst‘ zurück[z]ugehen“⁸ – als Aufgabe der phänomenologischen Perspektive: „zu beschreiben, nicht zu analysieren und zu erklären“⁹. Dies bedeute, den Gegenstand einer Untersuchung nicht als Ding zu denken, das an und für sich in der Welt existiert, sondern als etwas, das durch Wahrnehmung erst in Erscheinung tritt und somit

5 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 18.

6 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 4.

7 Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 36, 48–49. Bezieht sich auf: Don Ihde: *Experimental Phenomenology: An Introduction*. New York 1979, S. 34–43.

8 Husserl: *Logische Untersuchungen*, S. 10.

9 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 4.

für den Wahrnehmenden von der Wahrnehmung selbst nicht zu trennen ist.¹⁰ Auf den ersten Blick steht der Anspruch Merleau-Pontys damit im Widerspruch zu einem zentralen Anliegen der vorliegenden Arbeit, nämlich spätestens in ihren Fallstudien der Kapitel 6–9 Comic- und Filmfiguren zu *analysieren*. Das Verhältnis von Beschreibung und Analyse wird in Kapitel 3.3 genauer erläutert. Die hieran anschließende Frage nach dem Verhältnis von phänomenologischer Perspektive und analytischer Methode wird zur Vorbereitung der Fallstudien in Kapitel 5.6 diskutiert. Hier soll es genügen, das vorläufige Ziel der Arbeit als die Entwicklung einer phänomenologischen Perspektive – auf die Wahrnehmung des Anderen, auf Comics und Filme und ihre Figuren – zu benennen.

Mit seiner Forderung, „zu beschreiben, nicht zu analysieren und zu erklären“¹¹, richtet sich Merleau-Ponty gegen einen Großteil der zeitgenössischen wissenschaftlichen und philosophischen Positionen. Sicherlich nicht ohne provokante Absicht kündigt er seine *Phänomenologie der Wahrnehmung* als „eine Absage an ‚die‘ Wissenschaft“¹² an. Unter dem Schlagwort der Wissenschaft* (mit dieser mit Sternchen versehenen Schreibweise kennzeichne ich im Folgenden Merleau-Pontys provokante Zusammenfassung) versammelt er jegliches Denken, das die Wahrnehmung der Welt künstlich in Kategorien und Begriffe trennt.¹³ Dieses folge, so Christian Bermes, einem cartesianischen Dualismus, dessen Spielarten

Variationen resp. Modulationen desselben Themas darstellen – z. B. die Unterscheidungen zwischen Innen und Außen, zwischen Vordergrund und Hintergrund, zwischen Zeichen

10 Nach Sobchack seien die *Daten* der phänomenologischen Beschreibung keine „preconceived constructs we accept as ‚given‘ and objective facts, but the *capta* of human and lived existence that are ‚taken up‘ and structured as objective fact in the *acta*, or practices, of human experience“. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 28. In diesem Sinne zielt auch mein Vorhaben nicht auf eine Lehre oder ein System der Figurenanalyse ab, sondern eine Perspektive, die Film- und Comicfiguren als Wahrnehmungsgegenstände beschreibbar machen soll. Das bedeutet, Film- und Comicfiguren nicht über Kategorien, Diagramme oder Schemata zu erschließen, die an sie (oder an ihre Beziehungen zu Zuschauenden und Lesenden) herangetragen werden. Als Phänomene sollen die Figuren vielmehr aus der jeweils konkreten Wahrnehmungssituation des Film-Sehens oder Comic-Lesens heraus erschlossen werden.

11 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 4.

12 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 4. Christian Bermes beschreibt, wie Merleau-Ponty immer wieder versuche, in vermeintlich unproblematischen Annahmen „Schwierigkeiten allererst sichtbar zu machen“, und dabei „Häuser und Wohnblöcke überkommenen und leerlaufenden Denkens ein[reißt], [...] um allererst ein sicheres Fundament zu finden und darauf wiederaufzubauen“. Christian Bermes: *Maurice Merleau-Ponty zur Einführung*. Hamburg 2012, S. 7–8.

13 Insbesondere in Anbetracht phänomenologischer Untersuchungen, die auf Merleau-Ponty folgten und weiterhin folgen, muss Wissenschaft heute etwas anderes meinen.

und Bedeutung, zwischen Freiheit und Notwendigkeit, zwischen Ich und Du, zwischen Immanenz und Transzendenz, zwischen An-sich und Für-sich oder zwischen Leib und Seele.¹⁴

Indem die Wissenschaft* in Analysen Dinge voneinander trenne, die nicht in Trennung erfahren werden (können), würden ihre Aussagen über die Welt stumm bleiben. Dies gelte sowohl für eine als rein objektiv gedachte oder subjektiv verfasste Welt, als auch für Analysen, die die Beziehung von Ich und Welt als Synthesen von Fragmenten verstehen. Die Fragmente seien in ihrer Beschreibung bereits Produkte von Analysen, die eigentlich auf eine ganzheitliche Wahrnehmungserfahrung zurückgehen.¹⁵ Die

Analyse entstellt zugleich das Zeichen und die Bedeutung, sie trennt beide, indem sie sie objektiviert: den sinnlichen Inhalt, der mit einem Sinn schon „schwanger geht“, und den invarianten Kern, der nicht ein Gesetz ist, sondern ein Ding; sie verbirgt den organischen Bezug von Subjekt und Welt, die aktive Transzendenz des Bewußtseins, die Bewegung, in der es sich mittels seiner Organe und Werkzeuge in ein Ding und in eine Welt entwirft.¹⁶

Um die cartesianischen Dualismen der Analyse zu überwinden, versucht sich die Phänomenologie nach Merleau-Ponty an einer „geglückte[n] Verbindung äußersten Subjektivismus und äußersten Objektivismus“¹⁷. Sie richtet sich an die Wahrnehmung selbst und stellt dabei fest, dass ein Gegenstand nicht eigenständig von Wahrnehmungen und Wahrnehmenden existiert, „daß alle Wahrnehmung Wahrnehmung von etwas“¹⁸ ist und damit

gerade diejenige Aktart, welche die Trennung des Aktes selbst von seinem Gegenstand nicht zulässt. Wahrnehmung und Wahrgenommenes haben notwendig dieselbe Modalität des Daseins, da von der Wahrnehmung nicht das Bewußtsein zu scheiden ist, das sie hat oder vielmehr ist, die ‚Sache selbst‘ zu treffen.¹⁹

Bei Merleau-Ponty vereinen sich die analytischen Begriffe von Wahrnehmung, Wahrgenommenem und Wahrnehmenden im Begriff des Leibes, der damit einen zentralen Begriff seiner Wahrnehmungsphilosophie bildet.²⁰ Er ist es, an und um

¹⁴ Bermes: *Merleau-Ponty zur Einführung*, S. 14, vgl. auch 74.

¹⁵ Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 6.

¹⁶ Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 183.

¹⁷ Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 17; vgl. auch: *Merleau-Ponty zur Einführung*, S. 55; Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 26, 32.

¹⁸ Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 94.

¹⁹ Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 427.

²⁰ Als zentraler Begriff in Merleau-Pontys Philosophie wird er etwa ausgewiesen von Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 159, 163, und Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 38. Der Begriff selbst weist eine Geschichte auf, die deutlich über Merleau-Ponty hinausgeht. Bermes weist etwa darauf hin, dass auch bei Nietzsche eine solche Hinwendung zu finden sei, jedoch eher als ein

den sich das Verständnis der Wahrnehmung entfaltet und auf dessen Erfahrungen die phänomenologischen Beschreibungen beruhen, welche die unzulänglichen wissenschaftlichen* Analysen ersetzen sollen. Auf diesen Begriff und aus dem von ihm aus sich entfaltenden Verständnis davon, was ein Gegenstand von Wahrnehmung ist, werfe ich im nächsten Abschnitt einen genaueren Blick.

Morsch bezeichnet den „Leib als Ort der Wahrnehmung“²¹. Eine Formulierung, die zu Missverständnissen führen kann: Denn einen Ort im Sinne eines rein physischen Platzes in der Welt – etwa den des Körpers der Wahrnehmenden als physikalischen oder biologischen Zellhaufen – meint der Leib bei Merleau-Ponty gerade nicht. Die Wissenschaft* „hat uns daran gewöhnt, den Leib als eine Ansammlung von Teilen anzusehen“²², als Zusammensetzung von Armen und Beinen, Augen und Ohren, Gehirn und Zellen. Doch diese Körperfragmente seien als Gegenstände Produkte von Analysen: „[I]ch versammle nicht die Teile meines Körpers einen nach dem anderen; eine solche Übertragung und Versammlung ist vielmehr in mir immer schon vollzogen [...]: sie ist überhaupt mein Leib selbst.“²³

Ähnliches gilt für die Vorstellung unserer fünf Sinnesorgane als Grundlage getrennter und sich ergänzender Zugänge zur Erschließung der Welt. Ihre Trennung ist „Resultat eines nachträglichen Urteils“²⁴. Davon zu sprechen, dass die Augen sehen oder die Ohren hören, würde bedeuten sie „von ihrem ursprünglichen Subjekt los[zu]lös[en]“²⁵. Doch statt isolierbare Modi oder Zugänge zur Welt zu sein, seien Sehen und Hören nur Modalitäten eines allgemeinen leiblichen Zur-Welt-seins.²⁶ Synästhesie sei keine außergewöhnliche Form der Wahr-

Eintauschen des Verstandes gegen den Körper. Vgl. Bermes: *Merleau-Ponty zur Einführung*, S. 70–71.

21 Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 175.

22 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 490.

23 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 180.

24 Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 168.

25 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 250. Vgl. auch: Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 77. Merleau-Ponty expliziert seine Kritik an einem biologischen Verständnis des Sehens wie folgt: „Objekte [...] zeichnen auf meiner Netzhaut eine gewisse Projektion ihrer selbst ab, und ich nehme sie wahr. Doch kann keine Rede mehr davon sein, in meiner physiologischen Vorstellung des Phänomens die Netzhautbilder und ihre zerebralen Entsprechungen von dem aktuellen oder virtuellen Gesamtfeld zu isolieren, in dem sie zur Erscheinung gelangen. Das physiologische Vorkommnis ist nur abstrakte Nachzeichnung des Wahrnehmungsgeschehens.“ Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 401–402.

26 Ich verwende im Folgenden die Schreibweise des „Zur-Welt-seins“, wie sie sich in der hier verwendeten Fassung von Merleau-Pontys *Phänomenologie der Wahrnehmung* in Rudolf Boehms Übersetzung findet. Den Unterschied zwischen Sinnen als Modi und Modalitäten führt Sobchack aus: *The Address of the Eye*, S. 77. Sie betont, dass das Zur-Welt-sein im Rückgriff auf Husserl auch als Intentionalität bezeichnet wird. Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 34. Bermes be-

nehmung, sondern ihre Grundkonstellation und die einzelnen Sinne keine je einzigartigen und losgelösten Kanäle des Weltzugangs, sondern Träger je bestimmter Typen von Synthesen:

Als unvergleichbare Qualitäten genommen, gehören die Gegebenheiten der verschiedenen Sinne ebensovielen [sic!] verschiedenen und getrennten Welten zu; insofern aber eine jede ihrem eigensten Wesen nach eine Weise der Modulation der Dinge ist, kommunizieren sie sämtlich miteinander durch ihren Bedeutungskern.²⁷

Sehen, Hören, Tasten, Schmecken und Riechen seien also nicht dieselben Bezüge zur Welt, aber allesamt Teil des Zur-Welt-seins und nur zu verstehen als immer schon in Kommunikation begriffene Modalitäten, die im Leib koinzidieren. Der Leib ist demnach „nicht eine Summe nebeneinandergesetzter Organe [oder Synthese einzelner Sinne; B. H.], sondern ein synergisches [sic!] System [...], dessen sämtliche Funktionen übernommen und verbunden sind in der umfassenden Bewegung des Zur-Welt-seins“²⁸. Damit sei der Leib – so fasst es Morsch zusammen – ein „gelebter Körper“, der nicht quantifizierbar ist“²⁹.

„Ich“ zu sagen, bedeutet in diesem Denken, sich auf das leibliche Zur-Welt-sein zu beziehen und aus diesem eine vermeintlich subjektive Erfahrung zu isolieren. Dabei sei jedoch nicht dieses Ich, sondern der Leib selbst das ursprüngliche „Subjekt der Wahrnehmung“³⁰. Der Leib ist und bleibt der „Ursprungsort von Subjekt und Objekt, Ich und Welt“³¹. Er ist es, der den Wahrnehmenden sowohl die Welt als auch sich selbst als Ich gibt.³² Merleau-Ponty vollzieht damit auch

schreibt: „Mit Zur-Welt-sein charakterisiert Merleau-Ponty denjenigen Bereich, der zwischen bloßer Objektivität und bloßer Subjektivität anzusiedeln ist und der darüber hinaus als Umschreibung eines Weltbezugs dienen soll, [...] der vom Leib je schon vollzogen wird“. Bermes: *Merleau-Ponty zur Einführung*, S. 82.

27 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 269. Vgl. auch: Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 76. Wird etwa eine räumliche Vorstellung an den Sehsinn gebunden, ist dieses Sehen bei Merleau-Ponty immer schon in Verbindung mit einem Tasten gedacht: Die Augen würden den Raum quasi abtasten. Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 259–263.

28 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 273.

29 Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 163.

30 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 243.

31 Bermes: *Merleau-Ponty zur Einführung*, S. 74. Auch Sobchack bezeichnet den Leib als Zentrum der Wahrnehmung. Als ein solches würden etwa bereits Säuglinge ihren Eigenleib erfahren, ohne dabei schon zwischen Ich und Anderem unterscheiden zu können. Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 83. In diesem Sinne müssen in den Ausführungen späterer Kapitel auch die Figuren in Filmen und Comics deren Ursprung im Leib der Film-Sehenden beziehungsweise Comic-Lesenden finden, von dem ausgehend sie zu Wahrnehmungsgegenständen werden.

32 Hierzu Sobchack: „It is both agent and agency of an engagement with the world that is lived in its *subjective* modality as *perception* and in its *objective* modality as *expression*, both modes

eine „Verlegung des Gegenstandes in die leibliche Erfahrung“³³. Wie aber werden in der Verschränkung von Ich und Welt im Leib Wahrnehmungsgegenstände hervorgebracht?

Merleau-Ponty orientiert sich hierbei an der Idee der Figur-Grund-Relation aus der Gestaltpsychologie und erklärt sie anhand eines Beispiels:

Betrachten wir einen weißen Fleck auf homogenem Untergrund. Den sämtlichen Punkten des Flecks eignet eine gewisse gemeinsame ‚Funktion‘, der gemäß sie eine ‚Figur‘ bilden. [...] Wenn die Gestaltpsychologie lehrt, daß eine Figur auf einem Untergrund das Einfachste ist, was uns sinnlich gegeben zu sein vermag, so [...] definiert sie das Wahrnehmungsphänomen als solches; sie bestimmt die notwendige Bedingung, unter der überhaupt ein Phänomen als Wahrnehmung angesprochen zu werden vermag. Stets liegt das ‚Etwas‘ der Wahrnehmung im Umkreis von Anderem, stets ist es Teil eines ‚Feldes‘. Nie vermöchte eine schlechthin homogene Fläche, auf der durchaus *nichts wahrzunehmen* wäre, *Gegenstand einer Wahrnehmung* zu werden.³⁴

Jeder wahrgenommene Gegenstand schäle sich also aus einem Feld heraus, das gleichsam im Entstehen des Gegenstands erst zum Feld wird.³⁵ Einen „Gegenstand ‚an sich‘ gibt es nicht“³⁶. Deshalb bleibt jeder Gegenstand über den Leib als Zentrum der Wahrnehmung mit der Welt und dem Ich verbunden. Denn zum einen sei jeder Gegenstand und jedes Feld, vor dem er sich abhebt, immer Teil des größten Feldes – dem der Welt.³⁷ Zum anderen habe jeder Gegenstand und jedes Feld bereits eine eigene Bedeutung für uns, eine „world-for-us, the world-already-significant“³⁸, wie Sobchack betont. Jeder Gegenstand der Wahrnehmung sei bereits ein

marking of a choice and the setting of boundaries that constitute a field or context and its primary significance. [...] Perception, therefore, is the diacritical emergence of judgment in existence. Perception is the radical and prereflective deliberation of the body-subject who, through perception and its expressive activity, is intentionally directed toward the world it lives in as an always interested and engaged existence. We do not decide in advance, prior

constituting the unity of meaningful experience. [...] Perception is the bodily access or agency for being-in-the-world, for having both a world and being“, Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 40.

33 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 239.

34 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 22. Merleau-Ponty bezieht sich auf die Gestaltpsychologie, da er dort ein Verständnis von Wahrnehmung vorfindet, das nicht mehr künstlich zwischen Denken und Empfindung oder Zeichen und Bedeutung trennt. Vgl. Maurice Merleau-Ponty: *Das Kino und die neue Psychologie* [1947]. In: ders.: *Das Auge und der Geist. Philosophische Essays*. Hamburg 2003, S. 29–46, hier S. 33.

35 Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 70.

36 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 240.

37 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 402.

38 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 71.

to our perceptual engagement, the arrangement and organization of our perceptual field – what shall be figure and what shall be ground, and when a reversal of those correlates take place.³⁹

Dass Gegenstände Felder und Felder Gegenstände werden können und dass überhaupt der Prozess der Wahrnehmung, welcher Felder und Gegenstände herstellt, sich in permanenter Bewegung befindet, zeigen Merleau-Ponty und Sobchack an Beispielen bestimmter Gegenstände, die vor allem als Verlängerungen des Eigenleibes bekannt sind: Bei Merleau-Ponty ist dies der Blindenstock und bei Sobchack (in Rückgriff auf Don Ihde) die Tafelkreide.⁴⁰ Auch wenn beide als Gegenstände der Wahrnehmung betrachtet werden können, vermögen sie einzugehen in das Feld eines Leibes als Verlängerung desselben, Blindenstock und Tafelkreide werden zum „Anhang des Leibes, eine Erweiterung der Leibessynthese“⁴¹. Blinde und Schreibende würden so die Enden ihrer Leiber nicht dort spüren, wo ihre Finger die Gegenstände berühren, sondern wo diese Gegenstände als Verlängerungen des Leibes den Boden respektive die Tafel berühren. Blindenstock und Tafelkreide veranschaulichen somit eine grundlegende Fluidität in der Beziehung von Gegenstand und Feld. Was Gegenstand und was Feld ist oder wird, ist weder allein von den Gegenständen und Feldern noch von den Wahrnehmenden vorbestimmt, sondern immer abhängig von einem leiblichen Zur-Welt-sein.

Diese Flexibilität von Feld und Gegenstand führt dazu, dass Ich, Welt und Gegenstand sich wechselseitig bedingen und herstellen. Merleau-Ponty verdeutlicht dies an den Wahrnehmungssituationen optischer Täuschungen. Er erläutert, dass die vermeintlichen Widersprüchlichkeiten oder Inkommensurabilitäten, die Wahrnehmenden in optischen Täuschungen begegnen, gerade kein Problem für eine phänomenologische Betrachtung darstellen, sondern vielmehr deren Ausgangspunkt sind. Merleau-Ponty bedient sich des Beispiels der gleich langen, aber ungleich lang erscheinenden Geraden der sogenannten Müller-Lyer-Täuschung. An ihr kritisiert er ein Sprechen von einer ‚Falschheit‘ der Täuschung und einer ‚Echtheit‘ der Welt jenseits der leiblichen Wahrnehmung:

Die beiden Strecken der Müller-Lyerschen Täuschung [sic!] sind weder gleich noch ungleich lang; denn zwingend ist diese Alternative nur in der Welt der Objektivität. Das Gesichtsfeld ist ein einzigartiges Mileu [sic!], in dem widersprüchliche Begriffe sich kreuzen, da Gegenstände in ihm [...] nicht auf den Boden des Seins gesetzt sind, auf dem ein Vergleich

39 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 71.

40 Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 175. Sobchack bezieht sich hier auf Don Ihde: *The Experience of Technology*. In: *Cultural Hermeneutics* 2 (1974), S. 267–279, und Ihde: *Experimental Phenomenology*.

41 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 182.

erst möglich wird, sondern jeder in *seinem* Zusammenhang begegnet, als gehörten sie nicht zu derselben Welt.⁴²

Legt man ein Lineal neben die Geraden oder zieht Hilfslinien hinzu, verändert man die Wahrnehmung, indem man sich leiblich wahrnehmend anders auf die Geraden ausrichtet. Nach Merleau-Ponty verändere man dabei die Geraden selbst. Sie werden Gegenstand einer „analytischen Wahrnehmung, die nicht natürlich ist“⁴³, zu der aber wiederum die Geraden in ihrer Beschaffenheit erst veranlasst haben. Sie sind damit ein neuer, anderer Gegenstand. So vermag die Müller-Lyer-Täuschung sowohl ein als auch zwei Gegenstände herzustellen, von denen letztere sich zwei Modalitäten desselben leiblichen Weltbezugs öffnen. Die Täuschung stellt für Merleau-Ponty nicht die Aufgabe, die ‚richtige‘ Relation zu identifizieren, die einer ‚objektiven‘ Welt angehöre. Vielmehr seien sie Ausgangspunkt dafür, die „Unbestimmtheit als positives Phänomen anzuerkennen“⁴⁴, anstatt es als Problem zu betrachten.

Von genau dieser Unbestimmtheit, die die optische Täuschung veranschaulicht, ist für Merleau-Ponty jeglicher Bezug zwischen Welt, Gegenstand und Ich geprägt. Auch in dieser Unbestimmtheit gibt es eine Welt, die ‚wirklich existiert‘: „Sehe ich im vollen Sinne des Wortes ‚Sehen‘ einen Aschbecher, so muß ein Aschbecher da sein, diese Behauptung kann ich nicht unterdrücken. Sehen ist Etwas-sehen.“⁴⁵ Doch dieses ‚wirkliche Existieren‘ kann stets nicht mehr sein als ein ‚Existieren für Wahrnehmende‘, da Wahrnehmung eben immer die Wahrnehmenden und das Wahrgenommene umschließt. Anders gesagt: Es gibt Gegenstände, aber sie sind als Gegenstände immer bereits Gegenstände für eine Wahrnehmung und gerade darin Wahrnehmungsgegenstände. Phänomene sind deshalb „nicht in sich geschlossene Zustände oder einem denkenden Subjekt nur zur Konstatierung sich anbietende unbeschreibliche Qualitäten“⁴⁶. Im leiblichen Zur-Welt-sein produzieren Wahrnehmende Felder und Gegenstände, ohne dass es dabei innerhalb der Welt – als Feld aller Felder – jemals Dinge geben könnte, die nur Feld oder nur Gegenstand sein können.

42 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 24.

43 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 30.

44 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 25.

45 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 427. Morsch greift hier zusammenfassend eine Formulierung von Bernhard Waldenfels auf: „Das Sehen (vision) ist kein Akt des Subjektes mehr, sondern ein Geschehen, das sich zwischen Sehendem, Sichtbarem und Mitsehendem abspielt.“ Bernhard Waldenfels: *Einführung in die Phänomenologie*. München 1992, S. 62, zitiert nach Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 167.

46 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 247.

Die Unbestimmtheit als positives Phänomen betrifft ebenso Merleau-Pontys Vorstellung des Ichs. Durch Geburt und Tod des Leibes begrenzt, befindet sich das Ich ebenso wie die wahrgenommene Welt und deren Gegenstände in permanenter Bewegung.⁴⁷

Ich kann die Augen schließen, mir die Ohren verstopfen – doch ich kann nicht aufhören zu sehen, sei es auch nur das Schwarz meiner Augen, zu hören, sei es auch nur die Stille, und ebenso kann ich meine erworbenen Meinungen und Überzeugungen einklammern, doch was auch immer ich denke oder beschließe, stets tue ich es auf dem Untergrunde dessen, was ich zuvor geglaubt oder getan habe.⁴⁸

In diesem Sinne begegnen Wahrnehmende sich selbst ähnlich wie Gegenständen:

Um einen Gegenstand herumgehend [...] gewinne ich nicht eine Reihe perspektivischer Ansichten, die ich alsdann in der Idee eines einzigen Geometrischen koordiniere, [...]; und so bin auch ich keine Reihe psychischer Akte, noch auch übrigens ein zentrales Ich, das diese in einer synthetischen Einheit versammelte, sondern eine einzige, von sich selber untrennbare Erfahrung, eine einzige, von ihrer Geburt her sich explizierende und in jeder Gegenwart sich bestätigende Zeitlichkeit.⁴⁹

Damit wird der Übergang zwischen Ich und Welt bei Merleau-Ponty ebenso fließend wie zwischen Welt und Gegenstand: „Die Welt ist gänzlich innen, ich bin gänzlich außer mir. [...] Der Akt des Versammelns entfernt zugleich und hält auf Abstand, ich berühre mich nur, indem ich mir selber entfliehe.“⁵⁰ Durch die Welt nehmen Wahrnehmende sich selbst wahr und durch sich selbst die Welt. Beides geschieht im Zur-Welt-sein des Leibes. Somit ist „[j]ede äußere Wahrnehmung [...] unmittelbar einer bestimmten Wahrnehmung meines Leibes synonym.“⁵¹ Wie aber nimmt man sich selbst wahr? Wie wird man von diesem anonymen man zu einem Ich, das sich als Wahrnehmendes und Wahrgenommenes immer auch von der Welt abgrenzt, aus der es hervorgeht?

Um vom Ich sprechen zu können, muss dieses den Wahrnehmenden als Gegenstand erscheinen und kann als solches nur aus einer Reflexion der eigenen Wahrnehmung hervorgebracht werden. Die Reflexion der eigenen Wahrnehmung wird dabei zum Feld des Ichs – als Gegenstand. Damit ist ein zeitlicher Unterschied gesetzt: Die Wahrnehmende, die über ihr Ich nachdenkt, ist in ihrem leiblichen Zur-Welt-sein bereits eine andere, als das Ich, über das sie wahrneh-

47 Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 463, vgl. auch 253.

48 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 450. Vgl. auch Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 488.

49 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 463.

50 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 464.

51 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 242.

mend nachdenkt.⁵² Immer ist die Wahrnehmung ihrer Reflexion voraus und die Erfahrung des Eigenleibes dem Ich: „Seiend in einer Situation, sind wir eingekreist, unfähig, uns selbst transparent zu werden; unausweichlich ist unser Bezug zu uns selbst äquivok.“⁵³ Anders gesagt: In dem Moment, in man „ich“ sagt oder „ich bin“ denkt, ist man schon nicht mehr die- oder derjenige, von der*dem man meint zu sprechen, sondern immer schon mindestens der Leib, der um diese Erfahrung des „Ich-bin“-Sagens bereichert ist.⁵⁴

Wer ich für mich bin, unterliegt also einer andauernden Veränderung: „[M]eine Existenz [vollzieht] sich in Akten [...], in denen mein Sein sich versammelt und zusammennimmt, um sich selber zu übersteigen.“⁵⁵ Eben deshalb ist nicht das Ich, sondern der Leib das eigentliche Subjekt der Wahrnehmung.⁵⁶ Der Leib ist definiert als ein „Wahrnehmungssubjekt begabt mit einem primordialen weltbezüglichen Gefüge, jenes körperliche Ding nach sich ziehend, ohne welches es kein anderes Ding für es gäbe“⁵⁷. Und da sowohl das Ich als auch dessen Leib abgeschlossen sind, ist auch „[d]ie Welt, die ich habe, [...] ein unvollendetes Individuum, und ich habe sie durch meinen Leib hindurch, der das Vermögen dieser Welt ist“⁵⁸. Ich, Gegenstand und Welt sind somit nicht drei Gegenspieler, sondern wie „[d]ie äußere Wahrnehmung und die Wahrnehmung des eigenen Leibes [...] nur [...] Seiten ein und desselben Aktes“⁵⁹, der die Wahrnehmung selbst ist, da jeder Gegenstand bereits Bedeutung für mich als Teil der Welt als Feld aller Felder ist.

Es sind damit die Grundlagen von Merleau-Pontys Wahrnehmungsphilosophie benannt, die benötigt werden, um sich dem eigentlichen Problem dieser Arbeit einen weiteren Schritt zu nähern. Um zur Wahrnehmung von und Begegnung mit Figuren in Comics und Filmen als Anderes der Wahrnehmung zu gelangen, soll im folgenden Abschnitt zunächst das Problem der Wahrnehmung des Anderen bei Merleau-Ponty konkretisiert werden. Dies geschieht anhand des Gegenstands in

52 ‚Ich‘ zu denken, funktioniert in der *Phänomenologie der Wahrnehmung* damit ähnlich, wie das Denken zu denken: „Der einzige Weg, das Denken zu denken, ist der, zuerst etwas zu denken, und somit ist es jenem Denken wesentlich, nicht sich selbst für einen Gegenstand zu nehmen.“ Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 451.

53 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 435.

54 Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 462.

55 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 437.

56 Damit ist nicht gemeint, dass man unwillentlich einem System namens Leib ausgeliefert ist, welches sich als eigenes Subjekt durch die Welt bewegt, man also unfrei wäre, wie Merleau-Ponty in § 48 und § 49 des zweiten Teils der *Phänomenologie der Wahrnehmung* ausführt. Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 407–414.

57 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 402.

58 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 401.

59 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 241.

der Kulturwelt und dessen Bedeutung für subjektivistische und objektivistische Weltanschauungen.

2.2 Das Andere in der Wahrnehmung

Wie nimmt man andere Menschen wahr? Mit dieser Frage soll nicht das reproduziert werden, was im ersten Kapitel kritisiert wurde: eine Theorie, in der Figuren zum Analogon realer Personen im medialen Gewand werden. Stattdessen führt sie zum Problem der Wahrnehmung des Anderen⁶⁰ bei Merleau-Ponty. Dieses Problem betrifft zwar die Begegnung mit realen Personen, aber über diese hinausgehend auch die Kulturgegenstände. Diese werde ich im nächsten Unterkapitel genauer diskutieren und danach fragen, wie Comics und Filme als solche zu denken sind. In diesem Abschnitt soll es zunächst um eine Einführung in Merleau-Pontys Ideen zur Wahrnehmung anderer Menschen gehen.

Das Andere in objektiver und subjektiver Weltanschauung

Merleau-Ponty beschreibt die Begegnung mit anderen Menschen als paradoxe Situation. Um mich als in der Begegnung mit einem anderen Menschen zu erfahren, muss ich mir selbst zum Gegenstand, zu meinem Äußeren werden, ebenso wie der mir begegnende Andere nicht nur sein Äußeres, sondern ein Inneres, also ‚er selbst‘ sein muss.⁶¹ Wenn ich mich jedoch nicht einmal selbst abschließend reflektieren kann und mir jegliches vermeintlich Äußeres wiederum nur vom Zentrum meines Leibes aus als mein Engagement in der Welt begreiflich ist, wenn also mein Äußeres immer auch mein Innen sein muss, wie kann mir dann ein anderer Mensch erscheinen? Wie kann dieses Andere für mich mehr als nur ein Äußeres sein? Das Es-Selbst-Sein des Anderen, seine eigene Innerlichkeit, bleibt mir verwehrt (qua Beschränktheit auf meinen Leib als Zentrum meines Zur-Welt-seins). Anders gefragt: Wie ist ein anderes Wahrnehmen wahrnehmbar, wenn alles Wahrgenommene sich am eigenen Wahrnehmen ausrichtet? Oder mit Merleau-Ponty ausgeführt:

⁶⁰ Der neutralen Form „das Andere“ wird sich in der deutschen Übersetzung der *Phänomenologie der Wahrnehmung* am häufigsten bedient, auch wenn diese Form nicht durchgängig verwendet wird. Ich nutze die neutrale Form in meiner Arbeit überall, wo dies möglich und sinnvoll ist, um anzuzeigen, dass dieses *Andere* sich weder auf ein Geschlecht noch auf den Singular oder Plural festlegen will.

⁶¹ Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 9.

Wie kann das Wort Ich einen Plural annehmen, wie ist die Bildung einer Allgemeinidee von Ich möglich, wie kann ich von einem anderen Ich als dem meinen sprechen, wie kann ich wissen, daß es andere Ich gibt, wie vermag Bewußtsein, das als Selbstkenntnis grundsätzlich stets in der Weise des Ich ist, im Modus des Du und sodann in der Welt zur Erfassung kommen?⁶²

Mit dem Anderen ist also immer eine Relation doppelter Wahrnehmung angesprochen: ich, der ein Anderes als Gegenstand wahrnimmt, und ich, der das Andere als eigenes Ich und damit als selbst wahrnehmendes Zur-Welt-sein erkennt – mit dem Potenzial, von diesem wiederum als Anderes wahrgenommen zu werden. In dieser Hinsicht meint das Problem der Wahrnehmung des Anderen also beide Bedeutungen dieser Formulierung: Wen man wahrnimmt (das Andere) und um wessen Wahrnehmung es geht (die des Anderen). Oder anders gesagt: Es geht um die Wahrnehmung des Anderen und um andere Wahrnehmung.

Welchen Platz nimmt diese doppelte Relation der Wahrnehmung des Anderen im bislang beschriebenen Bezug von Ich, Gegenstand und Welt ein? Zunächst gehört die Welt als Feld aller Felder bei Merleau-Ponty niemals nur den Wahrnehmenden selbst: Nimmt ein Mensch einen beliebigen Gegenstand wahr, so begegne ihm in diesem „zuerst ein Naturobjekt, das sich aus Farben, Gefühls- und Gehörsqualitäten zusammensetzen muß, soll es in mein Leben eintreten können“⁶³. Sobald dieser Naturgegenstand in ein Leben eingetreten ist, sobald er also zum Gegenstand für ein wahrnehmendes Bewusstsein geworden ist, dringt der Gegenstand in die Erfahrung dieses Eigenleibs ein. Er verändert den Leib und für den veränderten Leib verändert sich fortan die wahrgenommene Welt. In dieser permanenten Bewegung der Erfahrung des Eigenleibs verbirgt sich das Potenzial des Leibes selbst in die Welt überzugehen; sie nicht nur für sich, sondern für andere zu verändern. Hierzu Sobchack:

[S]elf-other-world are revealed as a synergetic network of intentions that dynamically implicate each element of the ensemble as a manifest modality of the whole. Conscious experience is thus communicable. The commutation of perception and expression in the unity of the lived-body experience is both intrasubjective and intersubjective. It allows for both sense and signification, existential speaking and sedimented speech.⁶⁴

⁶² Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 399–400.

⁶³ Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 398.

⁶⁴ Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 46–47. Ich selbst vermeide den Begriff des Intersubjektiven (und damit auch des Intrasubjektiven), wie ich in Kapitel 3.3 der vorliegenden Arbeit in einer kritischen Auseinandersetzung mit Sobchacks Verwendung dieses Begriffes erläutere. Donald A. Landes bietet einen ersten Hinweis: „The very structure of the phenomenal field is already infused with intersubjective structures. [...] There is not first an isolated subject that must

Im Übergang von „existential speaking“ die „sedimented speech“ beschreibt Sobchack eine Welt, die zur *geteilten* werden muss; zu einer Welt für mehrere leibliche Weltbezüge, an die sich die „sedimented speech“ richtet.⁶⁵ Merleau-Ponty nennt sie Kulturwelt: „So wie die Natur mein personales Leben bis in sein Zentrum durchdringt und mit ihm sich verflucht, so steigen meine Verhaltungen in die Natur wieder herab und schlagen in ihr sich nieder in Gestalt einer Kulturwelt.“⁶⁶ Indem ein Leib sich zu einem Gegenstand verhält, bezieht er sich nicht bloß auf eine Welt und diesen Gegenstand, sondern setzt sich gleichsam in diese Welt.⁶⁷ Damit ist der Gegenstand der Wahrnehmung nicht mehr nur für sich (beziehungsweise für die Wahrnehmenden), sondern potenziell auch für andere. Und mit ihm wird die Welt zu einer Welt für andere. In der Kulturwelt sind Ich, Gegenstand und Welt mit anderem Wahrnehmen und Bewusstsein verflochten. Mit diesem Verständnis der Kulturwelt und seinem Begriff des Verhaltens grenzt sich Merleau-Ponty von Weltanschauungen ab, die versuchen, das Andere und dessen Wahrnehmung aus einer subjektiven oder objektiven Perspektive zu erklären. Diese Abgrenzung möchte ich genauer diskutieren.

Eine objektive Weltanschauung denkt nach Merleau-Ponty alles als „miteinander durch funktionelle Relationen verknüpft, wie die Physik sie feststellt“⁶⁸. Einem solchen Denken würde die Wahrnehmung des Anderen zum „Problem und Skandal“⁶⁹ werden: Das Andere wäre in eine Welt eingebunden, in der alles „eine Ver-

be related to others; rather, the isolated subject is derivative upon a prior intersubjective existence.“ Donald A. Landes: *The Merleau-Ponty Dictionary*. London / New Delhi 2013, S. 115.

65 Bei Merleau-Ponty ist die sozial konstituierte Sprache ein Kulturgegenstand und das Sprechen ein individualisiertes, leibliches Verhalten. Den Übergang von einem zum anderen beschreibt er als „paradoxe Leistung, in der wir mit Worten, deren Sinn gegeben ist, und mit verfügbaren Bedeutungen eine Intention zu erfüllen suchen, die grundsätzlich den Sinn der Worte, in die sie sich überträgt, überschreitet und modifiziert und selbst erst letztlich fixiert“. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 443.

66 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 398. Auch Bermes beschreibt dieses Niederschlagen vom Leib in der Welt über Wahrnehmung und Verhalten: „Im Verhalten und Wahrnehmen richtet sich der Leib auf die Objekte des Wahrnehmens und Verhaltens, und er richtet sich bis zu einem gewissen Grad in ihnen ein.“ Bermes: *Merleau-Ponty zur Einführung*, S. 75.

67 Der nicht nur für Merleau-Ponty, sondern auch für meine Arbeit zentrale Begriff des Verhaltens soll vorerst definiert sein als Engagement eines Leibes in der Welt. Verhalten meint jene Bewegungen, in denen Welt und Wahrnehmende miteinander verschränkt sind, wie sich also die Wahrnehmenden in die Welt setzen und die Welt sich in ihrer Wahrnehmung gestaltet. Eine intensivere Auseinandersetzung mit dem Begriff folgt im Kontext filmphänomenologischer Positionen in Kapitel 3.3 der vorliegenden Arbeit.

68 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 401.

69 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 400.

flechtung allgemeiner Eigenschaften und Schnittpunkte funktioneller Relationen dar[stellt]⁷⁰, sodass „im Prinzip ihre erschöpfende Analyse möglich“⁷¹ wäre. Denkt man diese objektive Weltanschauung zu Ende, bliebe „für Andere und eine Mehrheit von Bewußtsein kein Platz.“⁷² Das Andere würde das Potenzial verlieren, zu überraschen, zu enttäuschen, zu verwirren, herauszufordern oder neugierig zu machen.⁷³ In einer solchen Weltanschauung würden der eigene und der andere Leib zu homogenen Gegenständen werden, sodass letztlich der „Leib des Anderen wie mein eigener [...] unbewohnt [wäre], beide wären bloße Gegenstände des denkenden oder konstituierenden Bewußtseins“⁷⁴. Denke man hingegen eine subjektive Weltanschauung zu Ende, lande man bei einem nicht minder problematischen Extrem: einer solipsistischen Weltanschauung, in der das Ich zum Welt-konstituierenden Bewusstsein erhoben wird.⁷⁵ Das *cogito* und der Solipsismus würden das Andere in die Wahrnehmenden einschließen. Das Ich würde das Andere mitsamt der Welt entwerfen. Somit würde sich jedes Außerhalb des Leibes in ihn verlagern, bis es kein Außer-Mir mehr geben könne und „die Anderen kein In-sich“⁷⁶ mehr hätten. Erneut würde das Andere seinen notwendigen Unterschied zu mir verlieren: Um anders sein zu können, brauche das Andere eine eigene, von den Wahrnehmenden unterschiedene Wahrnehmung der Welt, ein anderes Wahrnehmen, „und zumindest für diese andere Weltauffassung wäre nicht ich konstitutiv“⁷⁷. Während also in einer objektiven Weltanschauung Ich und Anderes letzten Endes in eins fallen, weil sie in objektiven Relationen verbunden sind, verwehrt auch die subjektive Weltanschauung dem Anderen dessen Anders-Sein, indem sie die Ursprünge des Anderen letztlich in die Wahrnehmenden verlegt. Beiden Extremen wird so gemein, dass sie die (wiederum paradoxe) Situation nicht aufrechterhalten können, in der Ich und das Andere sich gleichzeitig ähneln und voneinander verschieden sind.

Um eine solche Situation genauer zu beschreiben, nimmt Merleau-Ponty zunächst eine provisorische, strukturelle Ähnlichkeit zwischen dem eigenen und dem anderen Wahrnehmen und leiblichen Zur-Welt-sein an: „Hat mein Bewußt-

70 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 410.

71 Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 400.

72 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 401.

73 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 406.

74 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 400.

75 Merleau-Ponty verbindet diese vor allem mit der bei Husserl reflektierten Seinsphilosophie Descartes'. Vgl. Edmund Husserl: *Cartesianische Meditationen und Pariser Vorträge*. Den Haag 1950, S. 41–183.

76 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 425.

77 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 401.

sein einen Leib, warum sollten andere Leiber nicht Bewußtsein ‚haben‘?⁷⁸ Wenn der eigene Leib sich verhält und in seinem Verhalten dabei sich nicht nur wahrnehmend auf einen Gegenstand bezieht, sondern gleichsam in diesen Einzug erhält, besteht zum einen die Möglichkeit, dass dieses Verhalten von Anderen beobachtet wird, und zum anderen, dass die Wahrnehmenden in der Welt dem Verhalten anderer Leiber begegnen, die sich ähnlich wie die Wahrnehmenden als Ich erleben. Dabei gilt es, eigenes und anderes Bewusstsein

als perzeptives [...] zu begreifen, d. i. als Subjekt des Verhaltens, als Sein-zur-Welt oder Existenz, denn nur so kann auf der Höhe seines phänomenalen Leibes ein Anderer zur Erscheinung gelangen und also in gewissem Sinn sich „lokalisieren“.⁷⁹

Die hierfür notwendige Ähnlichkeit zwischen Wahrnehmenden und Anderen bezeichnet Merleau-Ponty als Strukturähnlichkeit der Leiber. Fällt

mein Blick [...] auf einen lebendigen, in Tätigkeit begriffenen Leib, [...] empfangen die ihn umgebenden Objekte eine neue Bedeutungsschicht: sie sind nicht mehr nur, was ich selbst mit ihnen tun könnte, sie sind, was jenes Verhalten mit ihnen zu tun im Begriff ist.⁸⁰

Das Verhalten des Anderen bleibe dabei weiterhin Teil des eigenen Feldes und der eigenen Welt als Feld aller Felder. Statt sich selbst als dieses Verhalten entwerfend zu erleben, gehe für die Wahrnehmenden von diesem Verhalten eine eigenständige Kraft aus:

Um den wahrgenommenen Leib herum bildet sich ein Wirbel, von dem meine Welt angezogen und gleichsam angesaugt wird: und insofern ist sie nicht mehr nur die meine, ist sie nicht mehr nur mir gegenwärtig, sondern für X gegenwärtig.⁸¹

Doch der Solipsismus ist nicht überwunden, wenn man aus der Beobachtung eines anderen Verhaltens schließt, dass der andere Leib, „ein Anderer, ein zweites Ich-selbst [ist; B. H.], weil dieser lebendige Leib da dieselbe Struktur hat wie der meinige“⁸². Es deutet sich zwar in der Begegnung mit einem Verhalten eine Strukturähnlichkeit der Leiber an, aber wenn man davon ausgeht, dass einem das Andere allein in einer solchen gegeben ist, dann wird das Andere im eigenen leiblichen Zur-Welt-sein lediglich eine „wunderbare Fortsetzung [der; B. H.] eigenen Intentionen, eine vertraute Weise des Umgangs mit der Welt“; und wieder sind

78 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 402.

79 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 403.

80 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 405.

81 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 405.

82 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 405.

der fremde Leib und der meinige ein einziges Ganzes, zwei Seiten eines einzigen Phänomens, [in dem; B. H.] die anonyme Existenz [...] nunmehr die beiden Leiber in eins [bewohnt]. Dies bekundet anderes Leben, aber noch keinen anderen Menschen.⁸³

So kann ein Ich dem Anderen immer noch nicht begegnen: „Ohne Gegenseitigkeit gibt es kein alter ego, da sonst die Welt des einen die des anderen einschließt und der eine sich zugunsten des anderen sich selbst entfremdet fühlt.“⁸⁴ Zur Überwindung des Solipsismus fehlt jene zweite Seite der Differenz, die sich im Verhalten des Anderen ebenso zeigt wie dessen Ähnlichkeit zum eigenen Leib.

Stephan Packard betont, wie bei Jean-Paul Sartre eine solche Differenz zwischen Ich und Anderem in einer Reflexion über Blick und Scham ausgeführt ist. Die Differenz offenbare sich,

wenn ich nicht nur die übrigen Gegenstände als zum Blick des Anderen fliehend erfahre, sondern selbst vom Anderen angeblickt werde – in der klassischen Illustration durch Sartre, indem der Andere mich beim unbeobachteten Beobachten durchs Schlüsselloch ertappt und mich damit zu einem beobachteten Beobachter und als solchen selbst zu einem erkannten Objekt macht.⁸⁵

Bei Sartre sei der Gedanke des Anderen immer schon da, eingeschrieben in das Verständnis des Blickens selbst:

Der Andere tritt selbst als ein Subjekt auf; ich werde einstweilen zu einem Objekt, das ich nicht für mich sein kann, aber eben für den Anderen bin: Dadurch kann ich also z. B. Spanner sein, ohne daß diese Identifikation an der ständigen Verfehlung von Aufrichtigkeit und Unaufrichtigkeit anderer Selbstrefizierung scheitert, und mich meiner als eines Spanners schämen: Vor dem Anderen nämlich. Gleichzeitig mit meiner Objektivierung in diesem Blick wird die Unmöglichkeit ausgesprochen, daß ich Objekt wäre – es sei denn eben für eine solche andere Freiheit, ein weiteres Bewußtsein.⁸⁶

Diese wechselseitige Bedingtheit von Beobachtetem und Beobachtendem, die sich als Subjekte und Objekte hervorbringen, bestimmt bei Sartre also die grundsätzliche Struktur des Blicks. In ihr erfährt man sich mit jedem Objekt, das man – sich selbst als betrachtendes Subjekt erfahrend – anblicke, gleichzeitig selbst als Objekt, das von anderen angeblickt werden kann.⁸⁷ In diesem Sinne gibt es keine

⁸³ Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 405.

⁸⁴ Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 408.

⁸⁵ Stephan Packard: *Anatomie des Comics: Psychosemiotische Medienanalyse*. Göttingen 2006, S. 41. Packard bezieht sich hier auf: Jean-Paul Sartre: *Das Sein und das Nichts. Versuch einer phänomenologischen Ontologie*. Hamburg 1994 [1943], S. 457, 457–538.

⁸⁶ Packard: *Anatomie des Comics*, S. 41–42. Packard bezieht sich hier wieder auf: Sartre: *Das Sein und das Nichts*, S. 486.

⁸⁷ Vgl. Packard: *Anatomie des Comics*, S. 42.

Beobachtenden, die sich selbst als nicht beobachtbar denken können. Sartre betont damit nicht den gemeinsamen Boden von Ich und Anderem in einer provisorisch angenommenen Strukturähnlichkeit der Leiber, sondern deren Differenz. Als wäre es eine Reaktion auf Sartres Ausführungen, schreibt Merleau-Ponty:

Es gilt zu wählen, sagt man: der Andere oder ich. Doch man wählt das eine gegen das andere, und bejaht so beide. Der Andere macht mich zum Gegenstand und verneint mich, ich mache den Anderen zum Gegenstand und verneine ihn, sagt man ferner. In Wahrheit macht weder der Blick des Anderen mich zum Gegenstand, noch auch der meine ihn, es sei denn, daß er wie ich uns zurückziehen in den Grund unseres denkenden Wesens, uns beide verwandeln in dessen unmenschlichen Blick, und jeder in seinem Tun sich nicht aufgenommen und verstanden, sondern beobachtet fühlt wie ein Insekt.⁸⁸

Merleau-Ponty lehnt hier den Blick als konkreten Ursprung der Differenz der Leiber ab. Dennoch muss man diese Positionen nicht unmittelbar gegeneinander ausspielen. Auch bei Merleau-Ponty gibt es ein notwendiges Moment der Differenz. Es ermöglicht es, die Erfahrung des Anblickens und Angeblickt-Werdens, aus der heraus Sartre die Differenz beschreibt, in die Bedingungen eines leiblichen Zur-Welt-seins einzuschreiben. Dieses Moment bei Merleau-Ponty soll im Folgenden betrachtet werden.

Die Komödie eines Solipsismus zu vielen

Die Differenz erhält in Merleau-Pontys Wahrnehmungsphilosophie Einzug, indem er die undenkbbare Wahrnehmungssituation des Solipsismus überführt in ein solipsistisches Wahrnehmungserlebnis; in einen „erlebten Solipsismus“⁸⁹. Obwohl die Welt weder als objektiver Gegenstand je erfassbar ist noch von einem selbst in vollständiger Subjektivität entworfen wird, erlebe man sie (und sich in ihr) als in seine eigene Subjektivität eingeschlossen. Die Wahrnehmung des Anderen wird dabei zur gleichzeitigen Erfahrung einer Welt für sich und für andere als einem Ort, an dem wir „miteinander kommunizieren, gleichwohl [...] ein jeder von uns diese ‚einzige‘ Welt aus dem Grunde seiner Subjektivität [entwirft]“⁹⁰. Merleau-Ponty gesteht damit ein, dass „in Descartes' Rückgang von Dingen und Ideen aufs Ich [...] ein unveräußerlich Wahres [bleibt]“⁹¹. Doch nimmt Merleau-Ponty entscheidende Eingrenzungen dieses Rückgangs aufs Ich vor. Auch wenn man sich immer als sich selbst gegeben weiß, bleibe ein Teil von einem im Zur-Welt-sein „ebensoehr

⁸⁸ Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 413.

⁸⁹ Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 409.

⁹⁰ Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 408.

⁹¹ Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 421.

immer auch diesseits der Akte, in die [es; B. H.] sich engagieren will⁹² Weil Wahrnehmung immer darauf aufbaut, dass sich dem Ich mit seiner Geburt die Welt je schon als Feld seiner Wahrnehmung öffnet, sei in jedem Ich

das *cogito* konstatiert: jede Bejahung, jedes Engagement, sogar jede Negation und jeder Zweifel findet in einem vorgängig eröffneten Felde statt und bekundet ein Selbst, das an sich selbst rührt, ehe es mit jenen partikulären Akten in Berührung tritt, in denen es die Berührung mit sich selbst verliert.⁹³

Dem Anderen zu begegnen, bedeutet, einem Verhalten zu begegnen, das diesen sowohl mit einem selbst verbindet als auch ermöglicht, sich von ihm zu unterscheiden und sich darin gleichsam selbst erst als Selbst zu erfahren.⁹⁴ In dieser Erfahrung finde der eingeschränkte Solipsismus als Wahrnehmungserlebnis seinen Platz: „Es gibt hier einen erlebten Solipsismus, der unüberwindlich bleibt.“⁹⁵ Dieser eingeschränkte Solipsismus beschreibt keine ontologische Zusammensetzung der Welt, sondern einen fundamentalen Bestandteil der Wahrnehmungserfahrung von Welt, Ich, Gegenständen und Anderem: der Erfahrung, niemals wirklich aus der eigenen Haut zu können und dennoch nicht so sehr in diese eingeschlossen zu sein, dass es in der Welterfahrung kein Anderes gibt. Ohne grundsätzlich an der Wahrnehmung des Anderen zu zweifeln, sei das Erleben einer Erstheit des Eigenleibes, ein Gefangen sein in der Ursprünglichkeit seiner Erfahrung durchaus Teil der Wahrnehmung.

Auf diese Ursprünglichkeit zu stoßen, etwa wenn das Andere etwas Unerwartetes tut, kann Zweifel auslösen. Die „Wahrheit des [erlebten; B. H.] Solipsismus“⁹⁶ sei aber, dass jedes Zweifeln immer noch in der kulturellen und sozialen Welt verankert sein müsse: „Zweifeln ist immer Zweifeln an etwas, auch wenn man ‚an allem zweifelt‘.“⁹⁷ Und so setze auch der Entwurf einer „solipsistische[n] Philosophie [...] eine Gemeinschaft sprechender Menschen voraus, an die [sie sich] wende[t]“⁹⁸. Alles, was man tut, denkt, sagt, empfindet und fühlt, setzt sich somit als Engagement des eigenen Leibes als ein Verhalten in die Welt, die immer schon als soziale Welt, als Kulturwelt gedacht sein muss. Jede Einsamkeit wird gleichsam immer schon durch Kommunikation bedingt – und umgekehrt: Wählt man das eine gegen das andere, bejaht man so beide.⁹⁹ In der Welt erfährt sich,

92 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 409.

93 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 409.

94 Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 412.

95 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 409.

96 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 412.

97 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 436.

98 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 412.

99 Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 413.

so Merleau-Ponty, ein jedes Ich als diese Welt entwerfend, wohl wissend darum, nicht das einzige sie entwerfende Ich zu sein. Diese Wahrnehmungssituation einer geteilten, eigenen Welt wird für Merleau-Ponty zum Gegenstand phänomenologischer Reflexion:

Da wir in dieser Situation leben, muß es möglich sein, sie auszulegen. Einsamkeit und Kommunikation können nicht die Gegensätze einer Alternative sein, sondern nur zwei Momente eines einzigen Phänomens, da denn doch faktisch der Andere für mich existiert.¹⁰⁰

Diese Situation nennt Merleau-Ponty „Komödie eines Solipsismus zu vielen“¹⁰¹. Das Komödiantische des erlebten Solipsismus liegt verborgen in einer Situation, in der die Welt ausgewiesen ist als geteilter, eigener Ort, an dem sich Wahrnehmende gleichermaßen, gleichzeitig und gegenseitig erkennen und verpassen. Das Zur-Welt-sein wird gedacht wie die Aufführung eines Stückes, in dem jede Figur sich selbst als Hauptfigur und damit als Zentrum der (Erfahrung der) Welt versteht und die Anderen zu Nebenfiguren des eigenen Weltgeschehens macht, gleichwohl darum wissend, dass alle Figuren des Stückes ihnen dies gleich tun. Die Aufführung gelingt trotz (oder gerade wegen) dieser sich widersetzenden Kräfte, denn keine Figur dieser Komödie kann sich in sich selbst einschließen: Jede braucht die anderen Figuren als ihre Nebenfiguren, um sich selbst als Hauptfigur erfahren zu können, und weiß gleichzeitig darum, dass die Erfahrung der anderen Figuren ihrer eigenen gleicht.

Wie man in dieser Komödie zueinanderfinden kann, beschreibt Merleau-Ponty anhand einer Situation mit seinem Freund Paul, in der beide eine Landschaft betrachten. Dabei sei es nicht so, „daß jeder von uns seine privaten Empfindungen und damit seine unaufheblich inkommunikable Erkenntnismaterie hat“¹⁰². Mit dem Finger auf einen Punkt in der Landschaft zeigend „scheint mir [...], daß meine Gesten in Pauls Welt selber eindringen und seinen Blick führen“¹⁰³. Die Gesten Merleau-Pontys werden Teil seines Gegenübers, werden in Pauls Reaktionen auf Merleau-Ponty zu Veräußerungen eines Inneren, das schon in Merleau-Pontys Geste angelegt war. Die Geste verbindet somit beide in einer gemeinsamen Welt. Kommunikation ist in diesem Zusammenkommen kein Austausch von Informationen, sondern ein gemeinsames leibliches Herstellen von Bedeutung. Die Geste ist kein Vehikel, das Bedeutung transportiert, vielmehr gleitet das Erleben des einen über die Geste in das Erleben des anderen über, und es kommt so zu einer Begegnung:

100 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 411.

101 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 411.

102 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 461.

103 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 461.

Denke ich an Paul, so denke ich nicht an einen Fluß privater Empfindungen, die durch dazwischengeschobene Zeichen mit den meinen in mittelbaren Beziehungen stehen, sondern an jemanden, der dieselbe Welt erlebt wie ich, dieselbe Geschichte wie ich, und mit dem ich durch diese Welt und durch diese Geschichte kommuniziere.¹⁰⁴

Der Sinn der Geste sei „nicht einfach gegeben, er will verstanden, aktiv erfaßt werden“¹⁰⁵. Dieses Aktive ist hier gedacht als gegenwärtiges, leibliches (Mit-)Erleben, nicht als ein retrospektives Reflektieren.¹⁰⁶ Die Geste werde erfaßt, indem man sich leiblich engagiert:

Die Kommunikation, das Verstehen von Gesten, gründet sich auf die wechselseitige Entsprechung meiner Intentionen und der Gebärden des Anderen, meiner Gebärden und der im Verhalten des Anderen sich bekundenden Intentionen. Dann ist es, als wohnten seine Intentionen meinem Leibe inne und die meinigen seinem Leibe. [...] Die Kommunikation kommt zustande, wenn mein Verhalten in der also angezeigten Richtung seinen eigenen Weg findet. So bestätige in eins ich den Anderen und bestätigt der Andere mich.¹⁰⁷

Doch die Begegnung mit dem Anderen ist nicht nur vom Zusammenfinden, Vereinen und Verschmelzen geprägt, sondern trägt immer auch Überraschungs-, Trennungs-, Rückzugs- oder Einsamkeitsbewegungen in sich. Ähnlichkeit und Differenz sind Teil der permanenten Bewegung der Wahrnehmung (des Anderen). Mit der Differenz zieht somit auch eine unvermeidliche Tragik in die Komödie des Solipsismus zu vielen ein. Merleau-Ponty beschreibt sie anhand eines Austritts aus einem simplen Dialog: „[W]enn ich mich aus dem Dialog zurückzog und mich seiner wieder erinnere, verleibe ich ihn meinem eigenen Leben ein, mache aus ihm eine Episode meiner privaten Geschichte [...]“¹⁰⁸ In der Reflexion werden der Dialog und das Andere als Erinnerung wieder Teil des eigenen Leibes. Damit sind der Dialog und das Andere gleichsam bereits einer Veränderung unterzogen. Bleibt das Andere nun gegenwärtig oder tritt erneut auf, vermag es dieser Erinnerung zu widersprechen und beginnt so, die Erfahrung des Ich von sich selbst, dem Anderen und

104 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 461.

105 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 219.

106 Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 220.

107 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 219. Was mit der Geste exemplifiziert ist, gilt auch für das Gespräch selbst. So beschreibt Merleau-Ponty in einem Gespräch sich und seinen Gesprächspartner als „in vollkommener Gegenseitigkeit [...] für einander Mitwirkende, unser beider Perspektiven gleiten ineinander über, wir koexistieren durch ein und dieselbe Welt hindurch“. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 406. Hier teilen die gesprochenen Worte das innewohnende Wesen der Geste: „In Wahrheit ist das Wort Gebärde, und es trägt seinen Sinn in sich wie die Geste den ihren. Eben das ist es, was Kommunikation möglich macht.“ Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 217.

108 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 406.

der Welt zu stören, oder wird sogar „als Bedrohung für mich empfunden“¹⁰⁹. Das Ich, das sich auf das Andere bezieht, kann dies nicht tun, ohne dem Anderen sich selbst zu entziehen und ihn zum Teil des eigenen, erlebten Solipsismus zu machen. Laut Merleau-Ponty „ziele ich, wenn ich sage, ich kenne jemanden oder ich liebe ihn, jenseits aller seiner Eigenschaften auf einen unerschöpflichen Grund seines Seins“¹¹⁰, der nicht dem eigenen Zur-Welt-sein dieses Leibes entsprechen muss. Der unerschöpfliche Grund dieses anderen Seins ist Teil meines leiblichen Zur-Welt-seins. Eben deswegen könne das Verhalten des Anderen

eines Tages das Bild sprengen [...], das ich mir von ihm machte. Um diesen Preis nur gibt es für uns Dinge und Andere, nicht auf Grund einer Illusion, sondern auf Grund eines gewaltsamen Aktes, der eben die Wahrnehmung selbst ist.¹¹¹

Dies trifft auch auf die Situation zwischen Robert und Tamar in *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE* zu: Robert hat sich Tamars Erzählung ihrer eigenen Erinnerung im wahrsten Sinne einverleibt. Entgegen seinem Glauben, seine Frau und sich zu kennen, erkennt er im Laufe der Erzählung die Übergriffigkeit dieser Einverleibung. Der Film inszeniert sie im doppelten Sinne als Gewaltakt: Zum einen visualisiert er sie als physisch gewalttätige Eroberung zu Pferde und zum anderen erzählt er von Roberts Verkennen der Wahrnehmungen und Empfindungen seiner Ehefrau, wenn er ihr eigens berichtetes Schamerleben aus seiner angeeigneten Erinnerung streicht. Der Film vermittelt aber auch den Eindruck, dass Robert die Erinnerung Tamars gerade deshalb so leicht zu seiner eigenen machen konnte, weil seine Zusammenkunft mit seiner Frau im Sinne Merleau-Pontys grundlegend zu gelingen scheint. Ihr wohlwollendes Miteinander wird in ihrem Miteinander-Sprechen hörbar, wenn sie mit- und übereinander lachen können und sich Robert in seiner (Un-)Glaubwürdigkeit nicht allzu ernst zu nehmen scheint.

Das Problem der Wahrnehmung des Anderen führt Merleau-Ponty letztlich zu einem konkreten Auftrag an phänomenologische Beschreibungen: „Es gilt, das Verhalten zu fassen, das auf sichtbaren Leibern sich abzeichnet, zur Erscheinung gelangt, ohne in ihnen reell enthalten zu sein.“¹¹² Über das Verhalten setze sich das Andere als Leib in die Welt, jedoch sei das wahrgenommene Verhalten des anderen Leibes immer ein Verhalten des Anderen für die Wahrnehmenden; es sei ihm insofern nicht reell enthalten, als dass man es niemals objektiv, an-sich vorhanden oder losgelöst von sich selbst beobachten könne. Für die Wahrneh-

109 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 406.

110 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 414.

111 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 414.

112 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 402.

menden ist das Andere immer nur das, was dessen Verhalten in ihren Wahrnehmungen bei ihnen auslöse:

In der Wahrnehmung des Anderen, so sagten wir, durchdringe ich in der Intention den unendlichen Abstand, der immer meine Subjektivität von jeder anderen trennt, und ich übersteige die begriffliche Unmöglichkeit eines anderen Für-sich-seins für mich, indem ich ein anderes Verhalten, eine andere Gegenwart bei der Welt feststelle.¹¹³

Nicht nur ermögliche das Verhalten den Wahrnehmenden, Andere wahrzunehmen, es sei gleichzeitig fundamental für ihre Wahrnehmung von sich selbst (und ihnen selbst als Anderes für Andere). Deshalb „finde ich mich [je schon] situiert und engagiert in einer physischen und sozialen Welt“¹¹⁴. Jedes Verhalten sei sozialer Natur¹¹⁵ und somit sei

der Andere nie in meinen perspektivischen Ausblick auf die Welt eingeschlossen, weil diese meine Perspektive selbst keine bestimmten Grenzen hat, vielmehr spontan in die des Anderen hinübergleitet und beide gemeinsam in einer einzigen Welt versammelt sind, an der wir alle als anonyme Subjekte des Wahrnehmens teilhaben.¹¹⁶

Die Welt als ein Ort, an dem anonyme Subjekte des Wahrnehmens sich verhalten, ist letztlich das, was bei Merleau-Ponty übrig bleibt von jener Welt der objektiven Relationen: „Die Welt ist der Ort, an dem wir uns verständigen, und zwar durch das, was unser Leben an Artikulationen aufbringt.“¹¹⁷ Es ist keine Welt mehr, deren Zusammenhänge den Einzelnen jenseits von ihnen selbst zugänglich wären, sondern vielmehr eine Welt, die sich in dem Wahrnehmen eigener und anderer Verhalten als soziales Erleben, als Ort gemeinsamer Teilhabe darstellt. Von dieser sozialen Welt gelange ich im Folgenden zur Wahrnehmung von Kulturgegenständen, als welche Comics und Filme gedacht werden sollen – nicht als ‚sichtbare Leiber‘, an denen sich ein ihnen nicht reell enthaltenes Verhalten abzeichnet und zur Erscheinung gelangt, sondern: als (ästhetische) Gegenstände, an denen sich ein Verhalten anonymer Subjektivitäten abzeichnet.

113 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 491.

114 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 412.

115 Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 224, 409–410, 436.

116 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 404.

117 Maurice Merleau-Ponty: *Das Sichtbare und das Unsichtbare. Gefolgt von Arbeitsnotizen*. München 1994 [1964], S. 27.

2.3 Wahrnehmung von (ästhetischen) Kulturgegenständen

Bestimmen das eigene und das andere Verhalten die Selbstwahrnehmung wie auch die Wahrnehmung des Anderen und die der Welt, müssen diese Verhalten auch die wahrgenommenen Gegenstände dieser Welt betreffen können. Gegenstände, die durch ihren Bezug zur Wahrnehmung des Anderen und damit zu einem Verhalten bestimmt sind, bezeichnet Merleau-Ponty als Kulturgegenstände.¹¹⁸ Wie aber lässt sich dieser Bezug zwischen Kulturgegenständen und Verhalten fassen, ist doch ein Verhalten qua Definition lebendig und bewegt, wohingegen Kulturgegenstände durchaus als unbelebte und unbewegte Gegenstände in Erscheinung treten können?

Die Spur des Verhaltens und der Schleier der Anonymität

Zunächst hält Merleau-Ponty fest, dass alles, was mit dem eigenen und anderen Verhalten in Kontakt tritt, Teil der Kulturwelt werden kann:

Es geht schlechterdings nicht an, beim Menschen eine erste Schicht von ‚natürlich‘ genannten Verhaltensweisen und eine zweite, erst hergestellte und darübergelegte Schicht der geistigen oder Kultur-Welt [sic!] unterscheiden zu wollen.¹¹⁹

Sich zu verhalten, bedeute „spontane Akte, durch die Menschen ihrem Leben Gestalt geben, [die; B. H.] sich äußerlich sedimentieren und alsdann die anonyme Existenzweise der Dinge sich zueignen“¹²⁰. Von der kleinsten Geste bis zu den größten Bauten seien Kulturgegenstände durch dieses Sedimentieren vom menschlichen Verhalten berührte Gegenstände. Ihr Status als Kulturgegenstand ist ihnen nicht objektiv eingeschrieben, sondern abhängig von leiblichen Wahrnehmungen und von ihrem Sein für mich und andere. Ein Stein kann im Wald Naturgegenstand sein. Zeigt man ihn jemandem, spricht von ihm oder stellt man ihn in einem Museum aus, wird er zum Kulturgegenstand. Der Stein ist ein anderer und doch derselbe, nicht weil sich der Stein verändert hat, sondern das Feld, aus dem heraus sich die Wahrnehmenden ihn als Gegenstand erschließen und in dem er sich nun für sie anders verhält. Auch ein Kulturgegenstand wie dieser Stein müsste daher das Potenzial besitzen, von einem Verhalten, von einem anderen Zur-Welt-sein zu zeugen. Vom anderen Leib un-

¹¹⁸ Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 405.

¹¹⁹ Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 224. Die Schreibweise „Kultur-Welt“ taucht in Boehms Übersetzung nur an dieser Stelle auf.

¹²⁰ Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 399.

terscheidet ein Kulturgegenstand wie dieser sich lediglich in der Art und Weise, in der er als anderes Zur-Welt-sein in Erscheinung tritt.

Kulturgegenstand und anderer Leib sind bei Merleau-Ponty keine grundlegend verschiedenen Kategorien. Vielmehr sei der andere Mensch „der erste aller Kulturgegenstände, derjenige, dem alle anderen ihr Dasein erst verdanken, [...] der Leib des Anderen, als Träger eines Verhaltens“¹²¹. Somit gilt es für andere Leiber wie Kulturgegenstände gleichermaßen, „das Verhalten zu fassen, das auf sichtbaren Leibern [und hier nun auch: Kulturgegenständen; B. H.] sich abzeichnet, zur Erscheinung gelangt, ohne in ihnen reell enthalten zu sein“¹²². Der Unterschied zwischen dem Leib des Anderen und dem Stein liegt in der Weise, in der sich an ihnen ein Verhalten abzeichnet. Im Kulturgegenstand müsse der andere Leib, dessen Verhalten sich an ihm abzeichnet, selbst weder leiblich anwesend sein, noch bedürfe er einer klaren Identität.¹²³ Um den Stein im Museum als Kulturgegenstand wahrzunehmen, muss ich weder denjenigen begegnen, die ihn benutzt, gefunden oder ausgestellt haben, noch um deren individuelle Identität wissen.¹²⁴ Am Kulturgegenstand selbst muss mir lediglich der Eindruck einer *Spur* eines anderen Verhaltens begegnen.

Diese Spur setzt man selbst in seinem eigenen Zur-Welt-sein in die Welt: Der Mensch „eignet sich Naturobjekte an, sie über ihren unmittelbaren Sinn hinaushebend, stellt sich Werkzeuge, Instrumente her und projiziert sich in Gestalt von Kulturgegenständen in seine Umwelt“¹²⁵. Ob ein Verhalten Kulturgegenstände hervorbringt, bleibe abhängig von der

Frage, wie ein Raumobjekt zur beredten Spur einer Existenz zu werden, und wie umgekehrt Intentionen, Gedanken, Entwürfe sich von ihrem personalen Subjekt loszulösen und außerhalb seiner in seinem Leib und der von ihm errichteten Umwelt sichtbar zu werden vermögen.¹²⁶

121 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 400.

122 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 402.

123 Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 399.

124 Ebenso wie ein Nutzgegenstände (Merleau-Ponty nennt hier eine Pfeife, einen Löffel und eine Klingel) als Kulturgegenstände auf anonyme Benutzer*innen verweisen, führen auch Comics und Filmen zu anonymen Anderen und nicht unmittelbar zu ihren Autor*innen oder deren Intentionen. Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 399–400. Über den natürlich dennoch vorhandenen, aber niemals induktiv herzuleitenden Zusammenhang zwischen dem schöpferischen Leben eines Künstlers und der Schöpfung eines Werks reflektiert Merleau-Ponty viele Jahre später intensiv anhand von Paul Cézanne, seinen Gemälden und seinem Leben als Maler: Merleau-Ponty: *Der Zweifel Cézannes*, S. 26–27.

125 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 405.

126 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 400.

Eine solche Spur einer Existenz tragen laut Merleau-Ponty zahlreiche Gegenstände der Alltagswelt an sich – und sind somit Kulturgegenstände:

Ich [...] lebe nicht nur in einer Umwelt von Erde, Luft und Wasser, mich umgeben Wege, Forste, Dörfer Straßen, Kirchen, Werkzeuge, eine Klingel, ein Löffel, eine Pfeife. Jeder dieser Gegenstände ist in sich gezeichnet von dem menschlichen Tun, zu dem er bestimmt ist.¹²⁷

In diesem Sinne habe „[d]ie Zivilisation, an der ich teilhabe, [...] evidentes Dasein für mich in den Werkzeugen, die sie sich selbst gegeben hat“¹²⁸. Doch geht es dabei nicht darum, die Werkzeuge eindeutig über ihren Zweck bestimmen zu können.¹²⁹ So erscheint einem der Stein im Museum als Kulturgegenstand, weil man ihn als Gegenstand erlebe, der von jemandem bearbeitet und benutzt, oder aber gefunden, untersucht und dann ausgestellt wurde, um angesehen zu werden. Die Spur der menschlichen Existenz am Kulturgegenstand erscheine nach Merleau-Ponty nicht als Zweck des Gegenstands, sondern als seine mehr oder weniger unbestimmte Zweckhaftigkeit: Der Kulturgegenstand

umgibt sich mit einer menschlichen Atmosphäre, einer bisweilen sehr wenig bestimmten, wie etwa Spuren im Sand, oder einer sehr ausgeprägten, wie etwa bei genauer Besichtigung eines erst kürzlich von seinen Bewohnern verlassenen Hauses.¹³⁰

Das Verhalten des Anderen und die Spur des Verhaltens von Kulturgegenständen teilen sich somit eine Reihe von Eigenschaften. So wie man mit dem Leib des Anderen zusammenfindet und er jederzeit das Bild sprengen kann, das man sich von ihm machte, könne man sich auch die Kulturgegenstände sowohl einverleiben als auch von ihnen überrascht werden:

Im Falle einer mir unbekanntem oder fremden Zivilisation können sich an den Ruinen, den zerbrochenen Werkzeugen, die ich finde, [...], verschiedene mögliche Seins- oder Lebensweisen abzeichnen. Die Kulturwelt ist zweideutig, aber schon gegenwärtig.¹³¹

127 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 398–399.

128 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 399.

129 John Bateman, Janina Wildfeuer und Tuomo Hiipala beschreiben in einer multimodalen Analyse eine ähnliche Situation – hier eine beliebige Markierung auf einem Stein – zwar als Wahrnehmungssituation, jedoch noch nicht als kommunikative: „*we do not yet know just what kind of situation that was. We are not yet in a communicative situation, we have only some cues that someone else was!*“ John Bateman, Janina Wildfeuer, Tuomo Hiipala: *Multimodality. Foundations, Research and Analysis – A Problem-Oriented Introduction*. Berlin / Boston 2017, S. 81. Wenn nicht kommunikativ, so ist eine solche Situation für Merleau-Ponty doch zumindest bereits kulturell.

130 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 398.

131 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 399.

Der Kulturgegenstand zeigt also lediglich die Spur eines anderen Verhaltens. Dieses andere Verhalten ist einem nicht wie im Gespräch mit einem anderen Menschen als anderer Leib gegenwärtig, sondern führt zu einer anonymen Subjektivität. Kultur sei in diesem Sinne eben „nicht Existenz zu zweien oder dreien, sondern die Koexistenz unbestimmt vieler Bewußtsein“¹³². In der menschlichen Atmosphäre des Steins im Museum begegnet dem Ich also anders als im Gespräch kein Du, sondern ein Wir/Ihr. Das Andere der Wahrnehmung kann in der Begegnung mit dem Stein im Museum im unbestimmten anonymen Zustand des *Man* – im Zustand der anonymen Subjektivitäten – verweilen:

Im Kulturgegenstand erfahre ich die nächste Gegenwart von Anderen unter dem Schleier der Anonymität. *Man* bedient sich der Pfeife zum Rauchen, des Löffels zum Essen, der Klingel zum Rufen: die Wahrnehmung der Kulturwelt wäre zu bewahrheiten in der Wahrnehmung menschlichen Tuns und anderer Menschen. Wie aber kann menschliches Tun im Modus des *Man* erfaßbar sein, da es doch stets und grundsätzlich ein Tun in erster Person, unablässig vom Ich ist?¹³³

Das Anonyme, das namenlose andere Bewusstsein ist es, dem man laut Merleau-Ponty am Stein im Museum begegne beziehungsweise dessen Spuren man am Stein wahrzunehmen glaubt: nicht die Spur eines Verhaltens dieses einen oder dieser mehreren Menschen, sondern das Verhalten eines *Man*, eines anonymen Anderen.

Merleau-Pontys Metapher des Schleiers der Anonymität bietet genaueren Aufschluss über diese Situation. Ein Schleier ist semi-transparent. Er gibt einen verzerrten Blick auf das frei, was er verdeckt und prägt dadurch dessen unmittelbare Wahrnehmung. Ein Schleier besitzt auch das Potenzial, aufgedeckt zu werden. Doch jedes Lüften des Schleiers verändert wiederum das Aussehen des Gegenstands: Wird der Schleier gelüftet, gibt sich das Andere preis, zu dem die Spur des Verhaltens des Kulturgegenstands führt. Dieses aufgedeckte Andere verhält sich wiederum zum ehemals verschleierten Kulturanderen und bestätigt, aktualisiert, stört oder verformt dieses. Eine Tafel neben dem Stein im Museum etwa, die einen über die Fundstelle, das Alter oder gar den kulturellen Kontext und Gebrauch des Steins informiert, lüftet den Schleier der Anonymität ein Stück weit. Die Spur des Verhaltens verdichtet sich, scheint direkter auf ein anderes Bewusstsein zu verweisen, das diese Spur hinterlassen haben muss. Es verändert dadurch aber auch den Stein für die Wahrnehmenden. Auf diese Weise ist man nicht nur in direkten Be-

132 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 400. Merleau-Ponty spricht an dieser Stelle von einer „Gesellschaft“, die diese „Koexistenz unbestimmt vieler Bewußtsein“ bedeute, verwendet Gesellschaft und Kultur hier jedoch synonym.

133 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 399.

gegnungen mit anderen Leibern eingebunden in die soziale Welt einer Komödie eines Solipsismus zu vielen, sondern auch in den Begegnungen mit Kulturgegenständen. Die Spur des anderen Verhaltens der Kulturgegenstände ist nicht minder an der Wahrnehmungserfahrung der Welt als geteilte, eigene Welt beteiligt als die Begegnung mit anderen Menschen.

Die Wahrnehmung des Anderen ist somit fester Bestandteil der Welterfahrungen: sowohl als „Wirbel“¹³⁴ um den gegenwärtigen anderen Leib, der sein und das eigene Umfeld mitbestimmt, als auch als „menschliche Atmosphäre“¹³⁵ um die Kulturgegenstände, über die sich das eigene und das andere Verhalten in die Welt gesetzt hat. Am Kulturgegenstand begegnet einem also ein Verhalten, jedoch nicht als Verhalten eines unmittelbar gegenüberstehenden Leibes, sondern als *Spur* eines anderen leiblichen Verhaltens. In diesem Sinn *verhält* sich der Kulturgegenstand bei Merleau-Ponty nicht, sondern *zeigt* den Wahrnehmenden lediglich die *Spur* eines anderen Verhaltens an.

Wie aber ist es nun um spezifische Kulturgegenstände wie Comics und Filme bestellt? Der Sprung von einer Phänomenologie der Wahrnehmung zu einer Film- und Comicphänomenologie, von Merleau-Ponty zu etwa Vivian Sobchack, besteht darin, Filme und Comics nicht als beliebige, sondern als ästhetische Kulturgegenstände zu denken. Das Ästhetische verändert und erweitert das Verständnis von Kulturgegenständen nun signifikant: Bei Sobchack etwa scheint es der ästhetische Kulturgegenstand des Films selbst zu sein, der ein anderes Verhalten in Erscheinung treten lässt; der Film führt nicht bloß als Spur zu einem anderen Verhalten, er ist zugleich ein anderes Verhalten. Diesen Gedanken, den ich im dritten Kapitel diskutieren werde, möchte ich zum Abschluss dieses Kapitels in einer Auseinandersetzung mit dem Begriff des ästhetischen Kulturgegenstands aus phänomenologischer Perspektive vorbereiten.

Ästhetische Kulturgegenstände

Selbstverständlich ist eine Begegnung mit einem Stein etwas anderes als die mit einem Film oder Comic. Aber wie lässt sich dieser Unterschied phänomenologisch fassen? Zunächst lässt sich festhalten, dass auch ästhetische Kulturgegenstände wie Comics und Filme nicht erst aus Fragmenten zusammengesetzt werden müssen, sondern einem bereits als solche Gegenstände erscheinen. Bücher sind nicht zunächst eine Ansammlung von Buchstaben, Bilder sind nicht ein Nebeneinander

134 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 405.

135 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 398.

von Punkten, Linien, Flächen und Farben, die erst zu ästhetischen Gegenständen zusammengesetzt werden müssen, obwohl all diese ‚Bestandteile‘ in ihnen ausgemacht werden können.¹³⁶ Zu ihrer unmittelbaren Wahrnehmung gehört demnach auch jener Bestandteil ästhetischer Gegenstände, der ihre physische Materialität übersteigt: in dem Ausdruck, als der sie erscheinen und der nicht beliebig ist. Ein literarischer Text etwa erschöpft sich nicht darin,

daß er dem Leser oder dem Schriftsteller selbst eine Gedächtnishilfe hinterläßt, sondern darin, daß dem geglückten Ausdruck die Bedeutung ein Dasein im Text gleich dem eines Dinges, ein Leben im Organismus der Worte verdankt, daß sie dadurch dem Schriftsteller und dem Leser gleichwie ein neues Sinnesorgan zuwächst und so durch den Ausdruck sich uns ein neues Erfahrungsfeld, eine neue Erfahrungsdimension eröffnet.¹³⁷

Ein*e Schriftsteller*in bedient sich also etwa des Papiere und des Schreibens (ebenso wie die Filmschaffenden der Kamera und des Filmens oder die Comiczeichnenden des Papiere und des Zeichnens) durchaus als Werkzeug, ähnlich wie ein*e Handwerker*in den Hammer benutzt: In beiden Fällen werden die Werkzeuge in Verlängerung des Eigenleibs zu Instrumenten in der Herstellung von Kulturgegenständen. Dennoch unterscheidet sich der daraus entspringende Kulturgegenstand. Der ästhetische Kulturgegenstand will seinen Wahrnehmenden zu einer Leibesverlängerung werden, indem er sie nicht nur den Gegenstand selbst, sondern mit ihm zugleich ein anderes Wahrnehmen wahrnehmen lässt. Martin Seel spricht in ähnlicher Weise von der ästhetischen Wahrnehmung als „Wahrnehmung zugleich um der Wahrnehmung und des Wahrgenommenen willen“¹³⁸. Das an der Wand hängende Gemälde präsentiert sich selbst als eine Wahrnehmung dessen, was auf dem Gemälde zu sehen ist, wie es sich auch als

136 Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 443.

137 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 216.

138 Martin Seel: *Ethisch-ästhetische Studien*. Frankfurt am Main 1996, S. 49. Diese Definition ästhetischer Wahrnehmung wird auch von Morsch veranschlagt: *Medienästhetik des Films*, S. 161. Sie findet sich ähnlich formuliert in der kognitiv geprägten Filmtheorie von David Bordwell: „In experiencing art, instead of focusing on the pragmatic results of perception, we turn our attention to the very process itself“, auch hier also Wahrnehmung auch um der Wahrnehmung und nicht allein um des Wahrgenommenen willen, Bordwell: *Narration*, S. 32. Seel spricht genauer gesagt von zwei qualitativen Eigenschaften ästhetischer Wahrnehmungen: Sie sind „erstens *vollzugsorientierte* und zweitens in einem bestimmten Sinn *selbstbezügliche* Formen sinnlichen oder sinnengeleiteten Vernehmens.“ Seel: *Ethisch-ästhetische Studien*, S. 48. Die Wahrnehmung um der Wahrnehmung willen ist in beiden dieser Qualitäten enthalten: Erste meint eine primäre Zweckhaftigkeit der Wahrnehmungstätigkeit selbst, also das Sich-Einlassen auf das Wahrgenommene ebenso wie das Erleben der wahrnehmenden Tätigkeit selbst. Die selbstbezügliche Qualität entfaltet sich als zeitliches und räumliches Verweilen in der ästhetischen Wahrnehmung, in dem nicht nur die Wahrnehmung und das Wahrnehmen sich auf sich selbst bezieht, sondern insbesondere auch auf das

Gegenstand an der Wand hängend präsentiert, der wahrgenommen werden will. Wahrnehmung um der Wahrnehmung und des Wahrgenommenen willen bedeutet, sich in diesem doppelten Bezug der Wahrnehmung zu engagieren: sowohl für die Maler*innen, die malend ein wahrnehmbares Wahrnehmen in die Welt setzen, als auch für die Rezipierenden, die über das Betrachten des Gemäldes ein anderes Wahrnehmen wahrnehmen.

An ästhetischen Kulturgegenständen zeichnet sich somit nicht bloß eine Spur ab, die zu einem anonymen Anderen führt, das diese einst hervorgebracht hat. Begegnet man einem ästhetischen Kulturgegenstand, so begegnet einem auch ein anderes Wahrnehmen, das sich einem von diesem Gegenstand aus ermöglicht. Dieses Wahrnehmen verweist nicht nur auf ein anonymes Anderes, das einst mit diesem Gegenstand wahrnehmend in Kontakt getreten ist, sondern das Wahrnehmen begegnet einem als der Gegenstand selbst. So wird aus der Spur des Verhaltens von Kulturgegenständen das (eigene) Verhalten der ästhetischen Kulturgegenstände. Es verwirklicht sich in der Begegnung mit ihnen, indem man an und mit ihnen ein anderes Wahrnehmen wahrnimmt und sich in eine Erfahrung der Wahrnehmung um der Wahrnehmung und des Wahrgenommenen willen engagiert. Oder wie Morsch es beschreibt:

[I]n der Kunst geht es immer um Wahrnehmung, insofern sich ästhetische Objekte als sinnliche Objekte einer ‚vollzugsorientierten‘ und selbstbezüglichen Wahrnehmung präsentieren und insofern Kunst die Wahrnehmung selbst zum Gegenstand von Kommunikation macht.¹³⁹

Anders gesagt: Weil die Spur des Verhaltens am ästhetischen Kulturgegenstand selbst unmittelbar mit Wahrnehmung verbunden ist, begegnet dem wahrnehmenden Leib im ästhetischen Kulturgegenstand ein anderes wahrnehmendes Zur-Welt-sein, das gleichsam mehr ist als die anonyme Subjektivität, auf die die Spur eines Verhaltens an jedem anderen Kulturgegenstand verweist. Ebendas macht den ästhetischen Kulturgegenstand zu einem solchen. Er bietet einem die Möglichkeit einer besonderen Erfahrung, die Matthias Grotkopp in Rückgriff auf John Dewey als ästhetische Erfahrung beschreibt: „als die Erfahrung, eine Erfahrung zu machen, [...] nicht einfach einen Zustand oder einen bestimmten Inhalt der Erfahrung, sondern eine erhöhte Vitalität und einen gesteigerten Selbstgenuss

Leibliche des Wahrnehmens: „eine Mitwahrnehmung der eigenen leiblichen [...] Wahrnehmungsaktivität“. Seel: *Ethisch-ästhetische Studien*, S. 52.

139 Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 160–161.

im Umgang mit der Welt.¹⁴⁰ Dabei ist das Ästhetische ein ebenso fluider Zustand, wie es das Kulturelle ist. Dieser Zustand ist den Gegenständen nicht objektiv eingeschrieben, sondern entsteht erst in ihrer Wahrnehmung, die ebenso von den Gegenständen selbst wie dem sie umgebenden Feld bestimmt ist.

Vor dem Hintergrund dieser Ausführungen zur Wahrnehmung des Anderen und zur Wahrnehmung (ästhetischer) Kulturgegenstände lässt sich ein erster Auftrag für meine Betrachtungen von Comics und Filmen präzisieren: Auch für Comics und Filme gilt es, das Verhalten zu fassen, das sich an ihnen abzeichnet, zur Erscheinung gelangt, ohne in ihnen reell enthalten zu sein.¹⁴¹ Tatsächlich soll im Verlauf dieser Arbeit aus diesem phänomenologischen Auftrag eine phänomenologische Methode zur Analyse von Film- und Comicfiguren werden. Wie dieser Übergang gelingt, ist erst im Durchgang durch die nächsten drei Kapitel zu beantworten. Was in diesen zunächst zu entwickeln ist, ist eine phänomenologische Perspektive auf Comics, Filme und ihre Figuren, ehe ein Vorschlag für ein Vorgehen gemacht werden kann, mit dem aus dieser Perspektive heraus Figuren als Wahrnehmungsgegenstände beschreib- und analysierbar werden. Diese Analysen sollen aus einer phänomenologischen Perspektive heraus angefertigt werden: Sie denken Filme und Comics nicht in den cartesianischen Dualismen der Wissenschaft*, sondern als Wahrnehmungsgegenstände. Das bedeutet, dass sie aus den Erfahrungen des Film-Sehens und Comic-Lesens erschlossen werden müssen und in diesen bereits angedacht sind als Erfahrungen der Wahrnehmung des Anderen und des anderen Wahrnehmens. Der Auftrag dieser Arbeit, das Verhalten von Filmen und Comics zu beschreiben, führt nur scheinbar weg von den Figuren: Die Beschreibungen sind die Grundlage der Analyse von Begegnungen mit Figuren. Die Begegnung mit den Figuren muss als Wahrnehmungserfahrung verstanden sein, die Teil der komplexen Wahrnehmungssituation der Begegnung mit Filmen und Comics ist. Dass einem Figuren als konkrete Subjekte begegnen, ist allein aus der ästhetischen Erfahrung des Comic-Lesens und Film-Sehens heraus zu erklären. Diese ist selbst bereits eine Erfahrung der Wahrnehmung des Anderen und des anderen Wahrnehmens.

Darin eröffnet sich auch schon eine Vermutung, was den Grund für den Eindruck der intuitiven Zugänglichkeit der Figuren betrifft: Weil man in ästhetischen Kulturgegenständen bereits einem anderen Wahrnehmen begegnet, sind Figuren nicht einfach nur ein Gegenüber der eigenen Wahrnehmung. Sie entstehen erst aus der Begegnung mit einem anderen Wahrnehmen heraus, das zunächst nicht den Figuren selbst, sondern den jeweiligen Filmen und Comics ‚gehört‘, die einem

140 Matthias Grotkopp: *Filmische Poetiken der Schuld. Die audiovisuelle Anklage der Sinne als Modalität des Gemeinschaftsempfindens*. Berlin 2017, S. 55. Grotkopp bezieht sich hier auf John Dewey: *Kunst als Erfahrung*. Frankfurt am Main 1980 [1934].

141 Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 402.

als ästhetische Kulturgegenstände begegnen. Figuren zu begegnen, bedeutet somit von vornherein, bereits einem anderen Wahrnehmen begegnet zu sein, das Figuren auf eine Weise zu ‚öffnen‘ vermag, die sie als intuitiv zugänglich erscheinen lässt. Intuitiv ist dann nicht mehr die Begegnung mit einem Körper oder einer Stimme, die den Körpern und Stimmen anderer Leiber ähnelt, sondern die Begegnung mit einem Anderen in einer Wahrnehmung, die im Falle des ästhetischen Kulturgegenstands immer auch eine andere Wahrnehmung ist.

Um Begegnungen mit Figuren in den Blick zu bekommen, werde ich mich im Folgenden zunächst konkreter den Fragen danach widmen, wie Filme (Kapitel 3) und Comics (Kapitel 4) wahrgenommen werden. Ich wende mich dazu als nächstes an die phänomenologische Diskussion innerhalb der Filmwissenschaft, um anschließend eine ähnliche Diskussion für den Comic zu eröffnen. Zwei der zentralen theoretischen Fragen dieser Arbeit lassen sich nun explizieren: Wie lassen sich die Wahrnehmungssituationen des Film-Sehen und Comic-Lesens als Begegnung denken? Und wie wird ein Verhalten von Filmen und Comics –, das sich an ihnen abzeichnet, ohne ihnen reell enthalten zu sein – in Beschreibungen adressierbar (Kapitel 5)?

3 Begegnungen mit Filmen

Zwei Schüler basteln eine Filmkamera. Sie schneiden Löcher in eine Pappschachtel und führen das innere Papprohr einer Küchenrolle als Linse und Sucher ein. Sie bemalen die Pappe, befestigen einen Pfeifenreiniger als Antenne und vollenden ihre Apparatur mit einer Halterung. Mit ihrer Pappkamera bewaffnet filmen sich die Jungs zunächst gegenseitig, spielen Nachrichtensprecher und Kameramann. Als bald werden aus der einen Pappkamera viele, das Film-Spielen zum Trend und der ganze Schulhof füllt sich mit Schüler*innen, die mit Attrappen verschiedenster Medientechnologien ausgerüstet immer aufwendigere Nachrichtenformate und Fernsehshows inszenieren. Die Situation eskaliert, als ein Schüler auf dem Schulhof verprügelt wird und die anderen Kinder – anstatt einzugreifen – eifrig Reportagen mit ihren Pappkameras und Pappmikrofone anfertigen. Die Pappkameras werden daraufhin konfisziert und das gespielte Drehen von Fernsehformaten verboten.

Vieles an KID CAMERAMEN erinnert an EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE: In beiden Kurzfilmen sind von John Kuramoto animierte Zeichnungen Chris Wares zu sehen und die Tonspur besteht aus einem Ausschnitt der Radiosendung *This American Life*. Beide Male ist dieser Ausschnitt ein von Ira Glass geführtes Interview, in dem sich an eine vergangene Situation erinnern wird, die wiederum von den Animationen in vergegenwärtigenden Darstellungen sichtbar gemacht werden. Und abermals sind die Zeichnungen geprägt von runden Cartoonkörpern, klaren Linien, gleichmäßigen Farbflächen und parallelperspektivischen Raumkonstruktionen. Interessierte mich an EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE die Inszenierung einer angeeigneten Erinnerung, so wende ich mich KID CAMERAMEN in seiner Inszenierung von Filmtechnologie und filmischen Wahrnehmungssituationen zu: Wie denkt dieser Film das Medium Film, das Filme-Drehen und -Sehen in und durch seine imaginierten Pappkameras?

Die imaginative Performanz des Filme-Drehens und -Sehens wird in KID CAMERAMEN zu einer sozialen Situation im Sinne einer „Mehrheit von Bewusstsein“¹, zu einer Interaktion der Schüler*innen über, durch und mit den Pappkameras. Als Instrumente der Wahrnehmung verändern sie ganz unmittelbar sowohl die Wahrnehmung der Welt dieser Schulkinder als auch ihr Verhalten zu- und untereinander. Jenseits der Pappkameras rückt KID CAMERAMEN auch in seiner Beschaffenheit als Animationsfilm die Technologie der Kamera in besonderes Licht, sind doch auch die Bilder dieses Films selbst nicht mehr das Produkt einer Filmkamera, die sich auf ein Set richtet. Ich möchte diesen Kurzfilm zum Anlass neh-

1 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 401.

men, um bestehende phänomenologische Diskussionen um filmische Technologien ins Verhältnis zu Merleau-Pontys Problem der *Wahrnehmung des Anderen* und meinen Ausführungen zu *ästhetischen Kulturgegenständen* zu setzen. Wie werden Filme als *ästhetische* Kulturgegenstände, also als Gegenstände der Wahrnehmung von Wahrnehmung denkbar? Welche oder wessen Wahrnehmung wird in oder über Filme wahrnehmbar? Was genau ist dabei das *Andere*?

Der Comic bleibt in diesem Kapitel zunächst außen vor. Zunächst weil die Comicforschung noch keine vergleichbar vielstimmige phänomenologische Diskussion geführt hat und es sich lohnt, gesondert nach einer Phänomenologie des Comics zu fragen. Darüber hinaus liegt mit Vivian Sobchacks *The Address of the Eye*² eine Filmphänomenologie vor, die maßgeblich auf Merleau-Pontys Wahrnehmungsphilosophie beruht und sich darüber hinaus gezielt mit der Technologie filmischer Wahrnehmung auseinandersetzt. Diese Phänomenologie lässt sich somit präzise auf das Problem der *Wahrnehmung des Anderen* hin befragen: Wie denkt Sobchack *anderes Wahrnehmen*, das *Andere* und die *Wahrnehmung des Anderen*? Inwiefern weisen Filme als Kulturgegenstände die *Spur eines Verhaltens* auf? Inwiefern weisen sie selbst ein Verhalten auf? Anders gefragt: Worin unterscheidet sich die Spur eines Verhaltens des Films als Kulturgegenstand von der Wahrnehmung, die im Film als *ästhetischer* Kulturgegenstand wahrnehmbar wird? Einsteigen möchte ich bei grundlegenden Überlegungen Sobchacks zur filmischen Wahrnehmungssituation und der Rolle der Filmtechnologie, das heißt von der Leinwand, dem Projektor und insbesondere der Kamera. Im Anschluss ziehe ich KID CAMERAMEN, sein Sujet der Pappkamera sowie seine Beschaffenheit als Animationsfilm zwecks einer Kritik an Sobchacks Idee filmischer Kommunikation heran.

3.1 Filmphänomenologie und Filmtechnologie

Merleau-Ponty richtete seine *Phänomenologie der Wahrnehmung* gegen einen Dualismus der Wissenschaft*, Sobchack wiederum gestaltet ihre Filmphänomenologie als Gegenentwurf zu dualistisch denkenden Filmtheorien, die in den 1980er Jahren dominierten.³ Diese hätten das Film-Sehen in Vorstellungen einer persönlichen und einer sozialen Welt fragmentiert: Während psychoanalytische Filmtheorien über innere Zustände nachdenken, seien die marxistischen Ansätze dem

² Sobchack: *The Address of the Eye*.

³ Vgl. Vivian Sobchack: *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley / Los Angeles 2004, S. 59–60.

Sozialen als Formationen des Äußeren verschrieben.⁴ Vor diesem Hintergrund verwundern die zahlreichen chiastischen Formulierungen kaum, mit denen Sobchack auf eine wechselseitige Verschränkung jenseits solcher Dualismen abzielt. So beschreibt sie die Wahrnehmung als „living and organizing organization of the world“⁵, Leib und Körper als etwas, „[that; B. H.] lives a knowledge of its seeing being as being seen“⁶, und das Film-Sehen in der häufig zitierten Wendung des „viewing-view/viewed-view“⁷, mit der alle am Film beteiligten Elemente verstanden werden als „dynamically and reversible acts that reflexively and reflectively constitute the perception of expression and the expression of perception“⁸ und die filmische Situation selbst verstanden wird als „an expression of experience“⁹.

Film-Sehen denkt Sobchack dabei im Sinne Merleau-Pontys nicht als auf den Sehsinn reduziertes Empfangen und kognitives Verarbeiten visueller Daten, sondern als synästhetisches, leibliches Engagement in der Welt. Sobchack sprengt damit, wie es bei Morsch heißt, „die okularzentristische Verengung auf [...], der das Verständnis der Filmrezeption unterworfen ist“¹⁰. Film-Sehen bedeutet somit eben auch Film-Fühlen, -Hören, -Riechen, -Schmecken:

4 Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. xv–xvi. Später fasst sie diesen Umstand als ‚Wegsortieren‘ des *Verkörpernten* filmischer Erfahrungen zusammen: auf der Seite in die Leinwand selbst als semiotische Effekte oder semantische Eigenschaften filmischer Repräsentation und auf der anderen Seite in die psychologischen Formationen, kognitiven Prozesse oder physiologischen Reflexe der Zuschauenden. Sobchack: *Carnal Thoughts*, S. 59–60.

5 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 69–70.

6 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 120.

7 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 55.

8 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 5.

9 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 3.

10 Thomas Morsch: Filmische Erfahrung im Spannungsfeld zwischen Körper, Sinnlichkeit und Ästhetik. In: *montage AV* 19/1 (2010), S. 54–77. Siehe auch Sobchack: *The Address of the Eye*, S. xvi–xvii, 76. Zur Rolle der Sinne im Zur-Welt-sein erläutert Merleau-Ponty: „[D]ie abgetrennte Sinnlichkeit tritt erst in Erscheinung, wenn wir diese Gesamtstrukturierung unseres Sehens zerbrechen [...] und, statt erlebend im Sehen aufzugehen, [...] das Band zwischen unserem Sehen und der Welt, zwischen uns selbst und dem Sehen auflösen, um es selbst zu erhaschen und zu beschreiben. In solcher Einstellung zerbricht in eins mit der Auflösung der Welt in Sinnesqualitäten die natürliche Einheit des Wahrnehmungssubjekts, ich selbst als Subjekt des Gesichtsfeldes werde mir unkenntlich.“ Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 265–266. Seine Auseinandersetzung mit der synästhetischen Wahrnehmung setzt er mit Blick auf ästhetische Kulturgegenstände in späteren Aufsätzen fort: Merleau-Ponty: *Der Zweifel Cézannes*, S. 12–13. Siehe auch: Merleau-Ponty: *Das Kino und die neue Psychologie*, S. 31–32.

Whether human or cinematic, vision is informed and charged by other modes of perception, and thus it always implicates a *sighted body* rather than merely transcendental eyes. What is seen on the screen by the seeing that is the film has a texture and solidity.¹¹

Wenn Sobchack von einer solchen Implikation eines sehenden Körpers im filmischen Sehen spricht, wäre diese zweifach auszudeuten: als Implikation eines Körpers der sehenden Zuschauenden oder Filmschaffenden und eines eigenständigen Film-Körpers. Während ich auf letzteren noch zurückkommen werde, weist der erste implizite Körper den Film bei Sobchack zunächst als verschränkt in der Leibesstruktur nach Merleau-Ponty aus: Film ist hier immer schon gebunden an das wahrnehmende, ausdrückende und letztlich leibliche Zur-Welt-sein von Zuschauenden und Filmschaffenden, verwirklicht als eine „mutual possession of this experience of perception and its expression by filmmaker, film, and spectator“¹².

Wie aber wird Film denkbar als ein solches sichtbares und sehendes Sehen, als ein solcher Ausdruck von Erfahrung durch Erfahrung? Wie lässt sich die phänomenologische Beziehung der Verschränkungen zwischen Filmschaffenden, Filmbildern und Zuschauenden beschreiben? Wie verhält sich Sobchacks Idee eines Film-Körpers zur zuvor mit Merleau-Ponty dargelegten Idee von Film als Kulturgegenstand und damit als Träger einer Spur eines Verhaltens anonymer Subjektivität? Um dies zu beantworten, werfe ich im Folgenden einen Blick auf Sobchacks Reflexionen über die Filmtechnologie, die zu ihrer Idee einer „inter-subjective basis of objective cinematic communication“¹³ und einem Film-Körper führen.

Filmische Kommunikation: Transparenz und Opazität der Technologie

„Film“ bedeutet bei Sobchack keine Addition der Technologien von Kamera, Projektor und Leinwand sowie der Subjekte von Filmschaffenden und Zuschauenden, sondern deren wechselseitige Verschränkung miteinander.¹⁴ Von der Filmkamera ließe sich nicht sprechen, ohne sie bereits in ihrem Zusammenhang mit anderen Technologien und den sie bedienenden Subjekten zu denken. Die Kamera existiere als die „material instrumentality for its [the film’s; B. H.] perceptive and expressive intention“¹⁵ und sei dabei „invisibly ‚behind‘ the film’s perceptive and expressive ac-

¹¹ Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 133.

¹² Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 5.

¹³ Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 5.

¹⁴ Sobchack entfaltet diesen Gedanken in *The Address of the Eye*, S. 169–202.

¹⁵ Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 171.

tivity as the film's ground¹⁶. Auch wenn die Kamera ein sichtbares Instrument und ein materieller Gegenstand sei, werde sie als Filmkamera für den Film unsichtbar, trete hinter die filmischen Wahrnehmungsakte zurück. Währenddessen sei der Film selbst „visible in a way that the technology itself can never be – no matter how reflexive or concerned the film is with its own mechanical origins and materiality“¹⁷. Zuschauende würden durch die transparenten technischen Apparate hindurch das *Sehen des Films selbst* sehen, „a perceptive intention toward an intended object“¹⁸. Dabei könne das Sehen der Kamera das Sehen der Filmschaffenden und Zuschauenden nicht *ersetzen*: „Although I can see through and according to a machine or instrument, I cannot see like or as a machine; I cannot see except against the ground of my human lived-body and I cannot see unintentionally.“¹⁹ Genau darin behalte das filmische Sehen seine Differenz zum Sehen der Alltagswahrnehmung und stelle sich diesem als ein sichtbares Sehen entgegen.

Die Kamera denkt Sobchack in zwei verschiedenen Weltbezügen. Filmschaffende, die durch eine Kamera hindurch die Welt sehen, würden diese in ihre eigene Intentionalität einbeziehen, sie sich einverleiben (ähnlich wie den Blindenstock bei Merleau-Ponty)²⁰ und so eine verkörperte Relation zu ihr einnehmen.²¹ Die Kamera könne aber ebenso als ein Gegenstand in die Aufmerksamkeit der Wahrnehmung rücken und würde dann jenseits ihres instrumentalen Charakters als Maschine wahrgenommen werden, die eine hermeneutische Relation zur Welt ermöglicht: als Gegenstand, der selbst wahrnehmend die Welt auslegt.²² Kurz gesagt: „[T]he machine enables the perceptive act and the person appropriates or incorporates the machine as an extension of his or her own body.“²³

Zur verkörperten Relation gehöre, dass die instrumental-mediatisierte Wahrnehmung das Instrument niemals gänzlich im Leib aufgehen ließe: Selbst in verkörperter Relation blieben die Instrumente als Echo ihrer Instrumentalität erhalten.²⁴ Schauen Kinobesucher*innen durch die Projektion des Kamerablicks auf die Lein-

16 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 171.

17 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 170. Sie beschreibt hier auch, dass etwa eine in einem Film gezeigte Kamera nicht die Technologie ist, die jenen Film und jenes Sichtbarwerden der Kamera hervorbringt: Eine solche Kamera erscheint nur als Instrument, mit dem sich Filme herstellen lassen.

18 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 186.

19 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 183, weiter ausgeführt auf 178; vgl. auch: Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 180.

20 Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 182.

21 Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 184.

22 Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 186–191.

23 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 180.

24 Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 179.

wand hindurch auf einen filmischen Raum, dann ist dieser Raum keine unmittelbare Verlängerung des Kinosaals.²⁵ Trotz ihrer Ähnlichkeit sind das Sehen der Zuschauenden und des Films nicht identisch: „Die signifikante und perzeptive Praxis des Films wird wie die meinige, nicht aber als die meinige erfahren.“²⁶ Ohne in ihrer Transparenz auch einen Nachhall²⁷ zu hinterlassen, eine „opacity“²⁸ zu besitzen, könne die Filmtechnologie keinen Film als anderes Sehen sichtbar werden lassen.

Ein solcher Nachhall der Filmtechnologie werde laut Sobchack zweifach spürbar: dort, wo der Blick der Zuschauenden auf die Leinwand trifft – an der *light-screen junction*, wo sich das Sichtfeld der Zuschauenden gerade nicht vollständig mit dem der Leinwand decke –,²⁹ und dort, wo der Blick der Kamera auf die Welt trifft – an der *lens-world junction*,³⁰ die Diskrepanzen zwischen Blickfeld und Positionen der Zuschauenden und der Kamera betreffe. Ausgehend von diesem zweifachen Nachhall unterscheidet sich die Situation des Films von der des Blindenstocks, auch wenn beide Instrumente der Wahrnehmung in verkörperter Relation zu den sie Benutzenden sind. Anders als der Blindenstock wird bei Sobchack die Kamera selbst zu einem Wahrnehmungszentrum, indem sich die beiden *junctions* sowohl auf eine geteilte Welt von Zuschauenden und Filmschaffenden als auch auf ihre je eigene Welt beziehen. Von hier aus gelangt Sobchack zur Idee von Film als einer Situation in der unterschiedliche Wahrnehmende in eine „cinematic communication“³¹ einbezogen werden.

Die filmische Situation ist bei Sobchack ausgefaltet als komplexe Struktur von Blicken, die sich nicht in Deckung bringen lassen. Filmschaffende blicken durch Kameras und Filmzuschauende durch Leinwand und Projektor auf eine Welt und sind über diese Blicke in der filmischen Situation nach Sobchack miteinander verschränkt.³² Zu dieser Blickstruktur zählt Sobchack drei verschiedene verkörperte und hermeneutische Relationen: Die Kamera wird in ihrer intentionalen Ausrichtung auf eine Welt den Filmschaffenden zur (verkörperten) Verlängerung ihres Leibes. Die Kamera richtet sich wiederum in ihrer technologischen

25 Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 179. Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 180.

26 Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 180. Vgl. auch: Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 183.

27 Hierzu Sobchack: „The spectator is aware of a mediating instrumentality but not of the instrument itself.“ Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 197; vgl. auch: Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 177.

28 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 195.

29 Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 175–176. Sobchack entnimmt den Begriff der *junction* aus Ihde: *Experience of Technology*, S. 271.

30 Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 175.

31 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 5.

32 Sobchack fasst diese Struktur der Blickrelationen in einem Diagramm zusammen, auf dem die folgenden Beschreibungen beruhen. Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 198.

Konstruktion und den mit ihnen verbundenen Wahrnehmungskonstitutionen (hermeneutisch) auf eine Welt aus. Und schließlich richten sich die Zuschauenden über die Leibesverlängerung des Projektors (verkörpert) hinter ihnen auf eine Welt auf der Leinwand aus, auf der für sie die vorherigen Relationen in Erscheinung treten.³³

Spricht Sobchack von einer *cinematic communication*, dann ist damit nicht gemeint, dass Filmschaffende ihre Aussagen mittels der Filmtechnologie an Zuschauende übermitteln. Die Kommunikation finde nicht mittels Kamera, Projektor und Leinwand statt, sondern über die bei Sobchack zweifach ausgewiesene Welt: Auf die eine Welt beziehen sich die Filmschaffenden über die Kamera und auf die andere die Zuschauenden über Projektor und Leinwand als Bild einer Kamera. Es ist keine direkte Kommunikation der beteiligten Subjekte, sondern eine Kommunikation zweier sich aufeinander beziehender Weltbezüge, die die „intersubjective basis of objective cinematic communication“³⁴ bilden. Die Kamera sei für Filmschaffende somit nicht bloß ein Instrument der Wahrnehmung, sondern Teil einer Weltwahrnehmung, die sich bereits auf Zuschauende hin ausrichte. Ebenso würden die Zuschauenden die filmischen Bilder nicht als autonome Bilder einer Kamera wahrnehmen, sondern als intentionalen Akt der Wahrnehmung, als eine bestimmte Auswahl des Sichtbaren (durch Filmschaffende), anders gesagt: als Kulturgegenstände mit einer Spur anderen Verhaltens.

In the film experience, instrument-mediated intentional acts not only intend the perception of objects but also intend, through instruments, the perception of other intentional acts, that is, the intentional acts of another intentional, perceptive and expressive subject.³⁵

Beide Weltbezüge sind eingeschrieben in und verbunden durch die filmische Blickstruktur des *viewing-view/viewed-view*, ihr Sehen immer schon Teil eines Sichtbaren und das Sichtbare immer schon Teil eines anderen Sehens.

Es sei betont, dass Sobchack von Intentionalitäten und nicht Intentionen spricht. Wenn sie beschreibt, dass Zuschauende andere Intentionalitäten wahrnehmen, dann ist damit nicht behauptet, sie können die Intentionen der Filmschaffenden von der Leinwand ablesen. Mit Intentionalitäten sind vielmehr die Spuren eines Verhaltens am Kulturgegenstand gemeint, die eben nicht unmittelbar zu den Intentionen konkreter Subjekte führen, sondern zu anonymen Subjektivitäten.³⁶ Auch den Zuschauenden kommt in ihrem Sehen eine solche Intentionalität zu, die Sobchack als

³³ Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 198.

³⁴ Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 5.

³⁵ Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 191.

³⁶ Vgl. Kapitel 2.2 der vorliegenden Arbeit. Vgl. auch: Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 203.

„spectator-projector embodiment relation“³⁷ beschreibt: „[T]he filmmaker and spectator are brought into indirect perceptual engagement with each other, and into direct engagement with a world that is their mutual intentional object.“³⁸ Diese Welt(en) sind der Bezugspunkt von Filmschaffenden und Zuschauenden im intersubjektiven Akt filmischer Kommunikation. Kommunizieren heißt hier also, mit und durch filmische Technologien unterschiedliche Bezüge auf eine gemeinsame, geteilte und doch eigene Welt miteinander zu verschränken.

Dennoch erschöpft sich Sobchacks Vorstellung filmischer Kommunikation und ihrer intersubjektiven Grundlage nicht in diesen beiden Blickrelationen. Sie bilden lediglich die Grundlage für Sobchacks Idee, den Film selbst als Subjekt zu denken. Das Film-Subjekt beschreibt – ausgehend von Sobchacks Beschreibung eines wahrnehmenden Bezugs der Kamera zur Welt – den Weltbezug der Kamera als nicht bloß hermeneutisch, sondern ebenso verkörpert.³⁹ Aber wie kann eine Kamera eine verkörperte Relation zur Welt eingehen? Wie kann sie einen Körper haben?

Film-Körper, -Leib und -Subjekt

Bei Merleau-Ponty impliziert der sichtbare Körper des *Anderen* einen Leib als eigenes, wahrnehmendes und leibliches Zur-Welt-sein in seinem Verhalten.⁴⁰ Auch Sobchack vermutet eine Implikation im sichtbaren Sehen des Kamerabildes, doch sind hier die Verhältnisse in gewisser Weise umgekehrt: „Its existence as a ‚viewing-view/viewed-view‘ implicates a ‚body‘.“⁴¹ Statt an einem sichtbaren Körper ein anderes Wahrnehmen impliziert zu sehen, impliziere das sichtbare, andere Wahrnehmen des filmischen Bildes einen Film-Körper. Gleichermäßen impliziert das Verhalten dieses Film-Körpers wiederum ein *Film-Subjekt*, dessen Intentionalität sich in dem sichtbaren, anderen Wahrnehmen artikuliere.

Der filmische Körper nach Sobchack unterscheidet sich somit vom menschlichen zunächst in seiner (Un-)Sichtbarkeit, beziehungsweise in einer Umkehrung dessen, was sichtbar ist und was vom Sichtbaren impliziert wird, anders gesagt: in der ‚Vertauschung‘ von Transparenz und Opazität:

37 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 203.

38 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 173.

39 Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 198.

40 Vgl. Kapitel 2.2 der vorliegenden Arbeit.

41 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 133.

Unlike other viewing persons I encounter, the film *visibly* duplicates the act of viewing from „within“ – that is, the *introceptive* and *intrasubjective* side of vision. Whereas the other seeing person's „visual body“ is visible to me in our encounter with the world and each other, the film's „visual body“ is usually invisible to me.⁴²

Auf der einen Seite also ein Leib, der ein Wahrnehmen impliziert, auf der anderen ein Wahrnehmen, das einen Leib oder Körper impliziert.⁴³ Hierzu Morsch: „Der filmische Körper ist verkörpert in der filmischen Apparatur, so wie wir als Leib, der wir sind, einen Körper haben.“⁴⁴ Somit sei der Film auf sämtlichen Ebenen durchdrungen von dem Wissen darum, „what it means to be both an embodied visual subject and an embodied visible object. This condition is shared by filmmaker, spectator, and film“⁴⁵.

Inwiefern ist der Filmkörper nun gewöhnlicherweise unsichtbar für die Zuschauenden? Die Kamera, die den Zuschauenden die projizierten Bilder gegeben hat, erscheint ihnen in den Film-Bildern impliziert, aber sie sehen sie in der Regel nicht in ihrem gegenwärtigen Sehen. Sichtbar werden kann sie zwar als ‚Organ‘ eines Film-Körpers, etwa wenn sie sich selbst im Spiegel filmt. Doch wird damit lediglich ein Organ des implizierten Film-Körpers sichtbar, während die anderen ‚Organe‘ transparent oder unsichtbar bleiben (etwa Projektor, Leinwand, Filmschaffende und Zuschauende). Durch die zeitliche und räumliche Verstreuung seiner ‚Organe‘ bleibt der Film-Körper in der Erfahrung des Film-Sehens unsichtbar: „Der Zuschauer sieht nicht den Körper des Films selbst, sondern sein visuelles Verhalten, seine Haltung und seinen intentionalen ‚Stil‘.“⁴⁶ Damit ist es letztlich gerade das Unmenschliche, was den Film für Zuschauende als etwas zutiefst Menschliches erscheinen lässt – denn nur „mittels seiner Technik gelingt es dem Film überhaupt sichtbar zu machen, was uns alltagsweltlich unzugänglich ist: die verkörperte Wahrnehmung eines Anderen“⁴⁷. Oder wie Jan-Hendrik Bakels und Hermann Kappelhoff zusammenfassen:

42 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 138.

43 Sobchack verwendet meist den Begriff *film's body*, spricht jedoch im selben Zuge davon, dass „film can be said to genuinely have and live a body“. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 205. Es scheint, als mache sie bezüglich des Filmes keinen kategorialen Unterschied mehr zwischen einem Körper und einem Leib, einem *body* und einem *lived-body*. Der filmische Körper ist somit immer schon ausgerichtet auf die Idee eines filmischen Leibs, sofern seine organischen Bestandteile (etwa Leinwand und Kamera) von ihr bereits ausgerichtet auf eine leibliche Wahrnehmung und ein leibliches Wahrnehmen des Films gedacht sind.

44 Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 176.

45 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 260.

46 Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 177.

47 Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 182.

Das filmische Bild kann vom Zuschauer [...] als je spezifisches individuelles Wahrnehmungserleben eines anderen Körpers verstanden werden, weil es als fremde Wahrnehmungsweise am eigenen Körper zu einem konkreten physisch-sinnlichen Erleben wird.⁴⁸

Der Film artikuliert sich für die Zuschauenden nach Sobchack somit als anderes, nicht-menschliches Quasi-Subjekt.⁴⁹

Eine geteilte Eigenschaft des menschlichen und filmischen Leibes ist eine Begrenzung, die stets Teil ihres Weltbezuges bestimmt und die Leiber organisiert. Im menschlichen Leib sind dies die Grenzen des eigenen Körpers und letztlich die Momente von Geburt und Tod.⁵⁰ Für den Film-Leib übernehme diese Funktion laut Sobchack etwa der *frame*:

The frame provides the *synoptic center* of the film's experience of the world it sees; it functions for the film as the field of our bodies does for us. That is, as does every lived-body, the frame literally provides the *premises* for perception as expressed experience.⁵¹

Im *frame* artikuliert der Film-Leib – gleichsam in verkörperter Transparenz – seinen Körper mit der Funktion „to center discrete perceptions, to give them a spatial coherence [sic!] that unifies and makes temporally meaningful the lived-experience of a constantly shifting and mobile vision“⁵². In genau dieser Begrenzung der Wahrnehmung in und durch den *frame* hat oder vielmehr: artikuliert und impliziert die Kamera einen Körper – und hat somit einen nicht nur hermeneutischen, sondern ebenso verkörperten Bezug zur Welt.

Zuschauende engagieren sich nicht einfach nur in verkörperter Relation in der Filmtechnologie. Sie begegnen in ihrer Aneignung bereits dieser anderen verkörperten Weltrelation als anderes Zur-Welt-sein. Auch hier ist der filmische Körper impliziert und das Bild selbst Ausdruck eines filmischen Leibes, dem die Zuschauenden immer in einer Erfahrung von Reibung zwischen eigenem und anderem Wahrnehmen und Ausdrücken begegnen:

[A]s I watch a film, I see through the projector what another sees but also express my own process of seeing as uniquely mine. Thus I am able to engage the visible in a dialogue that results from the marked similarities and re-marked differences between *what I see* and

48 Kappelhoff, Bakels: Das Zuschauergefühl, S. 86.

49 Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 198.

50 Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 253, 417.

51 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 134.

52 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 211. Hierzu führt Sobchack weiter aus: „The frame is invisible to the seeing that is the film. It is a limit, but like that of our own vision it is inexhaustibly mobile and free to displace itself. Although the frame is visible to us, it functions as the ‚secret‘ boundary of the film's act of vision.“ Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 131; vgl. auch: Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 175.

what is seen by another even as I see it. It is in this convergence and divergence of perception that the hermeneutic relation to cinematic technology arises in the spectator's experience. [...] [The projector; B. H.] both expresses the mediation of the camera between the filmmaker and the intended world and enables the spectator to perceive that mediation. Simultaneously, it incorporates and expresses the embodiment relation between filmmaker and camera, and it is itself incorporated as the embodiment relation between spectator and projector that allows perception. Thus, the projector enables the spectator to perceive one instrumented-mediated relation as hermeneutic while transparently living another as embodied.⁵³

In der Projektion treffen das Sehen der Zuschauenden und das (andere) Sehen des Films aufeinander. Die Zuschauenden erleben dieses andere Sehen gleichzeitig als ihr eigenes und ein ihnen uneigenes: Das andere Sehen wird für sie zum filmischen Sehen. Und an die Stelle des Anderen als menschlicher (anonymer) Leib tritt ein implizierter filmischer Leib, welcher mehr ist als nur die Spur eines anderen Verhaltens, das sich an einem Kulturgegenstand abgezeichnet hat, sondern als anderes Wahrnehmen ein Filmverhalten*⁵⁴ ist: ein eigenes, anderes Sehen für die Zuschauenden, das die Artikulation eines Film-Subjekts darstellt. Somit begegnet den Zuschauenden das filmische Bild gleichzeitig als Instrument der Wahrnehmung, durch das sie sehen und welches sie sehen:

The spectator is aware *of* a mediating instrumentality but not of the instrument itself. Thus, although still hermeneutic in its relation to a mediated perception sensed as *,not mine,'* the spectator's experience of a film also *includes* the filmmaker's embodiment relation with the camera as an *introceptive experience* of perception sensed and signified as *,mine.'*⁵⁵

Dies führt Sobchack schließlich dazu, die gesamte Situation des Filmischen für die Zuschauenden als gleichermaßen aus quasi-hermeneutischen und quasi-verkörperlichten Relationen bestehend zu beschreiben.⁵⁶ Weder sei das Sehen der Filmwelt gänzlich das eigene Sehen der Zuschauenden (also verkörperlicht), noch sei es je gänzlich das Sehen einer Maschine (also hermeneutisch). Es sei vielmehr immer ein von den Zuschauenden verkörperlichtes Sehen von Welt durch Technologien der Wahrnehmung, während diese Technologien selbst als Spur wahrnehmbar werden: „[T]he spectator's hermeneutic awareness of instrument-mediation is constituted ambivalently and dialectically, as a *quasi-embodied/hermeneutic relation* to what appears *visible* as the *viewing-view/viewed-view*: the visible visual act of

⁵³ Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 194.

⁵⁴ Mit der Schreibweise Filmverhalten* kennzeichne ich Sobchacks Vorstellung des Begriffs, von der ich mich später mit meinem eigenen Begriff des Film-Verhaltens abgrenzen werde.

⁵⁵ Sobchack: *The Address of the Eye*, S. xiv.

⁵⁶ Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 198.

perceiving the visible perceived world.“⁵⁷ Es entstehen somit für Filmschaffende und Filmzuschauende zwei unterschiedliche, aber immer schon miteinander verbundene Wahrnehmungssituationen:

[T]he filmmaker perceives an intended world *through* the camera. The spectator, however, perceives *through* the expressive instrumentality of the projector an intentional perception of the filmmaker/camera's embodiment relation *through* which the intended world is perceived. The spectator's perception through a machine (the projector) is of a machine (the camera) that, even though twice removed, originally enables both the filmmaker's and the spectator's intentional fulfillment of the wish to see, to hear, to feel, to know, and to speak.⁵⁸

Die intersubjektive Kommunikation der Film-Situation ist bei Sobchack somit tatsächlich als eine Kommunikation zwischen Filmzuschauenden und -schaffenden gedacht, jedoch nicht im Sinne eines unmittelbaren Dialogs oder Austauschens von Intentionen, sondern als ein Kontakt über eine dritte Instanz, die der Film selbst ist. Er, das heißt der Film-Leib, tritt bei Sobchack letztlich als eigene Subjektposition auf: Der Film-Leib sei „discovered and located only reflexively as a quasi-subject and embodied ‚eye‘ that has a discrete – if ordinarily prepersonal and anonymous – existence“⁵⁹. Was genau bedeutet hierbei nun die Rede vom Quasi-Subjekt?

Der Film sei ein durch Strukturen des Sehens organisierter und auf Filmschaffende, Kamera und Zuschauende verteilter Wahrnehmungsakt, der Zuschauenden begegnet als implizites leibliches Zur-Welt-sein und damit als ein intentionaler Akt, der in Sobchacks intersubjektivem Kommunikationsmodell der filmischen Situation als Subjektposition gesetzt wird. Die Einschränkung des „Quasi“ soll hierbei einholen, dass das Film-Subjekt den Zuschauenden nicht über einen sich verhaltenden Körper begegnet, sondern über ein sichtbares Sehen, das seinen Körper und Leib lediglich impliziert und sich somit weder von seinen (notwendigen) hermeneutischen Relationen noch vom Eindruck einer gewissen Anonymität seines Subjekts vollständig lösen kann:

We recognize the moving picture as the work of an anonymous and sign-producing body-subject intentionally marking visible choices with the very behavior of its bodily being. However, these choices are not initiated by the movement of *our* bodies or *our* intending consciousness. They are seen and visible as the visual and physical choices of some body *other* than ourselves, some body that possesses the vision more intimately than we do, some body for whom it counts as ‚mine.‘ That some body is the film's body, and, however anonymously, our bodies experience it as a signifying presence in the film experience.⁶⁰

57 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 198.

58 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 192.

59 Sobchack: *Carnal Thoughts*, S. 66.

60 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 278.

Laut Sobchack bedeutet Film-Sehen und filmische Kommunikation also die miteinander verschränkte Interaktion von Zuschauenden, Filmschaffenden und Film-Subjekten (die als Quasi-Subjekte erfahren werden). In dieser kommunikativen Situation begegnen sich letztlich Filmschaffende und Zuschauende nicht unmittelbar, sondern vermittelt über das Quasi-Subjekt des Films. Sie bedienen sich unterschiedlicher Relationen der Filmtechnologie auf die Welt und sehen unterschiedliche Welten, die dennoch aufeinander bezogen sind. Die jeweiligen Beziehungen von Filmzuschauenden und Filmschaffenden zur Film-Welt sind anderen Seiten eines gemeinsamen Aktes, in dem Filme als Quasi-Subjekte durch die Erfahrung des Film-Sehens und -Machens hergestellt werden.

Damit verschiebt sich das Verständnis vom Film als Kulturgegenstand nach Merleau-Ponty: Aus der Vorstellung der Spur eines Verhaltens, die dem Kulturgegenstand reell nicht enthalten ist, wird die Idee eines ästhetischen Kulturgegenstands, dessen Verhalten darin besteht, ein anderes Wahrnehmen wahrnehmbar zu machen, und zwar auf eine Weise, in der dieser Gegenstand einen eigenen Leib impliziert; er verweist nicht mehr (nur) auf eine anonyme, andere Subjektivität, sondern er ist selbst anderes Quasi-Subjekt. Dieses Denken des Films als eigenes Anderes, als Quasi-Subjekt der Wahrnehmung möchte ich im Folgenden vor dem Hintergrund von *KID CAMERAMEN* diskutieren und einer Kritik unterziehen.

3.2 *KID CAMERAMEN* und die Kritik der Pappkamera am Film-Subjekt

KID CAMERAMEN beginnt mit einem stummen, schwarzen Bild. Vom oberen linken Bildrand aus bewegt sich eine Kreisform in den Kader. In schwenkenden Bewegungen gestaltet sie sich als begrenzter Blick, der nach und nach unbewegte Teile der *Mise-en-Scène* eines Kunstunterrichtsraums freilegt. Der Blickausschnitt verweilt kurz auf einzelnen Objekten: einem Rohr, einer Staffelei, Farbflecken auf dem Boden und schließlich dem Quader einer Pappschachtel, die alsbald zur Pappkamera werden wird (Abb. 4a). Der kreisrunde Ausschnitt vergrößert sich, bis der Unterrichtsraum den gesamten Kader füllt. Anschließend werden – genau wie in *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE* – Figuren synchron zur Erwähnung ihres Namens im mittlerweile erklingenden Voiceover mit einer aufploppenden Bewegung ins Bild gesetzt: die beiden Schuljungen Michael und Arthy. Kurz darauf blendet der Film in eine schwarze Bildfläche über, auf der in weißen, skizzenartigen Konturen das Bauen der ersten Pappkamera inszeniert wird (Abb. 4b) und die in ihrer Gestaltungsweise an die Verhandlungsfantasien am Ende von *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE* erinnert.

Nach dem Bau der Pappkameras kehrt der Film zurück zur Ansicht der beiden Schuljungen. Wie vom Voiceover detailliert beschrieben, greift Arthy zur Kamera,

steht auf, blickt durch das gebastelte Objektiv und beginnt, einen News-Report zu moderieren (Abb. 4c). Wieder wird das Bild schwarz, und erneut beginnt ein kreisrunder Ausschnitt den Bildraum⁶¹ zu durchsuchen, bis er schließlich auf Michaels Gesicht zum Stehen kommt. Diese zweite Such-Bewegung gestaltet sich als *point of view* der miteinander verschmolzenen Blicke Arthys und der Pappkamera, die beide gleichermaßen in ihrem Blickfeld begrenzt sind. Michael dreht sich zur Kamera, blickt in diese hinein und damit wiederum auch den hinter der Kamera sich befindenden Arthy an. Gleichzeitig schaut Michael in dieser *point of view*-Konstruktion ebenso in Richtung der Zuschauenden. Kurz darauf tauchen hinter Michael weitere, kleinere Köpfe anderer Schüler*innen auf, die ebenso gebannt zur, in und durch die Pappkamera schauen. Schließlich schiebt sich Michaels Mittelfinger als Geste des Missfallens von unten ins Bild und beendet die Situation (Abb. 4d).

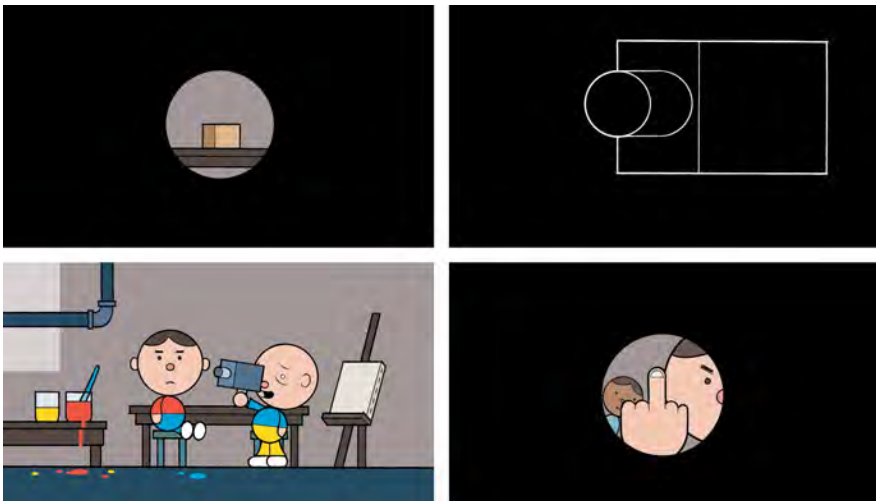


Abb. 4a–d: KID CAMERAMEN – Der Entwurf der Pappkamera von einer Suchbewegung (a) zur Kameranesskizze (b) zum Filmen (c) und Gefilmt-Werden (d).

Von Anfang an entwirft KID CAMERAMEN die Situation der Pappkameras als Wahrnehmungereignis des Sehens und Gesehenwerdens; ein Verhältnis, das auch in Sobchacks Filmphänomenologie eine wichtige Rolle spielt. Doch während es bei Sobchack darum geht, dass ein Sehen und ein sichtbares Sehen in wechselseitiger Verschränkung miteinander stehen, wird in der (innerdiegetischen) Situation der Pappkameras kein Sehen im Sinne filmischer Bilder sichtbar. Den Pappkameras

⁶¹ Vgl. Kappelhoff: Der Bildraum des Kinos.

fehlt es an einer aufzeichnenden Technologie, ohne die sie keine ‚tatsächlichen‘ Filmbilder produzieren, deren Sehen von den (anderen) Kindern betrachtet werden könnte. Sie verändern lediglich die Wahrnehmung der Pappkamera-Bedienenden, indem das Papprohr ihren sichtbaren Ausschnitt der Welt verändert, ohne dass dieser aufgezeichnet und projiziert werden kann. In Sobchacks Filmphänomenologie hätten die Pappkameras somit zunächst einen eindeutigen Platz: Sie wären Technologien einer veränderten Weltwahrnehmung, die in verkörperter (und eingeschränkt hermeneutischer) Relation zu den Benutzenden stehen, jedoch weder in einer ähnlichen Beziehung zu Zuschauenden noch insgesamt in einer quasi-verkörpernten/hermeneutischen Relation zwischen Filmschaffenden, Zuschauenden und Film-Subjekt. Weil die Pappkameras die Welt für die Schüler*innen anders aussehen lassen – nämlich als Welt eines kreisrund beschnittenen Blickfelds –, sind sie Instrument einer anderen Wahrnehmung, lassen diese aber selbst nicht sichtbar werden und wären somit im Sinne Sobchacks keine Filmkameras. Das Bild der Pappkameras bliebe damit ein imaginiertes, im Gegensatz zum filmischen Bild eben nicht „visual and visible“⁶².

Die Ähnlichkeit zwischen der filmischen Situation nach Sobchack und der Wahrnehmungssituation der Pappkameras scheint sich somit zunächst auf die veränderte Wahrnehmung der (Papp-)Kamera-Bedienenden zu beschränken. Doch die Wahrnehmungssituation von *KID CAMERAMEN* hört nicht damit auf, dass Kinder durch ein Papprohr schauen. Die veränderte Wahrnehmung der einzelnen Schüler*innen durch die Pappkamera wird letztlich zum Auslöser der Veränderung ihrer geteilten Welt(erfahrung). Dieser Prozess beginnt schon zu Anfang des Films: Nicht nur Arthy sieht die anderen Schulkinder durch die Pappkamera anders, sondern auch sie scheinen Arthy durch sein verändertes Sehen anders wahrzunehmen. Diese Veränderung äußert sich in Michaels Mittelfinger als Reaktion auf das ‚Gefilmtwerden‘ und entfaltet sich immer fort bis hin zur eskalierenden Prügelei auf dem Schulhof.

Interessant ist hier die visuelle Ähnlichkeit dieses ersten Blickes durch die Pappkamera zum ersten Blick, mit dem der Film eröffnet: *KID CAMERAMEN* inszeniert sich selbst als ein Sehen, das sich wie das Sehen der Pappkameras ansieht, noch bevor diese in ihm erfunden, gebaut und benutzt werden (Abb. 4a und d). Der Film selbst versucht also diese Blicke sich einander annähern zu lassen. Er denkt die imaginierten Pappkamerabilder als veränderte Welt(wahrnehmung) und damit als das Machen „eine[r] Wahrnehmung, und zwar durchaus im doppelten Sinn des Beobachtens und des Herstellens (worin wir die performative Dimension

⁶² Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 7.

des filmischen Mediums sehen)⁶³. Dass die Pappkameras die Wahrnehmung und Welt der Schüler*innen maßgeblich verändern, insistiert darauf, sie nicht als Attrappen abzutun, sondern sie ernst zu nehmen als Bestandteile einer filmischen Wahrnehmungssituation. Anders gesagt: KID CAMERAMEN versucht durchaus, das Filmische jenseits der aufzeichnenden Funktion der Kamera oder der Projektions- und Abbildungsfunktionen von Projektor und Leinwand zu denken.

Ich möchte KID CAMERAMEN in dieser Hinsicht als theoretischen Beitrag zur Reflexion filmischer Wahrnehmungssituationen in Betracht ziehen. Die Situation der Pappkameras möchte ich zum Ausgangspunkt nehmen, um die zentrale Rolle der Kamera mit ihrer aufzeichnenden Funktion in Sobchacks Filmphänomenologie und ihr Verständnis vom Film als Quasi-Subjekt, Körper und Leib und damit Anderen der Wahrnehmung kritisch zu hinterfragen. Dazu werfe ich einen Blick auf zwei besondere Szenen des Films: zunächst auf die Schlägerei auf dem Schulhof, die zum Wendepunkt des Pappkamera-Trends wird und gleichzeitig eine Sichtbar-Werdung der imaginierten Pappkamera-Bilder inszeniert, und dann den Schluss des Films, der erneut den suchenden Blick eines kreisrunden Ausschnitts aufgreift.

Blicke durch die Pappkamera

Jeff steht vor einer Tür am Rande des Schulhofs, ein Trinkpäckchen in der Hand. Er ist frontal zu sehen und blickt besorgt in die Kamera⁶⁴ (Abb. 5a). Im Verlauf der folgenden Einstellungen zeigt sich nach und nach die besorgniserregende Situation, der er gegenübersteht. Zunächst sind zwischen Baum und Schaukel Kinder im Kreis stehend zu sehen, mit Mikrofonen und Kameras in ihren Händen (Abb. 5b). Dazwischen bewegt sich ein rosafarbener Kreis rhythmisch auf und ab. In den folgenden Einstellungen rückt die Perspektive als Schuss-Gegenschuss-Montage sukzessive näher an Jeff (Abb. 5c) und das Schulgeschehen (Abb. 5d). Immer deutlicher wird, dass der sich auf und ab bewegende Kreis der Kopf eines Jungen ist, auf den ein anderer einschlägt. Der Schlagende Junge wird größtenteils von umstehenden, beobachtenden und ‚filmenden‘ Kindern verdeckt. Jeff lässt schließlich vor Entsetzen sein Trinkpäckchen fallen.

⁶³ Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 187–188.

⁶⁴ Diese Beschreibung passt freilich eigentlich nicht auf dieses Bild, das als animierte Zeichnung eben keinen Körper zeigt, den eine Kamera aufgezeichnet hat. Ob und inwiefern hier trotzdem von einem Blick in die oder eine Kamera gesprochen werden kann, wird im Verlauf dieses Kapitels thematisiert.

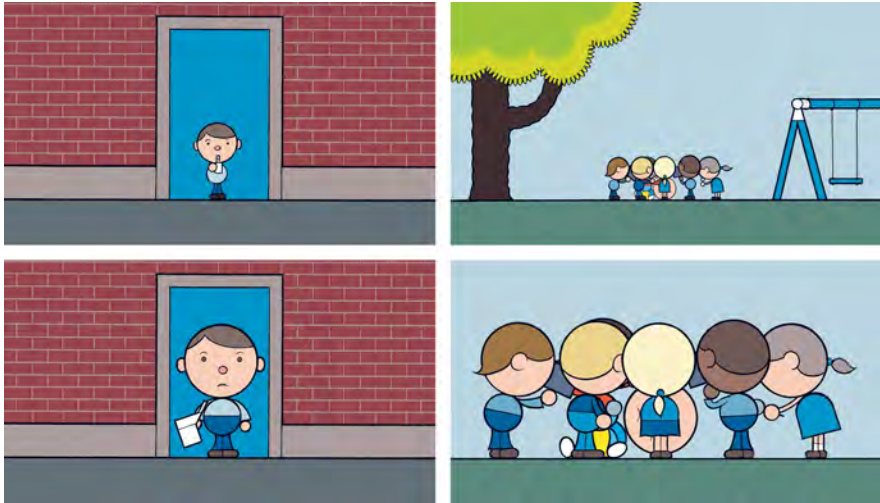


Abb. 5a-d: KID CAMERAMEN – In einer Schuss-Gegenschuss-Montage rückt der besogte Jeff (a, c) näher an eine Schulhofprügelei (b, d).

Dass hier jemand verprügelt wird, macht erst der folgende Voiceover-Kommentar des älteren Jeffs deutlich, dessen Stimme sich mit den Animationen des Kinderkörpers synchronisiert, dem zunehmend entsetzt alsbald erschrocken sein Trinkpäckchen aus der Hand fällt:

Jeff: „There are these two kids. One of them is pummeling the other and all around in a circle there are kids, focusing their fake cameras on the fight with their fake microphones in front of the fake cameras, you know, breathlessly reporting on the fight that is happening. And, and meanwhile, you know this, this kid's getting the stuffing beat out of him.“

Ira: „And nobody is stepping in to help him?“

Jeff: „Not a soul.“⁶⁵

Jeffs Kommentar beschreibt die Situation als brutalen Gewaltakt: Die Jungen schlagen sich nicht bloß gegenseitig, sondern „one of them is pummeling the other“. Die Kinder ringsherum berichten nicht einfach, sondern tun dies ‚atemlos‘, trotz der dreifach wiederholten Betonung der ‚Falschheit‘ ihrer benutzten Technologie. Die Beschreibung findet ihren Höhepunkt nach einer besonders körperlichen Metapher für das Schlagen („getting the stuffing beat out of him“) in

⁶⁵ KID CAMERAMEN, 00:02:10–00:03:10.

einer Betonung des Unmenschlichen dieser Situation: Nicht nur kein Kind greift ein, sondern „not a soul“.

Die besonders körperbetonte Wortwahl erklingt in einem besonders körperlichen Sprechen. So intensivieren sich im Verlauf von Jeffs Monolog die Modulationen der Tempi seines Sprechens: Pausen werden länger und zunehmend mehr einzelne Worte werden mit Nachdruck gesprochen oder verlängert, während andere Passagen von Wiederholungen einzelner Worte geprägt sind oder die Stimme über viele Worte hinweg in rasantem Tempo ins Stolpern gerät – etwa während „you know this, this kid’s getting the stuffing beat out of him“. Teilweise scheint das Sprechen zur Anstrengung zu werden, etwa wenn Jeff – passenderweise bei „breathlessly reporting on the fight that is happening“ – zum Ende des Satzes die Luft ausgeht und er die letzten Worte nur mit Mühe und Druck zum Klingen bringt. Hier berichtet keine neutrale Stimme. Sie ist in ihrem Erinnern unmittelbar und gegenwärtig körperlich von ihrem Berichten affiziert.

Im Verlauf dieses Monologs nähert sich die Animation der Prügelei weiter und macht diese sichtbar. Auffällig ist jedoch, wie geradezu entkörperlicht dieses Sichtbar-Machen sich im Vergleich zum affizierten Berichten in Jeffs Monologs entfaltet. Der Blick fällt zunächst in einem *top shot* auf zehn Köpfe (Abb. 6a). Acht davon stehen im Kreis, abwechselnd mit Kamera und Mikrofon ausgestattet, um zwei Köpfe in der Bildmitte herum. Sichtbar sind das Gesicht des rechten Kopfs (des Jungen, der am Boden liegt), der braune Haarschopf des linken Kopfs (des Jungen, der auf den anderen einschlägt) und acht weitere Haarschöpfe (der herumstehenden Kinder). Unterschieden werden die Haarschöpfe lediglich durch deren Farbe und gelegentliche Zöpfe. Doch noch bevor sie überhaupt als Köpfe mit (potenziellen) Gesichtern erscheinen, sind sie in der extremen Aufsicht vor allem zehn gefärbte Kreise in nahezu symmetrischer Anordnung auf petrolfarbenem Untergrund. Sie sind in erster Linie geometrische Formationen, die nur im entferntesten Sinne an Kinderköpfe erinnern. Zwar rotieren die acht äußeren Kreise in zuckenden Bewegungen um die zwei mittleren, aber insgesamt verweilen sie in ihrer symmetrischen Anordnung. Diese besteht auch in der abwechselnden Verteilung von Vierecken (Kameras) und kleineren Kreisen (Mikrofone und Hände), die an die größeren Kreise angrenzen. Die beiden mittleren Kreise bilden eine gemeinsame Tangente exakt entlang der vertikalen Bildmitte. Vom linken Kreis gehen zwei Formationen aus jeweils einem Dreieck und einem kleinen Kreis aus, die aus unterschiedlichen Winkeln zu sehen sind. Sie werden sich in folgenden Einstellungen als Arme und Hände eines zweiten Jungen herausstellen, dessen Haarschopf den linken Kreis bildet. Hier jedoch könnte der linke Kreis ebenso noch der Unterkörper des rechten sein, und die Arme somit einem Jungen gehören, der sich selbst schlägt. Im Gegensatz zum Voiceover mit seinem körperlich affizierten Erinnern erscheint dieses Bild als gleichmäßige geometrische Formation, als entkörperlichtes Spiel aus Formen und Farben.

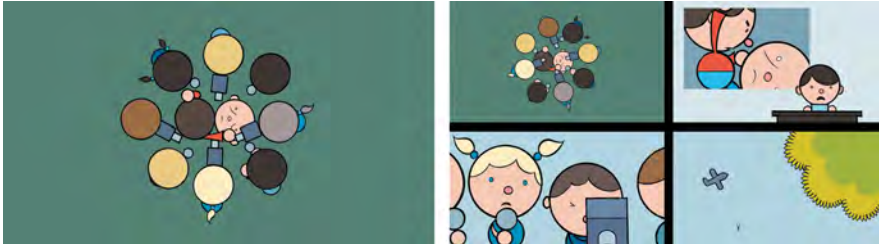


Abb. 6a-b: KID CAMERAMEN – Die Schulhofprügelei als entkörperter *top shot* (a) und als Splitt-Screen-Anordnung (b).

Anschließend verkleinert sich das Bild, verschiebt sich – ohne dabei die symmetrischen Bewegungen zu unterbrechen – in das linke obere Viertel des Kaders und hinterlässt drei Viertel als schwarze Fläche. Diese füllt sich nach und nach mit weiteren Binnenkadern, bis schließlich vier von schwarzen Balken getrennte Bildflächen in einer Splitscreen-Anordnung entstanden sind (Abb. 6b). Aus dem geometrischen Formenspiel werden so vier unterschiedliche Ansichten eines Geschehens. Fließend gehen dabei die animierten Bilder dieses Films über in die imaginierten Bilder der Pappkameras. Zunächst konzentriert sich der zweite Binnenkader, der links unten erscheint, auf den Gebrauch der Pappkameras statt auf die Prügelei. Er zeigt einige der umstehenden Kinder frontal und in naher Einstellung bei ihrer Berichterstattung (wobei unklar bleibt, wo sich dieser Blick selbst im Raum verortet, ob er etwa von einer der gegenüberstehenden Kameras ausgeht oder von einem der beiden Jungen). Der dritte Binnenkader oben rechts richtet sich schließlich nicht nur auf die Pappkameras, sondern imaginiert ihre Bilder. Kurz laufen weiße, gezackte Linien über die schwarze Fläche. Sie simulieren den Kader als Oberfläche eines Röhrenbildschirms, der beim Einschalten sein Bild für den Bruchteil einer Sekunde erst aufbauen muss.⁶⁶ Kurz darauf erscheint eine Titeltkarte – „Breaking News“ –, die zur Ansicht eines Kindes wechselt, das an einem Pult sitzend Nachrichten verliest (ohne dass diese hörbar werden), während schließlich hinter ihm, in einem weiteren Binnenkader, mehrere frontale *close-ups* das unerbittliche, einseitige und gewaltsame Einwirken des einen Jungenkörpers auf den anderen zeigen.

Schlagender und Geschlagener erscheinen auch hier in einer besonderen Körperinszenierung. Die beiden Jungen sind von der Seite zu sehen und spätestens hier anhand der Farbe ihrer Kleidung als die beiden Jungs aus der ersten Einstel-

⁶⁶ Diese Art der Animation ist in KID CAMERAMEN bereits in der Szene zuvor zu sehen, die ebenfalls (hier noch ‚unschuldige‘) Berichterstattungen und imaginierte Bilder der Pappkameras zeigt.

lung des Films identifizierbar: Arthy ist der Schlagende, deutlich über seinem Opfer Michael positioniert. Arthys zorniger Gesichtsausdruck mit zusammengezogenen Augenbrauen wird vom Binnenkader ebenso in einem *close-up* isoliert wie anschließend der zur Seite schauende Kopf des geschlagenen Michaels. Die Arme und Hände, die sich als Dreiecke und Kreise mechanisch auf und ab bewegend, gehören nun eindeutig zu Arthys Körper. Michaels Körper scheint wiederum gar keine oberen Gliedmaßen zu haben und somit auch nichts, das er schützend vor seinen Kopf halten könnte. Sein Gesicht wird unter den anhaltenden Schlägen kurzzeitig zerkrautscht und verformt: Immer wieder treffen die Fäuste auf dieselbe Stelle des Kopf-Kreises, drücken eine Delle in diesen ein, doch immer wieder dehnt er sich zurück in seine ursprüngliche Form, nur um erneut eingedellt zu werden. Ohne Blut, Rötungen, Kratzer oder Knochenbrüche wirkt der Kopf Michaels mehr wie ein Gummiball denn wie der Kopf eines Kindes. Somit sind in dieser mediatisierten Bildlichkeit des Nachrichtenreports aus Kreisen zwar Körper geworden – eben weil sie sichtbar aufeinander einwirken und in diesem Einwirken eine Materialität und Substanz erhalten, hier etwa Härte auf der einen und Elastizität auf der anderen Seite –, doch bleiben diese Körper gefangen in mechanischen, scheinbar unendlich fortlaufenden Bewegungen. Ihre Mienen bleiben erstarrt. Sie wirken von der Dauer oder dem Fortgang dieser Situation geradezu unberührt. Von einem „Stuffing“, das aus Michael herausgeprügelt wird, ist nichts zu sehen.

Die Splitscreen-Anordnung schließt rechts unten mit einem vierten, vergleichsweise leeren Binnenkader ab. Er zeigt einen blauen Himmel, den Ausschnitt einer Baumkrone sowie ein vorbeiziehendes Flugzeug und einen fliegenden Vogel. Im Durchgang durch die und im Verhältnis zu den anderen Binnenkadern lässt er sich als *point of view* des auf dem Rücken liegenden Michael verstehen. Dabei bildet er einen deutlichen Kontrast: Es ist der einzige Binnenkader (und die einzige Einstellung dieser Szene), der keinen menschlichen Körper zeigt. Darüber hinaus fixiert er statt der vereinzelter, asymmetrisch im Kader platzierten Objekte vor allem die nahezu leere Fläche des blauen Himmels. Diese Leere und dieses Desinteresse an Objekten und Körpern steht auch im Kontrast zum Beginn des Films und seiner zweifachen Bewegung eines kreisförmigen Kaders auf der Suche nach Fixpunkten. Gerade in seinem Desinteresse an solchen Fixpunkten erscheint der vierte Binnenkader als besonders körperlicher Blick: Er ist nicht nur der *point of view* eines Jungen, der apathisch in den Himmel starrt, während er verprügelt wird. Es ist ein Blick, der sich in seiner Ungerichtetheit gegen das geometrische Formenspiel jener anderen Kader wehrt, die als Bilder in und um die Pappkameras die sichtbaren Körper entkörpern.

Bis zu diesem Binnenkader kontrastiert die Animation dieser Szene Jeffs körperlich affizierten Bericht. Sie zeigt das gewaltsame Verhalten der Kinder als Spiel geometrischer Formen und Farben. Sie zeigt Bilder des Geschehens, von dem Jeff be-

richtet, verstellt aber gleichzeitig einen direkten und darin affizierten Blick auf dieses. Die Bilder des Geschehens sind stets mediatisierte Blicke um und schließlich durch die Pappkameras. Je näher sie ans Geschehen rücken, desto geometrischer und gestaffelter werden sie: im geometrischen *top shot*, in der symmetrischen Splitscreen-Anordnung, in der imaginierten Bildlichkeit eines Röhrenmonitors, im imaginierten Modus der Nachrichtensendung und im imaginierten Bild einer Pappkamera. Wenn schließlich die Animation dem Geschehen so nahekommt, dass sie in Michaels *point of view* wechselt, wird ihr Blick zwar körperlich, ihm gerät dabei jedoch auch das Geschehen selbst aus dem Blick. Er wird gerade in seiner Ziellosigkeit wieder körperlich.

KID CAMERAMEN verbindet also entkörperlichte Bilder geometrischer Formen in mechanischer Bewegung mit besonders körperlichen Stimmen und vereinzelt Blicken, die selbst verkörpert erscheinen. Es ist diese Verschränkung, in der die Situation der Pappkameras als filmische Situation verhandelt wird. Auf der einen Seite scheint es dabei eine hohe Diskrepanz zwischen den körperlichen Stimmen und den mechanischen Bildern zu geben, auf der anderen Seite sind sie ebenso so sehr miteinander verschränkt wie die Bilder mechanischer und geometrischer Bewegungen und Formen auf der einen und Körpern oder verkörperten Blicken auf der anderen Seite. Alle Inszenierungen von Formen, Körpern und Blicken gehen letztlich im einheitlichen Stil der animierten Bilder als gezeichnete Bilder fließend ineinander über und binden so die imaginierten Bilder der Pappkameras unmittelbar an die Bilder der mittels Jeffs Stimme erinnerten Situation.

Die imaginierten Bilder der Pappkamera werden damit als Bestandteil einer komplexen *medialen und sozialen* Situation inszeniert. In der Gestaltung der Körper als offene Cartoons,⁶⁷ die hier zu Großteilen auf das Zusammensetzen geometrischer Grundformen aufbauen, greifen die inszenierten Körper die Ausgangssituation dieser Ereignisse auf: Kinder, die im Bastelunterricht ebensolche Formen wie die ihrer cartoonisierten Körper zu neuen Objekten (genauer gesagt Kulturgegenständen) zusammensetzen. Es besteht so ein Bezug zwischen den Materialien, aus denen die Pappkameras und Körper des Films hergestellt sind. Die Pappkameras imaginieren Filmbilder und dieser Animationsfilm inszeniert seine Körper so wie seine Pappkameras. Die affektive Qualität dieser Körper- und Bildimaginationen wird erst im kontrastreichen Zusammenspiel von Animation und Voiceover greifbar. Die besprochene Szene macht sichtbar, wie bestimmte Blicke die Körper der Schulkinder mittels starker Abstraktion und Mechanisierung gegen jegliche empathische Affizierung abschirmen, die im Voiceover zum Ausdruck gebracht wird. In ihrem Zusammenspiel werden die fatalen Konsequenzen dieser Blickstruktur sicht- und hörbar. Die

67 Vgl. Packard: *Anatomie des Comics*, S. 141–146.

Mechanisierung, Geometrisierung und Entkörperlichung oder gar die Entmenslichung dieser Kinderkörper wird mit dem affizierten Bericht zur Ausdrucksgestalt einer fatalen und destruktiven Situation.

In diesem Zusammenspiel präsentieren sich die (Pappkamera-)Bilder als in erster Linie *gemachte* Bilder. In ihrer Abstraktion sind die Animationen bemüht, sich von der Affizierung der hörbaren Stimmen von Jeff und Ira zwischen Lachen und Zittern, Amüsement und Schock, Bildlichkeit und Fassungslosigkeit abzulösen. Die rhythmische Gestaltung des Films – die synchrone Fügung von Hörbarem und Sichtbarem – verhindert jedoch diese Ablösung. Der Film wird nicht sichtbar und hörbar als zufälliges Nebeneinander einer Bild- und Tonspur, sondern erfahrbar als ihr Ineinandergreifen in einer spezifischen ästhetischen Gestalt.⁶⁸ Als ebensolche Gestalt denkt sich KID CAMERAMEN letztlich selbst: nicht als das Aufzeichnen und Wiedergeben von Sichtbarkeiten, sondern als gemachte, das heißt hier konkret gezeichnete und gesprochene Gestalt von Blicken.

Wie ich im Folgenden zeigen möchte, lässt ausgehend von dieser Perspektive auf KID CAMERAMEN die Rolle der Kamera in Sobchacks Filmphänomenologie kritisch hinterfragen.

(Auf-)Gezeichnete Bilder und inkohärente (Film-)Körper

Zwei Aspekte der Filmtechnologie sind für Sobchacks phänomenologische Filmtheorie besonders bedeutsam: das Aufzeichnen der Kamera und die Projektion dieser Aufzeichnungen als bewegte Bilder. In der Bewegtheit dieser aufgezeichneten und projizierten Bilder sieht Sobchack eine Strukturähnlichkeit zur menschlichen Wahrnehmung: „Filmerfahrung ist Bewegungserfahrung. Hierauf fußt das phänomenologische Verständnis des Films.“⁶⁹ Wie Morsch zusammenfasst, ist es laut Sobchack die Bewegung, durch die der Film

eine körperliche Wahrnehmungserfahrung selbst zum Gegenstand von Erfahrung [macht]. Das ist zunächst einmal die ästhetische Pointe, die den Film von anderen Medien und anderen Formen der Bildproduktion unterscheidet und daher wesentlicher Bestandteil seiner medienästhetischen Bestimmung.⁷⁰

⁶⁸ Wie eine solche Gestalt als audiovisueller Rhythmus beschreib- und analysierbar wird, zeigt etwa Jan-Hendrik Bakels: *Audiovisuelle Rhythmen. Filmmusik, Bewegungskomposition und die dynamische Affizierung des Zuschauers*. Berlin 2017. Siehe auch Kapitel 5.3 der vorliegenden Arbeit.

⁶⁹ Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 181.

⁷⁰ Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 184.

Weil das leibliche Zur-Welt-sein selbst bewegt ist und man in Filmen bewegten Bildern begegnet, scheint es auf den ersten Blick einen unmittelbaren Bezug zwischen der Bewegung der Wahrnehmung und Bewegtheit der Filmbilder zu geben. Während ich diesen Aspekt der Filmphänomenologie ausführlicher in Kapitel 5 diskutieren und auch kritisieren werde – vor allem vor dem Hintergrund einer noch zu entwickelnden Phänomenologie des Comics (und seiner vermeintlich unbewegten Bilder) –, soll hier in Anbetracht von KID CAMERAMEN zunächst vor allem die erste für Sobchack zentrale Eigenschaft der Filmtechnologie in den Blick geraten: die aufzeichnende Funktion der Kamera.

Morsch sieht die aufzeichnende Funktion der Kamera, anders als Sobchack, nicht als notwendige Bedingung für die Ausbildung der filmischen Blickstruktur.⁷¹ Während sich bei Sobchack der Nexus des *viewing-view/viewed-view* ausgehend von der Filmkamera als fotografisch-aufzeichnende Apparatur entfaltet,⁷² wirft laut Morsch eine solche „Privilegierung der Kamera [...] die Frage nach filmischen Formen auf, in denen die Aufzeichnung durch die Kamera gegenüber postfotografischen Effekten an Bedeutung verliert“⁷³. Die Kamera sei zwar weiterhin Bestandteil der Eröffnung filmischer Blickstrukturen, da ohne ihre Technik den Zuschauenden gar keine „verkörperte Wahrnehmung eines Anderen“⁷⁴ angeboten werden könne, aber eben nicht mehr deren einzige notwendige Bedingung.

Morsch bezieht sich hier auf Filme, die zum einen daran interessiert sind, Raum-Zeit-Strukturen des klassischen *continuity system* aufzubrechen oder aufzulösen, und zum anderen häufig auch auf digitale Bildpraktiken zurückgreifen.⁷⁵ Das Aufzeichnen einer vorfilmischen Realität⁷⁶ durch eine Kamera werde dabei zweitrangig „gegenüber der manipulativen Nachbearbeitung des Bildes, die keinem impliziten Körper mehr geschuldet ist, sondern allein dem materiellen Eingriff in das Bild“⁷⁷. Mit Filmen wie diesen kritisiert Morsch nicht nur Sobchacks Vorstellung der Kamera als zentralem Organ des Film-Körpers, sondern auch die von diesem ausgehenden Positionen eines Film-Leibs und Film-(Quasi-)Subjekts. Dort, wo

71 Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 176.

72 Vgl. Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 180–186.

73 Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 181.

74 Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 182.

75 Verhandelt werden diese Filme etwa unter den Begriffen *Intensified Continuity*, *Chaos Cinema* oder einem *Post Cinematic Affect*. Vgl. David Bordwell: *Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film*. In: *Film Quarterly* 55/3 (2002), S. 16–28; Matthias Stork: *Chaos Cinema Part 1–3* (2011). In: *Vimeo*. In: <https://vimeo.com/28016047>, Part 1 (letzter Zugriff: 28.05.2019); Steven Shaviro: *Post-Cinematic Affect*. Winchester / Washington 2010.

76 Vgl. Etienne Souriau: *Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie* [1951]. In: *montage AV* 6/2 (1997), S. 140–157.

77 Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 181.

digitale Bildverfahren und Nachbearbeitungen die Kamera als organisches Zentrum des implizierten Film-Körpers verdrängen, verliere die filmische Wahrnehmung einen Aspekt ihrer leiblichen Verortung. In Filmen, die in dieser Bildlichkeit beginnen, das *continuity system* aufzubrechen, sei das audiovisuelle Geschehen „kaum noch auf eine kohärente leibliche Subjektposition [zu] beziehen“⁷⁸. Stattdessen trete eine sinnliche Intensität in den Vordergrund, die „mit einer gesteigerten Form der Körperlichkeit der Filmwahrnehmung einher[geht], die sich aus den materiellen und haptischen Qualitäten des Bildes speist“⁷⁹. Morsch kritisiert damit nicht den Eindruck einer filmischen Intentionalität, sondern gezielt die theoretische Setzung eines kohärenten filmischen (Quasi-)Subjekts.⁸⁰

Die Kohärenz des filmischen (Quasi-)Subjekts, die Morsch kritisiert, zeigt sich bei Sobchack etwa in folgender Beschreibung:

What we look at projected on the screen [...] addresses us as the expressed perception of an anonymous, yet present, ‚other.‘ And as we watch this expressive projection of an ‚other’s‘ experience, we, too, express our perceptive experience. Through the address of our own vision, we speak back to the cinematic expression before us, using a visual language that is also tactile, that takes hold of and actively grasps the perceptual expression, the seeing, the direct experience of that anonymously present, sensing and sentient ‚other.‘⁸¹

Diese Beschreibung nimmt das filmische Andere, das Film-(Quasi-)Subjekt als Grundbedingung der Wahrnehmungssituation auf eine Weise in den Blick, in der es den Zuschauenden als zwar anonymes, aber dennoch abgeschlossenes und kohärentes Anderes erscheint. Morsch zweifelt nun gerade an der (Notwendigkeit der) Existenz eines solchen filmischen Subjekts, das die Zuschauenden ansehen („look at“) und mit dem sie kommunizieren, indem sie es ergreifen („grasp“). Morsch lehnt Sobchacks Phänomenologie damit nicht vollständig ab. Er versucht

⁷⁸ Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 181. Morsch bezieht sich hier beispielhaft auf *DOMINO* (Tony Scott, FR / US / UK 2005). Vgl. Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 180–183.

⁷⁹ Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 182. Er bezieht sich hier auf Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 255. Hermann Kappelhoff fragt direkter und kritischer, ob nicht schon der Verweis auf ein Film-Subjekt wieder versuche, filmische Phänomene durch Alltagsphänomene zu erklären. Vgl. Kappelhoff: *Der Bildraum des Kinos*, S. 146.

⁸⁰ Diese Kritik ließe sich auf Sobchacks spätere Bezeichnung der Filmzuschauenden als *cinesthetic subjects* ausweiten. Vgl. Sobchack: *Carnal Thoughts*, S. 67–72. Sie will mit diesem Begriff das leibliche Wahrnehmen der Filmzuschauenden betonen. Doch sofern Zuschauende aus phänomenologischer Perspektive als Wahrnehmende ästhetischer Kulturgegenstände (hier: Filme) gedacht werden, wird diese Zuspitzung hinfällig: Das Leibliche ist bereits Teil des grundlegenden Zur-Welt-seins. Übrig bliebe dem Begriff nur die Setzung der Zuschauenden als *Subjekte*, die als kohärente Fixpunkte ebenso zu kritisieren wären, wie die Setzung eines *Film-Subjekts*.

⁸¹ Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 9.

lediglich, den Fokus weg von der Vorstellung des kohärenten Subjekts hin zur affektiven Verschränkung von Bildern und Zuschauenden zu lenken.⁸²

Was bedeutet es für die Wahrnehmung des Anderen in der Filmerfahrung, wenn nicht der Film selbst als Subjekt und damit als konkretes, kohärentes Anderes der Wahrnehmung gedacht wird? Ich möchte für diese Frage einen erneuten Blick auf die Inszenierungsweise der Pappkamera als Mediendispositiv in *KID CAMERAMEN* werfen. Löst man Sobchacks Vorstellung vom Film als Struktur wechselseitig verschränkter Blicke (als *viewing-view/viewed-view*) von der zentralen Rolle der Kamera, finden sowohl die Pappkamera in ihrer nicht-aufzeichnenden Funktion als auch *KID CAMERAMEN* als nicht aufgezeichneter, sondern gezeichneter und animierter Film in dieser Struktur weiterhin einen Platz.⁸³

Sobchack geht davon aus, dass das filmische Bild über seine Projektion ins Sein gerät und es so zu einem Filmverhalten* kommt:

As it comes into being through projection, the film becomes. As it has being on the screen, the film behaves. It *lives its own* perspective and intentional life before us as well as for us, inscribing an invested and contingent response to the world it singularly (if still socially) inhabits, possesses, and signifies.⁸⁴

Der Film *werde* also, indem er projiziert und damit gesehen wird. Er habe ein Verhalten, indem und insofern er auf der Leinwand für die Zuschauenden sei. Betrachtet man zunächst die inszenierte Situation der Pappkameras in *KID CAMERAMEN*, wird deutlich, dass auch in dieser ein solches Leben einer eigenen inten-

⁸² Morsch bezieht sich hier auf Merleau-Ponty, vgl. Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 183. Bei Merleau-Ponty sind inkohärente Körper und Subjektpositionen impliziert. In seiner Wahrnehmungsphilosophie erschließt sich der andere Leib nur in der Reflexion der eigenen Wahrnehmung und macht ihn so zu dessen Gegenstand. Da nun sämtliche Leiber und jegliche Wahrnehmungen in ihrer Begrenzung durch sich selbst in permanenter Bewegung begriffen sind, muss jede Rede von einem kohärenten Körper oder Subjekt dieses oder dieses als abgeschlossen setzen. Doch so wie jede Reflexion der Wahrnehmung der Wahrnehmung selbst hinterherhinkt, muss auch die Rede vom kohärenten Leib, Körper oder Subjekt das in der gegenwärtigen Wahrnehmung Erscheinende verfehlen. In diesem Sinne spricht Merleau-Ponty von der Wahrnehmung als Gewaltakt, da jede Wahrnehmung, die den Wahrgenommenen als kohärentes Subjekt denken (und damit abschließen) möchte, in ihrem inhärenten Potenzial, das Andere zu verfehlen, übergreifig werden kann. Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 406, 461.

⁸³ Sicherlich kann auch ein Animationsfilm fotografische Technologien zu seiner Herstellung verwenden, etwa wenn er als Zeichentrickfilm auf Fotografien analoger Zeichnungen beruht. Dabei zeigen sich seine Räume jedoch nicht als Aufzeichnungen einer vorfilmischen Realität. Aus dem Bewegungseindruck der Montage einzelner Zeichnungen heraus werden sie stets als gemachte Räume sichtbar. Einen Einblick in Wares Arbeit an seinen Kurzfilmen findet sich in Chris Ware: *Monograph*. New York / Paris 2017.

⁸⁴ Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 216.

tionalen Perspektive des Filmischen denkbar bleibt. Und zwar dann, wenn man die aufzeichnende Funktion der Kamera nicht mehr als zentrales Organ betrachtet, sondern die Position der Kamera lediglich als Bestandteil einer Gesamtheit verschränkter, affizierender Bewegungen denkt, die die filmische Situation ausmachen (und nicht zwangsläufig einen kohärenten filmischen Körper implizieren). Auch wenn die Pappkameras in *KID CAMERAMEN* nichts aufzeichnen, das sich projizieren ließe, und der Film diese Bilder lediglich als imaginierte inszeniert, auch wenn diese Filmtechnologien nur Attrappen sind, modulieren sie doch die unmittelbare Wahrnehmung der Schulkinder (durch Einengung ihres Blickfelds etwa) und führen so auf eigene Weise zu einer Verschränkung sehenden und sichtbaren Sehens: Hier trifft nicht das Sehen einer Kamera auf das Sehen von Zuschauenden, sondern das Sehen von Pappkamera-bedienenden Kindern auf Kinder, die deren Bilder imaginieren – und damit die Kamera-bedienenden Kinder als anderes Sehen sehen, welches ihnen in deren Performanz des Pappkamera-Bedienens sichtbar wird.⁸⁵ Anders gesagt: Obwohl die Kinder die Bilder der Pappkameras bloß imaginieren, bedeutet das nicht, dass sie nicht existieren oder unsichtbar sind. Sie sind vielmehr hinsichtlich ihrer Potenzialität, das Verhalten der Kinder untereinander zu verändern, indem sie ihre Wahrnehmung und ihr Wahrnehmen voneinander verändern, tatsächlich konkrete Bilder.⁸⁶

In diesem Sinne betrifft die Situation der Pappkameras weiterhin eine phänomenologische Beschreibung einer Filmsituation, und nicht zuletzt in dem Maße, indem sie den Zuschauenden von *KID CAMERAMEN* selbst als Film begegnet. Nur ist diese Filmsituation um die privilegierte Stellung der Kamera als aufzeichnendem Wahrnehmungsapparat entkleidet und stattdessen konzentriert auf eine Struktur wechselseitig aufeinander bezogener, bewegter und sich bewegender Blicke: Sowohl der animierte Film selbst als auch die inszenierte Situation der Pappkamera-Bilder gestaltet sich als wechselseitige Verschränkung von Blicken und Angeblickt-Werden und wird gerade darin zu einer sozialen Situation von Wahrnehmungen. Sie betrifft also weiterhin ganz unmittelbar eine Wahrnehmung des Anderen. Nur

⁸⁵ Das Bedienen von Kameras als eine Performanz (bestimmt durch die Begebenheiten des technischen Apparats und seine Benutzungsweise) diskutiert Cilli Pogodda unter dem Begriff der Anwendung. Vgl. Cilli Pogodda: *Medientechnologie und Affekt. Kameras, ihre Anwendung und die Poetik des Irakkriegsfilms*. Berlin / Boston 2022.

⁸⁶ Ich möchte mit *KID CAMERAMEN* keinen ontologischen Status aller filmischen Bilder beschreiben. Ich möchte also nicht behaupten, dass eine Pappkamera als Filmkamera generell mit einer tatsächlich aufzeichnenden Filmkamera gleichzusetzen sei. Entscheidend ist, inwiefern *KID CAMERAMEN* die Pappkamerabilder in seiner inszenierten Situation eben denkbar werden lässt als konkrete Bilder.

ist dieses Andere nicht mehr in einem kohärenten Film-Subjekt aufgehoben, sondern in der Begegnung der filmenden und gefilmten Kinder verstreut.

Das Andere der Wahrnehmung ereignet sich in *KID CAMERAMEN* gleichermaßen in allen beteiligten Subjekten und Objekten seiner filmischen Situation. Die Kinder werden durch den Blick in die Pappkamera sowohl von der Welt sowohl entfernt als auch mit ihr verbunden. Sie entfernen sich von ihr, weil sich ihnen die Welt als *anderes* Sehen, als *viewed-view* der Pappkamera gestaltet. Verbunden sind sie mit ihr, weil sie durch das Papprohr blickend sich mit ihrem eigenen Blick, ihrem *viewing-view* in die sichtbare Welt des Schulhof-Geschehens engagieren. Dabei werden die filmenden Kinder nur zu filmenden, weil sie andere Kinder als filmische Gegenstände imaginieren und betrachten können, also anders wahrnehmen – und von diesen wiederum als filmende Kinder behandelt werden, die sie selbst erst zu gefilmten Kindern machen. Erst in diesem Austausch kann auch die Pappkamera trotz fehlender aufzeichnender Funktion zur filmischen Apparatur werden: Eben weil sie hier als verkörpertes und hermeneutisches Wahrnehmungsinstrument einverleibt wird, das bewegendes Sehen und bewegende Sichtbarkeit erzeugt und sich so in ihrem Gebrauch „Strukturen menschlicher Wahrnehmung und Erfahrung [wieder] finden [...] und [...] dort Gegenstand des filmischen *Ausdrucks* [werden]“⁸⁷.

Die Ent- und Verkoppelung der Schüler*innen in einer Neugestaltung des Sichtbaren wird dabei in der fatalen Situation unterlassener Hilfeleistung aktualisiert, ohne dass dafür die technischen Funktionen der Aufzeichnung, Speicherung, Projizierbarkeit, Teilbarkeit und Wiederholbarkeit benötigt werden. Die Kinder verhalten sich ganz identisch zu jenen Situationen, die gesellschaftlich spätestens seit der Verbreitung von Smartphones als moralisches Problem aufzeichnender Technologien diskutiert werden: Als Dabeistehende werden sie zu Zuschauenden und Produzierenden anstatt zu Eingreifenden und Helfenden. Das Besondere an diesen Schulkindern in *KID CAMERAMEN* ist lediglich, dass sie filmen, ohne aufzuzeichnen. Doch die fatalen Konsequenzen eines solchen Filmens gehen aus derselben Struktur bewegter und bewegender Blicke hervor, wie sie für tatsächlich aufzeichnende filmische Situationen zu veranschlagen ist – und die wiederum *KID CAMERAMEN* für sich veranschlagt, indem er sich als Animationsfilm gestaltet, dessen Zeichnungen eine unmittelbare Nähe zu den inszenierten Pappkameras und ihren imaginierten Bildern suchen.

Um dies zu denken, bedarf es keiner Festschreibung dieses Films als kohärentes Subjekt. Dieses kohärente, sich verhaltende Filmsubjekt wäre ohnehin ein retrospektives, theoretisches Konstrukt und nicht ein Gegenstand der Wahrnehmung. Was es bedarf, ist eine Beschreibung der filmischen Situation als eine Struktur von

⁸⁷ Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 183.

Blicken, in die die Zuschauenden und die filmischen Bilder gleichermaßen eingebunden sind. Ihr Wahrnehmen bestimmt sie wechselseitig als Zuschauende und Filme. Sie bedingen sich wechselseitig. Es gibt hier nicht ein Subjekt der Zuschauenden auf der einen und das Subjekt des Films mit einem Filmverhalten* auf der anderen Seite. Es treffen keine zwei Subjekte aufeinander, sondern es entfaltet sich eine Struktur von Blicken, deren Bewegung beide gleichsam hervorbringt: als Vorstellungen zuschauender und filmischer Subjektivitäten. Wenn es ein filmisches Verhalten gibt, dann ist es in dieser, sich wechselseitig bedingenden Blickstruktur zu finden; nicht zwischen Film und Zuschauenden, sondern in ihrer gemeinsamen, wahrnehmenden Tätigkeit. Eine solche gemeinsame Tätigkeit verbindet die Zuschauenden von KID CAMERAMEN und dessen filmende Schulkinder. Sie werden in ihrem Sehen und Gesehen-Werden zu Zuschauenden und Filmenden, oder anders gesagt: zu den Macher*innen dieser Filme.

Morschs Kritik und KID CAMERAMEN folgend, nehme ich mit diesen Überlegungen Abstand zu Sobchacks Vorschlag, aus der anonymen Subjektivität des Kulturgegenstands bei Merleau-Ponty ein konkretes oder gar kohärentes Subjekt des Films zu machen, das sich selbst Zuschauenden gegenüber verhält. Zugleich gehe ich über Merleau-Ponty hinaus, indem ich der filmischen Situation (wieder) eine Anonymität zuschreibe, die weder allein ihm noch den Zuschauenden gehört, und damit also mehr in den Blick nehme als nur die Spur eines anderen, am Kulturgegenstand sich abzeichnenden Verhaltens. Ebenso adressiere ich damit etwas anderes als Sobchacks Rede vom filmischen (Quasi-)Subjekt. Zwar folge ich Sobchack und begreife die filmische Situation als Wahrnehmung von Ausdruck und Ausdruck von Wahrnehmung – als ästhetischer Kulturgegenstand betrifft ein Film unmittelbar ein Verhalten und legt nicht nur eine Spur zu diesem. Das Filmverhalten aber, das ich als Begriff setzen möchte, gehört nicht mehr einem filmischen Subjekt. Es ereignet sich, wenn Filme gesehen werden. Wie dieses Sich-Ereignen zu fassen ist, bleibt noch zu klären.

KID CAMERAMEN etwa verhält sich, wenn Zuschauende sich in die fließenden Übergänge von erinnernden Bildern der Schulhofsituation und imaginierten Bildern der Pappkameras engagieren; wenn sie teilhaben an der Faszination für diese bunten, flächigen, einfachen und sich permanent transformierenden, kurzum: diesen spielerischen Bildern. Der Kurzfilm verhält sich ebenso, wenn die verkörperte und affizierte Stimme Jeffs ein Entsetzen ausdrückt, das den mechanischen und entkörpernten Bewegungen der sich prügelnden Kinder widerspricht und diese gegensätzlichen Qualitäten für die Zuschauenden zu einer gemeinsamen audiovisuellen Qualität werden, die der spielerischen Qualität anderer Szenen zu widersprechen scheint. Dieser Widerspruch wiederum kann im Film-Verhalten unaufgelöst bleiben; ebenso wenig wie es ein kohärentes Subjekt bilden muss, muss es sich selbst in kohärente (hier etwa affirmative oder ablehnende) Bilder auflösen. Der Film behält

sich sein Entsetzen ob des Gewaltakts ebenso bei wie seine spielerische Faszination an dessen Bewegungen.⁸⁸

Dabei hört die Situation der Pappkameras niemals auf, als ein *filmisches* Bild gedacht werden zu wollen; weder in den Abstraktionen ihrer Animationen noch in ihrer Entfernung von der Vorstellung, dass Kameras eine aufzeichnende Funktion haben müssen. Ist nun aber das Verhalten des Films nicht mehr an ein impliziertes, filmisches Subjekt gebunden, sondern soll in der Verschränkung von Film und Zuschauenden aufgehoben sein, *wo und wie* findet es dann statt? Wie kann es ein Film-Verhalten ohne ein Subjekt geben, das sich verhält? Zur Diskussion dieser Frage möchte ich die letzte Szene aus *KID CAMERAMEN* betrachten.

Blicke der Pappkamera

KID CAMERAMEN endet mit Suchbewegungen eines kreisrunden Ausschnittes, ähnlich jenen ganz zu seinem Anfang. Die letzte Szene des Films beginnt mit einer Einstellung, die den verprügelten Michael in Seitenansicht allein auf dem Boden liegend zeigt. Ein dunkelblauer, von Sternen durchzogener Nachthimmel steht über ihm. Um ihn herum sind symmetrisch drei Pappkameras platziert. Er setzt sich hin, greift eine der Pappkameras, blickt durch deren ‚Sucher‘ und richtet sie gen Sternenhimmel (Abb. 7a). Daraufhin wechselt der Film in den bereits bekannten *point of view* des Pappkamera-Blicks. Doch dieses Mal findet der kreisrunde Ausschnitt im ansonsten schwarzen Kader keinen Fixpunkt (Abb. 7b). Erfolglos bricht die Suche im Sternenhimmel ab, der Film wechselt zurück zur Seitenansicht des Jungen, der die Pappkamera wieder senkt. Er betrachtet sie verwundert, als würde sie nicht richtig funktionieren, oder als hätte sie ihm eben nicht das gezeigt, was er erwartet hat oder sehen wollte. Er nimmt eine Korrektur vor: Er dreht die Attrappe um 180 Grad, orientiert sich kurz und setzt dann die gedrehte Kamera an sein Auge an und richtet den Blick wieder gen Sternenhimmel (Abb. 7c).

Wäre die Pappkamera eine ‚richtige‘ Kamera, wäre Michaels Korrektur fragwürdig: Sein Auge würde die Linse verdecken, das Bild folglich schwarz werden. Tatsächlich geschieht dies kurzweilig auch mit dem Bild in *KID CAMERAMEN*. Doch als bald schnellert erneut ein kreisrunder Ausschnitt ins Bild und sucht den Sternenhimmel ab, diesmal erfolgreich. Sie endet auf Michaels Gesicht, wohlgermerkt fast

⁸⁸ Somit gilt hier das, was Morsch mit Blick auf ein digitales Kino an Sobchacks Film-Körper kritisiert. Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 181–182. Auch ohne schnelle Schnitte, hektische Kamerabewegungen, digitale Post-Produktion oder andere Auflösungen des *continuity systems* lässt sich *KID CAMERAMEN* nicht mehr als kohärenter Film-Körper erschließen, der auf kohärente Zuschauersubjekte trifft.

seinem gesamten Gesicht und nicht nur seinem Auge (Abb. 7d). Wie schon im *point of view* zu Anfang des Films haben Gesicht und Ausschnitt dieselbe Form und Größe. Doch statt den Ausschnitt völlig auszufüllen, kommt auch hier die Suchbewegung so zum Stehen, dass das eingefangene Gesicht leicht angeschnitten und ein sichelförmiger Teil des Hintergrunds zu sehen bleibt (diesmal rechts statt links). Plötzlich transformiert sich das gesamte Bild: Der schwarze Teil des Kaders geht über in den dunkelblauen Sternenhimmel, während Michael lächelt, blinzelt und kurz darauf verblasst. Gleichzeitig erhellt sich der sichelförmige Ausschnitt und bleibt schließlich als Mond im Sternenhimmel zurück.

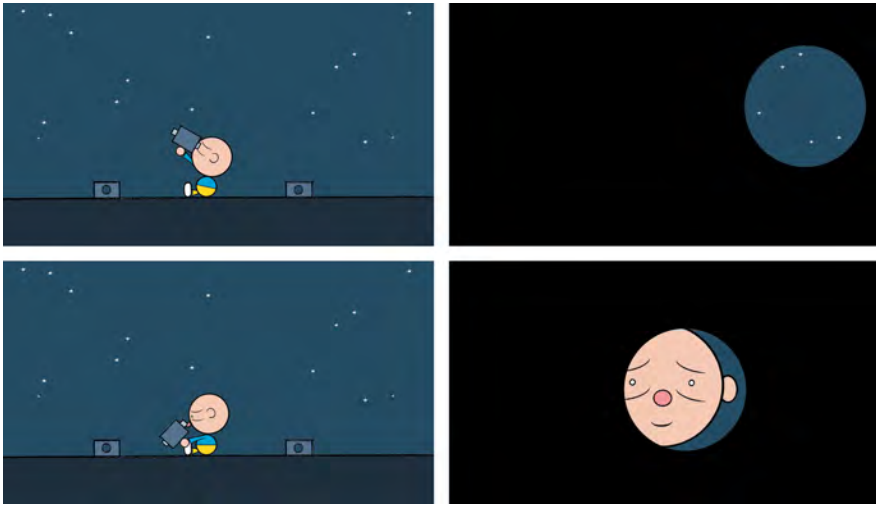


Abb. 7a–d: KID CAMERAMEN – Jeff richtet die Kamera gen Sternenhimmel (a). Nach einer erfolgreichen Suchbewegung (b) dreht er die Kamera (c). Es entsteht eine unmögliche Selbstbetrachtung (d).

KID CAMERAMEN endet damit auf einer Einstellung, die sowohl als Kamerablick als auch innerhalb der inszenierten Pappkamera-Situation unklar bleibt, ja eigentlich ‚unmöglich‘ ist. Die Anordnung kreisrunder Suchbewegungen, die der Film immer wieder als Blick durch Pappkameras inszeniert, kann hier kein solcher mehr sein. Stattdessen erscheint eine ganz eigene Bildlichkeit, die mit der Position der Pappkameras in Verbindung gebracht wird. Sie ist kein Blick mehr durch das Papprohr der Pappkamera, ist kein imaginiertes Bild dieser Perspektive eines verengten Sichtfelds mehr, sondern erscheint als tatsächlich erstmalig sichtbarer eigener Blick der Pappkamera; ein Kamerablick, der nicht aufzeichnet, der ist, obwohl er nicht sein kann.

Gleichzeitig wird dieser Blick ausgelöst, indem sich Michael – anfänglich unfähig, im durch das Papprohr verengten Sichtfeld etwas anderes als den Sternenhimmel und damit (entgegen seiner Mitschüler*innen) etwas Anderes oder Außergewöhnliches zu erkennen – die Pappkamera drehend aneignet. Im Blick der Pappkamera scheint Michael nicht mehr nur (falschherum) in die Pappkamera zu blicken, sondern erstmals deren eigenem Blick zu begegnen und sich darin wiederum selbst zu sehen. Diese Begegnung präsentiert sich gleichsam erstmals als ein Blick Michaels, der sich unmittelbar in Richtung der Zuschauenden des Kurzfilms selbst ausrichtet.⁸⁹ Sein Lächeln wird zu einem Anlächeln und somit Teil des Gesichtsausdrucks einer Figur, die sich selbst wieder einer sie vorher (gewaltsam) bestimmenden Blickstruktur ermächtigt hat und nun gleichsam mit den Zuschauenden darum weiß, dass die Pappkamera mehr als nur ein Stück Pappe ist: dass sie nämlich in ihrem (destruktiven) Gebrauch zu einem ästhetischen Kulturgegenstand filmischer Blicke geworden ist.

So wie Michael sich den Blick auf sich selbst wieder aneignet, eignet sich der Film mit dieser letzten Einstellung jene Blicke an, die er zuvor als Blicke durch die Pappkameras ausweist. Was zu Beginn des Films aus dem Blick eines Animationsfilms die imaginierten Blicke der Pappkameras hat werden lassen, führt am Ende des Films den Blick der Pappkamera wieder zum Blick des Animationsfilms zurück: KID CAMERAMEN kehrt in dieser ‚unmöglichen‘ Einstellung die Blickanordnung seiner Eröffnungsszene wieder um, schließt sich damit selbst in einer kreisförmigen Bewegung ab und bindet das Sehen der Pappkamera einmal mehr an das eigene Sehen dieses Films. Sein Wahrnehmen ist keine „*camera's perception of World*“⁹⁰, aber ein strukturähnlicher Wahrnehmungsausdruck einer Animation, eine *animation's perception of World* – als sehendes Sehen in dem Maße, in dem auch die Bilder und das Sehen dieses Animationsfilms bewegt und bewegend sind.

Nicht mehr steht im Fokus, wie die (technologische oder materielle) Beschaffenheit der Pappkameras sie selbst und ihre Benutzer*innen dazu befähigt, ein neues, anderes Zur-Welt-sein zu erfahren, sondern allein der aneignende Gebrauch der Kameras als Verlängerungen des Leibes in einer verschränkten Struktur bewegter und bewogender Blicke. KID CAMERAMEN macht in seiner letzten Szene explizit, was im Rest des Films vom imaginativen Status der Pappkamera-Bilder impliziert wird: Nicht die Technik der Kamera macht die filmische Wahrnehmungssituation, sondern ihr Gebrauch als eine filmische Bilder herstellende Apparatur. Die filmischen Bilder der Pappkameras in KID CAMERAMEN sind keine optischen Spuren eines vor-

89 Anders etwa als Jeffs Blick von der Tür auf den Pausenhof. Er blickt zwar zweimal frontal in die ‚Kamera‘ des Films, jedoch wird dieser Blick über eine Schuss-Gegenschuss-Montage an die Schulhofsprügelei gebunden.

90 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 196.

filmischen Raums, die von einer Kamera aufgezeichnet worden sind und dann als bewegte Bilder projiziert werden. Sie sind die Imaginationen, die aus verschiedenen, sich begegnenden Verhalten entstehen: das Verhalten, das die Kinder mit den, an den und durch die Pappkameras unter-, mit- und gegeneinander verwirklichen. Von einem solchen Verhalten ausgehend werde ich im Folgenden erläutern, was ich aus phänomenologischer Perspektive die Begegnung mit Filmen nennen möchte und inwiefern ich mich dabei mit meinem zweiten Begriff – dem Film-Verhalten – von Sobchacks Verständnis eines Filmverhaltens* abgrenze.

3.3 Begegnungen mit Filmen und Film-Verhalten

Laut Sobchack verhält sich ein Film, indem er uns seine eigene Perspektive für uns vorlebt: „It *lives its own perspective and intentional life before us as well as for us*“⁹¹. Als eine solche, auf der Leinwand beobachtbare und den Zuschauenden zugeordnete Artikulation lässt sich die filmische Situation mit KID CAMERAMEN nicht mehr denken. In und durch die Situation der Pappkamera hat sich die filmische Situation vielmehr als wechselseitige Verschränkung bewegender und bewegter Blicke erschlossen. Infolgedessen lässt sich das Lebendige des Films nicht auf einer Leinwand beobachten. Film und Zuschauende stehen sich nicht gegenüber, sie gehen aus der filmischen Situation erst hervor. Hierzu Matthias Grotkopp:

Die dynamischen Rhythmen und Intensitäten des filmischen Bildes treffen nicht auf ein diesen vorgängiges, kohärentes Zuschauersubjekt, sondern die den Film erfahrende Subjektivität ist die Realisierung der audiovisuellen Zeitlichkeiten und Affektprozesse.⁹²

Dort, wo keine kohärenten Subjekte aufeinandertreffen, kann ein Film-Verhalten keinem Film-Subjekt mehr angehören und sich ebenso wenig (objektiv) beobachtbar an die Leinwand als Ort binden. Die Begegnung mit Filmen kann nicht mehr die Begegnung zweier Subjekte – der Zuschauenden auf der einen Seite und des Films auf der anderen – bedeuten. Aus der Perspektive, die mit KID CAMERAMEN eröffnet wurde, wird es notwendig, Sobchacks Vorstellung des Film-Sehens als intersubjektiver Situation und des *viewing-view/viewed-view* als „*intersubjective basis of objective cinematic communication*“⁹³ erneut zur Diskussion zu stellen.

91 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 216.

92 Grotkopp: *Filmische Poetiken der Schuld*, S. 87. Dies steht in Verbindung zu Kappelhoffs Beschreibung des Filmbildes als „nur in der konkreten Dauer eines realen Wahrnehmungsakts verwirklicht“. Hermann Kappelhoff: Die Dauer der Empfindung. Von einer spezifischen Bewegungsdimension des Kinos. In: *Jahrbuch Tanzforschung* 16 (2006), S. 205–219.

93 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 5.

Von der Intersubjektivität zur Begegnung

Sobchacks Zuschreibung der Intersubjektivität für die filmische Situation betrifft unmittelbar das phänomenologische Problem der Wahrnehmung des Anderen und somit auch die für diese Arbeit zentrale Frage nach der Figur. Mit Sobchack wäre das Film-Subjekt als Anderes der Wahrnehmung auszuweisen, das sich vor und für die Zuschauenden auf der Leinwand als vermittelnder Ort zwischen den Subjekten verhält. Beschrieben wäre somit ein Aufeinandertreffen vom Film-Subjekt auf der Leinwand und den Zuschauenden-Subjekten vor selbiger.⁹⁴ Ich möchte im Folgenden die räumliche Konnotation problematisieren, die in der Rede vom Film als intersubjektiver Kommunikation angelegt ist. Mit dem Präfix „inter-“ ist ein Raum zwischen den Subjekten beschrieben, ein Raum ihrer Vermittlung, der Ort ihres Austausches miteinander. Eben dieser Zwischenraum weist den Subjekten in der intersubjektiven Kommunikation ihren je eigenen Platz zu. Von diesem aus interagieren sie und werden zu je kohärenten Einheiten abgeschlossen: auf der einen Seite der Film, auf der anderen die*der Zuschauer*in.

Genau hier beginnt Sobchacks Filmtheorie sich von Merleau-Pontys Wahrnehmungsphilosophie zu entfernen: Für Merleau-Pontys Problem der Wahrnehmung des Anderen ist zentral, dass Subjekte erst retrospektiv und aus ihrer Verschränkung miteinander heraus entstehen. Dies habe ich in Kapitel 2 ausgeführt: Die (anonymen) Subjektivitäten in der Wahrnehmung (ästhetischer) Kulturgegenstände sind in ihrer Erfahrung sowohl ungeschlossen als auch inkohärent denkbar. Ein eigener Raum zwischen ihnen ist kein konstituierender Teil ihrer Wahrnehmungserfahrung. Das andere Subjekt muss, um mir als solches zu erscheinen, schon durch mein leibliches Zur-Welt-sein bereits mit mir verschränkt sein. Nimmt man ein Anderes als Subjekt war, ist man sogleich bereits eingetreten in eine gemeinsame, geteilte Welt. Man befindet sich in einer Situation, in der das Andere als Nicht-mehr-ich-Seiendes ebenso maßgeblich durch das Ich bestimmt ist wie das Ich durch alles, was es nicht mehr ist. Das Ich und das Andere gehen in dem Maße, in dem sie sich gegenseitig als Anderes begegnen, immer auch ineinander über, wobei keiner der beiden Eindrücke dem anderen vorausgeht. Beide ermöglichen überhaupt erst die Wahrnehmung des Anderen in ihrer paradoxen Gleichzeitigkeit. Nicht der intersubjektive Zwischenraum konstituiert bei Merleau-Ponty die Begegnung mit dem Anderen, sondern ein erlebter Solipsismus.

Der Begriff der Intersubjektivität taucht bei Merleau-Ponty durchaus auf, etwa in der Beschreibung eines beispielhaften Dialogs. Er spricht hier sogar von

94 Vgl. insbesondere das Kapitel „Film and/as Viewing Subject“ in Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 128–143.

einem gemeinsamen Boden zwischen dem Ich und dem Anderen, der dem Zwischenraum der intersubjektiven Kommunikation bei Sobchack zu ähneln scheint. Auffällig ist jedoch, wie er diese Situation nicht als Aufeinandertreffen zweier abgeschlossener Subjekte beschreibt und den Boden zwischen den beiden Bewusstsein immer bereits als gemeinsamen betont:

In der Erfahrung des Dialogs konstituiert sich zwischen mir und dem Anderen ein gemeinsamer Boden, mein Denken und seines bilden ein einziges Geflecht, meine Worte wie die meines Gesprächspartners sind hervorgerufen je durch den Stand der Diskussion und zeichnen sich in ein gemeinsames Tun ein, dessen Schöpfer keiner von uns beiden ist. Das ergibt ein Sein zu zweien, und der Andere ist hier nicht mehr für mich ein bloßes Verhalten in meinem transzendentalen Felde, noch übrigens in dem seinen, sondern in vollkommener Gegenseitigkeit sind wir für einander Mitwirkende, unser beider Perspektiven gleiten ineinander über, wir koexistieren durch ein und dieselbe Welt hindurch. Im gegenwärtigen Dialog werde ich von mir selbst befreit, die Gedanken des Anderen sind durchaus die seinigen, die nicht ich etwa hervorbringe, wiewohl ich sie schon *in statu nascendi* erfasse, ja ihnen vorweg bin; und Einwände meines Gesprächspartners entreißen mir sogar Gedanken, von denen ich nicht wußte, daß ich sie hatte, so daß also der Andere ebenso sehr mir zu denken gibt wie ich ihm Gedanken zuschreibe. Erst hinterher, wenn ich mich aus dem Dialog zurückzog und mich seiner wiedererinnere, verleibe ich ihn meinem eigenen Leben ein, mache aus ihm eine Episode meiner privaten Geschichte; und der Andere kehrt in seine Abwesenheit zurück oder aber, insofern er mir gegenwärtig bleibt, wird als Bedrohung für mich empfunden.⁹⁵

Der Unterschied zur räumlichen Konnotation der intersubjektiven Kommunikation bei Sobchack besteht hier in der Zeitlichkeit, mit der Merleau-Ponty den Dialog beschreibt. Die Verbindung und Trennung von Ich und Anderem ist kein zeitloser Raum zwischen Subjekten, sondern die Situation einer Bewegung, die Ich und Anderes hervorbringen und auch wieder verschwinden lassen kann.

In genau diesem Sinne schlage ich vor, von der filmischen Situation nicht als intersubjektive Kommunikation zu sprechen, sondern als Begegnung mit Filmen (und später auch Comics). Die Begegnung meint eine dynamische und zeitlich begrenzte Situation, in der (beziehungsweise aus der heraus) Subjekte entstehen und in der sie verschmolzen sind, sich verschränken, trennen und modulieren, ineinander übergehen, sich verändern oder sich auflösen. Alles, was sich begegnet, hat sich vor, während und nach der Begegnung verändert, weil Begegnung immer Bewegung bedeutet. Subjekte einer Begegnung werden erst zu solchen, wenn die Begegnung als abgeschlossen gedacht wird. Sie gehen aus den Bewegungen der Begegnung als abgeschlossen reflektierte Situation hervor. Diese Subjektpositionen sind retrospektiv als solche bezeichnet und adressiert. Der Begriff der Begegnung beschreibt damit eine Rahmung der phänomenologischen Situation

95 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 406.

der Wahrnehmung des Anderen. Wenn ich sage, ich begegne jemandem oder etwas, dann beziehe ich mich auf die Reflexion einer dynamischen Situation wechselseitiger Verschränkung und Hervorbringung.

Der Begriff der Begegnung beschreibt somit eine Gesamtheit aller Verschränkungen einer Situation der Wahrnehmung des Anderen. Unweigerlich fordert er einen weiteren Begriff, der nicht die Situation als solche, sondern die Bewegungen in ihr adressiert. Hierfür setze ich den Begriff des Verhaltens ein, jedoch anders, als er bei Sobchack angelegt ist. Er richtet sich an all die Verschränkungsbewegungen, die mit dem Begriff der Begegnung theoretisch zusammengefasst sind. Das Verhalten zielt unmittelbar auf die Wahrnehmung in ihrer Erfahrung ab; auf jene Zeitlichkeit, in der die Subjekte einer Begegnung sich noch in ihrer Verschränkung befinden, also unausgewiesen sind. Spreche ich später vom Film-Verhalten oder Comic-Verhalten, so geht es mir darum zu beschreiben, wie sich Filme und Comics mit ihren Zuschauenden und Lesenden zu Situationen der Begegnung verschränken. Es geht nicht um das Verhalten von Filmen und Comics als mediale Artefakte, das sich unabhängig auf einer Leinwand oder auf einem Papier abspielt und beobachtet werden kann, sondern um ein Verhalten, das sich als Dynamik des Film-Sehens beziehungsweise Comic-Lesens entfaltet.

Morsch betont, dass sich Sobchacks Filmphänomenologie in erster Linie an die phänomenologischen Bedingungen filmischer Wahrnehmungssituationen und nicht die ästhetischen Erfahrungen des Film-Sehens richte.⁹⁶ Will ich die Begegnung mit Figuren greifbar machen, so gelingt dies lediglich als individuelle Konkretisierung der Erfahrungen des Film-Sehens. Will ich keine Kategorisierungen und Schematisierungen vornehmen, die an die Filmfiguren angelegt werden, muss ich die konkrete Begegnung mit Filmen betrachten. Es muss mir, anders gesagt, nicht um das Film-Verhalten an sich gehen, sondern um das Verhalten von konkreten Filmen in der Situation ihrer Wahrnehmung durch Zuschauende.⁹⁷ Darin zeichnet sich die Herausforderung bei der Entwicklung meiner Perspektive ab: Ziel ist es, etwas beschreib- und analysierbar zu machen, das erst individuell zu verwirklichen ist. Ich muss greifbar machen, wie sich Zuschauende und Filme (beziehungsweise Lesende und Comics) über ein Film-Verhalten (respektive Comic-Verhalten) miteinander verschränken, obwohl sie erst aus dieser Verschränkungsbewegung des Verhaltens als

⁹⁶ Vgl. Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 188. Er weist darauf hin, dass die phänomenologische Theorie nach Sobchack Probleme damit habe, zwischen „pragmatischer und ästhetischer Erfahrung“ zu unterscheiden. Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 186.

⁹⁷ Diese Begegnung mit dem einzelnen Film ist gleichzeitig niemals losgelöst von den Erfahrungen mit anderen Filmen und einem Diskurs filmischer Bilder. Vgl. Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*.

Filme und Zuschauende (sowie Comics und Lesende) hervorgehen – ein paradoxes Vorhaben.⁹⁸

Dieser Paradoxie ist nur beizukommen, indem man die zu beschreibende Situation als zeitliche versteht und sie in ebenjener Bewegung denkt, welche die Bedingung der Wahrnehmung des Anderen ist. Weder der Begriff der Intersubjektivität noch der Begriff der Kommunikation vermag sich so sehr auf die Bewegung auszurichten wie der Begriff des Verhaltens. Geht es mir letztlich darum, Begegnungen mit Figuren beschreibbar zu machen, muss ich diese Begegnungen in den Begegnungen mit Filmen (und Comics) suchen, indem ich mich in meinen Beschreibungen an ein Verhalten von Filmen (und Comics) richte; indem ich mich richte an die verschränkenden Bewegungen der Begegnungssituation, die Zuschauende und Filme (beziehungsweise Lesende und Comics) und letztlich ihre Figuren hervorbringen. Die Begriffe der Begegnung – verstanden als die Gesamtheit der Verschränkungen – und des Verhaltens – vorerst verstanden als die konkreten Bewegungen des Verschränkens – werden mir dabei helfen, den vermeintlichen Widerspruch der Figuren als lebendige Wesen und fiktive Gegenstände aufzulösen: hin zu paradoxen Subjektivitäten, die nicht bloß als beides zugleich erscheinen können, sondern dies vielmehr müssen, um Figuren zu sein.

Das Film-Verhalten als Bewegungen der Begegnung mit Filmen

Bevor ich mich mit der Begegnung mit Comics auseinandersetze und danach fragen kann, wie sich diese von der Begegnung mit Filmen unterscheidet, und bevor ich den Begriff des Verhaltens für eine analytische Perspektive auf Filme und Comics fruchtbar mache, möchte ich die Begriffe zunächst wahrnehmungstheoretisch definieren. Dies ist insbesondere für den Begriff des Verhaltens notwendig, denn der alltägliche Gebrauch des Wortes Verhalten widerspricht der hier angestrebten phänomenologischen Perspektive: Spricht man etwa vom Verhalten eines Tieres als äußerlich sichtbare Bewegungen seines Körpers und schließt etwa von auf eine Innerlichkeit dieses Tieres, impliziert man sich als objektive*r Beobachter*in, setzt so zwei abgeschlossene Subjekte in eine intersubjektive Situation und holt damit einen cartesianischen Außen/Innen- oder Körper/Geist-Dualismus ein, der doch eigentlich überwunden werden soll.

Merleau-Ponty setzt seinen Verhaltensbegriff zur Überwindung solcher Dualismen ein. Damit beginnt er noch vor seiner *Phänomenologie der Wahrnehmung* in

⁹⁸ Merleau-Ponty bringt diese Problematik für die Wahrnehmung des anderen Leibes auf den Punkt. Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 403.

seiner Schrift *Struktur des Verhaltens*, in der er den Begriff zwischen die Domänen des „Bewußtsein[s] und der Natur“⁹⁹ setzt. Er bevorzugt ihn zunächst, „weil er in sich neutral ist gegenüber den klassischen Unterscheidungen von ‚Psychischem‘ und ‚Physiologischem‘“¹⁰⁰. Entgegen eines klassischen Behaviorismus versteht er das Verhalten nicht als etwas am Äußeren eines Körpers Beobachtbares.¹⁰¹ Vielmehr bedeute Verhalten eine Bewegung wechselseitiger Verinnerlichung und Veräußerlichung.¹⁰² Damit ist ein Verhalten kein greifbarer Gegenstand, „kein Ding, aber auch keine Idee, es ist nicht die Hülle eines reinen Bewußtseins, und als Zeuge eines Verhaltens bin ich kein reines Bewußtsein“¹⁰³. Als eine Bewegung

löst sich das Verhalten aus der Ordnung des Ansich und geht dazu über, außerhalb des Organismus eine *Möglichkeit* zu projizieren, die diesem innerlich ist. Sofern die Welt Lebewesen beherbergt, ist sie nicht mehr bloß eine Materie voller nebeneinandergeordneter [sic!] Teile, sie höhlt sich aus [se creuse] an der Stelle, wo Verhalten auftritt.¹⁰⁴

Sich zu verhalten oder ein Verhalten wahrzunehmen, bedeutet also, jenen leiblichen Weltbezug zu erleben, der in der *Phänomenologie der Wahrnehmung* als leibliches Zur-Welt-sein ausgewiesen wird; ein Erleben des eigenen oder des anderen Engagierens in der Welt und des Bewegens und Bewegt-Werdens. In *Die Struktur des Verhaltens* weist Merleau-Ponty das Verhalten als eine Gestalt aus:

Wenn das Verhalten eine ‚Gestalt‘ ist, kann man bei ihm nicht einmal angeben, was von jeder der inneren und äußeren Bedingungen im einzelnen abhängt, da deren Variationen sich jeweils in einer ganzheitlichen und unteilbaren Wirkung äußern.¹⁰⁵

Es verschafft also weder Zugang zum Inneren über das Äußere, noch trägt es das Äußere ins Innere: Als Gestalt, in der sich Wahrnehmende und Welt verschränken, bedingt das Verhalten stattdessen überhaupt erst Eindrücke von Äußerlichkeit und Innerlichkeit.

Hier setzt Bernhard Waldenfels an und bietet in Hinblick auf Reflexionen der Wahrnehmung ein Verständnis des Verhaltensbegriff, den ich letztlich für Filme und auch für Comics fruchtbar machen möchte. Auch Waldenfels erklärt den Begriff des Verhaltens über Verhältnisse von Innerlichkeiten und Äußerlichkeiten. Dabei gibt er den Zuschreibungen „innen“ und „außen“ jedoch eine entscheidende phänomenolo-

99 Merleau-Ponty: *Struktur des Verhaltens*, S. 1.

100 Merleau-Ponty: *Struktur des Verhaltens*, S. 2.

101 Siehe Merleau-Ponty: *Struktur des Verhaltens*, S. 2–3.

102 Vgl. Merleau-Ponty: *Struktur des Verhaltens*, S. 140–149.

103 Merleau-Ponty: *Struktur des Verhaltens*, S. 143.

104 Merleau-Ponty: *Struktur des Verhaltens*, S. 141.

105 Merleau-Ponty: *Struktur des Verhaltens*, S. 149.

gische Wendung: Sie werden zu Sphären, über die man spricht und dabei meint, zu wissen, wovon man spricht. Doch dass man von ihnen spricht, müsse nicht automatisch bedeuten, dass Wahrnehmen und Denken selbst in diesen Relationen zu denken sei. So muss man sich die Frage stellen,

wie das Verhältnis von Innen und Außen anders zu bestimmen ist als durch einen behavioristischen Reduktionismus, der sich im Äußeren festsetzt, einen Parallelismus, der Innen- und Außensphäre auseinanderreißt, oder einen transzendentalen Interiorismus, der in ein reines Bewußtsein ausweicht.¹⁰⁶

Auf diesem Vorhaben aufbauend schlägt er eine ausführliche Definition vor:

Wir charakterisieren das Verhalten als „Verschränkung von Innen und Außen“. Indem wir das tun, setzen wir den Verhaltensbegriff nicht als Kontrastbegriff an, sondern als *Vermittlungsbegriff*, er hat seine Gegensätze in sich, nicht außer sich. Formell betrachtet bedeutet Verschränkung eine Einheit in der Differenz, eine partielle Deckung, eine Überschneidung verschiedener Sphären bzw. umgekehrt eine *Differenz auf dem Boden einer unmittelbaren und im Horizont einer zu ermittelnden Einheit*. Beim Verhalten handelt es sich zugleich um eine *bewegliche Einheit*, eine Einigung, die sich als Verinnerlichung von Äußerem und Entäußerung von Innerem darstellt. Damit öffnet sich ein Spalt für Verschiebungen, Spannungen, Gegenläufigkeiten, Krisen und Brüche, die sich schwerlich anders fassen lassen als in einer dualen Sprechweise, sei es die von Innen und Außen oder eine andere.¹⁰⁷

Waldenfels expliziert hier, was bei Merleau-Ponty bereits angedacht ist. Er hebt zwei Aspekte des Verhaltensbegriffs heraus, die ihn für mein Vorhaben fruchtbar machen: Zum einen ist Verhalten hier als „bewegliche Einheit“ expliziert und zum anderen über den Begriff der „Verschränkung“ aufgefasst. Das Verhalten ist die zugleich räumliche und zeitliche Gestalt, in der sich die Wahrnehmenden in das Andere setzen und das Andere in sie, in der das Innere veräußerlicht und das Äußere verinnerlicht wird – womit der gemeinsame Boden der Begegnung erst entsteht, der zugleich neuer Ursprung für anschließende Differenzierungsbewegungen ist.

Das Verhalten ist damit sowohl das, was einem als Bewegung in der Wahrnehmung erscheint, als auch das, worüber man sich durch die Bewegungen der eigenen Wahrnehmung in der Welt engagiert. Dieses Sowohl-als-Auch ist jedoch kein additives. Es gibt nicht auf der einen Seite die wahrgenommenen Bewegungen und dann außerdem auf der anderen Seite die Bewegung des wahrnehmenden Engagierens in der Welt. Nur insofern man sich in bewegender Wahrnehmung in einer

106 Bernhard Waldenfels: Die Verschränkung von Innen und Außen im Verhalten: Phänomenologische Ansatzpunkte zu einer nicht-behavioristischen Verhaltenstheorie. In: *Phänomenologische Forschungen* 2 (1976), S. 102–129.

107 Waldenfels: Die Verschränkung von Innen und Außen im Verhalten, S. 115–116.

bewegten Welt engagiert, hat man eine Bewegung und überhaupt eine Welt. Auf diese Weise sind das wahrnehmende Ich, die wahrgenommene Welt und das Andere der Wahrnehmung immer schon miteinander verschränkt. Jeder Körper verweist in seinem Verhalten auf das Mehr in ihm und um ihn herum, welches das Andere ist. Dieses Mehr meint die Leiber, an die das phänomenologisch verstandene Verhalten gebunden ist, und es meint die Subjekte, die man sich erschließt aus Reflexionen der Verhaltensbewegungen, die in der eigenen Wahrnehmung erscheinen.

In Abgrenzung zu Sobchack kann also festgehalten werden: Es ist auch beim Film nicht ein Leib, Körper oder ein Subjekt des Films, die den Zuschauenden im Film-Sehen begegnen. Der Film-Leib ist allein als phänomenologisches, theoretisches Konstrukt denkbar: werdend im filmischen Bild impliziert. Das filmische Subjekt oder der filmische Körper sind, wenn überhaupt, Ergebnisse der eigenen Wahrnehmungsreflexion einer Begegnungserfahrung mit einem Film – eine Erfahrung, welche von diesen Begriffen gleichermaßen abgeschlossen wird. Die Begegnung mit Filmen umschreibt die Dauer filmischer Wahrnehmung und ist somit ebenso eine reflexiv und retrospektiv gesetzte, letztlich wahrnehmungstheoretische Situation.¹⁰⁸ Das Film-Verhalten wiederum ist nicht von außen beobachtbar und den filmischen Bildern allein zu Eigen. Es beschreibt die Bewegungen, in denen sich Film und Zuschauende begegnen und sich in dieser Begegnung wechselseitig herstellen.

Ein ähnliches Verständnis findet sich bei Christina Schmitt. Auch sie denkt filmisches Verhalten „dezidiert phänomenologisch [...] und von der Bewegung aus“¹⁰⁹. Ohne Sobchacks Subjektbegriff zu hinterfragen, ist filmisches Verhalten auch bei Schmitt Teil einer Kommunikation, jedoch einer filmischen Kommunikation, die nicht als intersubjektive Gegenüberstellung von Film und Zuschauer*innen gedacht ist.¹¹⁰ Entgegen Sobchack – und damit entsprechend der in der vorliegenden Arbeit dargelegten Kritik an ihrem Subjektbegriff – möchte auch Schmitt „Film und Zuschauer nicht als fixe, voneinander getrennte Gegebenheiten [...] begreifen, sondern als immer im Werden begriffene, miteinander verschränkte Phänomene von Zeitgestalten“¹¹¹. Dabei fußen Schmitts und mein Verständnis des filmischen Verhaltens

108 Vgl. Kappelhoff: *Die Dauer der Empfindung*, S. 218.

109 Christina Schmitt: *Wahrnehmen, fühlen, verstehen. Metaphorisieren und audiovisuelle Bilder*. Berlin / Boston 2020, S. 99–100.

110 Vgl. Schmitt: *Wahrnehmen, fühlen, verstehen*, S. 97.

111 Schmitt: *Wahrnehmen, fühlen, verstehen*, S. 100.

auf einem gemeinsamen theoretischen Fundament; im Wesentlichen dem wahrnehmungsphilosophischen Ansatz Merleau-Pontys¹¹² und dem filmtheoretischen Ansatz der Ausdrucksbewegung.¹¹³ Insofern jedoch unterschiedliche theoretische Zielsetzungen verfolgt werden, wird mit dem Begriff des Verhaltens auch ein jeweils eigener Fokus gesetzt. Bei Schmitt steht filmisches Verhalten in einem synonymen Verhältnis¹¹⁴ zur filmischen Expressivität, die zu Schmitts eigentlichem Interesse führt: der Untersuchung filmischen Metaphorisierens „in der Interaktion audiovisueller Bilder und ihrer Zuschauer“, um damit einen „konstitutive[n] Zusammenhang von Wahrnehmen, Fühlen und Verstehen“ in den Blick zu nehmen.¹¹⁵ So fasst sie zusammen:

Mit der filmischen Expressivität artikuliert Film ein Wahrnehmen als Verhalten, als ein Zur- und In-der-Welt-Sein – welches der Zuschauer in seiner Wahrnehmung allererst noch reflexiv-verkörpernd verwirklicht, als Wahrnehmung eines anderen. Zuschauen heißt, in die Schicht filmischen Verhaltens eingelassen, mit ihr synchronisiert zu sein: Die gestische Dimension des Films, die Bewegungsbilder organisieren die Wahrnehmung ästhetisch, raum-zeitlich. Film und Zuschauer befinden sich in einem Sinnlichkeitskontinuum.¹¹⁶

Die performative Aktivität des Film-Sehens als Verschränkung und wechselseitige Hervorbringung von Filmen und Zuschauenden, wie sie die Perspektive dieser Arbeit denkt, findet sich auch dort wieder.¹¹⁷ Anders als Schmitt möchte ich jedoch das Film-Verhalten nicht als einen Aspekt filmischer Expressivität betrachten, die zum filmischen Metaphorisieren führt. Vielmehr möchte ich das Film-Verhalten als eben dasjenige benennen, was die Begegnung mit Filmen in Hinblick auf die Begegnung mit Figuren organisiert. Ich nehme damit keine konzeptuelle, sondern eine Fokus-Verschiebung vor. Nicht der Gedanke, „dass die Idee eines Verhaltens des Films sich in der filmischen Expressivität aufsuchen lässt [...] und damit in einer Dimension, die ein affektives Erleben adressiert“¹¹⁸, ist für mich maßgeblich, sondern dass das Film-Sehen als Situation der Begegnung mit Filmen im Film-Verhalten adressierbar wird als Situation der Wahrnehmung des Anderen und der anderen

112 Für Schmitts Diskussion phänomenologischer Wahrnehmungstheorie siehe Schmitt: *Wahrnehmen, fühlen, verstehen*, S. 104–109. Für meine Auseinandersetzung siehe Kapitel 2 und 5.3 der vorliegenden Arbeit.

113 Für Schmitts Diskussion der Ausdrucksbewegung siehe Schmitt: *Wahrnehmen, fühlen, verstehen*, S. 99–109. Für meine Auseinandersetzung siehe Kapitel 5.4 der vorliegenden Arbeit.

114 Vgl. Schmitt: *Wahrnehmen, fühlen, verstehen*, S. 151.

115 Schmitt: *Wahrnehmen, fühlen, verstehen*, S. 233, vgl. auch 231–239.

116 Vgl. Schmitt: *Wahrnehmen, fühlen, verstehen*, S. 131.

117 Schmitt diskutiert in diesem Sinne den Begriff des Zuschauens als ein „Zu-Schauen“, ein „Schauen, das sich zu einem anderen fügt“. Schmitt: *Wahrnehmen, fühlen, verstehen*, S. 98.

118 Schmitt: *Wahrnehmen, fühlen, verstehen*, S. 103.

Wahrnehmung. Nehme ich in den Fallstudien dieser Arbeit Qualifizierungen von Film-Verhalten vor, dann operieren diese Qualifizierungen auch – wie noch zu diskutieren sein wird¹¹⁹ – auf einer Ebene affektiven Erlebens. Was mein und Schmitts Verständnis des Film-Verhaltens dabei maßgeblich von den Begriffen des Film-Körpers, Film-Leibs oder Film-Subjekts nach Sobchack unterscheidet, ist, dass unser Verständnis in erster Linie nicht das Fixieren eines Wahrnehmungsgegenstands betrifft, sondern einen Prozess permanenter Bewegung. Anders als bei Schmitt zielen die Qualifizierungen, die ich mittels meiner Begriffe der Begegnung mit Filmen und des Film-Verhaltens vornehme, nicht auf Fragen filmischen Wahrnehmens, Verstehens und Fühlens ab, sondern auf das Beschreibbarmachen eines filmischen Feldes der Wahrnehmung des Anderen und des anderen Wahrnehmens. In diesem Feld soll die Begegnung mit Figuren analysiert werden, und aus diesem Feld heraus entstehen die Figuren als Wahrnehmungsgegenstände.

Verhalten beschreiben

An diesem Punkt kehre ich zu einer Diskussion zurück, die bereits im Zuge meiner Ausführungen zur Wahrnehmung (des Anderen) bei Merleau-Ponty angerissen wurde: der Diskussion des Verhältnisses von Beschreibung und Analyse.¹²⁰ Denn Merleau-Ponty formuliert es ja als phänomenologischen Auftrag, „zu beschreiben, nicht zu analysieren und zu erklären“¹²¹. In meiner Arbeit nun möchte ich die Begegnung mit Filmfiguren analysieren, indem ich ein Film-Verhalten beschreiben.¹²² Merleau-Pontys phänomenologischer Auftrag scheint somit zu einem inhärenten Widerspruch in den beiden zentralen und zusammenhängenden Vorhaben dieser Arbeit zu führen: Figuren aus phänomenologischer Perspektive greifbar zu machen und die Begegnung mit ihnen zu analysieren. Wie begreife ich daher das Verhältnis von Beschreibung und Analyse?

Diese Frage lässt sich an dieser Stelle noch nicht abschließend beantworten, denn hierfür sind zunächst im weiteren Verlauf erfolgreiche Untersuchungen erforderlich.¹²³ Dennoch möchte ich vorwegnehmend erläutern, wann ich von Be-

119 Siehe Kapitel 5.4 der vorliegenden Arbeit.

120 Siehe Kapitel 2.1 der vorliegenden Arbeit.

121 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 4.

122 Dieselben Aussagen ließen sich an dieser Stelle ebenso für das Vorhaben der Analyse von Begegnungen mit Comicfiguren treffen, deren Diskussion jedoch erst im folgenden Kapitel beginnt.

123 Hierzu zählen Fragen nach der pragmatischen Umsetzung von Verhaltensbeschreibungen in Filmen (vgl. Kapitel 5.4) und Comics (vgl. Kapitel 5.5), einer theoretischen Auseinandersetzung

schreibungen und wann von Analysen sprechen werde. Film-Verhalten (sowie später auch Comic-Verhalten) werde ich nicht analysieren, sondern beschreiben. Die Beschreibung verstehe ich dabei ganz im phänomenologischen Sinne als eine wahrnehmende und wahrnehmbare Bezugnahme zu einem Gegenstand, die sich dem Gegenstand nach ausrichtet (sie ist also nicht einem konkreten Zweck unterstellt, an dem sich die Art und Weise der Bezugnahme orientiert). Die Analyse hingegen verfolgt einen spezifischen Zweck, der durchaus über den analysierten Gegenstand selbst hinausgeht. Im Kontext dieser Arbeit ist dieser Zweck das Herausarbeiten ihres eigentlichen Gegenstandes: die Begegnung mit Figuren. Diese werden analysiert – und zwar über die Beschreibungen von Verhalten.

Ein Teilaspekt dieses wahrnehmungstheoretischen Problems des Verhältnisses von Analyse und Beschreibung lässt sich jedoch bereits bearbeiten: wie nämlich aus einer phänomenologischen Perspektive heraus ein Verhalten überhaupt beschreibbar werden kann; und wie diese Beschreibung (die ja selbst die Fixierung einer Bewegung darstellt) es vermeidet, zu dem zu werden, was Merleau-Ponty als Analyse der Wissenschaft* ablehnt. Waldenfels thematisiert eben jenen Aspekt, wenn er fragt, ob ein Verhältnis von Innen und Außen überhaupt zum „*Gegenstand* einer empirischen Forschung werden [kann], die lediglich äußerlich verknüpfte Tatsachen beschreibt und erklärt“¹²⁴. Seine Antwort hierauf scheint gleichermaßen die Frage zurückzuziehen:

Die Offenheit des Verhaltens, die aus dem wechselseitigen Überschuß von Innerem und Äußerem resultiert, kann [...] wohl nicht selbst zum direkten Gegenstand einer empirischen Forschung werden; denn die Einführung einer objektiven Leerstelle wartet nur auf eine entsprechende Ausfüllung durch objektive Daten.¹²⁵

Als empirische Untersuchungen sind Filmanalysen denselben Zusammenhängen unterworfen: Zunächst ist das Film-Verhalten lediglich in einer Begegnung mit einem konkreten filmischen Gegenstand beschreib- und denkbar. Es gibt in diesem Sinne nicht *das* Verhalten als Gegenstand empirischer Forschung. Die Begegnung mit einem Film meint immer eine konkrete Situation und somit muss auch jede Beschreibung eines Film-Verhaltens sich in dieser Situation bewegen und

mit den Gemeinsamkeiten und Unterschieden von Film- und Comicverhalten sowie dem Verhandeln des Verhältnisses eines sich unmittelbar anschließenden Begriffspaars: Perspektive und Methode – der Frage also, inwiefern mit den Analysen von Begegnungen mit Figuren in den Fallstudien am Ende dieser Arbeit nicht nur eine phänomenologische Perspektive, sondern eine analytische Methode entworfen ist (Kapitel 5.6).

¹²⁴ Waldenfels: Die Verschränkung von Innen und Außen im Verhalten, S. 126.

¹²⁵ Waldenfels: Die Verschränkung von Innen und Außen im Verhalten, S. 127.

wird dadurch unablässig empirisch.¹²⁶ Filmwissenschaftler*innen ist dabei das Film-Verhalten eines konkreten Films nicht als objektives Phänomen durch die Daten einer Filmanalyse zugänglich. Es zeigt sich nicht unmittelbar in den Einstellungsgrößen, der Montage oder den Kamerabewegungen. Es lässt sich nicht bestimmen, ohne dabei Verschränkungen von Innerlichem und Äußerlichem zu veräußerlichen. Wie soll eine Filmanalyse umgehen mit dem Umstand, dass jedes Film-Verhalten nur für Zuschauende in ihrer Wahrnehmung ins Sein gerät und damit individuell wird, dass es sich nicht beständig, kohärent oder gar objektiv beobachtbar auf der Leinwand abzeichnet? Ist dadurch jede Beschreibung oder Analyse, die nicht nur Zusammenhänge der eigenen Wahrnehmung, sondern auch die anderer Zuschauender adressieren möchte, zum Scheitern verurteilt?

Hierbei gilt es zu beachten, dass Merleau-Pontys Aufforderung, von der Analyse zur Beschreibung überzugehen, sich an eine spezifische Vorstellung von Wissenschaft richtet, die in der vorliegenden Arbeit als Wissenschaft* eingeführt wurde und von cartesianischen Dualismen durchzogen ist. Es ist eine Wissenschaft, die die Ganzheit der Wahrnehmung und des leiblichen Zur-Welt-seins aufgibt zugunsten eines Versuchs, Gegenstände nicht in ihrer Erscheinungsweise zu beschreiben, sondern in ihrem ontologischen Sein zu bestimmen oder zu erklären. Eine phänomenologische Perspektive wiederum einzunehmen, bedeutet in diesem Sinne, das eigene und andere Wahrnehmen als Teil der Gegenstände zu erachten, sie aus einer Reflexion dieser zu erschließen und damit eben immer auch erst herzustellen. So beschreibt Merleau-Ponty das Öffnen der phänomenologischen Perspektive etwa wie folgt:

In die Zuflucht seiner Besinnung muß der Philosoph unweigerlich die Anderen mit sich nehmen [...]. Sobald eine Existenz sich sammelt und engagiert in einem Verhalten, fällt sie unter die Wahrnehmung. Wie jede Wahrnehmung, behauptet auch diese mehr, als sie erfaßt: Wenn ich sage, ich sehe den Aschbecher da und daß er da ist, so setze ich eine Erfahrungsentfaltung als vollendet voraus, die ins Unendliche ginge, ich antizipiere alle zukünftige Wahrnehmung. Und ebenso ziele ich, wenn ich sage, ich kenne jemanden oder ich liebe ihn, jenseits aller seiner Eigenschaften auf einen unerschöpflichen Grund seines Seins, der eines Tages das Bild sprengen könnte, das ich mir von ihm machte. Um diesen Preis nur gibt es für uns Dinge und Andere, nicht auf Grund einer Illusion, sondern auf Grund eines gewaltsamen Aktes, der eben die Wahrnehmung selbst ist.¹²⁷

Es ginge demnach nicht darum, die ‚richtige‘ Perspektive auf die Gegenstände zu finden, sondern den Anteil der eigenen und anderen Perspektive an den Gegen-

¹²⁶ Nicht zuletzt sichtbar in der Tatsache, dass auch meine Beschreibungen von Film-Verhalten auf Parameter zurückgreifen wird, die man der Filmanalyse zuordnet. Vgl. Kapitel 5.4 der vorliegenden Arbeit.

¹²⁷ Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 413–414.

ständen reflexiv miteinzubeziehen. So darf die Beschreibung von Film-Verhalten den Umstand nicht missachten, dass auch sie selbst – als Notiz, Vortrag, Videoessay, Text et cetera – ein Zur-Welt-sein ist, eine Wahrnehmung als Gewaltakt, ein Verhalten, eben weil sie etwas Unabschließbares abschließt.¹²⁸

Diese Unabschließbarkeit will die phänomenologische Perspektive nicht lösen, sondern sie ins Zentrum der Untersuchung stellen. Ebenso wie Merleau-Ponty unter dem Bewusstsein der Unabschließbarkeit philosophischer Reflexionen weiterhin philosophische Texte verfasst, muss die Beschreibung des Film-Verhaltens (und ebenso später die Analyse der Figurenbegegnung) von ihrer eigenen Unabschließbarkeit ausgehen. Sie muss sich stets als Versuch gestalten, zurückzugehen auf die Bewegungen, die Filme und Zuschauende in der Begegnung mit Filmen miteinander verschränken und auseinander hervorgehen lassen. Diese Bewegungen sind weder als objektiver Gegenstand noch als abgeschlossenes Subjekt zu greifen. Die Beschreibung muss abzielen auf Potenziale von Bewegungen, aus denen Filme und Zuschauende (sowie Comics und Lesende) hervorgehen. Sie darf das audiovisuelle Bild nicht als ein für sich seiendes Artefakt adressieren, sondern muss ihm als ein zu betrachtendes und zu hörendes Bild gerecht werden. So will die vorliegende Arbeit Figuren nicht hinsichtlich ihres ontologischen Status oder ihrer objektiven Beschaffenheit analysieren, sondern sie als Gegenstände einer empirischen Forschung der phänomenologischen Perspektive zugänglich machen.

Waldenfels nennt das vorangestellte Bewusstsein der Phänomenologie über ihre eigene Unabschließbarkeit eine „Gegenmöglichkeit“¹²⁹ zur Kapitulation vor den eigenen Ansprüchen. Die „Offenheit des Verhaltens“¹³⁰ und die Notwendigkeit, mit phänomenologischen Beschreibungen auch etwas festzustellen oder festzuschreiben, werde als „Spannungsverhältnis zum *Horizont* einer empirischen Forschung“¹³¹ gemacht. Für diese Forschung gilt:

Ihr [...] Thema wären nicht mehr *objektiv vorhandene* Vorgänge, [...] sondern *objektivierte* Verhaltensweisen, die zwischen Subjekt, Welt und Mitwelt ihren Ort haben. Das Verstehen fremden Verhaltens wäre dann kein bloßer Lückenbüßer für noch nicht gelungene Erklärungen, es hätte einen Rückbezug auf einen Verständigungsprozeß, der vor aller objektiven Forschung schon eingesetzt hat. Das Erklären, das auch die natürliche Basis des Verhaltens, den unverständlichen Untergrund des Verständlichen, in die Forschung einbezieht, bedeu-

128 Auch die Beschreibung von KID CAMERAMEN in diesem Kapitel hat den Film selbst einer bestimmten Wahrnehmung unterzogen und ihn dabei zum Teil einer theoretischen Argumentation gemacht.

129 Waldenfels: Die Verschränkung von Innen und Außen im Verhalten, S. 126.

130 Waldenfels: Die Verschränkung von Innen und Außen im Verhalten, S. 127.

131 Waldenfels: Die Verschränkung von Innen und Außen im Verhalten, S. 126.

tet dann nicht mehr ein totales Erklären *der* Verhaltensstrukturen, sondern ein partielles Erklären *innerhalb* ihrer.¹³²

Setzt man anstelle des Erklärens hier die Beschreibung, und denkt man die Film- oder Comicanalyse wiederum selbst als ein Verhalten, dann wird auch sie verständlich als ein partielles Erklären innerhalb eines Film- oder Comic-Verhaltens. Ähnlich beschreibt Eugene T. Gendlin das Erklären innerhalb der Verhaltensstrukturen:

If experienced behavior [...] is as Merleau-Ponty says, [...] reducible neither to things nor to idea patterns, then either all thought about it is vain or we must ourselves have and use this experienced activity – use and study its function as base of what we say and conceive.¹³³

Beschreibungen von Film-Verhalten scheitern nicht an dem Versuch, ein Verhalten zu bestimmen. Indem sie die Unabschließbarkeit und Ambivalenz des Verhaltens zu ihrem Ausgangspunkt machen, eröffnen sie nicht nur ein Denken über, sondern mit den Filmen; und werden als Beschreibungen wiederum selbst wahrnehmendes und wahrnehmbares Verhalten und damit Teil des Sehens und Denkens dieser Filme. In den später folgenden Analysen von Begegnungen mit Figuren soll der phänomenologische Anspruch darüber eingelöst werden, dass die Analysen selbst nach den Ansprüchen einer phänomenologischen Beschreibung operieren: Die Offenheit des Verhaltens bleibt den Beschreibungen erhalten und diese bilden lediglich die Grundlage für Analysen, die das Ziel verfolgen, Begegnungen zu untersuchen.

Die Beschreibungen von Film-Verhalten und Analysen von Figurenbegegnungen sind damit allesamt eingebettet in die hier entwickelte phänomenologische Perspektive, aus der heraus die Wahrnehmung des Anderen, Figuren, Filme und später auch Comics betrachtet werden. Deshalb bilden Beschreibung und Analyse – anders als bei Merleau-Ponty – im Kontext der vorliegenden Arbeit keine Gegensätze mehr. Sie sind beide Bezugnahmen zu Gegenständen, die im phänomenologischen Sinne an der Herstellung dieser Gegenstände mitwirken und sich dementsprechend selbst mitdenken müssen. Jede Analyse der vorliegenden Arbeit operiert in phänomenologischen Beschreibungen. Zusammengefasst spreche ich dann von Analysen, wenn die Beschreibungen von Verhalten explizit auf das übergeordnete Erkenntnisinteresse dieser Arbeit ausgerichtet sind: die Begegnung mit Figuren.

Offen bleibt damit eine Reihe von Fragen, die im Folgenden adressiert werden: Inwiefern lässt sich auch die Situation des Comic-Lesens als Begegnung denken (Kapitel 4)? Wenn die Begegnung mit Comics und Filmen eine Situation der Bewegtheit

¹³² Waldenfels: Die Verschränkung von Innen und Außen im Verhalten, S. 126–127.

¹³³ Eugene T. Gendlin: Review of Merleau-Ponty's *The Structure of Behavior*. In: *The Modern Schoolman* 42 (1964), S. 87–96.

darstellt, wie wären diese Bewegungen zu denken und zu differenzieren (Kapitel 5.1–5.3)? Wie sind ein Film- und Comic-Verhalten beschreibbar (Kapitel 5.4–5.5)? Wie kann aus diesen Beschreibungen die Figur als Wahrnehmungsgegenstand hervorgehen und inwiefern ist mit den Analysen der Begegnungen mit Figuren in dieser Arbeit nicht bloß eine phänomenologische Perspektive, sondern eine analytische Methode entworfen (Kapitel 5.6)?¹³⁴

Um diesen Fragen nachzugehen, erscheint es nun sinnvoll, den Comic zu den bisherigen phänomenologischen Überlegungen hinzuzuziehen. Er tritt in diese Diskussion als ein Medium ein, das sich auf den ersten Blick durch die vermeintliche Unbewegtheit seiner Bilder vom Film zu unterscheiden scheint. Mit der Bewegtheit der Bilder gerät der zweite, für die sobchacksche Filmphänomenologie bedeutsame Aspekt des filmischen Bildes in den Blick. Die scheinbar intuitiv feststellbare Differenz des Comics vom Film gilt es, vor der Auseinandersetzung des vorliegenden Kapitels mit der Aufzeichnung und Projektion des filmischen Bildes kritisch zu befragen. Zunächst aber entwickle ich im folgenden Kapitel eine phänomenologische Perspektive auf die Begegnung mit Comics. Erst im fünften Kapitel erfolgt eine Auseinandersetzung mit der Bewegung, gleichermaßen aus einer comic- und einer filmtheoretischen Perspektive, um ausgehend von dieser nach der Adressierbarkeit des Comic- und Film-Verhaltens und schließlich nach der Begegnung mit ihren Figuren zu fragen.

¹³⁴ Das Verhältnis von Perspektive und Methode wird in Kapitel 5.6 der vorliegenden Arbeit genauer erörtert.

4 Begegnungen mit Comics

Der Film weist als ästhetischer Kulturgegenstand nicht bloß die Spur eines Verhaltens auf, die auf ein anonymes Anderes der Wahrnehmung verweist, er verwirklicht sich als ein Film-Verhalten und wird so Teil einer Wahrnehmung des Anderen. Das Film-Verhalten ist nicht sein Verhalten, es gehört nicht ihm, er hat es nicht für sich in dem Sinne, dass es objektiv an ihm zu beobachten wäre. Das Film-Verhalten ereignet sich in den Bewegungen, in denen Film und Zuschauende miteinander verschränkt sind und sich wechselseitig hervorbringen. Die Gesamtheit dieser Bewegungen habe ich als Situation der Begegnung mit Filmen zusammengefasst.¹ Offen blieb dabei die Frage, wie das Verhalten einer solchen Situation der Begegnung analytisch adressier- und beschreibbar wird. Die Antwort ist abhängig vom konkreten theoretischen Verständnis von den Bewegungen, die Filme und Zuschauende verschränken und hervorbringen. Die bisher angeführten neophänomenologischen Filmtheorien suchen eine Nähe des filmischen Bewegtbildes zum phänomenologischen Konzept der Wahrnehmung als permanenter Bewegung. Fraglich ist damit, ob und inwiefern ein Film-Verhalten und dessen Beschreibbarkeit abhängig von der Bewegtheit filmischer Bilder ist.

Die Frage nach der Beschreibbarkeit eines Film-Verhaltens (sowie eines Comic-Verhaltens) werde ich im nächsten Kapitel diskutieren. Dieses Kapitel bereitet diese Diskussion vor, indem sie sich einem anderen Medium widmet, dessen Differenz zum Film oft in der Unbewegtheit seiner Bilder in sequenzieller Anordnung markiert wird: dem Comic. Der Comic soll zunächst als Phänomen in den Blick genommen werden. Inwiefern lässt sich auch das Comic-Lesen als Begegnung denken? Dieses Unterfangen stößt auf andere Bedingungen als die Diskussion der Begegnung mit Filmen im Kontext neophänomenologischer Filmtheorie, denn die Comicforschung lässt im Gegensatz zur Filmwissenschaft einen dezidierten phänomenologischen Diskurs bislang vermissen. Ziel dieses Kapitels ist es daher (auch), eine Phänomenologie des Comics in einem Durchgang durch die junge Geschichte der Comictheorie aus zahlreichen implizit und wenigen explizit phänomenologischen Beobachtungen freizulegen und systematisch zu erschließen.

¹ Vgl. Kapitel 3 der vorliegenden Arbeit.

4.1 Die Suche nach einer Phänomenologie des Comics

„We need a phenomenology of comics“², fordert der US-amerikanische Comicforscher Scott Bukatman in einem Interview gemeinsam mit Thomas LaMarre.³ Er kritisiert dabei einen Repräsentationsbegriff, der in der zeitgenössischen Comicforschung zu einer Anhäufung von Untersuchungen nach demselben Schema führe: „representations of (fill in the blank) in comics“⁴. Die beiden Comicforscher belassen es bei der Forderung nach einer Comicphänomenologie. Zwar verweisen sie auf die Existenz solcher Ansätze außerhalb der USA, nennen jedoch keine Titel oder Autor*innen. Wo sind diese Ansätze zu finden? Inwieweit hat sich der Diskurs seit diesem Interview aus dem Jahre 2011 verändert?

Die umfangreiche Datenbank der „Bonner Online-Bibliographie für Comicforschung“ findet verhältnismäßig wenige Einträge, die *Comics* und *Phänomenologie* in Beziehung zueinander setzen.⁵ Ein Großteil dieser entpuppen sich als leere Versprechen. Dies mag an der lockeren Verwendung von Begriffen wie „Phänomen“, „phänomenal“ oder „phänomenologisch“ liegen: Allzu schnell wird (ohne auf ein wahrnehmungstheoretisches Fundament aufzubauen) alles, was im ent-

2 Greg M. Smith: Surveying the World of Contemporary Comics Scholarship: A Conversation moderated by Greg M. Smith. In: *Cinema Journal* 50/3 (2011), S. 135–147. Eine ähnliche Forderung stellt Pascal Lefèvre: Die Comicforschung müsse die „Sinnlichkeit wiederentdecken, ohne deshalb den Verstand zu verlieren“. Die Wiederentdeckung der Sinnlichkeit in der Comictheorie. In: Michael Hein, Michael Hüners, Torsten Michaelen (Hg.): *Ästhetik des Comic*. Berlin 2002 [1999], S. 171–181, hier S. 180. Ohne explizit nach einer Phänomenologie zu fragen, fordert Lefèvre, Comics als Wahrnehmungsgegenstände zu denken, die man „auf sinnliche Weise erfahren kann“. Lefèvre: Wiederentdeckung der Sinnlichkeit, S. 171.

3 Die Schreibweise „LaMarre“ wird in dem hier zitierten Interview verwendet. Andere Quellen nutzen andere Schreibweisen: Thomas Lamarre: *Between Cinema and Anime*. In: *Japan Forum* 14/2 (2002), S. 183–189.

4 Smith: Surveying the World of Contemporary Comics Scholarship, S. 142. Hermann Kappelhoff beschreibt vergleichbare Trends für die Filmwissenschaft. Auf der einen Seite sei kaum umstritten, dass Medien „keineswegs bloße Mittel der Kommunikation gegebener Sachverhalte[, sondern] vielmehr [...] technische Erweiterungen menschlicher Wahrnehmung“ seien, auf der anderen Seite stünden in filmanalytischen und -historischen Arbeiten „in aller Regel repräsentierte Sachverhalte audiovisueller Bilder zur Diskussion, die sich unmittelbar, ohne jede analytische Operation, feststellen und benennen lassen“. Kappelhoff: *Kognition und Reflexion*, S. 9.

5 Von den 12.601 Sätzen (Stand: 28. Juni 2022) sind lediglich 30 mit den Schlagworten „Phänomenologie; phänomenologisch; Phenomenology; phenomenological“ versehen. Ganz anders etwa bei „Semiotik; semiotisch; Semiotics; semiotic“ (340 Datensätze), „Kognition; kognitiv; cognition; cognitive“ (179 Datensätze) oder „Narratologie; narratologisch; Narratology; narratological“ (562 Datensätze). Fügt man zu letzterer noch „Narration; narrativ; narrative“ hinzu, erhält man 2.130 Datensätze. Vgl. Statistics – Totals. In: *Bonn Online Bibliography of Comics Research*. bobc.uni-bonn.de/index.php?action=statistics_STATS_CORE&method=totals (letzter Zugriff: 23.04.2020).

ferntesten Sinn mit Wahrnehmung zu tun hat, zum ‚Phänomen‘ verklärt – etwa heuristische Annahmen basierend auf der eigenen Wahrnehmung und Beobachtung von Forschenden.⁶ Wo also weitersuchen?

Im Verlauf dieses Kapitels folge ich einem Vorschlag von Shane Denson: Eine Phänomenologie des Comics sei vor allem in implizit phänomenologischen Perspektiven zu suchen, die in der Geschichte der Comicforschung verstreut auf ihre Freilegung warten würden.⁷ Ich beginne dort, wo auch Denson eine erste Spur vermutet: Scott McClouds *Understanding Comics*.⁸ Von hier aus orientiere ich mich an Aspekten, die auch im neophänomenologischen Diskurs der Filmtheorie relevant sind: die verkörperte und/oder leibliche Beziehung zwischen Comics und Lesenden, multisensorische und synästhetische Aspekte der Comiclektüre sowie der Comic selbst als Ausdruck von Wahrnehmung und Wahrnehmung von Ausdruck. Schließlich widme ich mich einigen wenigen (und vor allem jüngeren)⁹ ex-

6 Hier ein paar Beispiele: Manuel Trummers „Phänomenologie des Superhelden“ reflektiert zu keinem Zeitpunkt über die *Wahrnehmung* von Superheld*innen oder deren Comics und jenseits des Titels taucht der Begriff Phänomenologie nicht auf. Vgl. Manuel Trummer: Powermythologie. Zur Phänomenologie des Superhelden in der Ikonografie des Heavy Metal. In: *kritische berichte* 39/1 (2001), S. 51–70. Oliver Näpel interessiert sich in seiner „Phänomenologie des Comics“ vor allem für die Legitimität von Comics als Untersuchungsgegenstand von Geschichtswissenschaft und -Didaktik und landet dabei bei dem Versuch an einer medienontologischen Definition. Oliver Näpel: Die Phänomenologie des Comic – Überlegungen zur Entwicklung einer gattungsspezifischen Quellenkritik. In: Saskia Handro, Bernd Schönemann (Hg.): *Methoden geschichtsdidaktischer Forschung*. Münster 2002, S. 207–218, hier S. 207. Problematisch ist ebenso Valérie Cools: The Phenomenology of Contemporary Mainstream Manga. In: *Image [&] Narrative* 12/1 (2011), S. 63–82. Cools verbindet Phänomenologie mit einem Fokus auf formale Aspekte und unterzieht ihre Gegenstände damit einer dualistischen Trennung in Form und Inhalt, die wahrnehmungstheoretisch nicht eingeholt und diskutiert wird.

7 Ich beziehe mich hier auf einen Vortrag Densons, in dem auch er auf das Bukatman/LaMarre-Interview verweist und zu dem mir Denson freundlicherweise sein Manuskript zur Verfügung gestellt hat. Ein Abstract zu dem Vortrag findet sich auf seinem Blog, vgl. Shane Denson: Multistable Frames (2011). In: *medieninitiative*. <https://medieninitiative.wordpress.com/2011/08/23/multistable-frames/> (letzter Zugriff: 09.01.2019). Als *implizit* phänomenologisch spricht Denson vor allem Beschreibungsversuche von Comicerfahrungen an. Beispielhaft zu nennen wäre hier etwa Sharon O'Brien: Showing the Voice of the Body. Brian Fries's *Mom's Cancer*, the Graphic Illness Memoir, and the Narrative of Hope. In: Jane Tolmie (Hg.): *Drawing from Life. Memory and Subjectivity in Comic Art*. Jackson 2013, S. 264–288. Auch Martin Reiterers knappe, nicht kontextualisierte Beschreibungen dessen, was Comics vermeintlich können oder sein könnten, ließe sich phänomenologisch verstehen. Vgl. Martin Reiterer: Elemente einer Phänomenologie des Comics. In: *Literatur und Kritik* 525/526 (2018), S. 23–25.

8 Auf diese Spur bei McCloud verweist Denson bereits im Abstract seines Vortrags, vgl. Denson: Multistable Frames. Er verweist hier auf: Scott McCloud: *Understanding Comics*. New York 1993.

9 Diese wurden weder von Denson noch in Smiths Interview erwähnt, da sie entweder in deutscher Sprache oder nach 2011 erschienen.

plizit phänomenologischen Perspektiven auf Comics und verorte meine eigene Perspektive im Diskurs.

Comicsdenkende Comics

Understanding Comics beschäftigt sich dem Titel gemäß mit dem Verstehen von und mit Comics. Besonders ist seine Form: Diese Comictheorie ist selbst ein Comic. Als comicsdenkenden Comic möchte ich *Understanding Comics* in diesem Abschnitt diskutieren und ihn in Bezug zu einem weiteren solchen Comics setzen: Nick Sousanis' *Unflattening*.¹⁰ Diese Werke interessieren mich, da ihre Argumentationen zur Erfahrung des Comic-Lesens selbst als Erfahrungen des Comic-Lesens angelegt sind. Ich möchte darlegen, wie sie sich dadurch – unabhängig von ihren konkreten Thesen – als eine Art phänomenologische Praxis des Comics verstehen lassen. Wie denken diese Comics die Wahrnehmung von Comics?

Ist „[j]edes Bild [...] aufgrund seiner Eigenschaft, ein Bild zu sein, stets ein phänomenologischer Beitrag zur Erforschung der Sichtbarkeit“¹¹, so fokussieren comicsdenkende Comics jenen zeitlich paradoxen Zustand, den Maurice Merleau-Ponty für die Wahrnehmung selbst beschreibt: dass die Reflexion der eigenen Wahrnehmung der Wahrnehmungserfahrung stets hinterherhinkt.¹² Diese Comics wollen sowohl als ästhetische Kulturgegenstände erfahren werden – das heißt als Wahrnehmungen von Wahrnehmungen – als auch ihre eigene Wahrnehmung zur Diskussion stellen – das heißt Gegenstände dieser wahrgenommenen Wahrnehmungen sein.¹³ Damit stehen sie vor besonderen Herausforderungen, wenn sie sich als Comictheorien in akademische Diskurse einschreiben wollen.

¹⁰ Vgl. Nick Sousanis: *Unflattening*. Cambridge (MA) / London 2015. McCloud zeichnete zwei weitere comicsdenkende Comics: *Making Comics. Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York / London 2006; Scott McCloud: *Reinventing Comics. How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. New York 2000. Simon Grennan nutzt eigene Comics als Teil von *Narrative Drawing*. Pat Grant entwirft eine phänomenologische Anthropologie des comiczeichnenden Körpers mittels eines Werkstattberichts: Pat Grant: *Bodies on the Boards – Materiality and Movement in the Production of Comics and Graphic Novels*. Sidney 2014. Vgl. Pat Grant: *Blue*. Marietta 2012, S. 35.

¹¹ Lambert Wiesing: Merleau-Pontys Phänomenologie des Bildes. In: Regula Giuliani (Hg.): *Merleau-Ponty und die Kulturwissenschaften*. München 2000, S. 265–282, hier S. 282.

¹² Vgl. Kapitel 2.1 der vorliegenden Arbeit.

¹³ Stephan Packard diskutiert einen Selbstbezug von Comics auf Comics über eine Differenz von Grammatik und Poetik. Comicsdenkende Comics wären dabei als gradueller Übergang zu verstehen: Auf der einen Seite sind sie „gerade dort poetisch, wo ihre autoreferenzielle Struktur die Aufmerksamkeit auf das lenkt, woraus es als Gegenstand selbst besteht“, auf der anderen Seite

Das Potenzial der comicsdenkenden Comics liegt in ihrem nicht rein sprachlichen Denken. Jedoch treffen sie dabei auf den vorwiegend sprachlich operierenden akademischen Diskurs. Somit stellt ihre Diskussion häufig (und so auch hier) den Versuch dar, ihr Denken für ein sprachliches Denken anschlussfähig zu machen. Hierfür sind Übersetzungs- und damit bereits Interpretationsleistungen nötig. Ihr Denken in ein sprachliches zu übersetzen – etwa im Zitieren oder Paraphrasieren ihrer Argumentation – fordert streng genommen nach Beschreibungen ihrer Wahrnehmungserfahrungen und damit nach einer phänomenologischen Perspektive auf Comics.¹⁴ Auf diese Weise fordern comicsdenkende Comics nach einer Phänomenologie des Comics, die sie gleichsam selbst praktizieren.

In Anbetracht des bislang eher geringen Interesses an phänomenologischen Positionen innerhalb der Comicforschung wundert es kaum, dass *Understanding Comics* häufig gerade nicht auf sein Potenzial phänomenologischer Praxis hin besprochen wird. Eher werden McClouds Sprechblasen zitiert und seine Zeichnungen zu Illustrationen reduziert. Wird McCloud kritisiert – und das wird er mittlerweile sehr intensiv –, setzt sich ein Großteil dieser Kritik nicht an Beschreibungen (schon gar nicht an phänomenologischen) seiner Zeichnungen und Tableaus fest, sondern an Begriffen, insbesondere an *closure* und *icon*.¹⁵ Diese beiden Begriffe möchte ich im Folgenden genauer betrachten. Dabei wird sich zeigen, dass McClouds Werk in seiner Gestaltung

werden sie im Nachdenken über diese Bestehensweise in einem grammatikalischen Sinne selbst-reflexiv. Stephan Packard: ‚37-mal die Welt gerettet‘. Eine kleine Typologie der Selbstreferenz und Reflexivität sowie ihrer Verwechslung im Comic, auch anhand Chris Ware und Tom King. In: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung* 4/5 (2018), S. 47–61. Sie sind phänomenologische Praxis, da sie sich in ihrer Poetologie als ästhetische Erfahrung gestalten und gleichzeitig in ihrer Selbstbezüglichkeit als theoretische Arbeit darlegen.

¹⁴ Als Teil des akademischen Diskurses stehen comicsdenkende Comics auch vor pragmatischen Fragen der eigenen Einbindung in den Diskurs. *Unflattening* etwa hat eine umfangreiche Bibliografie. Doch im Werk selbst sind konkrete Verweise auf andere Werke nur selten explizit ausgewiesen. Wo und wie etwa die angegebenen Werke von Merleau-Ponty in *Unflattening* eingeflossen sind, bleibt unklar. McClouds Quellenarbeit ist zwar genau, jedoch mit sechs Titeln äußerst knapp bemessen. Kompliziert wird es bei visuellen Aneignungen. McCloud etwa ‚zitiert‘ Hergés *Tintin*. Vgl. McCloud: *Understanding Comics*, S. 42. Wie aber ist eine solche nachempfundene Zeichnung zu bewerten? Wie verhält es sich, wenn McCloud gleich zehn Variationen von René Magrittes Gemälde *La trahison des images* nebeneinanderstellt? Vgl. McCloud: *Understanding Comics*, S. 12–13, 24–25. Oder wenn Sousanis Leonardo da Vincis Skizze des vitruvianischen Menschen nutzt, ohne hier auf eine Quelle zu verweisen? Vgl. *Unflattening*, S. 14.

¹⁵ Eine durchaus an Bildsequenzen orientierte Kritik an McCloud formuliert Ann Miller. Sie beschreibt einen von McCloud als fließend inszenierten Übergang zwischen realistischen Abbildungen (eines weißen Mannes) und dem ikonischen Cartoon (eines universellen Gesichts), das zwar im letzten Schritt sein Geschlecht, nicht jedoch seine Hautfarbe verliere. Vgl. Ann Miller: Review: Stephen E. Tabachnick, *Teaching the Graphic Novel*. In: *European Comic Art* 2/3 (2010), S. 223–228. Sie bezieht sich auf: McCloud: *Understanding Comics*, S. 46.

selbst eine sich auf die Sprache fixierende Lesart provoziert. *Unflattening* werde ich im Anschluss als Gegenbegriff diskutieren, um im Kapitel 4.2 die Auseinandersetzung mit comicsdenkenden Comics fortzuführen: Ausgehend von der Beschreibung einer Argumentation in *Unflattening* sollen beide Werke als *phänomenologische Praxis* für eine Phänomenologie des Comics fruchtbar gemacht werden.

Understanding Comics* und eine Kritik an *closure* und *icon

McCloud gestaltet *Understanding Comics* wie einen von einer Comicfigur moderierten Vortrag. Bei dieser Figur handelt es sich um ‚ihn selbst‘.¹⁶ McCloud stellt sich im ersten Kapitel den Lesenden vor und ist anschließend in einem Großteil der Panels zu sehen, häufig im Vordergrund.¹⁷ Er blickt und spricht die Lesenden direkt an, zeigt mit Gesten auf Zeichnungen um ihn herum oder hinter ihm (Abb. 8a) oder bezieht sich in Transformationen des eigenen Körpers in die Gestaltung des jeweiligen ‚Arguments‘ mit ein. Über viele Panelsequenzen und Seiten hinweg zieht sich entlang dieses Körpers ein Text in Sprechblasen und Erzähltexten als Konstante. Die Räumlichkeiten der Panels transformieren sich fluide und passend zu den sprachlichen Äußerungen. Diese Inszenierungsweise provoziert eine Lesart von *Understanding Comics*, die die Argumentation vorwiegend im sprachlichen Ausdruck sucht. McCloud wird dabei tatsächlich zum Moderator, der eine kontinuierliche Rede haltend mittels der Zeichnungen das ‚Gesagte‘ zur Anschauung bringt.

Zu dieser Lesart passt die Art und Weise, in der McClouds zentrale Begriffe *closure* und *icon* innerhalb der Comicforschung diskutiert und kritisiert werden. Unter *closure* versammelt McCloud alle Wahrnehmungsprozesse, in denen vermeintlich disparate Elemente durch Wahrnehmende unter Rückbezug auf frühere Erfahrungen miteinander verbunden werden: „This phenomenon of observing the parts but perceiving the whole“¹⁸. An diese Definition schließt sich eine ganze Reihe wichtiger Fragen an, von denen McCloud letztlich nur wenige beantwortet: Was ist denn das „Ganze“, das hier wieder zusammengefügt wird, was sind dessen „Teile“? Wann ist etwas unvollständig und möchte durch *closure* vervollständigt werden? Worin besteht für McCloud der Unterschied zwischen Beobachtung („observing the parts“) und Wahrnehmung („perceiving the whole“)? McCloud betont vor allem die Offenheit dieses Begriffes: *Closure* bedeute etwa, einen unter der Sprechblase dieser Definition sichtbaren ‚halben‘ Körper McClouds gedanklich als

¹⁶ Eine Auseinandersetzung mit der Frage nach dem Selbst von Autor*innenfiguren findet sich in der Fallstudie zu einem autobiografischen Comic in Kapitel 7 der vorliegenden Arbeit.

¹⁷ Vgl. McCloud: *Understanding Comics*, S. 2–3.

¹⁸ McCloud: *Understanding Comics*, S. 63.

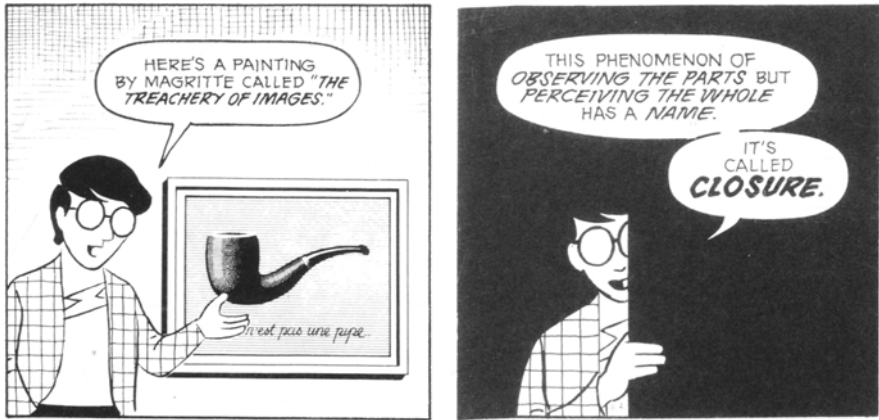


Abb. 8a–b: *Understanding Comics*, S. 24 (a), S. 63 (b) – McCloud moderiert (a) und definiert *closure* (b).

ganzen zu induzieren und aus der eigentlich durchgehend schwarzen Fläche einen Vorder- und Hintergrund zu machen (Abb. 8b). Es bedeute ebenso, von einem Schatten auf ein Objekt zu schließen, fehlende Buchstaben eines Wortes zu ergänzen, oder auch, die unbewegten Bilder eines Filmstreifens zu einem Eindruck von Bewegung zusammenzufügen. Im Comic bedeute es, Panels mit ihren Zwischenräumen (*gutter*) und das Mit- und Gegeneinander von Wort und Bild zum Eindruck einer räumlichen und zeitlichen Kontinuität zu vervollständigen.¹⁹ Wahrnehmung wird über den Begriff *closure* bei McCloud zu einem additiven Verfahren, die Welt zur Ansammlung gegenwärtiger und vergangener Fragmente, die es zu versammeln gilt.

Gerade in seiner Offenheit erfährt der Begriff Kritik.²⁰ Für Ole Frahm verbirgt sich in ihm ein „ungebrochen metaphysische[s] Verständnis davon, wie Comics gelesen werden“²¹, nämlich so, als ziele das Lesen stets auf Kontinuitäten und Ganzheiten ab. Laut Frahm übergeht McClouds Verständnis des Comic-Lesens so dessen eigentlichen Genuss. Es gehe

¹⁹ Vgl. McCloud: *Understanding Comics*, S. 64–67 sowie zusätzlich S. 32–33.

²⁰ Siehe etwa Lukas R. A. Wilde: Was unterscheiden Comic-,Medien? In: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung* 1/11 (2014), S. 25–50; Janina Wildfeuer, John Bateman: Zwischen *gutter* und *closure*. Zur Interpretation der Leerstelle im Comic durch Inferenzen und dynamische Diskursinterpretation. In: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung* 1/11 (2014), S. 3–24 sowie Achim Heschler: *Reading Graphic Novels. Genre and Narration*. Berlin / Boston 2016, S. 87–92.

²¹ Frahm: *Weird Signs*, S. 202.

gerade nicht darum [...], eine Einheit aus ihnen herauszulesen, sondern im Gegenteil ihre heterogenen Zeichen – Schrift und Bild – in ihrer Materialität zu genießen. Die Besonderheit der Comics ist gerade, daß sich ihre Zeichen nicht abschließend zu einer Einheit konstruieren lassen.²²

Diese Kritik lässt sich noch verschärfen. So führt das Abzielen auf Kontinuitäten bei McCloud zu einem spezifischen (und verknüpften) Raum-Zeit-Verständnis: „Comics panels fracture both time and space offering a jagged, staccato rhythm of unconnected moments. // But closure allows us to connect these moments and mentally construct a continuous, unified reality.“²³ Mit diesem Fragmentieren und Wiederzusammensetzen setzt er den Comic in ein repräsentierendes Verhältnis zur Welt und ihrer Wahrnehmung. In dieser Vorstellung sind Lesende in ihrer Begegnung mit Comics vor allem damit beschäftigt, raumzeitliche Erfahrungen ihrer Alltagswahrnehmung – die ebenso problematisch als Einheit gedacht sind – wiederherzustellen, anstatt eine dem Comic *eigene* Erfahrung von Raum und Zeit zu machen.²⁴ Somit impliziert der *closure*-Begriff die raumzeitliche Erfahrung der Alltagswahrnehmung als kohärent und spricht gleichzeitig dem Comic die Möglichkeit ab, ein eigenes Sehen zu entwickeln.²⁵

Die aus phänomenologischer Sicht problematischen Aspekte dieser Denkweise setzen sich in McClouds *icon*-Begriff fort. Ikonizität definiert McCloud „a bit broader than the definition in my dictionary“²⁶. Statt ihn und indexikalische und symbolische Zeichen zu differenzieren, meint McCloud mit *icon* sämtliche Bildlichkeiten, die Dinge repräsentieren, ohne sie selbst zu sein.²⁷ Ein *icon* sei „any image used to represent a [sic!] person, place, thing or idea“²⁸. In Anlehnung an René Magrittes Gemälde *La trahison des images* (1929) zeigt McCloud eine Reihe von Bildern, die selbst nicht sind, was sie zeigen: das Bild eines Mannes, das kein Mann sei, das Bild einer

22 Frahm: *Weird Signs*, S. 202.

23 McCloud: *Understanding Comics*, S. 67. Bei Zitaten aus Comics werden räumliche Abstände zwischen Worten – etwa bei dem Wechsel in neuen Sprechblasen oder Panels oder bei einem nicht weiter gerahmten, deutlich sichtbaren Abstand – mit „//“ gekennzeichnet.

24 Laut Thierry Groensteen betreffe dies auch die Story eines Comics. Es bliebe offen, „by what miraculous cognitive alchemy the reader or spectator can reconstruct a story if that story wasn't already contained in the work to which he is exposed“. Thierry Groensteen: *The System of Comics*. Jackson 2007 [1999], S. 9.

25 Margrethe Bruun Vaage formuliert ein ähnliches Streben nach Vollständigkeit und Kontinuität durch Zuschauenden für den Film. So beschreibt sie, dass es notwendig sei, „Lücken im Sujet [zu; B. H.] schließen“, um „eine Erzählung zu verstehen und eine kohärente Kausalkette von Ereignissen (Fabel) herzustellen“. Bruun Vaage: *Empathie*, S. 110. Bezieht sich auf Bordwell: *Narration*.

26 McCloud: *Understanding Comics*, S. 27.

27 Vgl. Winfried Nöth: *Handbuch der Semiotik*. Stuttgart / Weimar 2000, S. 185–199.

28 McCloud: *Understanding Comics*, S. 27.

Partitur, das keine Musik sei, oder das Bild zweier Comicpanels, das keine zwei separaten Momente sei.²⁹ Das Wahrnehmen der *icons* ist damit abhängig von einem Abgleich mit der Alltagserfahrung.

Über beide Begriffe erschließt sich McClouds Verständnis vom Verstehen von und mit Comics als ein Prozess des Zusammenfügens fragmentierter raumzeitlicher und ikonischer Bezüge unter Rückgriff auf die Alltagswahrnehmung. Dieses Verständnis ist mit der hier entwickelten phänomenologischen Perspektive kaum vereinbar, welche weder die Vorstellung einer Repräsentierbarkeit von Alltagserfahrung noch eines notwendigen Strebens nach Kontinuität in der Wahrnehmung teilt. Doch dieser Eindruck von McCloud beruft sich in erster Linie auf einen sprachlichen Entwurf seiner Begriffe. Inwieweit stellt sich ein anderes Bild dar, wenn man *Understanding Comics* als comicsdenkenden Comic ernst nimmt? Um dies zu beantworten, möchte ich zunächst eine Betrachtung von Sousanis' *Unflattening* heranziehen. Dieser Comic fordert anders als McClouds moderierender Stil eine solche Perspektive dezidiert ein.

***Unflattening* als Prozess des Verstehens von und mit Comics**

Unflattening erschien 2015, über 20 Jahre nach *Understanding Comics*, und stellt die weltweit erste Dissertation in Comicform dar. Auch dieses Werk behandelt das Verstehen von und mit Comics. Seine Gestaltungsweise unterscheidet sich jedoch deutlich von *Understanding Comics*: Dort, wo McCloud als moderierende Figur den sprachlichen Vortrag in den Fokus rückt, stehen bei Sousanis eklektizistische Zeichnungen. Diese bilden selten eine klare oder gar symmetrische Panelstruktur aus, zeigen nur selten Körper oder Figuren und wiederholen diese wiederum selten über mehrere Panels hinweg. Häufig entfalten sich in ein- oder doppelseitigen Tableaus fließende Übergänge zwischen zackigen und geschwungenen Linien und Formen, vollen und leeren Flächen und sanften und kräftigen Strichen. Worte erscheinen selbst dann, wenn sie gerahmt sind, nicht als isolierte Bildelemente auf der Seite, sondern sind meist asymmetrisch verteilt in die Zeichnungen eingelassen. Zwar fügen sich auch Sousanis verstreute Wortartikulationen zu einem sprachlichen Textkontinuum, doch bindet sich dieses – in Abwesenheit eines wiederholten sichtbaren Körpers – nicht an eine moderierende Instanz. Es bleibt unklar, ob es sich hier überhaupt um eine Stimme handelt, beziehungsweise ob es nur eine singuläre ist.

Als zentralen Begriff des Prozesses des Verstehens von und mit Comics setzt Sousanis den titelgebenden Prozess des *unflattening*. „Entflachen“ soll sich in die-

²⁹ Vgl. McCloud: *Understanding Comics*, S. 26.

sem Prozess die Welt in der Wahrnehmung. Sousanis denkt Verstehen nicht als (Wieder-)Herstellen einer Kontinuität, sondern als Einnehmen neuer Standpunkte, die auf andere bezogen werden. So werde aus einer multiperspektivischen Betrachtung eines wahrgenommenen Gegenstands dieser selbst zu einem mehrdimensionalen. Er werde entflacht und so verstanden.³⁰

Unflattening macht das Verständnis des Verstehens zu seiner zentralen Wahrnehmungserfahrung. Deutlich wird dies etwa in Sousanis Erläuterung des Verstehens durch Sehen.³¹ Zunächst beschreibt er, wie bereits die stereoskopische Funktionsweise der Augen als multiperspektivische Struktur ein Verstehen räumlicher Verhältnisse eröffne, Verstehen durch Sehen also bereits biologisch angelegt sei als „constant negotiation between two distinct sources“³². Diesem Prinzip folgend skizziert er eine Geschichte des Verstehens durch Sehen – von Eratosthenes’ Entdeckung der Krümmung der Erdoberfläche durch Beobachtungen der Schattenlänge zweier Objekte an zwei verschiedenen Orten zur selben Zeit bis hin zur Ausdifferenzierung moderner Wissenschaft in zahlreiche Einzeldisziplinen.³³ Ohne den Comic selbst als Gegenstand zu adressieren, macht er die Leseerfahrung einer Doppelseite (Abb. 9) selbst zur Erfahrung eines solchen Verstehens durch Sehen.

Die Erzähltexte dieser Doppelseite steigen entlang des linken Seitenrands mit der Beobachtung ein, dass das Gefangen-Sein der Wissenschaft in Einzeldisziplinen zu einer Blindheit führen könne aufgrund des Fehlens der fürs Verstehen unabdingbaren Multiperspektivität. Diese Beobachtung zieht sich über mehrere Erzähltexte hinweg entlang einer vertikal abfallenden, weißen Linie:

Yet by restricting our vision to a narrow range of the spectrum, the color perception, // leading us to mistake the view through them for reality. // A fixed viewpoint – // a single line of thought – // can be a trap [...] In order to see what we’re not ... // another approach is necessary.³⁴

Am unteren Ende der Seite angekommen, wird die Linie umgelenkt und bricht sich in einem Dreieck einem Prisma gleich in sechs kleinere. Die Erzähltexte folgen dieser Umlenkung: „Looking from a different angle ... // upends our foundations ... // to reveal that a single, ‚true‘ perspective is false. // Deprivileging this absolute vantage point opens up the world – the lesson Copernicus unleashed reverberates.“³⁵ Die Umsetzung der „Lehre des Kopernikus“ – das Loslassen feststehender Konzepte zu-

³⁰ Vgl. Sousanis: *Unflattening*, S. 31–46.

³¹ Vgl. Sousanis: *Unflattening*, S. 27.

³² Sousanis: *Unflattening*, S. 31.

³³ Vgl. Sousanis: *Unflattening*, S. 31–35.

³⁴ Sousanis: *Unflattening*, S. 36.

³⁵ Sousanis: *Unflattening*, S. 36.

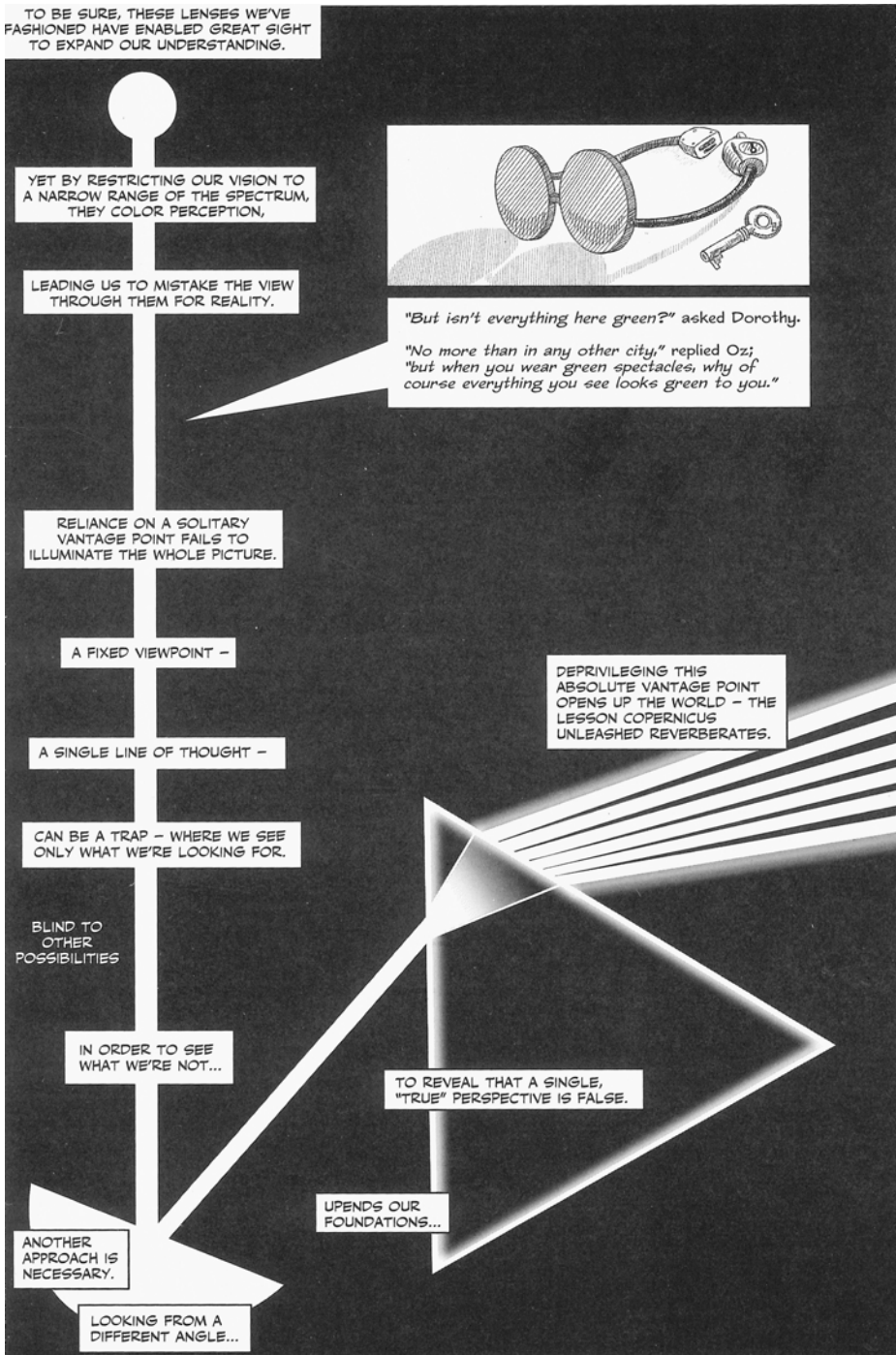
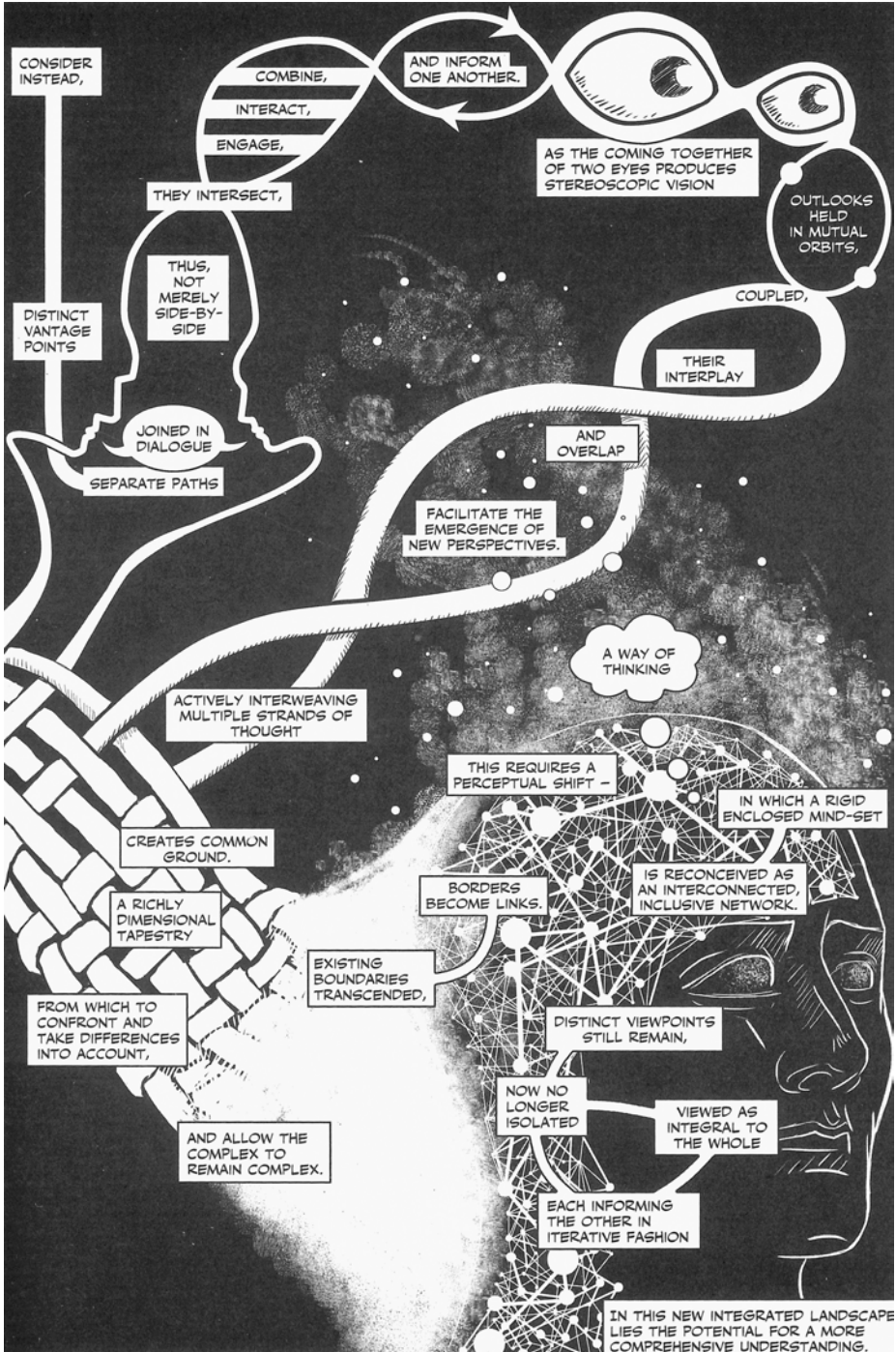


Abb. 9: Unflattening, S. 36-37 – Eine einfache Linie wird zu einer Landschaft des Denkens eine Landschaft des Denkens.



CONSIDER INSTEAD,

COMBINE,
INTERACT,
ENGAGE,

AND INFORM ONE ANOTHER.

AS THE COMING TOGETHER OF TWO EYES PRODUCES STEREOSCOPIC VISION

OUTLOOKS HELD IN MUTUAL ORBITS,

THEY INTERSECT,

THUS, NOT MERELY SIDE-BY-SIDE

COUPLED,

THEIR INTERPLAY

DISTINCT VANTAGE POINTS

JOINED IN DIALOGUE

SEPARATE PATHS

AND OVERLAP

FACILITATE THE EMERGENCE OF NEW PERSPECTIVES.

A WAY OF THINKING

ACTIVELY INTERWEAVING MULTIPLE STRANDS OF THOUGHT

THIS REQUIRES A PERCEPTUAL SHIFT -

IN WHICH A RIGID ENCLOSED MIND-SET

CREATES COMMON GROUND.

BORDERS BECOME LINKS.

IS RECONCEIVED AS AN INTERCONNECTED, INCLUSIVE NETWORK.

A RICHLY DIMENSIONAL TAPESTRY

EXISTING BOUNDARIES TRANSCENDED,

DISTINCT VIEWPOINTS STILL REMAIN,

FROM WHICH TO CONFRONT AND TAKE DIFFERENCES INTO ACCOUNT,

AND ALLOW THE COMPLEX TO REMAIN COMPLEX.

NOW NO LONGER ISOLATED

VIEWED AS INTEGRAL TO THE WHOLE

EACH INFORMING THE OTHER IN ITERATIVE FASHION

IN THIS NEW INTEGRATED LANDSCAPE LIES THE POTENTIAL FOR A MORE COMPREHENSIVE UNDERSTANDING.

gunsten neuer Verständnisse der Welt – besteht für Sousanis im Einnehmen neuer Blickpunkte, Sichtweisen und Perspektiven sowie im freien Beziehen dieser aufeinander.

Als Leseerfahrung verwirklicht sich dieses Loslassen auf der folgenden Seite. Zunächst in der Frage, wo diese überhaupt beginnt. Links oben startet erneut ein weißer Strahl mit einem Erzähltext, der die Lesenden nach unten führt. Auf der restlichen Seite löst er sich in ein Geflecht aus Linien, Strahlen, Texturen und Objekten. Die Linie wird hier zu Gesichtern; Gesichter werden zu Knoten; Knoten zu Galaxien; Galaxien zu Flächen; Flächen zu geflochtenen Fäden; Fäden zu DNA-Strängen; DNA-Stränge zu Augen. Insbesondere die geflochtenen Fäden suchen direkten Anschluss zu den sechs gebrochenen Linien der ersten Seite. Sprech- und Gedankenblasen sowie Kommentare finden sich auf der zweiten Seite verstreut, folgen mal einer der Linien und fordern an anderer Stelle die Lesenden dazu auf, Flächen zu überspringen. Die gewohnten Leserichtungen von links nach rechts und von oben nach unten werden suspendiert und in einen multidirektionalen Fluss der Worte und Zeichnungen überführt. Aus der linearen Bewegung der Erzähltexte auf der linken Seite eröffnet sich auf der rechten ein Feld, das sich aus mehreren Richtungen und so auf unterschiedlichste Weisen erschließen lässt, beziehungsweise erschlossen werden muss. Sousanis zeigt hier, was er später als das Verstehen von und mit Comics erläutert: Indem Comics ihr Potenzial nutzen, lineare und monomodale Wahrnehmungs- und Ausdrucksstrukturen zu durchbrechen, betreffen sie die grundlegende Struktur des Verstehens.³⁶

Verstehen wird von Sousanis somit als dynamischer Prozess greifbar gemacht: Neue Standpunkte einzunehmen, bedeutet, sich in permanente Bewegung zu versetzen und genau darin (wie schon Eratosthenes es durch seine Schattenbeobachtungen von zwei verschiedenen Orten aus betrieb) die Welt zu entflachen. Ohne sich selbst je direkt auf McCloud zu beziehen, entwickelt Sousanis somit einen Gegenbegriff zur *closure*: „Unflattening is a simultaneous engagement of multiple vantage points from which to engender new ways of seeing.“³⁷ Es gehe

³⁶ Vgl. Sousanis: *Unflattening*, S. 51–67.

³⁷ Sousanis: *Unflattening*, S. 32. Motivation des Begriffs *Entflachung* ist nicht allein das Perspektivische im stereoskopischen Sehen menschlicher Augen. Sousanis beginnt seine Begriffsentwicklung mithilfe einer Allegorie aus Edwin A. Abbott: *Flatland: A Romance in Many Dimensions*. New York 1952 [1884]. Hier wird die Geschichte eines Punktes in einer eindimensionalen Welt erzählt, der zunehmend in eine zwei-, drei- und vierdimensionale Welt gelangt und im Rückblick erst bemerkt, dass die vorher erlebte Welt nur eine Dimension der gegenwärtigen war und die neue, übergeordnete Welt sich erst aus einer neuen Perspektive erschloss. Der ‚Flatlander‘ erkennt so schließlich, dass jeder Zustand in seiner abgeschlossenen Aktualität das Potenzial besitzt, wiederum nur Teil eines mehrdimensionalen Ganzen zu werden, das erst sichtbar wird, wenn die entsprechende Perspektive eingenommen wird.

eben nicht darum, ein Fragmentiertes wieder zusammenzufügen, sondern sich bewegend in die Verstreuung zu werfen, um dort neue Sichtweisen zu finden und neue Verbindungen und Beziehungen herzustellen. Anstelle der fragmentierten Welt, die nur zusammengesetzt werden will, steht hier eine permanente Bewegung der Wahrnehmung als Modulation von Perspektiven. Comics, so Sousanis, binden ihre Lesenden in ihrer Multimodalität und Multiperspektivität, ihrer simultanen und sequenziellen Ausbreitung von Zeichen und dem damit verbundenen Potenzial, Linearitäten in der Lesebewegung aufzulösen, immer wieder in solche entflachenden Prozesse ein.³⁸

Hierin liegt das Potenzial comicsdenkender Comics als phänomenologische Praxis. Die Gestaltung von *Unflattening* ermöglicht die Erfahrung dessen, was die Erzähltexte reflektieren. Es wird eine phänomenologische Reflexion des Lesens dieses Comics provoziert. Gerade in diesem Sinne sind die Erzähltexte in *Unflattening* nicht als eigenständige theoretische Argumentation zu isolieren. José Laurence hat Recht: „Unflattening is a book to be read and to be seen.“³⁹ Inwiefern gilt dies nun auch für McClouds *Understanding Comics*?

4.2 Verkörperte Wahrnehmung

Was geschieht, wenn man *Understanding Comics* jenseits einer sprachlichen Lesart, die sein moderierender Stil durchaus provoziert, als ästhetischen Kulturgegenstand betrachtet, dessen wahrnehmbares Wahrnehmen versucht sich selbst zu betrachten? Ich möchte diese Frage entlang eines comictheoretischen Diskurses beantworten, der (den Erfahrungen des neophänomenologischen Diskurses der Filmtheorie nach) auch für phänomenologische Perspektiven auf Comics relevant ist: die Vorstellung einer verkörperten Wahrnehmung von Comics.

Verkörperte Wahrnehmung als Identifikation

Die Idee, dass Comic-Lesen den Körper der Lesenden betrifft, führt McCloud über eine Analogie zwischen den Erfahrungen des Autofahrens und Comic-Lesens aus. Sie erinnert an jene Konzepte der Verlängerung des Eigenleibs bei Merleau-Ponty oder Sobchack über den Blindenstock oder die Tafelkreide, doch fußen sie bei

³⁸ Vgl. Sousanis: *Unflattening*, S. 62–67.

³⁹ José Laurence: Nick Sousanis, *Unflattening*. In: *Scolia* 31 (2017), S. 180–182.

McCloud auf keinem explizit ausgewiesenen phänomenologischen Fundament.⁴⁰ Ich möchte die Entfaltung dieses Arguments im Folgenden im Sinne einer phänomenologischen Praxis dieses comicsdenkenden Comics beschreiben.

McCloud skizziert in vier von sechs Panels einer Seite eine Situation des Autofahrens. Das zweite Panel zeigt zwei Hände an einem Lenkrad sowie den Blick durch eine Windschutzscheibe auf eine Straße – von jenem perspektivischen Punkt aus, an dem sich der zu den Händen gehörende Kopf befinden müsste (Abb. 10). Der Eindruck eines *point of view* beziehungsweise einer subjektiven Perspektive der*des Autofahrenden wird durch die Linienführungen innerhalb der Windschutzscheibe mitgestaltet: Zur Mitte hin sind verhältnismäßig klare Umrisse der Straße und anderer Autos zu sehen, während sich zu den Rändern die Umgebung in strahlenförmige Bewegungslinien auflöst; McCloud bezeichnet sie an anderer Stelle als subjektive Bewegungslinien.⁴¹ Das dritte Panel zeigt einen schemenhaften Querschnitt eines Autos, bestehend aus gleichmäßig schwarzen Flächen vor weißem Hintergrund. Im Kopfbereich des Umrisses einer menschlichen Gestalt am Lenkrad, genauer gesagt im Bereich des Gehirns, ist eine weiße Fläche freigelassen, in der ein *icon* eines Autos zu sehen ist. Dieses ‚Auto im Kopf‘ ist im vierten Panel weitaus detaillierter gezeichnet, selbst von Bewegungslinien umgeben und so sehr gewachsen, dass es über den Kopf der*s Fahrenden hinausragt. Im fünften Panel ist die Außenansicht eines Autos zu sehen, das ebenfalls von Bewegungslinien umgeben ist und am Heck von einem zweiten Auto gerammt wird. Das Soundwort „Klunk!“ steht über dem Punkt des Zusammenstoßes, der selbst noch mit vier zittrigen Strichen markiert ist.

Dieser Wechsel von einer Innen- zu einer Außenansicht und von einem Auto im Kopf zu einem Auto über dem Körper vollzieht eine Argumentation verkörperter Wahrnehmungsbeziehungen, gemeinsam mit einem durchgehenden Sprechakt, verteilt über mehrere Erzähltexte, Sprechblasen und Panels:

When *driving* [...] we experience much more than our *five senses* report. // The *whole car* – not just the parts we can see, feel and hear – is very much on our minds at all times. // The vehicle becomes an *extension* of our body. It *absorbs* our sense of *identity*. We *become* the car. // If one car *hits* another, the driver of the vehicle being *struck* is much more likely to say: // Hey! He *hit me!* // Than ‚he hit my car!‘ or ‚his car hit my car‘, for that matter.⁴²

Autofahren bedeute eben nicht nur, in einem Auto zu sitzen (zweites Panel) oder das Auto als Objekt zu denken (drittes Panel), sondern auch, selbst ein Auto zu werden,

⁴⁰ Vgl. McCloud: *Understanding Comics*, S. 38. Für eine Besprechung der Leibesverlängerung bei Merleau-Ponty vgl. Kapitel 2.1, für Erläuterungen zu Ihde Kapitel 3.1 der vorliegenden Arbeit.

⁴¹ Vgl. McCloud: *Understanding Comics*, S. 114. Für eine Auseinandersetzung mit Bewegungslinien siehe Kapitel 5.2 der vorliegenden Arbeit.

⁴² McCloud: *Understanding Comics*, S. 38.

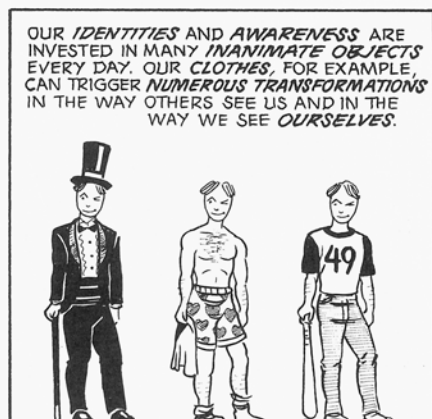
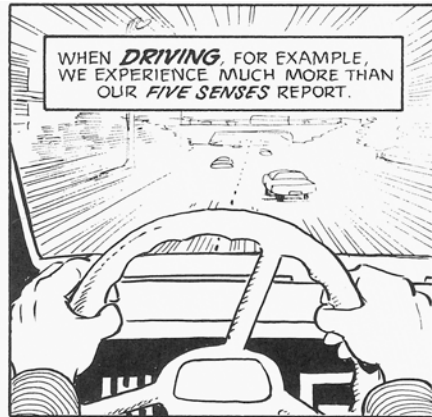
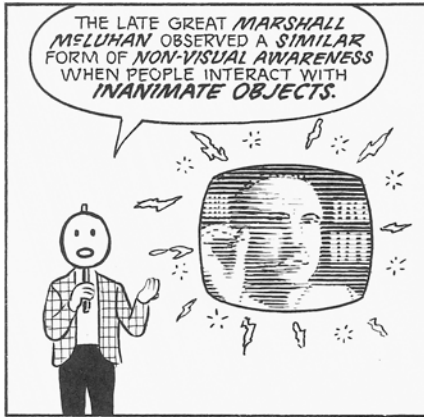


Abb. 10: *Understanding Comics*, S. 38 – Absorbierte Identität beim Autofahren.

von dem Auto körperlich vereinnahmt zu werden (viertes Panel). In der Verlängerung der eigenen Körpererfahrung wird das „Gestoßen-Werden“ des Autos zu mehr als einem materiellen Vorgang: Es wird körperlich erlebt (fünftes Panel). Die zittrigen Striche des Soundwortes „Klunk!“ bringen dies zum Ausdruck, indem sie den Klang von Metall auf Metall zur Erschütterung des gesamten Bereichs des Sichtbaren machen. In dem „he hit me“ ist das Auto des Anderen zudem ebenso als leiblich mit diesem verbunden gedacht wie das eigene Auto mit einem selbst.

Phänomenologisch interessant ist McClouds Erklärung der Erweiterung des eigenen Körpers durch das Auto als Appropriation der Identität.⁴³ Das Auto wird hier mit dem Comic selbst gleichgesetzt, wird zum Medium, das körperlich appropriierend in die eigene Identität absorbiert werden kann. Gerade der Identitätsbegriff bei McCloud beginnt sich zu reiben an dem Bestreben einer phänomenologischen Perspektive, Körper-Geist-Dualismen zu überwinden. Insbesondere, wenn McCloud ihn zwei Seiten später definiert: „Our identities belong permanently to the conceptual world. They can't be seen, heard, smelled, touched or tasted. They're merely ideas. And everything else [...] belongs to the sensual world, the world outside of us.“⁴⁴ Eine solche Trennung in eine konzeptuelle und eine sinnliche Welt ist nicht weit entfernt von Trennungen in eine subjektive und eine objektive Welt, in denen auch Geist und Körper voneinander geschieden und unterscheidbar sind. Um zu verstehen, ob und inwiefern McCloud damit der bis hierhin entfalteten phänomenologischen Perspektive widerspricht, muss auch die Leseerfahrung betrachtet werden, zu der dieses Zitat gehört.

McClouds Erläuterung beginnt in einem Erzähltext des ersten Panels einer Seite, die von diesem ausgehend darin bemüht ist, eine Welt zu inszenieren, die tatsächlich so getrennt erscheint, wie in der Rede von sinnlicher und konzeptueller Welt behauptet wird (Abb. 11a). In einem breiten Panel erstreckt sich der Erzähltext über eine zweigeteilte Zeichnung. Auf der schmalen, durchgehend schwarzen linken Seitenfläche ist ein weißer menschlicher Schattenriss zu sehen, der mit einer Geste des Wanderns nach rechts schaut. Dort befindet sich eine Welt voller *icons* in Form schwarzer Schattenrisse. Sie umgibt ein weißer Grund, der mit schwarzen, horizontalen Linien durchzogen ist und so einen insgesamt gräulichen Flächeneindruck

43 Vgl. McCloud: *Understanding Comics*, S. 38–40. McCloud bezieht sich hier auf Marshall McLuhan bei dem ein Absorbieren der Identität zwar nicht im Zentrum steht. Dafür differenziert er den Vorgang der verkörperten Bezugnahme aus in ein Externalisieren und Betäuben oder ein Amputieren von Sinnen in und durch Medien. Vgl. Klaus Sachs-Hombach: Marshall McLuhans Medientheorie aus bildwissenschaftlicher Sicht. In: Johannes Fromme, Werner Sesink (Hg.): *Pädagogische Medientheorie*. Wiesbaden 2008, S. 151–167, hier S. 154. Vgl. etwa: Marshall McLuhan: *Understanding Media: The Extensions of Man*. London / New York 2008 [1964], S. 47.

44 McCloud: *Understanding Comics*, S. 40.

bewirkt. Die Schwarz-Weiß-Kontraste (beziehungsweise Schwarz-Grau-Kontraste) weisen je eigene Bildbereiche aus und in dieser Zweiteilung isoliert diese Zeichnung den sich wundernden und sehenden Menschen von der betrachteten Welt: von den anderen Menschen, Tieren, Pflanzen, Häusern, Autos, ihrem Himmel und ihrer Sonne.

Im folgenden schmalen Panel verstärkt sich der Eindruck einer Trennung zwischen zwei Welten durch die Schwarz-Weiß-Kontraste: Während ein Erzähltext vom Übergang der einen Welt in die andere spricht und dabei ebenso wie im vorherigen Panel über beide Welten ragt – „gradually we reach beyond ourselves“ –, greift in der Zeichnung eine Hand vom schwarzen in den grauen Bildbereich hinein. Dabei verändert sich der weiße Arm und wird abrupt fortgesetzt als schwarze Hand. Der eben konsistent weiße Körper geht über in jene Welt der *icons*. In dieser Permeabilität konzeptueller und sinnlicher Welt ist eine Erstheit ihrer Trennung eingeschrieben, die nicht in ein phänomenologisches Wahrnehmungsverständnis passt. Anstatt die Idee einer konzeptuellen und einer sinnlichen Welt selbst aus der wahrnehmenden und leiblichen Erfahrung der Welt entstehen zu lassen, scheint es der Übergang von der einen in die andere zu sein, der die Wahrnehmenden und das Wahrgenommene, das Ich und die Welt erst miteinander verbinden. Anders gesagt: Die Welten erscheinen als je schon getrennte und können bloß in einem Überschreiten erfahren werden, bei dem die Körper der jeweiligen Welt gemäß transformiert werden.

Der letzte Strip der Seite gestaltet ein solches Überschreiten erneut und diesmal auf entscheidend andere Art und Weise. Binnen vier Panels setzt sich der weiße Schattenriss eines Menschen schrittweise einen Zylinder auf (Abb. 11b). Dieser ist zunächst durch Schraffuren ähnlich grau markiert wie die sinnliche Welt der *icons* in den ersten Panels der Seite. Nach dem Aufsetzen verschwindet diese Schraffur stückweise, bis der Zylinder im letzten Panel vollständig weiß und damit untrennbar von dem ihn Tragenden geworden ist: Der Zylinder hat den einen Bildbereich verlassen und ist fließend zum anderen übergegangen. Ähnlich gestaltet sich auch die theoretische Idee der Einverleibung von Medien – seien es Autos oder Comics – als Absorption in Identität: Hier werden Medien vollständig einverleibt, wenn sie von der sinnlichen in die konzeptuelle Welt übergehen. Noch im ersten Strip ist die Welt in klaren Kontrasten getrennt und die sichtbaren Gegenstände befinden sich entweder in der einen oder in der anderen. Im letzten Strip wird in vier Panels das im ersten Strip sprachlich behauptete Graduelle des Übergangs bildlich eingefangen.

Doch eben dieser graduelle Übergang ist genauer zu betrachten, bringt er doch mindestens zwei Herausforderungen mit sich. Erstens erklärt das Graduelle noch nicht, *wie genau* ein Comic in die Identität der Lesenden absorbiert werden soll, wenn doch Identität selbst eine Idee der konzeptuellen Welt ist und der Comic als Gegenstand ein (materielles) Objekt der sinnlichen Welt; und folglich aufhören

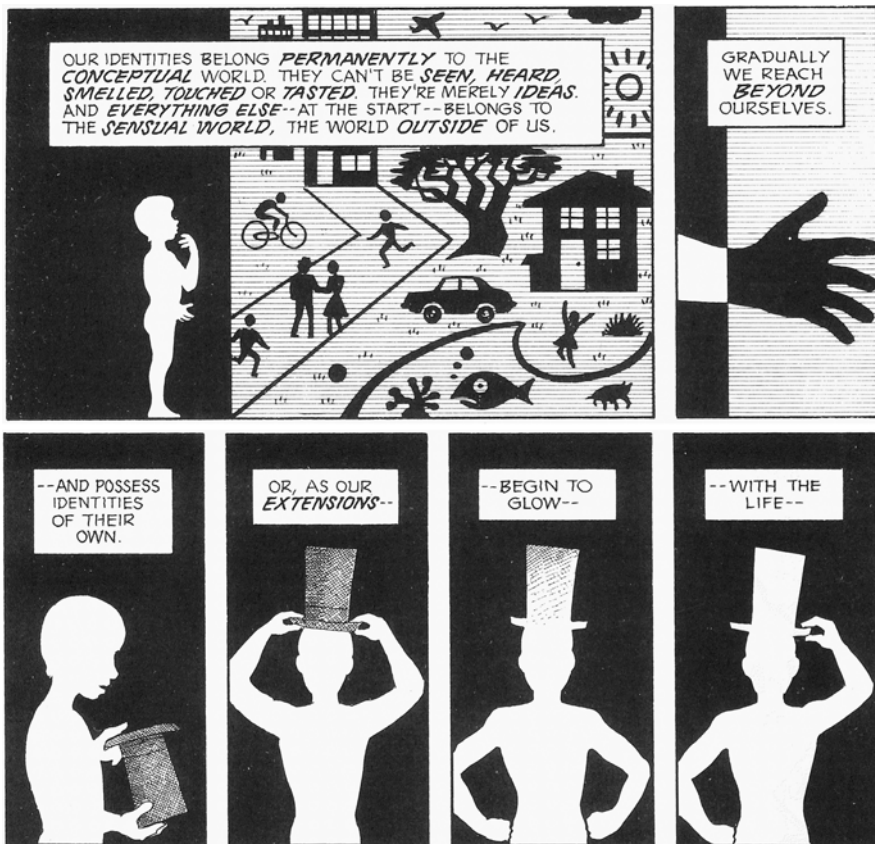


Abb. 11a–b: *Understanding Comics*, S. 40 oberes (a) und unteres Panel (b) – Die sinnliche und konzeptuelle Welt (a) und der fließende Übergang (b).

würde, sinnlich zu sein, sobald er wie der Zylinder vollständig in die Identität oder Körper der Lesenden und damit in die konzeptionelle Welt übergegangen ist. Zweitens ist das Graduelle hier eben nicht einfach fließend. Nimmt man die Darstellung dieses Übergangs als Comicstrip ernst, wäre mit Sousanis zu betonen, dass die vier Panels sich nicht (wie etwa die Frames im Film) gegenseitig ablösen, sondern nebeneinander bestehen bleiben. Der Zylinder ist gleichzeitig als sich nach und nach transformierend und als stets *vierfach* vorhanden sichtbar. Der graduelle Übergang *passiert* nicht einfach, seine Abstufungen bleiben den Lesenden als sequenzielle und simultane Zeichnungen erhalten. Auf der einen Seite bestätigt sich so im Durchgang durch den Strip eine zweigeteilte, permeable Welt mit graduellen Übergängen vom Konzeptuellen zum Sinnlichen. Auf der anderen Seite bleibt im Blick auf die Seite

der Zylinder als Gegenstand, der *gleichzeitig* beiden Welten angehören kann und sich ebenso graduell zwischen ihnen bewegt, erhalten; ein Zustand, der nur dann möglich ist, wenn die Trennung der Welt nicht als ihre Erstheit gesetzt ist, sondern sich erst in Reflexionen der Wahrnehmung als bestimmte Sicht- oder vielmehr Vorstellungsweise der Welt erschließt.

Aus einer solchen Perspektive erschließt sich das Argument dieser Seite tatsächlich als inkonsistent; und wird gerade darin wiederum produktiv im Sinne einer phänomenologischen Praxis. Auf der einen Seite entfaltet sich in der sequenziellen Abfolge der Panels (und Erzähltexte) die Behauptung einer getrennten Welt der Konzepte und des Sinnlichen, die sich als Erstheit vor alle Erfahrungen stellt und aus deren Überschreitung sich die Dinge der Welt überhaupt erst erschließen lassen. Auf der anderen Seite eröffnet sich im Blick auf das Tableau und dessen simultane Ausbreitung der Panels eine Ansicht, in der die getrennten Welten je schon in Verbindung zueinanderstehen und erst im Durchgang durch einzelne Sequenzen zu getrennten Welten werden. Diese Seite entfaltet als Leseerfahrung eine phänomenologische Praxis, die in McClouds Erzähltexten allein nicht eingefangen wird. Diese sind bloß Teil eines Denkens dieses Comics, zu dem *auch* gehört, dass die Erfahrungen mit den Panels und Tableaus den Erfahrungen mit den Erzähltexten widersprechen. In genau diesem Sinne geht die Idee einer verkörperten Wahrnehmung von Comics als Appropriation in die eigene Identität nicht auf: Es sind gerade die inhärenten Reibungen dieses *comicsdenkenden Comic*, an denen sich zeigt, dass er nie gänzlich in der Wahrnehmung der Lesenden aufgehen kann. Als Comic muss er für die Lesenden ebenso *sehend* wie *sichtbar* bleiben.

Von konzeptuellen Metaphern zum verkörperten Verstehen

Auch Sousanis verhandelt verkörperte Beziehungen zwischen Comics und Lesenden, orientiert sich dabei jedoch an einem anderen Ansatz: Über George Lakoffs, Mark Johnsons und Rafael E. Núñez' Begriff der konzeptuellen Metapher, gedacht als verkörpertes Herstellen von Bedeutungen, demonstriert er, wie spezifische Qualitäten, Bedeutungen, Affekte oder Stimmungen an verkörperte Erfahrungen von Räumlichkeiten, Zeitlichkeiten oder Bewegungen gebunden sind und den Lesenden in der Bildlichkeit des Comics entgegnetreten können.⁴⁵ So verbindet er auf einer

⁴⁵ Vgl. Sousanis: *Unflattening*, S. 74–78. Sousanis nennt eine ganze Reihe von Quellen (Sousanis: *Unflattening*, S. 181). Vgl. für eine kritische filmwissenschaftliche Diskussion konzeptueller Metaphertheorie im Kontext audiovisueller Bilder Publikationen, die im Projekt „Multimodale Metaphorik und Ausdrucksbewegung“ (2009–2013, unter Leitung von Hermann Kappelhoff und Cornelia Müller) und darauf aufbauend in der Kolleg-Forschungsgruppe „Cinepoetics – Poetologien audiovi-

Seite zwei konzeptuelle (und räumliche) Metaphern, „Intimacy is closeness. // Isolation is apart“⁴⁶, mit an diese anknüpfenden visuellen Erfahrungen: „Intimacy is closeness“ etwa legt sich über zwei rechteckige Flächen vor weißem Hintergrund (Abb. 12). Intimität und Nähe sind hier nicht bloß als Worte lesbar, sondern werden in einem Sehen als Relationen zueinander erfahrbar: zum einen, indem die beiden Rechtecke zwischen sich wenig und um sich herum vergleichsweise viel weiße Fläche lassen, wodurch sie einander näherstehen als den jeweiligen Seitenrändern; zum anderen, indem die Rechtecke – aus engmaschigen Schraffuren bestehend – eigentlich keine zusammenhängenden geometrischen Gestalten bilden, sondern sich allein durch die extreme Dichte einzelner Striche zu dem Eindruck zweier Rechtecke zusammenschließen.

Diese Relationen werden als konzeptuelle Metaphern überhaupt nur verständlich, weil die Lesenden Nähe und Distanz als körperliches und verkörpertes Welterleben kennen. Intimität ist damit bei Sousanis nicht nur Nähe oder gar damit austauschbar, sondern wird zum körperlich erfahrbaren Zusammenrücken in zweifacher Hinsicht, bei dem trotz jeder noch so unmittelbaren Nähe die Möglichkeit der Distinktion vorhanden bleibt: Jedes Rechteck ist auch eine eigene Ansammlung von Strichen, die beiden Rechtecke sind trotz ihrer Nähe noch zwei Rechtecke.

Ähnliches gilt für die zweite Metapher der Seite, „Isolation is apart“ (Abb. 12). Auch hier sind Isolation und Trennung nicht austauschbar. Isolation ist in der Zeichnung auch ein Verhältnis von Innen und Außen, ist doch das Wort „Isolation“ regelrecht eingesperrt in ein weißes Dreieck, das in der linken unteren Ecke eines sonst schwarzen Panels fast verloren geht, während „is apart“ zwar direkt darunter steht, aber, ähnlich wie in McClouds Darstellung einer sinnlichen und einer konzeptuellen Welt, in einem gänzlich anderen Bildbereich. „Isolation“ und „is apart“ sind somit nicht nur voneinander getrennt, sie bewegen sich in gänzlich anderen Räumlichkeiten. Trotzdem stehen sie noch nahe beieinander. Somit kann weder Isolation vollständige Trennung und ein reines Für-Sich sein – sie ist

sueller Bilder“ (seit 2015, unter Leitung von Hermann Kappelhoff und Michael Wedel), hier insbesondere im Rahmen des Forschungsschwerpunkts „Metapher – Kognition und filmisches Denken“ (2015–2016), entstanden sind, etwa: Hermann Kappelhoff, Cornelia Müller: *Embodied Meaning Construction: Multimodal Metaphor and Expressive Movement in Speech, Gesture, and Feature Film*. In: *Metaphor and the Social World* 1/2 (2011), S. 121–153; Sarah Greifenstein, Dorothea Horst, Hermann Kappelhoff, Cornelia Müller, Thomas Scherer, Christina Schmitt: *Cinematic Metaphor in Perspective. Reflections on a Transdisciplinary Framework*. Berlin / Boston 2018; Cornelia Müller: *Cinematic Metaphor. Experience – Affectivity – Temporality*. Berlin / Boston 2018; Schmitt: *Wahrnehmen, fühlen, verstehen*; Kappelhoff: *Kognition und Reflexion*.

46 Sousanis: *Unflattening*, S. 77.

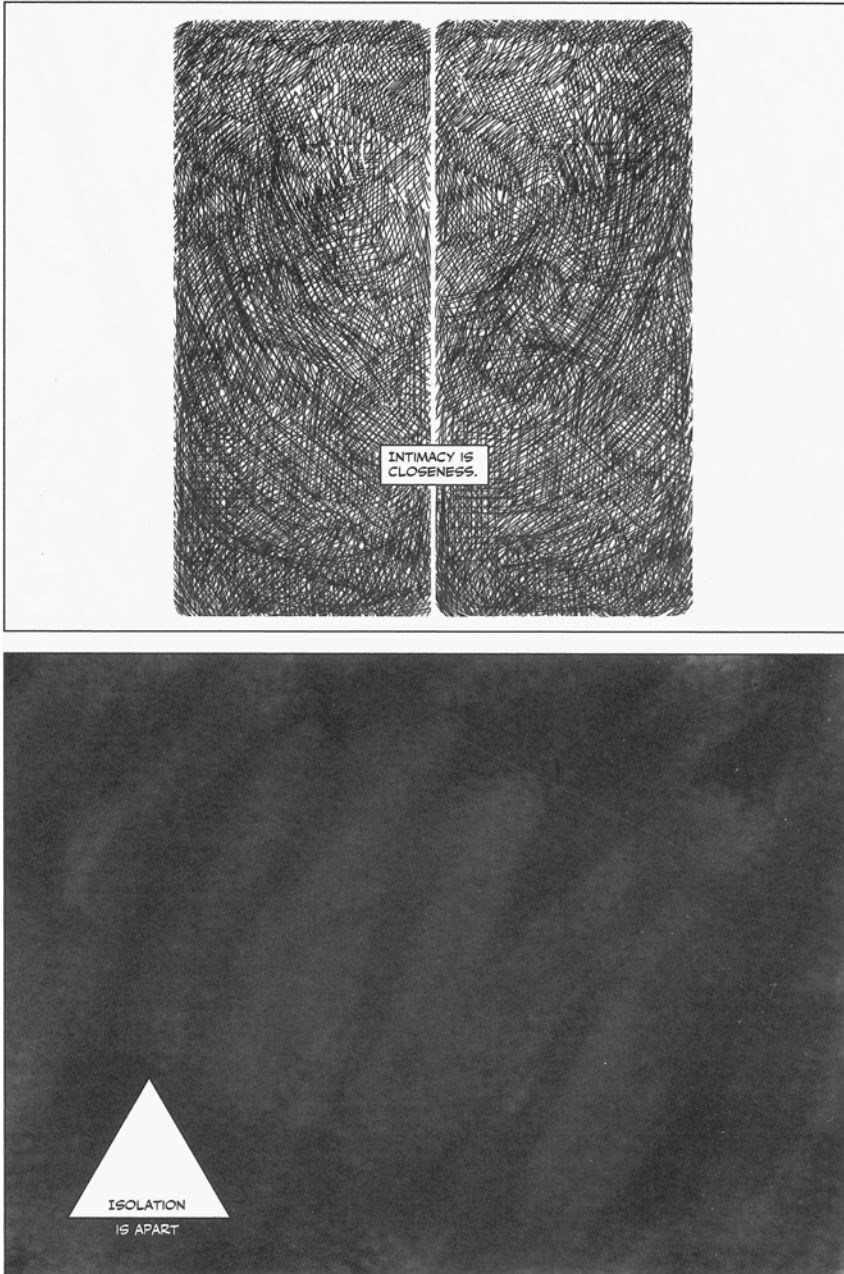


Abb. 12: *Unflattening*, S. 77 – Metaphern.

immer *Isolation von* und impliziert den Kontakt zu dem, von dem etwas isoliert ist –, noch kann Intimität vollkommenes Ineinander-Aufgehen sein.

Sousanis bindet ein solches verkörpertes Erleben ebenso unmittelbar an die Wahrnehmung der Spuren, die Künstler*innen auf Papier hinterlassen:

David Rosand writes that the sparest of marks drawn across a surface „energizes its neutrality.“ // Clawed, scratched, tumbled, eroded, dragged, slithered, flung, sparked – marks have always been made – // A record of action, preserving traces of motion. // Beyond their origins, we see in them resemblance suggested by their form. // Our capacity to differentiate and grasp visual boundaries // means that we can trace the contour of a thing through our body's motion. // Drawing is embedding these gestures in a surface, // to make marks with intention.⁴⁷

Das Sichtbare sei selbst Spur einer Geste seiner Herstellung: Um den Rand dieser Seite ziehen sich schmale Panels, die nur Ausschnitte eines größeren Umfelds zu zeigen scheinen und die dennoch als distinkte Gesten von Bewegungen des Zeichnens erscheinen.⁴⁸ Eine geschwungene, durchgehende Linie auf der linken Seite etwa erscheint ebenso als makroskopische Aufsicht eines Flusses, der sich durch eine Landschaft schlängelt, wie direkt darunter fünf scharf beginnende und dann auslaufende Linien an Kratzer auf einer Oberfläche erinnern.⁴⁹ Weder sind in diesen Zeichnungen neutrale Linien sichtbar, noch finden sich hier ein Fluss und Kratzspuren repräsentiert, sondern die Gestaltungsweise der Linien erscheint selbst als Geste des Windens und Kratzens als Spuren jener Gesten, mit denen Sousanis zeichnete.

Gemäß Sousanis bibliografischer Verweise orientieren sich Erzähltexte und Zeichnungen wie diese an Konzepten der *embodied cognition*. In der Art und Weise, in der sie hier als phänomenologische Praxis erfahrbar werden, erinnern sie – unabhängig davon, wie man versucht sie zu erklären – durchaus an die Philosophie leiblicher Wahrnehmung nach Merleau-Ponty. Merleau-Ponty beschreibt:

Der Leib ist es, der nicht nur Naturgegenständen, sondern auch Kulturgegenständen, wie etwa Worte es sind, ihren Sinn gibt. Zeigt man jemandem ein aufgeschriebenes Wort für

⁴⁷ Sousanis: *Unflattening*, S. 74. Das Binnenzitat stammt von David Rosand: *Drawing Acts: Studies in Graphic Expression and Representation*. Cambridge 2002.

⁴⁸ Die Linie als Geste wird tatsächlich explizit phänomenologisch diskutiert von Christopher Pizzino: *The Cartoon on the Comics Page: A Phenomenology*. In: Frederick Luis Aldama (Hg.): *The Oxford Handbook of Comic Book Studies*. New York 2019, S. 115–131, hier S. 118–119. Er diskutiert die Linie als Spur anderen Verhaltens, jedoch nicht als Teil eines *ästhetischen* Kulturgegenstands. Die Linie zeugt von anderem Verhalten, aber es entfaltet sich von ihr aus klein anderes Verhalten im Sinne eines anderen Wahrnehmens.

⁴⁹ Zur weiteren Erforschung verkörperter Bedeutung von Gesten siehe etwa Alan Cienki: *Why Study Metaphor And Gesture?* In: Alan Cienki, Cornelia Müller (Hg.): *Metaphor and Gesture*. Amsterdam / Philadelphia 2008, S. 5–25.

einen so kurzen Augenblick, daß er es nicht entziffern kann, so führt doch das Wort ‚warm‘ z. B. eine Art Wärmeerfahrung herbei, die es wie mit einem Bedeutungshof umgibt.⁵⁰

Dieser „Bedeutungshof“ wird bei Sousanis zu der Geste des Fließens oder Kratzens; sie ist nicht einfach objektiv ‚in‘ der Zeichnung, sondern entsteht in einer leiblichen Wahrnehmungserfahrung. Ganz ähnlich geht auch der *embodied approach* davon aus, dass das Verstehen einer Zeichnung wie dieser an eine körperliche Erfahrung zurückgebunden ist. Damit steht die Frage nach dem Unterschied beider Ansätze im Raum: dem eines verkörperten Weltbezugs der *embodied cognition* und dem eines leiblichen Weltbezuges in phänomenologischer Perspektive.

Mit Sousanis selbst ist diese Frage schwer zu beantworten, ist doch *Unflattening* als phänomenologische Praxis verstanden weniger daran interessiert, Phänomene zu erklären, als sie in ihrer Erfahrbar-Machung zu denken. Der Comic ist mehr darum bemüht, ästhetisch erfahrbare Beispiele der körperlichen Erfahrung von Comics anzubieten und auf Erklärungen dieses Phänomens zu verweisen, als den Unterschied zwischen verschiedenen Erklärungen der Phänomene als theoretischen Diskurs zu verhandeln. Deshalb lohnt sich ein Blick auf zwei Perspektiven aus der Comicforschung, die sich dezidiert als Ansätze der *embodied cognition* verstehen: Karin Kukkonens Ausführung zu Raum, Zeit und Kausalität im Comic sowie Essi Varis Theorie zu Comicfiguren in Analogie zu Frankensteins Monster.⁵¹

Embodied Cognition und leibliche Erfahrung

In Anbetracht meiner Kritik an Eders kognitiv ausgerichteter Figurentheorie, die mein Ausgangspunkt dafür war, mich der Phänomenologie zuzuwenden, mag es verwundern, dass ich mich erneut kognitiven Ansätzen zuwende. Doch der Ansatz der *embodied cognition* weist einen entscheidenden Unterschied zu Eders Ansatz auf: Mit dem Zusatz *embodied* versucht er Verstehen nicht als (rein geistige) Informationsverarbeitung zu denken, sondern es (wieder) an einen Körper anzuschließen.

Laut Raymond Gibbs richte sich der Ansatz der *embodied cognition* gegen kognitionstheoretische Modelle, die die menschliche Verstehensleistung über die Metapher „MIND IS A COMPUTER“⁵² zu erklären versuchen. Stattdessen geht Gibbs

⁵⁰ Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 275.

⁵¹ Vgl. Karin Kukkonen: *Space, Time, and Causality in Graphic Narratives: An Embodied Approach*. In: Daniel Stein, Jan-Noël Thon (Hg.): *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin / Boston 2013, S. 49–66; Varis: *Graphic Human Experiments*.

⁵² Raymond W. Gibbs: *Embodiment and Cognitive Science*. Cambridge 2005, S. 5; vgl. auch Gibbs: *Embodiment and Cognitive Science*, S. 1–13. Kukkonen selbst richtet sich unter anderem gegen semiotische Ansätze wie etwa den Umberto Ecos: Dort sei Comic-Lesen verstanden als Abruf kul-

davon aus, dass Verstehen auch Fühlen bedeutet, dass Emotion eben immer auch Bewegung sei und dass Verstehen und Fühlen somit als körperliches Bewegen und Bewegt-Werden zu denken seien.⁵³ Auch laut Kukkonen stehe im Zentrum der *embodied cognition* der Versuch, das Verstehen wieder an den Körper zu binden.⁵⁴ In diesem Sinne bedeute für sie Wahrnehmung auch ein körperliches Einlassen auf die Gegebenheiten der eigenen Umgebung:

Our bodies relate to interaction potentials of our environment and, as our sensorimotor system gives us information about what it would be like to interact with this environment, we perceive it in these terms. We have a strongly embodied sense of what we perceive with our eyes because we make sense of the information on the retina by relating it to the *sensorimotor contingencies* of interacting with the world.⁵⁵

Dieses körperliche Einlassen überträgt Kukkonen auf narrative Kontexte. Geschichten zu verstehen, bedeute nicht bloß ein Extrahieren von kognitiv verarbeiteten Informationen (in Bildern oder Texten) durch das Auge, die – so klinge es in Beschreibungen etwa kognitivistischer Filmbeschreibungen David Bordwells – als Indizien in detektivischer Arbeit zu einem Gesamtbild rekonstruiert werden.⁵⁶ Vielmehr würden in Narrationen Körper in Umgebungen potenzieller Interaktion wahrgenommen werden:

An embodied approach considers how the ways in which the bodies relate to and interact with each other and the world around them shape readers' perception of time, space, and causality in graphic narratives.⁵⁷

Raum, Zeit und Kausalität des Comics werden Auslöser eigener körperlicher Erfahrungen: „We relate our bodies in space, perceive the space around us in terms of available interaction potentials, and run embodied simulations of what we see

turell geprägten Wissens um Zeichenkonventionen. Vgl. Karin Kukkonen: *Contemporary Comics Storytelling*. Lincoln 2013, S. 13. Kukkonen bezieht sich auf Umberto Eco: A Reading of *Steve Canyon*. In: *20th Century Studies* 15/16 (1976), S. 18–33.

53 Vgl. Gibbs: *Embodiment and Cognitive Science*, S. 243–246. Andere Ansätze konzentrieren sich darauf, die Bewegungen des verkörperten Verstandes selbst zu verzeitlichen und davon auszugehen, dass jede gegenwärtige Erfahrung auf frühere zurückgreift. Jede Wahrnehmungsleistung wird so auch zur Erinnerungsleistung. Vgl. Jean-Pierre Palmier: Geschichten sehen und fühlen. Visualität und Stimmung als transmediale Kategorien narrativer Analyse. In: *kunsttexte.de* 1 (2001), S. 1–12.

54 Vgl. Kukkonen: *Contemporary Comics Storytelling*, S. 14.

55 Karin Kukkonen: Presence and Prediction: The Embodied Reader's Cascades of Cognition. In: *Style* 48/3 (2014), S. 367–384.

56 Vgl. Kukkonen: *Contemporary Comics Storytelling*, S. 30. Kukkonen bezieht sich hier auf David Bordwell: *Narration in the Fiction Film*. London 1988.

57 Kukkonen: *Space, Time, and Causality*, S. 49.

on the page.“⁵⁸ Figuren erschließe man sich so nicht mehr nur über Ähnlichkeiten ihrer kognitiven Modelle zu denen realer Personen. Sie erscheinen selbst als Körper in einer Umgebung, anhand derer Interaktionspotenziale simuliert werden, die den Figurenkörper ins Verhältnis zum eigenen setzen.

Die eigenen und fremden Körpererfahrungen der Comic-Lesenden seien aufgehoben und miteinander verbunden im sogenannten *body schema*.⁵⁹ Von diesem ausgehend könne man Räumlichkeiten, Zeitlichkeiten und Kausalitäten und letztlich auch die Figuren eines Comics erfahren als „an ‚embodied simulation‘ of the characters’ bodies“⁶⁰, ermöglicht durch „bodily echoes of mirror neurons and our body schemata“⁶¹. Den Lesenden geben die Figuren als sichtbare Körper, die das eigene körperliche Sein in der Welt reflektieren, in ihrem Verhalten zueinander und als Auslöser der eigenen verkörperten Simulationen nicht nur eine Vorstellung von ihrem körperlichen Erleben, sondern auch von dem Raum, in dem sie sich bewegen: „Through the relay of their own embodied experience, readers understand the two-dimensional characters on paper as having bodies like theirs and as moving around in the space of the storyworld.“⁶² Diese verkörperte Erfahrung der Figurenkörper betreffe schließlich den gesamten Comic:

Our new-model embodied reader does not only experience an echo of the protagonist’s embodied experience but also translates this experience into predictive inferences about the storyworld and the development of plot [...]. As she makes her way through a narrative, it is the very embodied encounter between mind-body and the text that leads her to revise the causal, probabilistic structure of the storyworld.⁶³

Comic-Lesen bedeutet nach dieser Perspektive das Setzen des *body schema* der Lesenden in ein vom Comic instanziiertes *image schema* des Comics.⁶⁴ In diesem *image schema* haben Comics Kukkonen zufolge Räume, Zeiten und Figuren, Schwerkraft, Geschwindigkeit, Weite oder Dichte; nicht, weil sie sich alleine auf eine objektive Alltagswelt beziehen ließen, sondern weil beim Comiclesen ein *body schema* und ein *image schema* in Einklang gebracht würden. Nähe zu Figuren in Comics ist bei Kukkonen demnach nicht notwendiger Weise angewiesen auf eine primäre Herstellung von „Innenanschauungen“ einer Figur (etwa über Konventionen der Fokali-

⁵⁸ Kukkonen: Space, Time, and Causality, S. 54, vgl. auch 51.

⁵⁹ Vgl. Kukkonen: Space, Time, and Causality, S. 52.

⁶⁰ Kukkonen: Space, Time, and Causality, S. 54.

⁶¹ Kukkonen: Space, Time, and Causality, S. 58.

⁶² Kukkonen: Space, Time, and Causality, S. 53. Dies erinnert zunächst an die Strukturähnlichkeit der Leiber bei Merleau-Ponty, vgl. Kapitel 2.2 der vorliegenden Arbeit.

⁶³ Kukkonen: Presence and Prediction, S. 378.

⁶⁴ Den Begriff des *image schema* übernimmt Kukkonen von Mark Johnson: *The Meaning of the Body: Aesthetics of Human Understanding*. Chicago 2007.

sierung). „[W]ithout having to read about their mental states in thought bubbles and without having to see the storyworld from their point of view“⁶⁵, erschließe sich Nähe über den Einklang von *body* und *image schema*.

Als ein Beispiel bespricht Kukkonen einen Comic, der eine schwebende Figur vor weißem Hintergrund zeigt; ganz ohne dabei auf auffällige repräsentierende Bewegungslinien zurückzugreifen, ganz ohne „realistischen“ Raum, vor dem die Figur schwebt und in dem eine alltagsweltliche Schwerkraft angedeutet wird. Kukkonen gelingt diese Beschreibung im Verweis auf ein *image schema*, das vom Tableau der gesamten Seite instanziiert wird. Der mal horizontal, mal vertikal zur Panelorganisation ausgerichtete Körper präsentiert sich im Verhältnis zu anderen Körpern und Panels in einer schwebenden Drehbewegung:

When we see a perpendicular composition in an image, with clear horizontal and vertical lines of composition, this relates to our bodily experience of being perpendicular (thanks to gravity), and we literally experience the composition as ‚balanced‘.⁶⁶

Solche Beschreibungen, die das eigene Körperempfinden unmittelbar in Beziehung setzen zu den raumzeitlichen Kompositionen des Comics, scheinen den direkten Anschluss an ein Denken des leiblichen Zur-Welt-seins zu suchen, wie ich es bis hierhin ausgeführt habe. Doch bestehen wichtige Unterschiede zwischen beiden Ansätzen, die sich noch deutlicher zeigen, wenn man zu Kukkonens Ausführungen die breiter angelegte und weitgehend an der *embodied cognition* orientierte Studie zu Comicfiguren von Varis heranzieht.

Auch Varis denkt (Comic-)Figuren nicht allein über Ähnlichkeiten zu realen Personen. Stattdessen liest sie sie die literarische Figur von Frankensteins Monster als eine Analogie von der aus sie ihre Reflexion der Figuren in Comics ausfaltet.⁶⁷ Diese Analogie baut auf drei entscheidende Eigenschaften des Monsters auf: Es sei erstens aus Fleischfetzen zusammengesetzt – eine Amalgamation toter Materialien. Es erwache zweitens zum Leben und sei dadurch mehr als die Summe seiner Einzelteile. Es überwältige und überdauere dabei drittens seinen Erschaffer. Von hier aus findet Varis für die drei Phasen der Figur-Werdung von Frankensteins Monster Entsprechungen in unterschiedlichen theoretischen Perspektiven auf Comicfiguren.

Die erste Phase, in der Viktor Frankenstein die Leichenteile seines Monsters ausgräbt und sammelt, habe eine frappierende Ähnlichkeit zu strukturalistischen und formalistischen Figurentheorien: „[T]hese early character theories were mostly interested in the formal components one needs to build a character, and in the functions

⁶⁵ Kukkonen: *Space, Time, and Causality*, S. 51–52.

⁶⁶ Kukkonen: *Space, Time, and Causality*, S. 52.

⁶⁷ Vgl. Varis: *Graphic Human Experiments*, S. 13.

they should predictably perform in the framework of the narrative⁶⁸ – wobei der Blick für die Individualität und den Eindruck eigener Handlungsmacht solcher als zusammengesetzt gedachter Figuren verloren ginge.

In der zweiten Phase, in der Frankensteins Monster über seine Einzelteile hinauswächst, von seiner Gemachtheit erfährt und zu einem eigenen Wesen wird, sieht Varis Ähnlichkeiten zu kognitionstheoretischen Ansätzen,

because both involve transforming a patchwork-like construction into a coherent, minded being through the act of reading. The Creature's identity only forms as it reads the novels and lab notes it finds, and characters only appear to have inner lives because the readers apply the theory of mind to them; the Creature identifies as a person through fictional characters, and the readers, in turn, identify him as a character because he invites the attribution of personlike consciousness.⁶⁹

Dabei spielen nun beide Aspekte – das kognitive Vermögen der Lesenden sowie ihr Wissen über Figuren und Texte, „the cognitive frames and encyclopedic knowledge“⁷⁰ – eine entscheidende Rolle.⁷¹ Varis' Rede von einer Gleichzeitigkeit von „personhood and non-reality“⁷² erinnert an Eders paradoxe Seinsweise der Figur: „both have been purposefully crafted, yet demonstrate full agency and many other human qualities.“⁷³

In der dritten Phase schließlich setzt Varis Frankenstein selbst in Bezug zu den Autor*innen einer Figur und spricht in Anspielung auf Roland Barthes von einem Tod des Autors.⁷⁴ Frankenstein wie Autor*innen hätten ihre Figuren/Mons-

68 Varis: *Graphic Human Experiments*, S. 61.

69 Varis: *Graphic Human Experiments*, S. 61.

70 Varis: *Graphic Human Experiments*, S. 61.

71 Varis weist darauf hin, dass die Figur, sofern sie erst durch das Lesen entsteht, mit jedem Lesen auch eine andere sein können müsste. Vgl. Varis: *Graphic Human Experiments*, S. 62. Somit sei die Rede von der Figur bloß theoretisch, da derselbe Text zu unterschiedlichen Interpretationen und damit unterschiedlichen, instabilen Figuren führen kann. Vgl. Varis: *Graphic Human Experiments*, S. 88, 91.

72 Varis: *Graphic Human Experiments*, S. 16–17. Varis bezieht sich hier unter anderem auf Uri Margolin: Character. In: David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan (Hg.): *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London / New York 2005, S. 52–57, hier S. 52; Mikkonen: *Narratology of Comic Art*, S. 175; Murray Smith: *Engaging Characters: Further Reflections*. In: Jens Eder, Fotis Jannidis, Ralf Schneider (Hg.): *Characters in Fictional Worlds. Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. Berlin / New York 2010, S. 232–258, hier S. 234; Slomith Rimmon-Kenan: *Narrative Fiction. Contemporary Poetics*. London / New York 1983, S. 31–33; Mikkonen: *Narratology of Comic Art*, S. 175. Smith: *Engaging Characters*, S. 234.; Rimmon-Kenan: *Narrative Fiction*, S. 31–33.

73 Varis: *Graphic Human Experiments*, S. 61.

74 Vgl. Roland Barthes: Der Tod des Autors. In: Fotis Jannidis (Hg.): *Texte zur Theorie der Autorschaft*. Stuttgart 2000, S. 185–198.

ter erschaffen, könnten aber ihre entstandene Lebendigkeit nicht mehr kontrollieren. Bei Frankenstein rebelliere schließlich das Monster und überlebt seinen Erschaffer, so wie manche Figuren ihre Autor*innen:

[T]he authors only have control over a limited set of textual cues – those they personally arranged on paper – whereas many characters partake in complicated interfigural genealogies: they consist of readerly interpretations of potentially unlimited sets of textual cues.⁷⁵

So werde die Figur über den einzelnen Text hinaus denkbar als trans- oder intermediales Phänomen, etwa in seriellen Erzählungen, in Fan-Fiction, Cosplay oder anderen, nicht zwangsläufig narrativen Konstellationen.

Varis' und Kukkonens Ansatz begegnen sich in der zweiten Phase der Frankenstein-Analogie: dort, wo aus dem toten Material des ‚Textes‘ durch den Prozess des Comic-Lesens ein lebendig erscheinendes Wesen wird. Bei Varis ist die Lebendigkeit der Figuren

more akin to the liveness of electrical wires: their varied artificial forms hold powerful potential for narratives, meanings and experiences, but these potentials only spark when they come in contact with a reader who channels them through their thoughts and actions. To translate the same claim in the language of cognitive narrative theory, characters are person-like and meaningful only insofar as they are both depicted and enacted as such – only insofar as the readers meet the textual affordances with their transmedial knowledge, theory of mind, person schema, empathy, remembered, remixed traces of embodied experiences, and other suitable ingredients. In other words, fictional characters unfold in interactive interpretive processes that are realized in multitudes of different ways between different minds, contexts and textual environments. This is their primary mode of existence.⁷⁶

Wo Sobchack aus phänomenologischer Perspektive vorschlägt, auch den Film als Körper zu denken, verbleibt der Comic bei Varis weiterhin totes Material, das stets erst verlebendigt werden will durch die kognitive Leistung der Lesenden. In phänomenologischer Perspektive kann Varis' erste Dimension der Frankenstein-Analogie, in der der Text oder Comic als passives, erst zu verlebendigendes Objekt gedacht ist, gar nicht in Erscheinung treten. Es wird vielmehr überhaupt nur in Begegnung mit den Lesenden als bereits lebendiges Phänomen (als ein Comic-Verhalten) hervorgebracht. Es wird deutlich: Die kognitive Leistung als an einen Körper gebunden zu denken, der sich in Relationen zu den gesehenen oder gelesenen Körperinformationen setzt, bedeutet noch nicht, den ‚Text‘, also den Comic oder den Film, selbst als ein sich verhaltendes Phänomen zu denken.

75 Varis: *Graphic Human Experiments*, S. 62, vgl. auch 84.

76 Varis: *Graphic Human Experiments*, S. 110.

In meiner Kritik an Sobchack⁷⁷ habe ich für den Film ausgeführt, dass auch dieser nicht denkbar wird als eigenes Subjekt, dessen Filmverhalten* sich beobachten lässt, sondern dass er vielmehr als immer schon eingebunden in eine Situation der Begegnung zu denken ist, in der sich Film und Zuschauende erst wechselseitig verschränkend hervorbringen. Als ästhetischer Kulturgegenstand ist er immer lebendig als Spur eines anderen Verhaltens und als Ausdruck von Wahrnehmung und Wahrnehmung von Ausdruck. Die Frankenstein-Analogie geht aus phänomenologischer Perspektive nicht auf. Insofern die Begegnung mit dem Comic (oder Film) je schon eine lebendige Erfahrung darstellt, kann die erste Phase der Analogie der zweiten nicht vorausgehen.

Im Ansatz der *embodied cognition* reagiert das *body schema* der Lesenden auf das vom Comic instanziierte *image schema*. Comic-Lesen bleibt damit einem Reiz-Reaktions-Schema unterworfen, dessen Körperlichkeit letztlich in den Lesenden verortet ist. Es fehlt genau das, um was Merleau-Ponty die Strukturähnlichkeit der Leiber in der Wahrnehmung des Anderen mit dem erlebten Solipsismus ergänzt: ein tatsächliches Anderes der Wahrnehmung. Im *embodied approach* gerät die zweite Seite der Medaille aus dem Blick, die Comic-Lesen und Film-Sehen zur Erfahrung der Begegnung macht: dass nämlich zum Lesen und Zuschauen nicht nur gehört, dass die Lesenden und Zuschauenden die Comics und Filme durch ihre Wahrnehmung verlebendigen, sondern auch, dass die Comics und Filme in ihren Bewegungen und Kompositionen ebenso die Lesenden und Zuschauenden herstellen. Körperlich sind nicht allein die Lesenden beziehungsweise Zuschauenden oder die Comics beziehungsweise die Filme: Die gesamte Situation des Comic-Lesens und Film-Sehens ist leiblich – als eine Situation der Begegnung.

Dem *embodied approach* wird der Körper zum Problem angesichts der Tatsache, dass jedes Gehirn an einen Körper angeschlossen ist, und dem Umstand, dass die ihr vorausgehende Kognitionstheorie den Körper ausblendet. Doch geht die Lösung des Problems nicht über den Versuch hinaus, die Verstehensleistung des Hirns an einen Körper anzuschließen. Dabei bleibt die kognitive Verstandesleistung das Zentrum, der Körper wird zum problematischen „Anhängsel“. In Merleau-Pontys Wahrnehmungsphilosophie ist der Körper nie ein größeres oder kleineres Problem als der Geist, sind sie doch von vornherein als Einheit im Leib gedacht, aus dem sie als dualistische Distinktionen und Konstruktionen erst hervorgehen.

Nun kann eine phänomenologische Perspektive anders als die kognitive nicht widerlegen, dass Verstehensleistungen so funktionieren, wie es der *embodied ap-*

77 Vgl. Kapitel 3.3 der vorliegenden Arbeit.

proach vorschlägt – das ist aber auch gar nicht ihr Ziel. So bespricht Kukkonen etwa eine Comicseite wie folgt:

It seems [...] that readers construct the events and the characters' relations, confirming previous hypotheses [...] and projecting the future course of action [...]. The storyworld provides the basic frame for the propositional and emotional inferences drawn during the reading process [...]. It is within the mental model of the storyworld that readers fill in the gaps of the text. This mental model relies on readers' context knowledge (the storyworlds of genres are restrained in certain ways), their everyday encyclopedic knowledge, and the textual information.⁷⁸

Beschreibungen wie diese zielen auf Versuche ab, das Comic-Lesen als Verstandesleistung in ihrer Funktionsweise zu erklären. Sie zielen nicht darauf, das Comic-Lesen als Teil einer ästhetischen Erfahrung beschreibbar zu machen, wie es das Ziel dieser Arbeit ist. Was für eine phänomenologische Perspektive am *embodied approach* von Interesse bleibt, sind jene Aspekte ihrer analytischen Beschreibungen, die spezifisch auf die körperliche Verschränkung von Lesenden und Comics abzielen. Kukkonens oben erwähnte Beschreibung des schwebenden Körpers ließe sich losgelöst von ihrer theoretischen Herleitung so auch für eine phänomenologische Beschreibung fruchtbar machen: Jenseits ihrer Erklärungsversuche, dass Figurenkörper und Körper der Lesenden über *body* und *image schema* verbunden sind, gelingt dennoch die Beschreibung einer wechselseitigen, leiblichen Verschränkung von Comic und Lesenden, die gemeinsam den Eindruck des Schwebens hervorbringen.⁷⁹

Ausgehend von diesem grundsätzlichen Verständnis des Verstehens und Wahrnehmens von Comics sowie der Diskussion von Ansätzen der *embodied cognition* möchte ich im Folgenden zwei weitere, eng verwandte Argumentationen der Comictheorie verfolgen, die sich als implizit phänomenologisch diskutieren lassen. Sie betrachten Comics zum einen als multisensorischen Kulturgegenstände und zum anderen als synästhetische Phänomene.

⁷⁸ Kukkonen: *Contemporary Comics Storytelling*, S. 31.

⁷⁹ Entkleidet man Sousanis' Ausführungen zu konzeptuellen Metaphern von ihren kognitiven Erklärungen, bleiben auch sie als phänomenologische Praxis bestehen. Dasselbe gilt für McCloud, insofern man jenseits der repräsentationalen Argumentationen, die sich in seinen Erzähltexten und Sprechblasen entfalten, die Widersprüchlichkeiten dieses Werkes als Comic und damit als ästhetischen Kulturgegenstand produktiv macht.

4.3 Multisensorik und Synästhesie

Comic-Lesen bedeutet, mit Materialitäten in Kontakt zu treten: ein Heft in den Händen zu halten, es umzublättern, zu wenden, zu biegen oder ein Tablet, Smartphone oder Laptop zu bedienen und auf ihren digitalen Oberflächen zu navigieren. In diesen Materialitäten präsentieren sich Comics mehr als optisch: Sie werden haptisch, von ihnen gehen Geräusche oder Gerüche aus, die allesamt zu ihrer Lese-Erfahrung gehören. Diese Multisensorik des Comics weitet sich auf die dargestellten Welten aus. Auch sie werden nicht bloß als optische Welten erfahren, sondern als ebenso akustische, haptische, olfaktorische oder gustatorische. Sprechblasen und Soundwörter bilden hierfür zwar nur ein Beispiel, aber ein gleichsam für den Comic prominentes. Eine phänomenologische Perspektive, die Comic-Lesen als Begegnung denken möchte, muss Comics als solche multisensorischen Gegenstände für eine synästhetisch organisierte Wahrnehmung denken können. Mit beiden Aspekten hat sich die Comicforschung beschäftigt. Um sie als weitere implizit phänomenologische Spuren nachzuzeichnen, greife ich erneut auf ein Beispiel zurück: auf den von Chris Ware gezeichneten Comic *Building Stories*.

Comics als multisensorische (Wahrnehmungs-)Gegenstände

Wie liest man einen Comic? Diese Frage kommt bei *Building Stories* noch vor dem Eintauchen ins erste Panel, noch vor dem Aufblättern dieses Comics auf. Denn weder gibt es ein designiertes erstes Panel, noch würde das Verb „aufblättern“ dem gerecht werden, was dieser Comic von seinen Lesenden unmittelbar verlangt. *Building Stories* erzählt in vierzehn Druckerzeugnissen die Geschichte eines Mehrfamilienhauses und seiner Bewohner*innen. Diese Druckerzeugnisse liegen versammelt in einer 42 cm x 29,5 cm x 4,7 cm großen Pappschachtel, die an Verpackungen von Gesellschaftsspielen erinnert. Keines der Druckerzeugnisse gleicht in Format und Gestaltung dem anderen: Sie reichen von einem dünnen Heft über ein Hardcover-Buch, einen spielbrettartigen Faltkarton, ausfaltbare oder durchblätterbare Comicstrips bis zu gigantischen, gefalteten Papierbögen im Zeitungsformat.⁸⁰ Eine designierte Reihenfolge der Bände gibt es nicht. Als Leseanleitung finden sich auf der Rückseite der Schachtel lediglich Vorschläge dafür, wo welches Druckerzeugnis zu lesen wäre (zum Beispiel im Bett, auf dem Sofa, auf dem Fußboden et cetera). Somit

⁸⁰ Streng genommen kann die Pappschachtel als fünfzehntes Druckerzeugnis verstanden werden: Auf den inneren Rändern finden sich vereinzelt Panels, die die Schachtel zu mehr machen als einer bloßen Hülle.

wird das Lesen hier zur spielerischen, geradezu architektonischen Tätigkeit: Die Lesenden müssen sich – im doppelten Wortsinn des Comictitels – die Geschichten des Gebäudes in *Building Stories* selbst bauen.

Eine Antwort auf die Frage, wie man Comics liest, macht *Building Stories* in seiner Beschaffenheit unmittelbar greifbar: immer anders! Eine für den Comic immer wieder veranschlagte Nonlinearität – etwa in der gleichzeitigen Ungleichzeitigkeit seiner sequenziell angeordneten Panels – wird hier zur notwendigen Voraussetzung: Selbst für die hypothetische Annahme, dass jedes Druckerzeugnis in einer ununterbrochenen, linearen Bewegung gelesen wird, gibt es bereits viel zu viele mögliche Anordnungen dieser vierzehn Druckerzeugnisse, um von *einer* Leseerfahrung zu sprechen. Diese Tatsache verstärkt sich, sobald man unterbrochene und wiederholte Lektüren oder die eben nicht immer linear operierenden Tableaus innerhalb der Druckerzeugnisse hinzuzieht (Kapitel 5.5).

Eine weitere Antwort bieten die unterschiedlichen Materialitäten der Druckerzeugnisse. Die Vorschläge für Lektüreorte auf der Schachtelrückseite sind nicht bloß ironischer Kommentar. Sich an ihnen zu orientieren, ermöglicht in einigen Fällen überhaupt erst eine Lesbarkeit. So fordern etwa das spielbrettartige Druckerzeugnis mit Maßen von 107 cm x 40,5 cm oder das mit einer Größe von 81,5 cm x 55,8 cm an eine Wochenzeitung erinnernde Druckerzeugnis Platz ein, der zunächst gefunden oder geschaffen werden muss. Zusätzlich werden sie durch teils winzige Panels und Buchstaben zur physischen Herausforderung, indem sie von den Lesenden fordern, den riesigen Tableaus sehr nahezukommen.⁸¹ *Building Stories* demonstriert, dass Comics zu lesen, mehr ist als ein Nachvollziehen einer vorbestimmten Bewegung mit dem Auge. Es ist eine multisensorische Auseinandersetzung mit Materialitäten, ein den ganzen Leib anforderndes Wahrnehmungsergebnis.

Ian Hague appelliert daran, Comics grundlegend in einer solchen Multisensorik zu denken. Er kritisiert einen Okularzentrismus zeitgenössischer Comicforschung. Sie begreife Comics nicht mehr als „fully realised physical objects“⁸², sondern als „very limited, exclusively visual entities“⁸³, und reduziere sie dabei

⁸¹ Ein weiteres Druckerzeugnis besteht aus einem doppelseitig bedruckten Strip, der von den Lesenden gewendet werden kann. Dabei wird er zur erzählerischen Möbiusschleife, in der jede Seite zum Anfang und zum Ende der Lektüre werden kann. Er zeigt den Tagesablauf einer depressiven Frau und macht deren Leiden den Lesenden gerade in der Unklarheit darüber erfahrbar, wo und wann die Erzählung dieses Tages anfängt und aufhört.

⁸² Ian Hague: *Beyond the Visual: The Roles of the Senses in Contemporary Comics*. In: *Scandinavian Journal of Comic Art (SJOCA)* 1/1 (2012), S. 98–110.

⁸³ Hague: *Beyond the Visual*, S. 98. Er adressiert einen ähnlichen Okularzentrismus im Übrigen auch für synästhetische und/oder phänomenologische Ansätze der Filmtheorie: Vgl. Ian Hague: *Comics and the Senses. A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels*. London / New York 2014, S. 92.

auf ihre Sichtbarkeit. Hague betrachtet eine Comicseite nicht als Träger visueller Informationen, sondern – so wie *Building Stories* es offensichtlich einfordert – als Materie, die sich anfassen, biegen, falten, riechen, schmecken oder hören lässt.⁸⁴ Interessant ist, dass Hague sich dabei gleichzeitig von einem synästhetischen Wahrnehmungsverständnis abgrenzt, wie es in Merleau-Pontys leiblicher Wahrnehmung zu finden ist. Die fünf Sinne denkt Hague weiterhin als grundlegend voneinander trennbar. Seine Multisensorik meint keine grundlegende Verschränkung der Sinne, sondern eine Addition isolierter Sinnesreize:

When I speak of the senses, I am speaking of the actual senses as we experience them, and when I speak of the sensation-stimulating elements of comics I am speaking of those components that stimulate our actual senses, not those that stimulate sensation through processes such as synaesthesia.⁸⁵

Erfahrung ist hier nicht im phänomenologischen Sinne zu verstehen. Spricht Hague vom Klang eines Comics, meint er damit nicht etwa Soundwörter, sondern die Geräusche beim Umblättern einer Seite.⁸⁶ Gustatorische Qualitäten des Comics betreffen bei Hague keine schmackhafte Darstellungen, sondern etwa essbare Heft-Beilagen oder im Comic abgedruckte Rezepte, die nachgekocht und verkostet werden können.⁸⁷ Von solch sonderbaren Phänomenen bis zum spezifischen Geruch bestimmter Sorten von Papier und/oder Tinte⁸⁸ geht es Hague immer wieder darum, zu betonen, „that materiality matters“⁸⁹.

Grund für seine Abwendung von synästhetischen Ansätzen sei deren eigener, inhärenter Okularzentrismus. Andere Sinne würden nur insoweit berücksichtigt werden, wie sie über den Umweg des Auges angesprochen sind:

What it does not enable us to do, however, is go beyond the visual and consider the object of our studies in a more holistic and truly multisensory fashion. All sensory content within comics, it would seem, is filtered through the lens of the eye.⁹⁰

Synästhesie bedeutet im phänomenologischen Verständnis jedoch kein Übersetzen oder Ersetzen des Sehsinns durch andere Sinne. Es bedeutet zunächst, das Auge

⁸⁴ Hague: *Comics and the Senses*, S. 35.

⁸⁵ Hague: *Comics and the Senses*, S. 27.

⁸⁶ Zum Klang des Comics zählt Hague etwa auch beiliegende akustische Medien beziehungsweise Tonträger (oder in digitale Comics integrierte, tatsächliche akustische Sinnesmodalitäten). Vgl. Hague: *Comics and the Senses*, S. 27, 63–88.

⁸⁷ Vgl. Hague: *Beyond the Visual*, S. 106–107.

⁸⁸ Vgl. Hague: *Comics and the Senses*, S. 123–146.

⁸⁹ Hague: *Comics and the Senses*, S. 3.

⁹⁰ Hague: *Comics and the Senses*, S. 21.

(sowie alle anderen Sinnesorgane) nicht als Organ eines Weltzugangs zu denken, das unabhängig von den anderen und darin isolierbar wäre. In einem solchen phänomenologischen Verständnis betrifft das Synästhetische eben nicht ausschließlich jene besonderen, ‚übersetzenden‘ Wahrnehmungserfahrungen von Synästhetikern, in denen etwa eine Farbe olfaktorisch oder ein Klang optisch wahrgenommen wird, sondern um eine grundsätzliche Verschränkung aller Sinne im Leib – dass es also kein Sehen gibt, das nicht auch schon ‚angeschlossen‘ ist an all das, was man den schmeckenden, riechenden, hörenden und tastenden Bezug zur Welt nennt.⁹¹

Jenseits dieser Diskrepanz bleibt Hagues Multisensorik ein wichtiger theoretischer Appell, sämtliche Sinne in ihrer Verschränkung Teil der phänomenologischen Beschreibung werden zu lassen und eben deshalb Comics in ihrer Materialität ernst zu nehmen. *Building Stories* macht die Notwendigkeit eines solchen Appells evident. Ohne ein Anfassen, Tasten, Drehen, Wenden, Blättern und Sortieren kann diese Geschichte eines Gebäudes nicht gebaut werden. Hierin behält Hague recht: „Materiality is not on/off in terms of its significance, it is always on, although certain elements of it may be more or less prominent depending on the situation, both spatial and temporal.“⁹² Diese Materialität betrifft wiederum – und auch damit behält Hague recht – auch das Visuelle: Allzu selten spielen in Reflexionen von Lese-Erfahrungen etwa die Lichtverhältnisse oder die Oberflächenbeschaffenheit des Papiers und die damit verbundene Art, Licht zu reflektieren, eine Rolle.⁹³ Und auch dies wird in *Building Stories* evident. Durch die verschiedenen Papiersorten und -stärken der Druckerzeugnisse reflektiert, biegt, riecht und blättert sich jedes einzelne auf eigene Art und Weise.

Wie Lesende den Comics als materielle Gegenstände letztlich begegnen und welchen Aspekten ihrer Materialität welche Bedeutung zukommt, ist eine Frage von Gegenstand-Feld-Relationen und deren Verteilung.⁹⁴ Im Unterschied zu Hague

91 Dennoch bleibt Hagues Vorwurf eines Okularzentrismus im Sprechen über Synästhesien durchaus relevant. So erscheint der Film in Sobchacks Reflexion des Film-Sehens trotz ihres leiblichen Verständnisses des Sehens in *Address of the Eye* selten als audiovisuelles Bild: Ihre Reflexion der Filmtechnologie ist auf visuelle Apparate beschränkt. Mikrofone, Lautsprecher, Filmorchester oder Tontechniker*innen finden keine Erwähnung. Gegenbeispiele stellen etwa die ebenso stark aufs Haptische ausgerichteten Arbeiten zum Film von Jennifer Barker oder Laura Marks sowie Nina Eckhoff-Heindls Arbeit zur Handhabung von Comics als visuell-taktile Erfahrung. Vgl. Marks: *Skin of the Film*; Jennifer M. Barker: *The Tactile Eye. Touch and the Cinematic Experience*. Berkeley / Los Angeles 2009; Eckhoff-Heindl: *Comics begreifen*.

92 Hague: *Comics and the Senses*, S. 23.

93 Vgl. Hague: *Comics and the Senses*, S. 34–35.

94 So unterscheidet sich die Leseerfahrung eines frischen Heftes, das man hastig durchblättert, sicherlich von der Leseerfahrung eines Sammlerstücks, das man behutsam aus einer Plastikhülle entnehmen muss und vorsichtig mit den Fingerspitzen öffnet. Die haptischen und olfaktorischen

denke ich Comic-Lesen als Wahrnehmungserfahrung, deren Reflexion zwar Sinne auf der Beschreibungsebene differenzierbar macht, die aber in dieser Trennung der Erfahrung eben nicht vorgängig sind. Die Trennung der Sinne ist nicht das Ziel der Beschreibung. Wenn überhaupt arbeitet sie daran, differenzierte Sinne wieder in einer Beschreibung eines leiblichen Zur-Welt-seins als ihrem Ursprung aufgehen zu lassen. Die Erfahrung des Bauens in *Building Stories* aktualisiert sich zwar permanent als haptische Erfahrung, doch geht diese Haptik erst aus der *Begegnung* mit *Building Stories* hervor. Somit bleibt die Frage offen, wie die Synästhesie – nicht als Ausnahmesituation von Wahrnehmung, sondern als deren leibliche Grundstruktur verstanden – in anderen comictheoretischen Positionen gedacht wird.

Comics in synästhetischen Wahrnehmungsstrukturen

„Do you hear what I’m saying? // If you do, have your ears checked, because no one said a word.“⁹⁵ Diese Frage richtet McClouds Moderationsfigur in zwei Sprechblasen, aufgeteilt auf zwei nahezu identische Panels. Er steht beide Male vor der gezeichneten Variante von René Magrittes Gemälde *La trahison des images*. Es entsteht so ein verdichteter Raum von Paradoxien der Wahrnehmung: Die Lesenden hören diese Fragen nicht mit den Ohren, nehmen sie aber gleichwohl als Sprechakt wahr. Anders ist dies im Falle der Schreibrift unter Magrittes’ Pfeife, die diese als keine Pfeife ausweist. Gleichzeitig bringt die sequenzierte Wiederholung dieser Schaulinien gerade in ihrer geringen Varianz eine akustische Qualität mit sich. Aufgeteilt in zwei Sprechblasen und zwei Panels zieht sich in den Raum zwischen Frage und Hinweis eine klangliche Pause.

Eine solche Verschränkung von Sinneseindrücken findet sich etwa auch in Martin Schüwers Bemerkung, dass Comics nie stumm seien, oder Joost Pollmanns Beschreibung des Comic-Lesens als „Hören mit den Augen“⁹⁶. Was in Merleau-Pontys Wahrnehmungsphilosophie im Leib als grundsätzlich synthetische Struktur angelegt ist, scheint in der Comicforschung – trotz des wenig ausgeprägten, phänomenologischen Diskurses – ein paradigmatischer Bezugspunkt zu sein. Dies gilt zumindest für die Verschränkung des Optischen und Akustischen und mag daran liegen, dass Sprechblasen oder Soundwörter, wie Lukas R. A. Wilde beschreibt, oft

Beschaffenheit können dabei selbst Gegenstand der Wahrnehmung werden, statt nur Teil des Feldes der Comic-Lektüre zu sein.

⁹⁵ McCloud: *Understanding Comics*, S. 25.

⁹⁶ Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 326; Joost Pollmann: *Shaping Sounds in Comics*. In: *International Journal of Comic Art IJoCA* 3/1 (2001), S. 9–21.

als „Eigentlichkeit“, vielleicht auch [...] Medienspezifik“⁹⁷ des Comics empfunden werden. Wilde selbst spricht von drei verschiedenen Ebenen des Akustischen im Comic: von den „Repräsentationen von Klangphänomenen“⁹⁸ über die seltener untersuchten tatsächlichen Klänge des Comics als materiellen Gegenstand (wie bei Hague) bis hin zu „Aspekte[n] der kognitiven, psychologischen oder phänomenologischen Rezeption: wann unter Umständen bereits auf (synästhetischen?) Erfahrungsebenen von ‚Klängen‘ die Rede sein könnte“⁹⁹. Die Klänge des Comics differenziert er in graduellen Abstufungen von textlichen zu piktorialen Ausdrucksmitteln: „die Erzählbox [...], die Sprechblase, das Soundwort [...] das piktogrammatische Symbol [und] schließlich die reine Bildevokation“¹⁰⁰. (Und auf jene Differenzierungen werde ich in meinen folgenden Beschreibungen auch zurückgreifen.)

Jenseits dieser und anderer prominenter Auseinandersetzungen mit den Klängen des Comics fehlt es jedoch an fundierten Auseinandersetzungen zur synästhetischen Wahrnehmung des Haptischen, Geschmacklichen und Olfaktorischen. Eine der wenigen Ausnahmen verspricht ein Aufsatz von Marco Pellitteri zu sein, der eine Auseinandersetzung mit den „fünf Sinne[n] und Synästhesie in Comics“¹⁰¹ ankündigt. Auch er beginnt beim Klang:

Aber auch das Hören ist mit von der Partie: Die Texte in den Bildunterschriften und in den Sprechblasen sowie die visuellen Onomatopöien indizieren ‚Bühnengeräusche‘. Ihrem Stil, ihrer Größe und Farbe entsprechend suggerieren sie verschiedene Sonoritäten, somit ermöglichen sie dem Leser eine *innere Erschaffung* von speziellen Geräuschen.¹⁰²

Was diese innere Erschaffung sein soll, erläutert Pellitteri nicht. Er lässt somit offen, ob es die Lesenden sind, die aus ihrem akustischen Erfahrungsschatz heraus dem Comic ihre Klänge geben, oder ob es Comics vermögen, selbst bislang

97 Lukas R. A. Wilde: Die ‚gezeichnete Tonspur‘ und ihre Alternativen: Zur widerständigen Rolle der Akkustik im ‚Medium Comic‘. In: Christian A. Bachmann (Hg.): *Bildlaute & laute Bilder. Die ‚Audio-Visualität‘ der Bilderzählungen*. Berlin 2014, S. 101–128, hier S. 108.

98 Lukas R. A. Wilde: Die Sounds des Comics: Fünf mal mit den Augen hören. In: *SPIEL: Eine Zeitschrift für Medienkultur* 4/2 (2017), S. 127–161.

99 Wilde: Die Sounds des Comics, S. 128. Für einen weiterführenden Überblick empfiehlt sich auch sein Aufsatz Die ‚gezeichnete Tonspur‘ und ihre Alternativen.

100 Wilde: Die Sounds des Comics, S. 130. Wildes Typologie ist explizit als historisch und kulturell situiertes Spannungsfeld in permanenter Bewegung beschrieben. Vgl. Wilde: Die Sounds des Comics, S. 129, 148. Damit ist jeder Typ von Klangdarstellung im phänomenologischen Sinne nicht in sich selbst gegeben, sondern stellt sich allein in der Begegnung mit Comics her.

101 Vgl. Marco Pellitteri: Die fünf Sinne und Synästhesie in Comics. Annähernde Erklärungsversuche über Wie und Warum das Comicslesen nicht nur den Sehsinn betrifft. In: Otto Brunken, Felix Giesa (Hg.): *Erzählen im Comic. Beiträge zur Comicforschung*. Essen 2013, S. 49–59.

102 Pellitteri: Spezifische Potentiale, S. 53.

Unerhörtes zum Ausdruck zu bringen. Ähnlich unklar bleibt es, wenn Pellitteri Schmecken und Riechen im Comic als Prozess der „sensorischen Reminiszenz“¹⁰³ bezeichnet. Auch hier bleibt offen: Geht es um wachgerufene Erinnerungen durch repräsentative Ikonografien – oder, wie Pellitteri es ausdrückt, durch „Hinweise der Geschichte [und] graphische/visuelle Elemente“¹⁰⁴ – oder sind neue Gerüche und Geschmäcker denkbar? Ist Reminiszenz gleichzusetzen mit innerer Erschaffung? Problematisch wird diese Ungenauigkeit etwa in einer Beschreibung haptischer Qualitäten:

Wenn zum Beispiel in einer Zeichnung die Hände einer Figur die Brüste einer Frau berühren, ‚werden‘ sie zu den Händen des Lesers und alle Sinne können in dieses ‚Spiel‘ des Lesers mit einbezogen werden, und zwar auch dank graphischer Details wie Schatten, Schweißstropfen und der Wiedergabe von runden Formen und Volumen.¹⁰⁵

Ganz abgesehen vom implizierten männlichen Leser, dessen heterosexuellem Begehren, der Differenz von Figur/Frau sowie der Objektifizierung dieser Haptik als „Spiel“, ist diese Beschreibung auf theoretischer Ebene problematisch: Wieso werden die Hände zu denen der Leser*innen und nicht die Brüste? Warum haftet sich die Wahrnehmung als subjektiviertes Empfinden an den einen Körper und nicht den anderen? In welchem Verhältnis stehen das „Werden“ der Körperteile und die eigenen Körperteile; in welchem Verhältnis stehen die innere Erschaffung und die sensorische Reminiszenz? Diese ungeklärten Fragen machen es unmöglich, Pellitteris Aufsatz für eine synästhetische Comicphänomenologie fruchtbar zu machen.

Anders verhält sich dies bei Nina Eckhoff-Heindl, gleichwohl sie zunächst Zweifel am Nutzen des Begriffs Synästhesie für eine Theorie der Comicwahrnehmung äußert:

Der inflationären Verwendung des Begriffs Synästhesie steht die genuine Wortbedeutung, die Mitwahrnehmung, entgegen. Eine synästhetische Wahrnehmung würde demnach bedeuten, dass im Comic Mechanismen angelegt sind, in denen über und durch die sehende und lesende Anschauung auch gehört, gefühlt etc. wird. Zwar werden Sinne sehr häufig motivisch aufgegriffen bzw. angesprochen, [...] doch die Transformation von eigentlich Hörbarem in Bild- und Schriftlichkeit mit denen ihnen immanenten Mitteln ist seltener anzutreffen.¹⁰⁶

Wenn Eckhoff-Heindl fortan unterscheidet zwischen Synästhesie und synästhetischen Wahrnehmungsqualitäten, dann gehen letztere nicht mehr von einer synästhetischen Ausnahmesituation aus, sondern von einer synästhetischen Struktur des leiblichen Zur-Welt-seins:

103 Pellitteri: Spezifische Potentiale, S. 53.

104 Pellitteri: Spezifische Potentiale, S. 57.

105 Pellitteri: Spezifische Potentiale, S. 57.

106 Heindl: Die leisen Bildlaute, S. 166–167.

Diese Wahrnehmungsmechanismen gehen jedoch nicht gänzlich in der Synästhesie von Lauten durch Bilder auf, sie besitzen vielmehr synästhetische Qualitäten, da sie Sichtbares nicht gänzlich hörbar machen, sondern Wahrnehmungsprozesse, die mit dem Hörbaren verschränkt sind, in der Bild- und Schriftlichkeit der Sprechblasen und Onomatopöien erfahrbar machen.¹⁰⁷

So verwundert es kaum, dass Eckhoff-Heindls Aufsatz als eine der wenigen theoretischen Texte zum Comic überhaupt die synästhetische Wahrnehmung unter direktem Verweis auf Merleau-Ponty als Struktur leiblichen Zur-Welt-seins beschreibt.¹⁰⁸

Um mich einer Beschreibung solcher synästhetischer Wahrnehmungsqualitäten des Comics und der von Wilde adressierten „phänomenologischen Rezeption“ zu nähern, widme auch ich mich im Folgenden vor allem dem Akustischen. Es kann so eine Anbindung an bestehende Diskurse gewährleistet werden, insbesondere im Fall zweier Aufsätze, die die Sprechblase explizit phänomenologisch diskutieren und Gegenstand von Kapitel 4.4 sein werden. Zunächst jedoch möchte ich anhand einer Doppelseite aus einem der vierzehn Druckerzeugnisse von *Building Stories* die Klänge des Comics nach Wildes Typologie diskutieren.¹⁰⁹

Klänge einer Doppelseite aus *Building Stories*

Die Doppelseite (Abb. 13) befindet sich mitten in einem Hardcover-Buch mit einem Format von 23 cm x 30,50 cm ohne Seitennummerierung.¹¹⁰ Das Buch erzählt Auszüge aus dem Leben einer namenlosen jungen Frau. Als Kind verliert sie ihr linkes

¹⁰⁷ Heindl: Die leisen Bildlaute, S. 167.

¹⁰⁸ Vgl. Heindl: Die leisen Bildlaute, S. 162. Die meisten Aufsätze mit direktem Bezug zu Merleau-Ponty, die ich in meiner Recherche gefunden habe, finden sich in jener Arbeit. Häufig beschränken sich die Erwähnungen auf Fußnoten oder, wie im Falle von *Unflattening*, gar auf eine nicht weiter spezifizierte ‚Inspiration‘. Selten stellen sie eine fundierte theoretische Auseinandersetzung mit Merleau-Ponty dar. Ausnahmen sind etwa Grennan: *Narrative Drawing*, oder Lambert Wiesing: Die Sprechblase. Reale Schrift im Bild. In: Alexandra Kleihues (Hg.): *Realitätseffekte. Ästhetische Repräsentation des Alltäglichen im 20. Jahrhundert*. München 2008, S. 25–46, sowie überraschender Weise ein eher populärwissenschaftlich orientierter Aufsatz: J. Jeremy Wisnewski: Mutant Phenomenology. In: Rebecca Housel, J. Jeremy Wisnewski (Hg.): *X-MEN and Philosophy. Astonishing Insight and Uncanny Argument in the Mutant X-Verse*. Hoboken 2009, S. 197–208.

¹⁰⁹ Angesichts der besonderen Beschaffenheit von *Building Stories* mag es verwundern, dass ich mich auf eine Doppelseite beschränke. Im Verlauf dieses und vor allem des nächsten Kapitels werde ich zeigen, inwiefern sich vieles von dem, was *Building Stories* als Gesamtwerk ausmacht, auch auf dieser Doppelseite niederschlägt.

¹¹⁰ Das große Format musste für diese Publikation verkleinert werden. Für eine detaillierte Betrachtung empfiehlt sich ein Blick in die digitale, frei verfügbare Fassung der vorliegenden Arbeit. Das Hardcover-Buch aus *Building Stories* erschien in etwas kleinerem Format und mit

Bein knieabwärts. Lange träumt sie von einem Leben als Künstlerin, hält es jedoch an der Kunsthochschule nicht lange aus. Mehrere Jahre lebt sie alleine im zweiten Obergeschoss des Gebäudes von *Building Stories*, arbeitet als Floristin und kämpft mit Depressionen. Ihre Sehnsucht nach erfüllter Partnerschaft treibt sie wiederholt in Abhängigkeiten. Von ihrem ersten Partner wird sie schwanger, doch die Beziehung zerbricht und die Schwangerschaft wird abgebrochen. Mit einem späteren Partner und Ehemann bekommt sie eine Tochter und zieht in einen Vorort Chicagos. Die Beziehung verkompliziert sich und die Frau kanalisiert ihre wiederkehrenden Depressionen in obsessiven Beschäftigungen mit Verschwörungstheorien und Fantasien über Affären.

Die Doppelseite spielt nicht in dem titelgebenden Gebäude, sondern im Elternhaus der jungen Frau, und um vier Momente des Betretens ihres (ehemaligen) Kinderzimmers herum entfalten sich Erzählungen einschneidender Ereignisse in ihrem Leben. Auf der linken Seite bringt sie zunächst mit Lance erstmals einen Partner nach Hause zu ihren Eltern. Sie zeigt ihm ihr Zimmer und hört ihn dort zum ersten Mal die Worte „I love you“ sagen. Weiter unten auf der Seite bemerkt sie eine optische Ähnlichkeit zwischen Lance und ihrem Vater. Lances Betreten des Zimmers kulminiert in einer anschließenden Zeugungsgeschichte zwischen den beiden Seiten (die auf einer späteren Doppelseite als Abbruchgeschichte einer Schwangerschaft wieder aufgegriffen wird).¹¹¹ Zwischen Lances Ankunft und der Zeugungsgeschichte erzählt die junge Frau ihrem Partner ebenfalls auf der linken Seite von einem zweiten Betreten des Zimmers: wie sie als kleines Mädchen unter großer Mühe erstmals mit einer Prothese anstelle ihres linken Beines die Treppen hinauf das erste Stockwerk bestiegen hat. Auf dieser rechten Seite betritt die Frau ein drittes Mal ihr ehemaliges Kinderzimmer, diesmal kurz nach der Trennung von Lance. Unfähig in dem Bett zu schlafen, in dem ihr verlorenes Kind gezeugt wurde, bettet sie sich auf dem Boden am Fußende. Beim vierten Betreten des Zimmers unten auf der rechten Seite ändert sie erneut ihre Schlafposition (Abb. 14). Sie ist hier sichtbar älter und das Zimmer wurde neu eingerichtet: Das Kinderbett ist einem Arbeitsplatz gewichen und eine Kommode einem Schlafsofa, Kuscheltiere sind vom Bett auf ein Wandregal gewandert. Das Besondere an dieser Variation des Kinderzimmers ist, dass sie alle eröffneten Zeitschichten der Doppelseite in sich vereint. Hier liegt nicht nur die ältere

leichten Veränderungen und ebenfalls ohne Seitennummerierung zuvor als: Chris Ware: *The ACME NOVELTY LIBRARY*, Number 18. Chicago 2007.

111 Das Paar geht zu Bett, nimmt sich vor, sich „zu benehmen“, da die junge Frau ihre Verhütungspille vergessen hat. Am nächsten Morgen wachen die beiden auf der rechten Seite unter der Feststellung auf, dass dies eine „whole different story“ sei. Inwiefern sich bereits die Zeugungsgeschichte dieser Doppelseite als dynamische Figuration des *Abbruchs* darstellt, erläutere ich in Kapitel 5.5 der vorliegenden Arbeit.

Frau auf dem neuen Schlafsofa, auch das alte Bett steht rechts daneben, darin sind die junge Frau und Lance zugedeckt, davor liegt die junge Frau auf den Fußboden gebettet, auf dem sie links daneben als kleines Mädchen mit neuer Prothese sitzt. Ein Erzähltext beteuert ein Gefallen an der neuen Schlafposition: „Because it helps me keep all the pieces in place.“ Dasselbe kann für das Panel behauptet werden: Es vereint alle ungleichzeitigen Schichten der Doppelseite in der Gleichzeitigkeit eines Raumes.¹¹²



Abb. 14: *Building Stories* – Vier Varianten der jungen Frau.

Ein Erzähltext wie dieser ist einer der Gegenstände der folgenden Diskussion der synästhetischen Wahrnehmung von Klängen dieser Doppelseite. In Wildes Typologie entspricht er am ehesten der Erzählbox, also einer Zeichenkonvention narrativer Kommentare, die meist gerahmt ins Bild eingelassen sind oder dieses umgeben.¹¹³ Ich spreche hier jedoch von einem Erzähltext, da dieser – sowie alle 24 weiteren solcher Erzähltexte der Doppelseite – aufgrund ihrer fehlenden Rahmung als Box unzureichend beschrieben wären. Freischwebend grenzen sie sich deutlich von den 21 wiederum stets gerahmten und mit Dornen auf Figuren oder ins Off verweisenden Sprechblasen ab. Erzählboxen sind bei Wilde (aufgrund seines Fokus’ auf Klangrepräsentationen) als Klangphänomene nur dann angesprochen, wenn sie selbst Klänge nennen. Das trifft auf nur zwei Erzähltexte dieser Doppelseite zu: einmal in einer Beschreibung einer Autofahrt – „I [...] adjusted the radio stations as they faded in and out of range ...“ –, und ein weiteres Mal in Fantasien der jungen Frau über den Klang der kostbaren Worte „I love you“– „of course I’d been thinking it, humming it, singing it to myself for months, but I hadn’t dared to say it to him ...“.

¹¹² Wie eine phänomenologische Perspektive auf ein Comic-Verhalten eine solche Aufspaltung einer Figur in vier Körper greifbar macht, wird in einer genaueren Beschäftigung mit der Doppelseite und dieses Panels im Verlauf von Kapitel 5 der vorliegenden Arbeit diskutiert.

¹¹³ Wilde: *Die Sounds des Comics*, S. 130.

Auffällig ist, dass in diesen Fällen nur Klänge angesprochen werden, die in der Diegese eben *nicht* erklingen sind oder *nicht* zum Klingen gebracht werden können oder wollen: der Radiosender, der außer Reichweite gerät; die Liebesbekundung, die selbst nicht ausgesprochen wurde. Wenn nun aber schon ausgelassene oder ungehörte Klänge als Klangrepräsentation verstanden werden können, erscheint die Reduktion dieses Klangtyps auf Klangrepräsentationen im diegetischen Raum fragwürdig. Es ließe sich ebenso die erzählende Stimme dieser und der 22 weiteren Erzähltexte klanglich beschreiben: Nur weil sich ihr Sprechen nicht an eine konkrete Figur im unmittelbar anwesenden, diegetischen Raum richtet, muss sie deshalb nicht als stumm wahrgenommen werden. Mit Schüwer ließen sich diese Erzähltexte als extradiegetische Integration einer Ich-Erzählung mittels Schrift im Panel bezeichnen und wären dabei eben auch eine akustische Ansprache der Leser*innen.¹¹⁴ Somit zieht sich über die Erzähltexte die Stimme der jungen Frau als akustisches Gewebe durch die Doppelseite. Ihr Erinnern und Zurückblicken ist keine stumme Aktivität, auch wenn ihre Stimme selbst in den diegetischen Räumen der Zeichnungen nicht erklingt.

Die 21 Sprechblasen, als zweiter Typ (repräsentierender) Klangphänomene nach Wilde, sind mit ihren schwarzen Buchstaben auf weißem Hintergrund mit schwarzer Umrandung und Dornen leicht zu identifizieren.¹¹⁵ Als Repräsentationen stehen sie ein für Sprechakte der Figuren, die im diegetischen Raum hörbar sind. Doch in ihrer Gestaltung weisen sie Unterschiede auf, die über eine Klangrepräsentationen des Sprechens an sich hinausgehen und sich als Qualitäten unterschiedlicher Klangphänomene beschreiben lassen. Die Sprechblase etwa, in der Lance auf der linken Seite „I love you“ sagt, fällt durch vergleichsweise kleine Buchstaben mit viel weiß zwischen ihnen und der Umrandung auf. Als Klang, der auf der Seite wortwörtlich wenig Raum einnimmt, wird diese Sprechblase qualitativ zu einem Flüstern. Die Gestaltung der Sprechblase *repräsentiert* dieses Flüstern nicht, sie ist vielmehr – etwa im Sinne Sousanis – eine metaphorische Geste

114 Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 331.

115 Vgl. Wilde: *Die Sounds des Comics*, S. 134–138. Für eine einführende Auseinandersetzung mit der Gestaltung und Geschichte der Sprechblase siehe Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 322–327. Häufig wird die Sprechblase als „comictypisches“ Zeichen betrachtet. Vgl. Johannes von Müller: *Die Sprechblase. Einbindung in das Bild, Auswirkung auf das Bild*. In: Christian A. Bachmann (Hg.): *Bildlaute & laute Bilder. Die „Audio-Visualität“ der Bilderzählungen*. Berlin 2014, S. 81–100, hier S. 81–82. Sie ist jedoch kein notwendiges Merkmal des Mediums, wie beispielsweise an sogenannten *silent comics* sichtbar wird, so etwa Shaun Tan: *The Arrival*. Melbourne 2006. Dieser Comic macht sich den Umstand seiner ‚stillen‘ Bilder zunutze, um von Figuren zu erzählen, die an eigener Sprachlosigkeit leiden: Eine Flüchtlingsfamilie wird in einem neuen, fantastischen Land ebenso wie die Lesenden mit einem zwar erkennbaren, aber undurchdringlichen Zeichensystemen konfrontiert. Vgl. auch Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 319–322.

des Flüsterns als vorsichtiger, zärtlicher, versteckter Klang; ein Flüstern, das dieser Comic gestaltet, anstatt es bloß wiederzugeben.¹¹⁶

Mit den nächsten zwei Typen, den Soundwörtern und den piktogramatischen Symbolen, bewegt sich Wildes Typologie auf einem von ihm angesprochenen Spektrum von sprachlichen zu piktoralen Klangrepräsentation weiter dem bildlichen Bereich zu.¹¹⁷ Piktogramatische Symbole definiert Wilde als diegetisch nicht sichtbare Bildformen der Klangdarstellungen.¹¹⁸ Sie sind auf der Doppelseite nicht zu finden. Soundwörter definiert Wilde als Wörter, die nicht nur (wie die Onomatopöie) als Lautsprache klingen, sondern ihre Prosodie und Lautstärke auch mittels Typografie, Form und Farbe sowie Platzierung auf der Seite lesbar und zugleich sichtbar machen.¹¹⁹ Sie sind auf der Doppelseite vorhanden, jedoch meist recht unauffällig: Ihre Buchstaben ähneln in ihrer Größe und schwarzen oder weißen Färbung denen der Sprechblasen und Erzähltexte.

So etwa das Beispiel eines laufenden Wasserhahns auf der zweiten Seite. Sein Rauschen befindet sich mitten in einer Anordnung von neun winzigen Panels, die die Frau beim Zähneputzen zeigen. Am unteren Rand des sechsten Panels stehen in weißer, rahmenloser Schrift die Buchstaben „TSSSSHHHH“ (Abb. 15). Während alle Buchstaben unten bündig mit dem Panelrand abschließen, nehmen sie nach oben hin unterschiedlich viel Raum ein: Vom „T“ aus hebt sich das erste „S“ nach oben ab, während die nächsten drei „S“ sich in ihrer Gedrungenheit drastisch verkleinern und die vier „H“ noch einmal gedrungener sind. Die Buchstaben bilden so eine Bogenform, die rasch ansteigt und dann zunehmend langsamer abfällt. Die Größe der Buchstaben und ihre Bogenform lassen den Klang des Wasserhahns zunächst anwachsen und dann leiser werdend auslaufen. Dabei ist der Wasserhahn selbst nicht zu sehen, sondern als Quelle nur im Off der Panels zu vermuten. Der Klang wäre beschreibbar als das zunächst lautere Aufprallen des Wassers in ein Waschbecken, das anschließend in einen kontinuierlichen Fluss leiseren Rauschens übergeht – etwa, weil der Hahn zunächst voll aufgedreht und dann justiert wurde. Doch das Soundwort ist nicht die Repräsentation dieser Vermutung, sondern als Klangphänomen spezifischer akustischer Qualität ihr Anlass. Die Größe der Buchstaben und ihre geschwungene Form, ihre Platzierung am unteren Bildrand und ihre weiße Farbe erzeugen eine Klangformation, die nicht tatsächlich, nicht im Sinne eines engen Verständnisses synästhetisch hörbar ist. Vielmehr ist dieses Rauschen als Qualität eines Klangphänomens aufgehoben in der leiblichen Verschränkung von Hören und Sehen, wo sie sich als fließende Bewegung des Rauschens verwirklicht.

116 Vgl. Sousanis: *Unflattening*, S. 74–78.

117 Vgl. Wilde: *Die Sounds des Comics*, S. 128–129, 142–143.

118 Vgl. Wilde: *Die Sounds des Comics*, S. 142.

119 Vgl. Wilde: *Die Sounds des Comics*, S. 138–141.



Abb. 15: *Building Stories* – Rauschender Wasserhahn.

Von dem Klang des Wasserhahns abgesehen ist das am häufigsten auftretende Soundwort der angestrenzte Laut „hf“. Aufgehoben ist es in Sprechblasen und stellt somit einen Grenzfall dar, den Wilde mitbedenkt, wenn er seine Typologie als fließend bezeichnet.¹²⁰ Der stöhnende Laut „hf“ ist selbst eine Onomatopöie. Drei kurze, ausstrahlende Striche links und rechts der zwei Buchstaben machen sie zum Soundwort: Durch diese Striche entsteht ein visuell-klanglicher Ausdruck des stöhnenden Ausstoßens. Insgesamt sechsmal ist das Soundwort zu sehen, genauer gesagt je dreimal in zwei Panelsequenzen, die die Frau in dicht aufeinanderfolgenden Ansichten beim Hinaufsteigen der Treppe zum Kinderzimmer zeigen. Beide Male vergrößert sich mit jeder Wiederholung der Abstand zwischen Laut und Körper, und der Dorn, der anfangs noch kurz und geschwungen ist, wird zur gewellten, langen Linie. Diese Veränderung wird Ausdruck zunehmender Anstrengung im Ausstoßen dieses Stöhnens. In der jeweils letzten Wiederholung des „hf“ hält dessen Sprechblase in den wellenförmigen Dornen länger an und zieht sich sichtbar schwingend und wabernd durch den Raum. Auch hier gilt, dass sich die Form und Länge der Dornen nicht als Repräsentation eines Klanges der Alltagserfahrung in den Comic übersetzen, sondern zur leiblich wahrgenommenen, metaphorischen Geste der Zeichnung werden: Die Länge des Klanges ist nicht die Länge des Dornes, sondern die Länge des Dornes wird zum Ausdruck eines spezifischen, sich länger ziehenden Lautes der Anstrengung, die dieser Comic erst in seinem Gelesen-Werden hervorbringt.¹²¹

¹²⁰ Einen ähnlichen Fall diskutiert Wilde: *Die Sounds des Comics*, S. 147–149.

¹²¹ Die „hf“-Laute sind – abgesehen von einer Onomatopöie, einem „pt“ in einer Sprechblase, die das Ausspucken beim Zähneputzen erklingen lässt – die einzigen, die direkt auf die Mäuler von Figurenkörpern als Quellen verweisen. Die restlichen Soundwörter legen sich direkt in die Räumlichkeiten der Panels und sind in porösen weißen Großbuchstaben gehalten: Viermal sind die Geräusche der Krücke und Prothese beim Treppensteigen durch ein unterschiedlich großes und damit unterschiedlich lautes „KAK“ markiert. Ein größeres „SPT“ und ein „KLK“ am Ende

Wildes fünfter und letzter Klangtyp, die reine Bildevokation, betrifft die „nichtsichtbaren, nur inferentiell erschließbaren Klänge“¹²² eines Panels, die angewiesen seien auf die „subjektive[...] Aufmerksamkeit des/der Rezipient/in [...], Sound-Evokationen gewissermaßen zu ‚aktualisieren‘“¹²³. Es geht also nicht um Klänge, die sich an konkrete Zeichen binden, sondern um Klänge unter „Verzicht auf alle Zusatzmarkierungen, die über das Bild hinausreichen“¹²⁴. Auf der Doppelseite findet sich eine solche Bildevokation etwa auf der ersten Seite in der Zeichnung des Autos im Schneesturm (Abb. 16). An diesem Beispiel verschärft sich noch einmal die Problematik von Wildes Fokus auf *Klangrepräsentationen*. Aus diesem wäre die Schneelandschaft weiterhin vor allem über einen „Rückgriff auf Welt- und Genrewissen“ verstanden, durch das „der/die Rezipient/in die atemberaubenden Klänge [...] imaginativ ergänzen [kann]“¹²⁵. Anders gesagt: Weil Lesende wissen, wie eine dumpfe Schneelandschaft klingt, ergänzen sie diesen Klang in dem Panel. Natürlich spielt das eigene Wissen von der Welt (ebenso wie von anderen Comics) eine Rolle für die Wahrnehmung von Klängen im Comic, eben weil Comics zu dieser Welt gehören.¹²⁶ Doch nimmt man Wildes Definition ernst, dann wären auch in diesem Verständnis die Schneeflocken noch verstanden als Zeichen, das über das Bild hinausreicht und der Klang somit wieder nicht aus dem Bild selbst heraus verstanden. Dabei scheint mir letzterer Zugang der richtige zu sein: Diese Schneelandschaft begegnet den Lesenden nicht zunächst als stumm, ehe sie sie um ihre Alltagsfahrten dumpfer Schneelandakustik ergänzen. Vielmehr präsentiert sich diese dumpfe Qualität bereits in der Art und Weise, in der diese Zeichnung (und vor allem die Schneeflocken selbst) erst aus dem Weiß der Seite entstehen. Zu den Rändern der Zeichnung hin verdichten sich die Flocken bis zum durchgehenden Weiß der Seite hin. Dies macht das gesamte Weiß der Doppelseite zur dichten Schneedecke, die lediglich an dieser einen Stelle einen Blick auf tiefere Schichten freigibt. Hierin liegt die verdichtete Klangqualität dieses Panels: in einem Eindruck des Eingehüllt-Seins.

Die Beschreibungen haben sich gezeigt, dass Wildes Typologie sich unter der Prämisse, dass man sie von ihrem Fokus auf die Repräsentation befreit, durchaus

vom Zähneputzen stehen scheinbar schwerelos im Raum. Hinzu kommen kleinere und leisere Geräusche (etwa „KTNK“ und „KLNK“ beim Absetzen von Geschirr). Das Aufprallen eines Kopfkissens wird mit einem „PLOP“ und ausstrahlenden Linien um das Kissen ebenso haptisch wie akustisch.

122 Wilde: *Die Sounds des Comics*, S. 145.

123 Wilde: *Die Sounds des Comics*, S. 144.

124 Wilde: *Die Sounds des Comics*, S. 144.

125 Wilde: *Die Sounds des Comics*, S. 144.

126 Hierzu zählt etwa auch ein Genrewissen als Bezug von Bildern auf Bilder. Vgl. Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*.

WE DROVE THERE THROUGH A FEROCIOUS
 SNOWSTORM, SWADDLED IN OLD BLANKETS
 AND SLEEPING BAGS, BECAUSE HIS CAR
 HEATER HAD GONE OUT YEARS BEFORE ...
 I HUDDLED UP NEXT TO HIM AND ADJUSTED
 THE RADIO STATIONS AS THEY FADED IN
 AND OUT OF RANGE ...



Abb. 16: *Building Stories* – Schneesturm.

für eine phänomenologische Beschreibung eignet. Mit Blick auf *Building Stories* hat sie geholfen, Qualitäten von Klangphänomenen zu beschreiben, die den klanglichen Gesamteindruck der Doppelseite prägen: Sie ist durchweht von dichten, kleinen Sprechblasen, sehr zurückhaltenden Soundwörtern und der Stimme der Erzählerin, die wiederum von nicht gehörten Klängen spricht. Weiterhin ist die Doppelseite gehüllt in ein Weiß des Papiers, das auch das Weiß einer dämpfenden Schneedecke sein könnte. Diese Beobachtungen bestätigen eine Bemerkung Nina Eckhoff-Heindls, die sie für viele von Chris Wares Comics trifft: Geräusche, die „leise, monoton langgezogen oder kurz und flüchtig gestaltet sind“¹²⁷, bilden mit einer „ansonsten herrschende[n] Stille“¹²⁸ ein dominantes Klangbild „sehr leise[r] Bildlaute“¹²⁹. So ist auch diese Doppelseite auffällig leise.¹³⁰ Ihre Stille und Ruhe gehört nicht einer Alltagswelt, die Lesende in diesem Comic wiederfinden. Sie ist genau jene Stille und Ruhe, die sich in der Begegnung mit der Doppelseite verwirklicht.

Comics als synästhetische Wahrnehmungsphänomene zu denken, bedeutet also, sie ähnlich der Forderung Hagues nicht als rein visuelle Gegenstände, sondern als Adressierungen einer leiblichen Wahrnehmung zu betrachten. Anders als bei

127 Heindl: Die leisen Bildlaute, S. 157–158.

128 Heindl: Die leisen Bildlaute, S. 157–158.

129 Heindl: Die leisen Bildlaute, S. 151. Sie weist dabei auch auf Ausnahmen einzelner, auffälliger Klanginszenierungen hin wie etwa ein riesiges und kräftiges Soundwort in Ware: *Lint*.

130 Alle konkreten Klangdarstellungen (also Erzähltexte, Sprechblasen und Soundwörter) drängen sich zu den oberen und unteren Rändern, weg vom zentralen, mittleren Panel der Doppelseite. Ich werde dieses Panel, das als einziges den Falz überschreitet und das Kinderzimmer im leeren Zustand zeigt, in Kapitel 5.5 der vorliegenden Arbeit genauer diskutieren. Dort wird sich zeigen, warum es sich nie in den Lesefluss integrieren will und somit zum stillen Vakuum im Zentrum dieser Seite wird, unklar, ob das Zimmer noch stumm ist oder erst stumm geworden ist.

Hague gehört dazu jedoch nicht nur, die Betrachtung von Comics lediglich um die akustischen, haptischen, olfaktorischen und gustatorischen Aspekte ihrer materiellen Gegenständlichkeit zu ergänzen, sondern Comics in all diesen Aspekten als Gegenstände einer je schon synästhetisch verschränkten Wahrnehmung zu denken.¹³¹ Eine Sprechblase zu sehen und zu lesen, heißt weder bloß einen Reiz der Augen als narrative Information zu verarbeiten, noch ein tatsächliches klangliches Erlebnis über die Ohren zu verarbeiten. Vielmehr ist die Sprechblase aufgehoben in den zeitlichen und räumlichen Figurationen, die einem auf diesem konkreten, materiellen Objekt begegnen, in denen und in dem man sich mit seinem gesamten Leib (und all seinen Sinnen) engagiert.

4.4 Explizite Perspektiven: Comic-Lesen als Begegnung

Am Beispiel der phänomenologischen Praxis comicsdenkender Comics, der verkörperten Wahrnehmung sowie der synästhetischen Wahrnehmung von Comics am Beispiel der Klangdarstellungen hat sich gezeigt, dass die Comicforschung durchaus Perspektiven und Aspekte verhandelt, die implizit eine Phänomenologie des Comics betreffen. Um meine Perspektive auf Comics als ästhetische Kulturgegenstände und auf das Comic-Lesen als Situation der Begegnung zu konkretisieren, möchte ich mich in diesem Unterkapitel jenen Positionen widmen, die sich (mehr oder weniger) explizit als phänomenologische Perspektiven auf Comics ausweisen. Beginnen möchte ich mit einem erneuten Blick auf die Sprechblase. Sie wird von Lambert Wiesing als eine eigene Bildform besprochen, die geboren sei „aus dem Geist der Phänomenologie“¹³². Im Anschluss an einen Einblick in Wiesings Gedanken sowie einer Kritik an diesen möchte ich zu einem Verständnis vom Comic-Lesen als Prozessualität und Bewegung kommen und mittels Simon Grennans Ätiologie der (Comic-)Zeichnung die Möglichkeit aufzeigen, vom Comic-Lesen als einer Begegnung mit Comics zu sprechen.

131 Das haptische Erlebnis dieser Doppelseite als ein Baustein, aus dem innerhalb der vierzehn Druckerzeugnisse die Geschichte des Comics ‚gebaut‘ wird, korrespondiert so mit jedem der hier verstreuten Ansichten eines Betretens des Kinderzimmers als Baustein der hier verwirklichten Erinnerung der jungen Frau als Erzählerin.

132 Wiesing: Die Sprechblase, S. 28.

Die Sprechblase, geboren aus dem Geist der Phänomenologie?

Wiesing beginnt mit einem abgrenzenden Definitionsversuch. Die Sequenzialität der Panels, häufig als Merkmal von Comics angeführt, sei unzureichend, um den Comic zu definieren, denn diese grenze ihn nicht ausreichend von anderen Formen sequenzieller Bildlichkeit ab.¹³³ Für Wiesing ist vielmehr die Sprechblase das definierende, *genuin comictypische* Bildelement:

Wenn der Comic als sequenzielle Bildgeschichte definiert wird, dann gibt es viele Vorläufer; wird hingegen die Verwendung von Sprechblasen als das wesentliche Merkmal angesehen, so hat man einen eindeutigen Anfang der Comic-Geschichte.¹³⁴

Über diesen Anfang seien sich „erfreulicher Weise alle Comic-Forscher einig“¹³⁵. Er liege in Richard Felton Outcaults Geschichten vom *Yellow Kid*,

weil hier erstmals Sprechblasen mit den für sie wesentlichen drei Merkmalen für das sequenzielle Erzählen verwendet werden: Ballon mit weißem Grund, Verbindung zur Figur durch ein Ventil und gewöhnliche Schrift in waagerechten Linien.¹³⁶

Doch (mittlerweile) lässt sich diese Einigkeit in der Comicforschung nicht mehr behaupten. Zwar hält sich die Erzählung von Outcault als Erfinder der Sprechblase hartnäckig, doch zahlreiche Beispiele früherer Sprechblasen widerlegen mittlerweile die These dieses Ursprungs.¹³⁷ Somit verliert Wiesings Behauptung, „dass die Einschätzung der Sprechblase so etwas wie eine Gretchenfrage in der Comic-Forschung ist“¹³⁸, an Dringlichkeit.

133 Vgl. Wiesing: Die Sprechblase, S. 25. Wiesing Beispiele anderer sequenzieller Bildlichkeiten (ägyptische Hieroglyphen oder der Teppich von Bayeux) finden sich auch in McClouds Definitionsversuch, indem er diesen abspricht, Vorläufer des Comics zu sein. Vgl. McCloud: *Understanding Comics*, S. 9–23.

134 Wiesing: Die Sprechblase.

135 Wiesing: Die Sprechblase, S. 25–26.

136 Wiesing: Die Sprechblase, S. 25–26.

137 Einen eindrucksvollen Überblick über frühere Sprechblasen hat Josh Kopin gegeben in seinem Vortrag „Drawing Speech: The Word Balloon as a Technology of Sound“, gehalten auf der Konferenz *Illustration Across Media. Nineteenth Century to Now* (22.–24. März 2019, Norman Rockwell Museum, Stockbridge [MA]). Eine Aufzeichnung findet sich unter: *#illustrationXmedia 2019: DAY 3/Lightning Panel*. URL: youtube.com/watch?v=cWR_VtMY4oU&feature=emb_title (letzter Zugriff: 12.06.2020), dort 00:24:06–00:32:25. Kopin findet hier Beispiele von Sprechblasen oder ähnlichen Bildformen, die bis zum Jahre 1764 zurückgehen. Dabei kritisiert er selbst eine solche Suche nach Ersteinheiten des Comics, die ihn versuchen würden an einen historischen Ursprung zu binden, anstatt ihn als visuelles Genre in kultureller Bewegung verwoben zu denken.

138 Wiesing: Die Sprechblase, S. 26–27.

Interessant für die Diskussion der vorliegenden Arbeit ist jedoch weniger Wiesings Behauptung der Sprechblase als genuines Comiczeichen, sondern als eigene Bildform. Er sieht sie

auf einer Stufe mit so wichtigen Bilderfindungen wie der Zentralperspektive, dem Abstrakten Bild und der Collage. [...] Sie ist in ihren handwerklichen und technischen Voraussetzungen derart simpel, dass sich die Frage aufdrängt, wieso nicht schon früher Sprechblasen gezeichnet wurden. Warum hat Leonardo da Vinci nicht eine Sprechblase ausprobiert?¹³⁹

Mit dieser Frage zielt Wiesing nicht nur auf den genealogischen Ursprung der Sprechblase ab. Er fragt vielmehr nach den bedingenden Möglichkeiten für die Etablierung der Bildform der Sprechblase, die in ihrer (wiederum nahe an Outcault zu verortenden) massenmedialen Verbreitung in Comics gegeben zu sein scheinen.

Wiesing führt diese Möglichkeiten zurück auf einen Umschwung des Denkens über das Sichtbare und mit dem Sichtbaren, welches die Phänomenologie vorantreibt. Sie

macht sich dafür stark, dass Bilder etwas *prinzipiell* Unsichtbares sichtbar machen. Durch Bilder wird etwas sichtbar, was ohne Bilder gar nicht gesehen werden kann, weil das, was durch die Bilder sichtbar wird, gar nicht in der Welt existiert.¹⁴⁰

Die Phänomenologie betrachte das Bild nicht in erster Linie als eine Repräsentation der realen Welt, als Form oder Stil eines repräsentierten Inhalts und damit lediglich als ein Abbild unserer Welt. Das Bild böte die Möglichkeit, etwas zum Ausdruck zu bringen, das jenseits von ihm in der Welt nicht existiert oder existieren kann; etwas, das eine neue Sichtbarkeit und nicht bloß eine Interpretation der Welt darstellt.¹⁴¹ Dieses Verständnis liegt meinen sich auf Merleau-Ponty, Sobchack und Morsch beziehenden Ausführungen sehr nahe: Es geht um ein Verständnis des Bildes als ein anderes, nicht allein von den Betrachtenden ausgelöstes *Sehen*, das hier gerade nicht ein Blick auf die Welt der Alltagserfahrung ist, sondern als *sichtbares Sehen* ein eigenes Sichtbares entwirft. Für Wiesing ist die Sprechblase nun jene Bildform, die ein solches phänomenologisches Bildverständnis gleichsam ausdrückt und vorantreibt.¹⁴² Sie entstehe – oder eher: sie verbreite sich – nicht aufgrund einer technischen Neuerung, sondern in und durch die Veränderung dessen, was

139 Wiesing: Die Sprechblase, S. 27.

140 Wiesing: Die Sprechblase, S. 29.

141 Wiesing: Die Sprechblase, S. 42.

142 Vgl. Wiesing: Die Sprechblase, S. 27–30.

mit den „leitenden Vorstellungen von einem Bild vereinbar gewesen wäre“¹⁴³. Aber wie stellt sich Wiesing dies vor?

Nach Wiesing ähnele der Bezug einer Sprechblase auf eine Figur innerhalb eines Panels dem Bezug von Bildern auf die Welt, wie die phänomenologische Bildtheorie ihn denkt. Indem die Sprechblase mit ihrem Dorn auf eine Figur verweist, behandle sie diese „nicht als ein verweisendes Symbol, sondern als eine artifiziiell präsente Figur“¹⁴⁴. Den Bild-Welt-Bezug beschreibt Wiesing als Sichtbarkeiten von „Dingen, die anwesend sind, aber aufgrund ihrer Physiklosigkeit nicht auf der gleichen ontologischen Stufe stehen wie normale materielle Dinge in der Welt“¹⁴⁵. Die Sprechblase verorte sich ganz ähnlich auf einer anderen ontologischen Stufe als die Figur.

Die Idee ist [...], dass das Verwenden von Sprechblasen im wahrsten Sinne des Wortes mit einem Realitätseffekt verbunden ist: Die Sprechblase gibt den Comic-Figuren eine Realität, die diese Figuren in Bildern ohne Sprechblase nicht hätten. Denn die Sprechblase verändert den Anwesenheitsstatus der Comic-Figuren, indem sie diese eben nicht als eine Interpretation der sichtbaren Welt, sondern als phantomhaft-anwesende Wesen in einer physikfreien Welt behandelt.¹⁴⁶

Die ontologische Differenz zwischen Sprechblase und Figur erklärt Wiesing über die Schrift. Sie sei durch Untergrund und Umrandung der Sprechblase deutlich vom Rest der Zeichnung und vom Raum der Figuren abgehoben.¹⁴⁷ Anders als eine gezeigte Schrift (also diegetisch sichtbare Schriftelemente auf Objekten wie etwa Schildern), sei die Sprechblasenschrift nicht Teil der Welt der Figuren. Sie werde von den Lesenden als tatsächlicher, materieller Text wahrgenommen: „Wenn eine Sprechblase gezeichnet wird, dann wird in ein Bild reale Schrift eingefügt.“¹⁴⁸ Als ein solcher realer Gegenstand¹⁴⁹ stehe sie der Figur als immateriellen „phantomhaft-anwesende[n]“¹⁵⁰ Gegenstand gegenüber. Nun würden beim Comic-Lesen diese Gegenstände in Bezug zueinander gesetzt werden und es komme so „zu einer Art Einebnung oder einem Ausgleich der ‚ontologischen Differenz‘ zwischen der realen Schrift und der gezeigten – als Bildobjekt existenten – Figuren. Die Realität der Sprechblase verändert den Status des Bildes.“¹⁵¹ Eben diese Veränderung sei gleichzusetzen mit dem phänome-

143 Wiesing: Die Sprechblase, S. 28.

144 Wiesing: Die Sprechblase, S. 30.

145 Wiesing: Die Sprechblase, S. 30.

146 Wiesing: Die Sprechblase, S. 30.

147 Vgl. Wiesing: Die Sprechblase, S. 31.

148 Wiesing: Die Sprechblase, S. 32.

149 Vgl. Wiesing: Die Sprechblase, S. 31.

150 Vgl. Wiesing: Die Sprechblase, S. 30.

151 Wiesing: Die Sprechblase, S. 32.

nologischen Verständnis eines Bild-Welt-Bezugs. Die reale Schrift zeige auf die Figur nicht mehr als ein Zeichen für etwas Abwesendes (etwa als Repräsentation eines realen Menschen), sondern verleihe der Figur eine Aktualität, eine bildliche Präsenz. Sie zeige auf die Figur „nicht als eine verweisende Repräsentation, sondern als eine aufweisende Präsentation“¹⁵² und behandle sie so als „ein Wesen, dessen Sein ausschließlich seine sichtbaren Formen sind“¹⁵³. So werde das Comicbild im phänomenologischen Sinne zur eigenen Sichtbarkeit und die Figuren zu Bildobjekten dieser Sichtbarkeit.¹⁵⁴

Diese von Wiesing beschriebene Situation ähnelt damit zunächst der Struktur der Blicke bei Sobchack. Durch die Sprechblase wird das im Comic Sichtbare zum eigenen Sehen, zur wahrnehmbaren Wahrnehmung. Doch so sympathisch mir der Gedanke von Comicfiguren als Präsentationen anstatt Repräsentationen ist, erscheint mir ein Sprung von Wiesings Sprechblasenphänomenologie zu einer Phänomenologie des Comics als sichtbares und sehendes Sehen zu voreilig. Wiesings Idee, die Sprechblase aus dem Geist der Phänomenologie (des Bildes) geboren zu denken, ist abhängig von einer Reihe vorgeschlagener Eigenschaften der Sprechblase, die gerade aus phänomenologischer Perspektive auch kritisch hinterfragt werden müssen: Wie weit trägt die Behauptung, dass die Schrift der Sprechblase real sei und es materielle und immaterielle Eigenschaft des Comic-Bildes gäbe? Wenn die Sprechblasenschrift real wird, weil sie auf etwas verweist – hier die Figur –, wie ist es dann um die eigene Bildlichkeit der Sprechblase und um den Verweis der Figur auf die Sprechblase bestellt?

Bild, Sprache, Comic: Die Prozesshaftigkeit des Comic-Lesens

Wiesing geht davon aus, dass nicht die Lesbarkeit, sondern die Sichtbarkeit der primäre Wahrnehmungsmodus von Comics ist. So heißt es bei ihm: „Kein Bild muss als Zeichen verwendet werden, denn die Sichtbarkeit des Bildes ist grundlegender als die Lesbarkeit des Bildes.“¹⁵⁵ Diese Feststellung leuchtet für Bilder ein, muss aber nicht gleichermaßen für Comics gelten. Wiesing betrachtet Comics als Bilder, in die reale Schrift über Sprechblasen Einzug erhält. So sehr er damit die Sprechblase als eigene Bildform ausweist, reduziert er dabei das Verständnis des Comics auf seine Bildlichkeit. Aber Comics sind eben Comics und keine Bilder.

¹⁵² Wiesing: Die Sprechblase, S. 32.

¹⁵³ Wiesing: Die Sprechblase, S. 45.

¹⁵⁴ Vgl. Wiesing: Die Sprechblase, S. 32–33.

¹⁵⁵ Wiesing: Die Sprechblase, S. 42.

Eben diese Vehemenz, mit der Wiesing den primär bildlichen Wahrnehmungsmodus des Comics gegen einen sprachlichen ausspielt und sich damit von einem semiotischen Comicverständnis abgrenzt, kritisiert Peter Herr.¹⁵⁶ Wiesings Vorstellung des Comics führe

von Repräsentation realer Absenz hin zur Herstellung künstlicher Präsenz. Weil Bilder [...] als Zeichen benutzt werden können, ist für Wiesing die Sichtbarkeit des Bildes grundlegender als die Lesbarkeit. Deswegen muss man aber noch lange nicht eine Rezeptionsweise bevorzugen; gerade die Kombination beider Auffassungen des Panels erlaubt es, das Denken des Comics zu vertiefen.¹⁵⁷

Laut Herr ließen sich die Panels, Zeichnungen und Sprechblasen eines Comics stets lesen *und* sehen, und somit gleichsam aus (bild-)phänomenologischer wie semiotischer Perspektive untersuchen.¹⁵⁸ Um die Wahrnehmungserfahrung des Comic-Lesens¹⁵⁹ zu denken – und dies wäre die Aufgabe einer Phänomenologie des Comics und nicht nur seiner Sprechblase –, müssten nach Herr beide Wahrnehmungsmodi zusammengedacht werden:

Analytisch lässt sich beides trennen, mein praktisches Verhältnis ist aber die Kombination aus Ansicht und Lektüre, das ständige Hin und Her zwischen Sehen und Lesen. Mal ist das Panel ikonisches Zeichen, dann kippt es hin zur Präsentation. Meine Begegnung mit dem Comic schwankt zwischen Lesart und Sichtweise.¹⁶⁰

156 Hartmut Stöckl kritisiert die Ablehnung semiotischer Perspektiven in Phänomenologien wie der Wiesings als antisemiotische Haltung, die die Zeichenhaftigkeit des Bildes und dessen beweisbare, linguistische Lesbarkeit abstreite. Vgl. *Die Sprache im Bild – Das Bild in der Sprache: Zur Verknüpfung von Sprache und Bild im massenmedialen Text Konzepte. Theorien. Analysemethoden*. Berlin / New York 2004, S. 92–93. Leider stellt sich Stöckl wiederum gegenüber den Erkenntnissen phänomenologischer Positionen blind, wenn er deren Bildverständnis auf ein „Anzeichen von unter- bzw. unbewußten Gefühlen und Instinkten oder als Auslöser rein ästhetischer, absichtlich asemantischer Betrachtungen“ reduziert. Stöckl: *Sprache im Bild*, S. 93. Solch kategorische Trennung in Bewusstes und Unbewusstes (sowie Ästhetik und Bedeutung) ist etwa bei Merleau-Ponty gerade nicht Bestandteil des leiblichen Zur-Welt-seins.

157 Peter Herr: Gespenster im Comic und in der Holocaust(re)präsentation. In: Dietrich Grünewald (Hg.): *Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie*. Bochum 2013, S. 153–164, hier S. 154.

158 In einer engen an Wiesings historischer Argumentation orientierten Kritik betont auch Johannes von Müller die wechselseitige Funktion von bildlichen und sprachlichen Anteilen. Vgl. *Die Sprechblase*, S. 83–87, 97–98.

159 Vor diesem Hintergrund sei noch einmal auf den pragmatischen Gebrauch der Bezeichnung des „Comic-Lesens“ in dieser Arbeit verwiesen: siehe Kapitel 1, Fußnote 12.

160 Herr: *Gespenster im Comic*, S. 156.

Anders als Wiesing bestimmt Herr somit das Comic-Lesen nicht mehr über die Frage, welche Bildelemente welche ontologischen Differenzen zu den anderen Bildelementen herstellen und darüber Realitätseffekte erzeugen: „Wie stark wirkt [der Realitätseffekt]? Das lässt sich kaum sagen. Rücken wir doch seine Prozesshaftigkeit in den Vordergrund!“¹⁶¹ Der Eindruck von Schriften als Nur-Sichtbares und Bildern als Nur-Lesbares ist im Comic prozesshaft, weil in ihm Bilder auch gelesen und Texte auch betrachtet werden wollen. Nicht nur die (vermeintlich reale) Schrift der Sprechblase stelle die Figur als Präsenz her, auch die Präsenz der Figur beeinflusse die Sprechblase. Sie

ist in der Folge nicht mehr nur wirklich, sondern auch – zu einem kleinen Teil – Bildobjekt. Schrift in Sprechblasen ist gewöhnlich keine gedruckte Schrift, sondern gezeichnete. [...] Man kann im Lettering, also in der Form der Buchstaben, teilweise Charakterzüge der Sprecher erkennen. [...] Man sieht den Klang der Stimme der im Bild abgebildeten Figur. [...] D. h., die Schrift ist [...] ist kontaminiert, sie ist jetzt auch – ein bisschen – Bild. Aus phänomenologischer Sicht ist sie Bildträger und Bildobjekt zu gleich: Man sieht auf ihr eine virtuelle Kommunikation [...]: Reden, das man nicht hören kann.¹⁶²

Auffällig sind die zeitlichen Konstruktionen, mit denen Herr die Prozesshaftigkeit von Les- und Sichtbarkeit im Comicbild beschreibt. Dieses Jetzt und Zuvor, das Schrift und Bild im Comic sind und waren und aus denen die fließenden Übergänge zwischen Nur-Sichtbaren und Nur-Sagbaren bei Herr hervorgehen, impliziert, dass Schrift und Bild, ehe sie sich vermengen, zunächst als solche auftreten; um im „Jetzt“ der Rezeption kontaminiert zu werden, müssen sie zuvor in Eigenständigkeit gedacht sein. Dieses Vorher-Nachher ist jedoch selbst nicht unproblematisch. Nicht ohne Grund wehren sich viele Comicforschende gegen Definitionen des Comics als Kombination von Wort und Bild oder von Sagen und Zeigen. So etwa Jens Balzer in einem Aufsatz zu frühen Comicstrips: Dass es überhaupt eine Tendenz dazu gebe, Comics in Wort- und Bildbestandteile zu zerlegen, liege an einem „Bal-

161 Herr: Gespenster im Comic, S. 155.

162 Herr: Gespenster im Comic, S. 156. Eine ähnliche Beobachtung habe ich in der vorliegenden Arbeit in Kapitel 4.3 etwa an der Sprechblase des „I love you“ für die Doppelseite aus *Building Stories* erläutert. Auch Eckhoff-Heindl kritisiert Wiesings Verständnis der Sprechblase, gerade weil er die Onomatopöien und Soundwörter der Comics als spezifische Verschränkung von Sprachlichkeit und Bildlichkeit missachte. Vgl. Heindl: Die leisen Bildlaute, S. 162. Dass die Schrift in Comics in Sprechblasen häufig auch gezeichnet ist, wird in *Building Stories* deutlich: Sehen die Buchstaben auf den ersten Blick maschinell gesetzt aus, bestehen sie bei genauerem Hinsehen aus denselben löchrigen und fransigen Strichen wie die Konturen der Sprechblasen, Rahmungen und Figuren. In ihrer Gestalt gehen die Buchstaben somit in den gezeichneten Raum über.

last von Jahrhunderten abendländischer Metaphysik¹⁶³, der sich zurückführen lasse auf eine Trennung in Raum- und Zeitkünste, wie sie unter anderem bei Gotthold Ephraim Lessing zu finden sei.¹⁶⁴ In dieser Trennung gebe es eine genaue Vorstellung davon, wie sich sprachliche und bildliche Zeichen unterscheiden: durch die sequenzielle und damit zeitliche Organisation der Signifikanten in der Sprache und die simultane und damit räumliche Organisation von Bildern.¹⁶⁵ Balzer geht davon aus, dass sich Comics aktiv gegen diesen historischen Ballast eines Wort-Bild-Dualismus stellen, da sie sich als raumzeitliche Zusammenhänge immer schon simultan und sukzessiv organisieren und den Lesenden so Wahrnehmungen anbieten, in denen Wort und Bild verschränkt sind, noch bevor sie als solche kategorisiert werden:

Der Comic aber kann immer mehr und weniger als erzählen, immer mehr und weniger als verbildlichen. Das liegt nicht daran, daß Text und Bild im Comic als solche interagieren – wie viele glauben wollen, auch um sie dann wieder zergliedern und darüber diskutieren zu können, was denn jetzt wichtiger sei und mehr Informationen transportiere, der Text oder das Bild –, sondern daran, daß sie sich wechselseitig verschränken: an der Textualisierung des Bildes und der Verbildlichung des Textes. Man mag für diese Verschränkung das Wort Dialektik benutzen oder auch nicht; die Hauptsache ist, daß der Text-Bild-Dualismus dabei hinfällig wird.¹⁶⁶

Ole Frahm wiederum betont, dass diese Verschränkung nicht gleichzusetzen sei mit einem Verschmelzen von Wort und Bild. Er spricht dies als widerspenstige Heterogenität der Zeichen im Comic an und identifiziert diese als Genuss des Comic-Lesens.¹⁶⁷ So sei etwa das „Ich“ in einer Sprechblase (einer von sich selbst

163 Jens Balzer: Der Horizont bei Herriman. Zeit und Zeichen zwischen Zeitzeichen und Zeichenzeit. In: Michael Hein, Michael Hüners, Torsten Michaelsen (Hg.): *Ästhetik des Comic*. Berlin 2002, S. 143–152, hier S. 143.

164 Vgl. Balzer: Der Horizont bei Herriman, S. 143. Balzer verweist hier auf Gotthold Ephraim Lessing: *Laokoon. Oder: Über die Grenzen der Malerei und Poesie. Mit beiläufigen Erläuterungen verschiedener Punkte der alten Kunstgeschichte*. Stuttgart 1994 [1766]. Auch Sousanis greift diese Diskussion auf, führt sie jedoch zurück auf Platons Zweifel am Sichtbaren gegenüber dem Sprachlichen. Vgl. Sousanis: *Unflattening*, S. 54. Er bezieht sich unter anderem auf Iris Murdoch: *The Fire and the Sun: Why Plato Banished the Artists*. Oxford 1977; Martin Jay: *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*. Berkeley 1994. Auch Groensteen macht eine Kritik an dieser Geschichte der Wort-Bild-Relation zur Ausgangslage seiner Theorie: *System of Comics*, S. 3–7.

165 Vgl. Balzer: Der Horizont bei Herriman, S. 143.

166 Balzer: Der Horizont bei Herriman, S. 144.

167 Vgl. Frahm: Weird Signs. Dazu gehöre, dass Lesende die unterschiedlichen Zeichen (etwa die Sprach- und Bildzeichen) in der Zeitlichkeit der Rezeption eben nicht immer vereinen können, obwohl sie vom Panel als Einheit gedacht seien. Diesen Punkt habe ich anhand einer Analyse zweier Panels aus *Watchmen* stark gemacht: Björn Hochschild: Superhero Comics and the Poten-

sprechenden Figur) ebenso als Zeichen lesbar, das auf die Figur als Original verweist, wie die Figur als Zeichen lesbar sei, das auf dieses „Ich“ als ihr Original verweist. Aus dem Umdenken Wiesings von der Repräsentation des Bildes zu dessen Präsentation wird bei Frahm eine Endlosschleife der wechselseitigen Repräsentation *und* Präsentation – etwas, das nur in und um sich selbst existiert:

Schon das Wort „Ich“ ist ein anderes als die Zeichnung dessen, der „Ich“ „sagt“. Das „Ich“ wiederholt die Zeichnung als „Anderen“ und umgekehrt. Die Differenz einer jeden Identität wird hier ebenso sichtbar wie die Notwendigkeit ihrer Wiederholung durch unterschiedliche Zeichen.¹⁶⁸

Mit Frahm und Balzer lässt sich die Prozesshaftigkeit des Comic-Lesens bei Herr von ihrer problematischen Zeitlichkeit eines Vorher-Nachher in der Kombination von Schrift und Bild befreien. Zur phänomenologischen Erfahrung des Comic-Lesens gehört ein Engagement in die Verschränkung von Sichtbarem und Lesbarem, in der weder unterschieden werden muss, ob das Gesagte aus dem Gezeigten oder das Gezeigte aus dem Gesagten hervorgeht, noch, ob beide erst aus dem Sicht-und-Sagbarem hervorgehen oder dieses selbst bedingen.¹⁶⁹ Entscheidend ist, dass sie in ihrer Prozesshaftigkeit in permanenter Bewegung sind. Treffen Sprechblase und Zeichnung aufeinander, wird dies besonders evident. Denn Wiesing hat recht damit, dass Zeichnung und Sprechblase in ihrer meist deutlich sichtbaren Abgrenzung voneinander – unabhängig davon, ob sie nun als sichtbar oder lesbar gedacht sind – zwei differenzierbare raumzeitliche Organisationen im raumzeitlichen Zusammenhang des Panels herstellen, die aufeinander bezogen werden wollen. Allein dadurch, dass sich das im Panel Sichtbare trotz seiner inhärenten Differenz als Einheit organisiert präsentiert, entsteht eine unmittel-

tial for Continuation: Identity and Temporality in Alan Moore's *Watchmen*. In: *Serial Narratives. Special Issue of Literatur in Wissenschaft und Unterricht* 47/1–2 (2014), S. 55–66. Zu einer kritischen Auseinandersetzung mit Frahms Beschreibung eines grundsätzlichen Genusses des Comics siehe Kapitel 5.6 in der vorliegenden Arbeit.

168 Frahm: *Weird Signs*, S. 212.

169 Ein besonders eindrückliches Beispiel hierfür findet sich in Thompson: *Habibi*. Dort wird im Verlauf einer Doppelseite aus der Zeichnung eines Flusses, der aus einem Gebirge fließt und im Tal langsam austrocknet, ein fließender Übergang zwischen Bildlichkeit und Schriftlichkeit: Auf der zweiten Seite wechseln sich auf weißem Grund Zeichnungen und Sätze ab: „meandering ... // looping like letters, // letters extending into stories, // until suddenly it sopped // -dried up- // ... // a muted voice.“ Die erste Zeichnung erscheint als Aufsicht auf einen sich wendenden und biegender Fluss. Diese Ansicht wiederholt sich, nur modulieren sich die Biegungen des Flusses zunehmend. Stück für Stück werden aus den Windungen des Flusses die Windungen arabischer Schrift. Wo fängt der Fluss hier an, Text zu werden, und wo wird aus dem Text wieder ein Fluss? Der Übergang lässt sich bei diesem ‚Textfluss‘ nicht mehr eindeutig bestimmen.

bare Präsenz des Sicht- und Lesbaren und damit ein Bild in genau jenem Verständnis, das Herr als phänomenologisch beschreibt. Durch Herrs Kritik und der Korrektur an ihr lässt sich nun behaupten, dass die Sprechblase der Figur ebenso eine gegenwärtige Präsenz geben kann wie die Figur der Sprechblase.

Um vom Comic-Lesen als Erfahrung der Begegnung mit Comics sprechen zu können, muss seine Prozesshaftigkeit genauer untersucht werden. Sie muss bezogen werden auf jene Bewegungen, die ich in meinen Ausführungen zur Begegnung mit Filmen als Verschränkung von Filmen und Zuschauenden beschrieben habe, und die im Film-Verhalten als Qualitäten dieser Bewegungen beschreibbar werden sollen. Die Begegnung mit Comics wäre somit die Situation jener Bewegungen, die Comics und Lesende miteinander verschränken und auseinander hervorgehen lassen. Die Qualitäten dieser Bewegungen wären wiederum ein Comic-Verhalten. Dafür muss die Prozesshaftigkeit des Comic-Lesens als sehendes und sichtbares Sehen gedacht sein – verstanden als Situation einer Wahrnehmung des Anderen und einer anderen Wahrnehmung –, aus dem Differenzen wie die von Schrift und Bild allein über Reflexionen der Erfahrungen dieser Begegnung hervorgehen. Ehe ich mich im fünften Kapitel dem Verhalten von Comics und Filmen widme, möchte ich zunächst ein solches Verständnis der Begegnung mit Comics mithilfe einer letzten explizit phänomenologischen Perspektive auf Comics ausführen: Simon Grennans Ätiologie der (Comic-)Zeichnung und des (Comic-)Zeichnens.

Der verschwundene Knabe und die Ätiologie der (Comic-)Zeichnung

Grennans *Theory of Narrative Drawing* untersucht die wechselseitige Beziehung von Zeichnenden, Zeichnungen und Betrachtenden (durchaus ähnlich wie Sobchack für den Film) und wie in diesen Beziehungen als wechselseitiger Verschränkung von Ausdrucks- und Wahrnehmungszusammenhängen Subjektivitäten hergestellt werden.¹⁷⁰ Comics stehen zwar nicht immer im Zentrum seiner Auseinandersetzung, werden jedoch beispielhaft als titelgebende *narrative* Zeichnungen herangezogen.¹⁷¹

¹⁷⁰ Vgl. Grennan: *Narrative Drawing*, S. 1–13.

¹⁷¹ Comics sind im letzten Abschnitt seiner Arbeit Bestandteil eines Experiments, das sich als phänomenologische Praxis bezeichnen ließe: Grennan extrahiert ‚Skripts‘ verschiedener Comicszenen, analysiert den Stil von Comiczeichner*innen anderer Strips und fügt beide Erkenntnisse in einer eigenen Comiczeichnung appropriierend zusammen. Vgl. Grennan: *Narrative Drawing*, S. 176. Dabei subtrahiert Grennan die Subjekte der ‚echten‘ Zeichner*innen und Autor*innen von einem Eindruck einer Subjektivität, die weder allein im ursprünglichen Comic noch allein in den Lesenden oder Zeichnenden aufgehoben ist, sondern einzig das Produkt jener Wahrnehmungsakte ist, die die Aktivitäten des Zeichnens und Betrachtens über die Zeichnung verschränkt.

Grennan selbst bezeichnet seinen Ansatz als ätiologisch, weist jedoch auf dessen enge Beziehung zur Phänomenologie hin, die sich auch in den zahlreichen phänomenologischen Theorien zeigt, auf Grundlage derer er seine Ätiologie entwickelt.¹⁷²

Ausgangspunkt seiner Untersuchung ist eine Gegenüberstellung gegenwärtiger Theorien zur *Zeichnung* als vornehmlich visuelles Phänomen und zum *Zeichnen* als meist explizit *handwerklicher*, visueller Praxis.¹⁷³ Indem Zeichnen zur Aktivität wird, die visuelle Effekte durch bestimmte Techniken und Mittel bei den Betrachtenden zu erzeugen versucht, und die Zeichnung zum Auslöser dieser Effekte wird, treffen sich beide Ansätze in einem praxeologischen Verständnis von Zeichnen und Zeichnung.¹⁷⁴ Grennan problematisiert eben jene Kausalität, die Zeichnung und Zeichnen in ein Ursache-Wirkungsprinzip stellt:

Drawing activities are formalised in inscribing visual marks onto a surface, by whatever technological means, so that these marks can be realised and integrated into some context by a viewer. However, of themselves, specific graphic marks and systems are independent of their semiotic function, because semiotic values and functions are assigned to these graphic marks according to their location within the visual system and not because of any perceived inherent quality. Hence, there is an aetiological relationship between graphic mark and meaning, so that the mark is functionally motivated rather than arbitrary – the mark or array of marks takes its place in the system because it is utilised in order to fulfil a specific purpose.¹⁷⁵

Statt vom Zeichnen als einem Set von Techniken und Instrumenten zu sprechen, die angewandt werden, um als Zeichnungen konkrete Wirkungen in den Betrachtenden hervorzurufen, betrachtet Grennan Zeichnung und Zeichnen als gemeinsame Zielgerichtetheit von Produktion und Produkt: „Understanding activities by their goal-directedness focuses attention away from the functions that define technical-activity descriptions.“¹⁷⁶ In diesem Fokus auf eine Zielgerichtetheit fußt Grennans ätiologischer Ansatz. Er verschränkt Ursachenforschung mit Teleologie und umfasst so „both the concept of ‚cause,‘ which only concerns the relationship between an action and its antecedents, and the concept ‚teleology,‘ which identifies actions by their observable tendencies, including both causes and consequences“¹⁷⁷.

172 Er setzt sich etwa mit Merleau-Pontys Wahrnehmungsphilosophie auseinander. Grennan: *Narrative Drawing*, S. 129–134. Darüber hinaus bezieht er sich auf Nick Crossley: *Intersubjectivity: The Fabric of Social Becoming*. London 1996; Nick Crossley: *Reflexive Embodiment in Contemporary Society*. London 2006; Alfred Schütz: *Collected Papers 3: Studies in Phenomenological Philosophy*. Den Haag 1970; Alfred Schütz: *The Phenomenology of the Social World*. London 1972.

173 Vgl. Grennan: *Narrative Drawing*, S. 1–2.

174 Vgl. Grennan: *Narrative Drawing*, S. 2.

175 Grennan: *Narrative Drawing*, S. 29.

176 Grennan: *Narrative Drawing*, S. 14. Vgl. ebenso Grennan: *Narrative Drawing*, S. 20.

177 Grennan: *Narrative Drawing*, S. 3.

In ätiologischer Perspektive sei eine Zeichnung nicht mehr nur Produkt des Zeichnens und Zeichnen nicht mehr nur Ursache der Zeichnung. Statt bestimmte Wahrnehmungseffekte herzustellen, sei Zeichnen die Herstellung einer Sichtbarkeit, die darauf ausgerichtet ist, gesehen zu werden. Ebenso sei die Zeichnung wiederum kein Gegenstand, der die Spur zur Intentionalität eines zeichnenden Subjektes legt, sondern als Gegenstand selbst das Engagement in eine Sichtbarkeit einfordert, die da ist, um betrachtet zu werden.¹⁷⁸ Das, was bei Merleau-Ponty die Spur des anderen Verhaltens ist, taucht hier auf als anonymisiertes Um-betrachtet-zu-Werden der Zeichnung: Nicht das oder gar der Andere begegnet den Betrachtenden, sondern der Gegenstand erscheint ihnen als umgeben von einem Wirbel anderer Wahrnehmungen, die ausgerichtet sind auf dieses Sichtbar-Sein-um-betrachtet-zu-Werden. Die Betrachtenden setzen damit den Akt des Zeichnens in die Zeichnung, um diese als solche zu erkennen, und ebenso legen die Zeichnenden die Zeichnung als betrachteten Gegenstand in den Akt des Zeichnens, um diese als solche zu produzieren.

Grennan erläutert diese wechselseitige Verschränkung seiner Ätiologie an der Beschreibung einer beliebigen Zeichnung einer beliebigen Zeichnerin:

In looking at a drawing, I might spontaneously think I am seeing the causes and consequences of the activities/marks themselves. [...] [I]f I see a woman draw a mark across a piece of paper in order to make a drawing, I also comprehend the cause for her drawing the mark – the cause being: in order to make a drawing. But my seeing the activity and my seeing the drawing are not the same. So, looking at a drawing, this is only to say that I can infer the goal-directedness from the marking and the marking from the intended goal, the drawing, and this inference of a cause is meaningful to me, rather than the cause itself.¹⁷⁹

Zeichnen und Zeichnung werden verbundenen, aber zugleich zu verschiedenen Akten von Wahrnehmung und Ausdruck, die sich dadurch berühren, dass Betrachtende und Zeichnende das eine jeweils in das andere setzen: „there is no ‚a priori‘ relationship between types of activities and the achievement of types of goals, only a tendency to produce particular results within given circumstances.“¹⁸⁰ So wird es auch denkbar, dass eine Zeichnerin Spuren auf ein Papier setzt, die ganz anders gemeint sind, als Betrachtende sie letztlich wahrnehmen.

¹⁷⁸ Vgl. Grennan: *Narrative Drawing*, S. 6–8.

¹⁷⁹ Grennan: *Narrative Drawing*, S. 6–7.

¹⁸⁰ Grennan: *Narrative Drawing*, S. 8–9. Eben weil der Zusammenhang zwischen Zeichnen und Zeichnung bei Grennan immer nur über konkrete Wahrnehmungsakte hergestellt wird, sieht er davon ab, bestimmte Zeichen oder semiotische Marker bestimmten Effekten zuzuordnen, denn sie würden sich mit jedem Kontext verändern: „Semiotic distinctions between marks or arrays of marks in a drawing can only be made on the basis of relative location.“ Grennan: *Narrative Drawing*, S. 29. Bei Merleau-Ponty wäre dieser Kontext beziehungsweise dieser relative Ort als Feld der Wahrnehmung bezeichnet.

Auch dies ist bereits von Merleau-Pontys bekannt: das Andere, dem man im Kulturgegenstand begegnet, ist gerade deshalb als anonyme Subjektivität und nicht als konkretes Subjekt gekennzeichnet, weil die wahrgenommene Spur anderen Verhaltens nicht gleichzusetzen ist mit der Intentionalität eines sie hinterlassenden Subjekts. „It is impossible to know anything about the subject author other than it exists distinct from the representation and the aetiological object of representation.“¹⁸¹ Nur indem man im Kulturgegenstand einem anonymen Anderen begegnet, ist eine Zeichnung und das Zeichnen als wahrnehmbarer Ausdruck und ausdrückende Wahrnehmung denkbar. Und nur solange Zeichnende nicht nur Anwendende von Techniken sind und Zeichnungen nur Auslöser kalkulierbarer Effekte, können sie Neues hervorbringen.¹⁸² Um dieses Neue besser zu verstehen und Grennans ätiologischen Ansatz in eine Phänomenologie des Comics zu überführen, lohnt sich ein kurzer Exkurs in eine Kurzgeschichte, die auf eigene Weise das Verhältnis von Zeichnung, Betrachtenden und Zeichnenden verhandelt.

Der verschwundene Knabe von Kurt Kusenberg erzählt von der Faszination eines kleinen Jungen für ein Gemälde einer Dorfgemeinschaft. Die Geschichte beginnt als Reflexion über Betrachtung von Bildern:

„Auf diesem Bild kann man so richtig spazierengehen“, sagte der Vater [...]. Er meinte damit natürlich, daß man einen solchen Spaziergang allenfalls mit den Augen oder, besser gesagt, im Geiste unternehmen könne, aber der kleine Junge verstand es ein wenig anders, er verstand es auf seine Art.¹⁸³

Besonders angetan ist der Junge von einem Hufschmied im Zentrum des Bildes. Über ihn verfällt er in eine intensive Betrachtung, die als synästhetischer Wahrnehmungsprozess eines leiblichen Zur-Welt-seins beschrieben wird: „[W]enn sich der Junge richtig hineingeschaut hatte, hörte er die Hammerschläge fallen und roch den Dunst der Werkstatt“¹⁸⁴. Die Betrachtung intensiviert sich in dieser Geschichte hin zu einer Wortwörtlichkeit der umschreibenden Worte des Vaters: Der Junge findet sich plötzlich mitten im Bild, geht tatsächlich in ihm spazieren und kommt somit dem Vater abhanden. Der Vater glaubt schließlich, seinen vermissten Sohn im Ge-

181 Grennan: *Narrative Drawing*, S. 155. So ließe sich auch erklären, wieso man Comics als gezeichnet wahrnimmt, auch wenn diese meist als analoge oder digitale Kopien vorliegen, die nicht die tatsächlichen Spuren eines Stiftes, einer Feder oder eines Pinsels an sich tragen: Eben weil Zeichnungen und Zeichnen nicht auf das technologische und funktionelle Hinterlassen der Spur reduziert sind, sondern allein aufgrund der Wahrnehmung solcher Spuren als Spuren existieren. Vgl. Grennan: *Narrative Drawing*, S. 16, 122–123, 153–156.

182 Grennan: *Narrative Drawing*, S. 5.

183 Vgl. Kurt Kusenberg: *Gesammelte Erzählungen*. Hamburg 1969, S. 11. Ich bedanke mich bei Jürgen Trapp für den Hinweis auf diese Kurzgeschichte.

184 Kusenberg: *Gesammelte Erzählungen*, S. 12.

mälde wiederzuentdecken: als Geselle des Hufschmieds, der ihm vorher nie aufgefallen war. Er konsultiert einen „Freund des Hauses [...], der über einen weißen Bart und bedeutende Kunstkenntnisse verfügte“¹⁸⁵. Dieser schließt die Angelegenheit (und die Kurzgeschichte) mit einem Fazit:

Der [...] Geselle [...] ist nicht nur keine Hinzufügung, sondern im Gegenteil der Kernpunkt des ganzen Bildes. Ja, ich stehe nicht an, sogar zu behaupten, daß er, gerade er, zu Anfang erdacht und hingesetzt wurde, daß rund um ihn alles andere überhaupt erst entstand.¹⁸⁶

Dieses Kunstverständnis, das den Jungen (als Betrachter) zum Kern des betrachteten Bildes macht, steht metaphorisch für die wechselseitige Verschränkung von Maler*in, Betrachter*in und Gemälde. Der Junge macht als Betrachter das Bild zum Bild, indem er sich in dessen Kern engagiert – und macht wiederum so das Bild für den Vater als neuen Betrachter sichtbar. Betrachter*in eines Bildes zu sein, bedeutet hier, im doppelten Wortsinn ‚im Bilde‘ zu sein: einzugehen in die Sichtbarkeit der Zeichnung, das sichtbare Sehen des Bildes in das eigene, sehende Sehen übergehen zu lassen und um die eigene Position als Betrachter*in (die man erst durch das Bild wird und umgekehrt) zu wissen.

Die Pointe der Geschichte – natürlich verschwindet kein Mensch und auch kein Kind je tatsächlich in einem Bild – ist es, diese ambivalente Situation der Verschränkung von sichtbarem Sehen und sehendem Sehen, der Verschmelzung von Betrachtenden und Bild bei gleichzeitig vorhandener Trennung der beiden, in der sie überhaupt nur Betrachtende und Bild sein können, in fantastischer Wendung zur diegetischen Realität zu machen: Indem der Junge tatsächlich ‚ins Bild geht‘, hört er auf, Betrachter zu sein, wodurch das Bild aufhört, für ihn Bild zu sein. Es ist jetzt für ihn eine Welt beziehungsweise die Welt. Der Hufschmied ist keine Figur mehr, kein sichtbarer Körper einer Bildwelt, sondern sein Lehrmeister, sein unmittelbares soziales Feld. Es sind am Ende der Vater und der Kunstfreund, die als neue Betrachtende dem Bild als Bild und den Figuren im Bild gegenüberreten.

So wie Vater und Sohn bei ihrem Betrachten des Gemäldes dieses wortwörtlich verändern und von ihm verändert werden, bringen in Grennans ätiologischem Ansatz Zeichnungen Betrachtende hervor und Betrachtende Zeichnungen. Als sozialer Zusammenhang verstanden ist auch der Comic mit seinen und durch seine Lesenden in ein eigenes Denken, in einen Diskurs der Comic-Bilder eingelassen.¹⁸⁷ Das Neue der Zeichnung besteht nicht darin, in Wiesings Sinne etwas Nur-Sichtbares herzustellen, sondern darin, eine neue Sichtbarkeit als zeichnenden und gezeichneten

185 Kusenberg: *Gesammelte Erzählungen*, S. 15.

186 Kusenberg: *Gesammelte Erzählungen*, S. 16.

187 Vgl. Grennan: *Narrative Drawing*.

ten Ausdruck von Wahrnehmung und einem Wahrnehmen von Ausdrücken herzustellen. Neu ist nicht bloß die Zeichnung, sondern die immer an sie angeschlossene Hervorbringung von Zeichnenden und Betrachtenden.

Über Grennan lässt sich so eine merkwürdige Definition festhalten: Zeichnungen seien Zeichnungen, weil sie als Zeichnungen wahrgenommen werden, das heißt als Gegenstände, die gezeichnet wurden, um als Zeichnungen gesehen zu werden. Entsprechend sei Zeichnen ein Akt, der Zeichnungen herstelle und damit also Gegenstände hervorbringe, die durch die Wahrnehmung von Betrachtenden hervorgebracht werden sollen als Gegenstände, die zeichnend gemacht wurden, um Zeichnungen zu sein und betrachtet zu werden. Diese merkwürdig zirkuläre Definition sucht Anschluss an die Ambivalenz, mit der Merleau-Ponty Wahrnehmungserfahrungen beschreibt: Zeichnen und Zeichnung können, sich selbst und gegenseitig bedingend, weder nur objektiv vorhandene Gegenstände noch bloß subjektive Erscheinungen sein. Sie sind definiert als Wahrnehmungsgegenstände, verwoben in Wahrnehmungssituationen, in der Zeichnende, Betrachtende und eben auch die Zeichnungen selbst als anonyme Subjektivitäten miteinander verschränkt sind und sich gegenseitig hervorbringen.¹⁸⁸

Einen Gegenstand als Zeichnung wahrzunehmen, bedeutet dann (im Sinne Merleau-Pontys), ihn als Spuren (etwa Linien, Punkten, Flächen und Farben) eines *anderen* menschlichen Verhaltens auf Oberflächen (etwa Papier, Bildschirmen, Leinwände) zu erleben und darin einem anonymen Anderen der Zeichnenden zu begegnen. Man übernehme diesen Gegenstand und seine Spuren (im Sinne Grennans und im übertragenden Sinne auch Sobchacks) als sichtbares Sehen wahr, genauer: als visuellen Zusammenhang, der in dieser Weise dazu existiert, um von einem selbst als spezifischer Ausdruck einer Wahrnehmung betrachtet zu werden.¹⁸⁹ Grennan selbst versteht Merleau-Pontys Phänomenologie dabei als eine Theorie „of the human subject, society and environment“¹⁹⁰ und bezeichnet Merleau-Ponty selbst als „theoris[t] of intersubjectivity“¹⁹¹. Spricht Grennan von Intersubjektivität, so denkt er sie explizit nicht wie Sobchack, die den Film als Subjekt und das Film-Sehen als intersubjektive Kommunikation denkt (Kapitel 3.3). Grennan versteht die Wahrnehmungssituation der Begegnung mit Zeichnungen oder dem Zeichnen als erst in retrospektiver Refle-

¹⁸⁸ Vgl. Grennan: *Narrative Drawing*, S. 25.

¹⁸⁹ Vgl. Grennan: *Narrative Drawing*, S. 15. Auch die Repräsentation von und in Zeichnungen denkt Grennan in dieser Wahrnehmungssituation: „Although all drawings are not depictions, depictive drawings always involve both objects that are ‚seeing-in‘ and the activities/marks that constitute them.“ Grennan: *Narrative Drawing*, S. 11, vgl. auch 46.

¹⁹⁰ Grennan: *Narrative Drawing*, S. 123.

¹⁹¹ Grennan: *Narrative Drawing*, S. 124.

xion intersubjektiv. Der Eindruck des Intersubjektiven entstehe auf Grundlage des „gemeinsame[n] Boden[s]“¹⁹² als soziales Feld, von dem Merleau-Ponty spricht:

Merleau-Ponty's description of perception constitutes a system of human actions made relative to each other, without objectification. In this system, human subjects are not reducible to individuals and actions are mutually affecting. Accordingly, cognition is always-already phenomenal and self-consciousness is perceived through the perception of phenomenal changes in mutual, that is, social action. This description [...] describes intersubjectivity in so much as its processes define human subjects as both irreducible to individual consciousness and mutually embodied.¹⁹³

Intention, Ursache und Wirkung sind damit auch bei Grennan in einer Welt als sozialem Feld verschränkt und an das leibliche Zur-Welt-sein gebunden: „[T]he body is a *cause and a consequence* of the realisation of its general potential resources“¹⁹⁴.

Mithilfe von Grennan kann nun Sousanis' Idee vom Zeichnen und der Zeichnung als einer eigenen Art des Sehens und Denkens¹⁹⁵ in einem phänomenologischen Sinne ergänzt werden: Im Sehen und Denken der Zeichnung des Comics erfahren sich die Lesenden selbst als Comic-Lesende, -Wahrnehmende und -Denkende: „[W]hen I see, I also experience myself seeing.“¹⁹⁶ Der Comic wiederum wird so – mittels dieser und der anderen explizit und implizit phänomenologischen Ansätze sowie der ersten Besprechung von *Building Stories* – denkbar als Gegenstand einer Wahrnehmungserfahrung der Begegnung.

Comics und Filme sind als ästhetische Wahrnehmungsgegenstände nur wahrnehmbar in einer Situation der Wahrnehmung des Anderen und der anderen Wahrnehmung, eröffnen also Fragen von Subjektivität und Verhalten, noch bevor man über die Figuren in ihnen reflektiert. Die Begegnung mit Comics unterscheidet sich von der Begegnung mit Filmen letztlich in der Art und Weise, wie ihr sichtbares und sehendes Sehen aussieht, das heißt in der Weise der Gestaltung oder Organisation dieses Sehens. Film und Comic unterschieden sich nicht darin, dass eine Kunst etwas sicht- und hörbar und die andere etwas sicht- und lesbar macht, son-

192 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 406.

193 Grennan: *Narrative Drawing*, S. 130–131. Noch einen Schritt weiter geht er in seiner Readressierung dieser verschränkten Intersubjektivität, wenn er sich auf Crossleys phänomenologische Theorien bezieht: „human subjects are irreducible to individual consciousness and the physical traces of human actions are only meaningful in so much as they reflect relationships between subjects.“ Grennan: *Narrative Drawing*, S. 134. Grennan bezieht sich auf: Crossley: *Intersubjectivity*, S. 26.

194 Grennan: *Narrative Drawing*, S. 69 [meine Hervorhebung, B. H.].

195 Vgl. Sousanis: *Unflattening*, S. 78. Mit dieser Idee steht er übrigens nicht alleine da: Auch Chris Ware bezeichnet das Zeichnen als Art des Sehens und Denkens. Unter diesem Titel widmen Martha B. Kuhlman und David M. Ball seinen Comics einen eigenen Sammelband: Martha B. Kuhlman, David M. Ball (Hg.): *The Comics of Chris Ware. Drawing Is a Way of Thinking*. Jackson 2010.

196 Grennan: *Narrative Drawing*, S. 59.

dern in ihren je eigenen, noch zu bestimmenden Qualitäten, ein eigenes sichtbares und sehendes Sehen in der Begegnung mit Zuschauenden beziehungsweise Lesenden hervorzubringen.

Was ich bis hier als Begegnungen beschrieben habe, betrifft das Film-Sehen und Comic-Lesen als abstrahierte, theoretische und bereits abgeschlossen gedachte Wahrnehmungssituation. Die Unterschiede zwischen diesen Begegnungen finden sich erst in den Bewegungen konkreter Begegnungen wieder, kurzum: in einem Film- beziehungsweise Comic-Verhalten. Ziel des folgenden Kapitels ist es, diese Begriffe zu konkretisieren. Dafür setze ich die bisherigen Überlegungen in Bezug zu Theorien der Bewegung: Wie denkt die Comictheorie Bewegung? Welche Rolle spielt die Bewegung und Bewegtheit der Bilder in der (neo-)phänomenologischen Filmtheorie? Und wie unterscheiden sich letztlich die Bewegungen von Comics und Filmen und die Wahrnehmung von Bewegung in Comics und Filmen? Meine Auseinandersetzung mit der Bewegung betrifft drei Aspekte: zunächst die Filmbilder als (vermeintlich) sich bewegende Bilder sowie die Comicbilder als (vermeintlich) unbewegte Bilder in Sequenz. Anschließend wird es um Darstellungen von Bewegungen in Comics und Filmen gehen und zuletzt dann um die Rolle einer grundsätzlichen Bewegung der Wahrnehmung der Lesenden und Zuschauenden. Ziel wird es sein, diese drei Arten von Bewegung in ihren wechselseitigen Bezügen (wieder) zum Teil eines leiblichen Zur-Welt-seins werden zu lassen.

5 Begegnungen mit Figuren: Comic- und Film-Verhalten

Comics und Filmen zu begegnen, bedeutet sich zu engagieren in eine Bewegung der Wahrnehmung des Anderen und der anderen Wahrnehmung. Darin sind Comics und Filme keine objektiven Gegenstände mehr, sondern ästhetische Kulturgegenstände, die gleichermaßen mit ihren Zuschauenden und Lesenden als solche durch die Begegnung hergestellt werden. Die vorherigen beiden Kapitel haben diese Begegnung als theoretische Situation thematisiert, erschlossen aus retrospektiver Reflexion einer Wahrnehmungserfahrung. Um diese Situationen analytisch beschreibbar zu machen, müssen die Bewegungen adressiert werden, die sie erst herstellen: jene Bewegungen also, in denen Filme und Zuschauende beziehungsweise Comics und Lesende miteinander verschränkt sind und als solche aus ihnen hervorgehen. In diesen Bewegungen sind die Grenzen zwischen Ich und Anderem noch nicht gezogen und die Subjekte der Begegnung (noch) nicht abgeschlossen. Sie bedingen nicht die Erfahrung des Film-Sehens und Comic-Lesens, sondern entstehen aus ihr.

Die Bewegungen, die Filme und Zuschauende, Comics und Lesende und letztlich auch Figuren hervorbringen, sollen in diesem Kapitel als Film-Verhalten beziehungsweise Comic-Verhalten beschrieben und analytisch beschreibbar gemacht werden. Ziel ist es, jene Anforderung, die Merleau-Ponty an die phänomenologische Reflexion des Anderen in der Wahrnehmung und der Wahrnehmung des Anderen stellt, an Comics und Filme als ästhetische Kulturgegenstände anzupassen und also, „das Verhalten zu fassen“, das sich in, auf und durch Filme und Comics „abzeichnet, zur Erscheinung gelangt, ohne in ihnen reell enthalten zu sein“¹. Über diesen Weg sollen letztlich die Figuren als Wahrnehmungsgegenstände beschreib- und analysierbar werden: als Gegenstände einer Begegnung mit Filmen und Comics, organisiert durch das zu beschreibende Film- beziehungsweise Comic-Verhalten.

Um zu diesem Verhaltensbegriff zu gelangen, widmet sich dieses Kapitel zunächst der Bewegung in, durch und mit Comics und Filmen. Bewegung soll hier unter drei verschiedenen Aspekten diskutiert werden. Der erste betrifft die Bewegtheit der Bilder selbst und wird in Kapitel 5.1 diskutiert. Diese wird häufig herangezogen, um Filme als bewegte Bilder (aufgrund der schnellen Projektion statischer Einzelbilder) von Comics als unbewegte Bilder (aufgrund ihrer Panels in starrer sequenzieller Anordnung) abzugrenzen und soll als phänomenale Differenz

1 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 402.

noch einmal kritisch befragt werden.² Der zweite Aspekt betrifft Darstellungen von Bewegung und wird in Kapitel 5.2 diskutiert. Hier lohnt sich insbesondere ein Blick auf Theorien, die dem Comic unabhängig von der vermeintlichen Unbeweglichkeit seiner Bilder zuschreiben, Bewegung darstellen zu können, denn anschließend daran lässt sich die Frage, wo und wie Bewegung und Beweglichkeit in der Wahrnehmung von Comics und Filmen zu denken ist, noch einmal anders stellen. Der dritte Aspekt betrifft die Wahrnehmung der Zuschauenden und Lesenden unter der von phänomenologischen Perspektiven immer wieder betonten grundsätzlichen Bewegung der Wahrnehmung an sich und wird in Kapitel 5.3 diskutiert.

Ausgehend von diesen drei Aspekten der Bewegung kann nach der Beschreibbarkeit von Film- und Comic-Verhalten gefragt werden. Kapitel 5.4 diskutiert über eine Auseinandersetzung mit dem filmtheoretischen Konzept der Ausdrucksbewegung und der Methode der Ausdrucksbewegungsanalyse die Beschreibbarkeit von Film-Verhalten. Kapitel 5.5 erörtert diese Beschreibbarkeit über eine Auseinandersetzung mit Lesebewegungen der Doppelseite des Comics *Building Stories* für ein Comic-Verhalten. Nach Differenzen und Gemeinsamkeiten von Comic- und Film-Verhalten fragt schließlich Kapitel 5.6 und greift dabei auch die Diskussion darüber auf, ob mittels dieser Begriffe eine phänomenologische Perspektive oder Methode entworfen wurde. Ausgehend hiervon geht es am Ende des Kapitels schließlich um die Frage, wie über Beschreibungen von Verhalten der eigentliche Gegenstand dieser Arbeit adressierbar wird: die Begegnungen mit Figuren in konkreten Filmen und Comics.

5.1 (Un-)Bewegte Bildgegenstände

Der Eindruck von Bewegtheit des filmischen Bildes ist für Vivian Sobchack eine der entscheidenden Eigenschaften der Filmtechnologie. Sie sei neben der aufzeichnenden Funktion der Kamera ausschlaggebend dafür, dass Filme ein Verhalten haben.³ Diese Behauptung möchte ich im Folgenden diskutieren: Wie ist der Verhaltensbegriff bei Sobchack und in anderen filmphänomenologischen Positionen ausgelegt? Wie verhält er sich (bezogen auf die vermeintliche Bewegtheit filmischer Bilder) zu anderen Medien, insbesondere dem Comic (mit seinen vermeintlich unbewegten Bildern)?

² Vgl. McCloud: *Understanding Comics*, S. 7–8.

³ Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 62. Vgl. Kapitel 3 der vorliegenden Arbeit für eine Diskussion der aufzeichnenden Funktion.

Aufzeichnende und bewegende Funktion der Kamera hängen bei Sobchack unmittelbar zusammen. Eben weil die Kamera bewegte Wirklichkeit so aufzeichne, dass sich aus dieser Aufzeichnung in der Projektion wieder ein Eindruck von Bewegung herstellen lässt, sei es überhaupt möglich, jenen Wahrnehmungseindruck zu erzeugen, der zu den Debatten um einen Realitätseindruck des Films führt.⁴ Wie die Betrachtung von *KID CAMERAMEN* gezeigt hat, ist die aufzeichnende Funktion der Kamera jedoch allenfalls noch hinreichende Bedingung für den Eindruck einer ‚Lebendigkeit‘ des filmischen Bildes. Als sich bewegendes und vor allem als anderes Wahrnehmen kann sich das filmische Bild auch dann präsentieren, wenn es etwa (wie im Falle eines animierten oder digital produzierten Filmes) keine vorfilmische Realität aufzeichnet und wiedergibt. Und wie in der Situation der Pappkameras lässt sich das filmische Bild auch jenseits aufgezeichneter Bilder als bewegte und bewegende andere Wahrnehmung und Wahrnehmung des Anderen denken. Zu diskutieren bleibt die Rolle der Bewegtheit der Bilder selbst – seien sie aufgezeichnet und wiedergegeben, animiert, programmiert oder gar imaginiert.

Sobchacks Bestimmung des Films als „experience expressing experience“⁵ leitet sie ab von einer ähnlich strukturierten Formulierung bei Jean Mitry, die sich ihrerseits auf eine Bewegung beruft:

Whereas the classical arts propose to signify movement with the immobile, life with the inanimate, the cinema must express life with life itself. It begins where the others leave off. It escapes, therefore, all their rules as it does all their principles.⁶

Sobchack übernimmt Mitrys Korrespondenz zwischen Bewegung und Leben beziehungsweise Unbewegtem und Unbelebtem. Da filmische Bilder sich bewegen, seien sie lebendig, seien sie Ausdruck von Leben durch Leben. Für die vermeintlich unbewegten Bilder des Comics impliziert dies eine Unbelebtheit. Diese Differenz von lebendigen und bewegten Bildern einerseits und unbelebten, statischen Bildern andererseits setzt sich bei Sobchack in einer Diskussion über die Unterschiede zwischen filmischen und fotografischen Bildern fort. Auch wenn es mir in dieser Arbeit nicht um eine Phänomenologie der Fotografie geht, lässt sich Sobchacks Diskussion auch auf die Differenz von Filmen und Comics beziehen.

⁴ Vgl. etwa: Christian Metz: Zum Realitätseindruck im Kino [1965]. In: Christian Metz (Hg.): *Semiotologie des Films*. München 1972, S. 20–35.

⁵ Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 5.

⁶ Das Zitat entspricht der Übersetzung von Sobchack. *The Address of the Eye*, S. 5. Das Original stammt aus: Jean Mitry: *Esthétique et psychologie du cinéma*. Paris 1965.

Laut Matthias Grotkopp führe die Idee, dass bewegte Bilder lebendig seien, zu einem „[A]nthropomorphisieren“⁷ der filmischen Wahrnehmung. In der Gleichung von Film = Bewegung = Leben sei „Film als bereits vollständig angepasste, zugerichtete Filmkörperlichkeit [...] postulier[t]“⁸. Bei Sobchack beginnt die Anthropomorphisierung des Films mit einer Analogie: Auf der einen Seite setze der Film das fotografische Bild in Bewegung, auf der anderen Seite bringe die existenzielle Phänomenologie Merleau-Pontys die Bewegung in jene Phänomenologie, die bei Edmund Husserl als transzendental angelegt ist. Indem Merleau-Ponty sich auf die Wahrnehmung konzentriere und den Begriff des Leibes als bewegtes Zur-Welt-sein einführe, werde bei ihm Husserls Idee der Intentionalität ins Sein gesetzt.⁹ In dieser Analogie gestalte sich die Fotografie laut Sobchack als leerer Blick, als eine Faszination an einer transzendentalen Zeit – indem sie die Bewegung des Sichtbaren anhalte und sich so gegen den lebendigen und begrenzten Grund des leiblichen Seins abgrenze.¹⁰ So zieht Sobchack eine Parallele zwischen dem Übergang von der transzendentalen zu existenziellen Phänomenologie beziehungsweise der „transition from the essential structure of vision to the existential act of viewing, and from the photograph to the film“¹¹. Die Fotografie erscheine so als transzendente Struktur starrer Blicke und der Film als beweglicher, existenzieller Akt des Sehens.

Doch so einleuchtend Sobchacks Analogie erscheinen mag, wenn man versucht, den Übergang von Husserl zu Merleau-Ponty durch den Übergang von Fotografie zu Film zu verstehen, so problematisch wird die Analogie, wenn es um ihre Implikationen für eine Phänomenologie des unbewegten und bewegten Bildes geht. Legt man den Fokus auf Film und Fotografie, fällt auf, dass diese sich zueinander bei weitem nicht so verhalten wie Husserl und Merleau-Ponty. Beide Philosophen beziehen sich denkend auf die Welt. Merleau-Ponty arbeitet Husserls unbewegte Transzendenz zu einer bewegten Essenz um. Doch es wäre falsch, dasselbe für Film und Fotografie zu tun. Der Film ist nicht bloß die Weiterentwicklung der Fotografie. Beide beziehen sich als je eigener Ausdruck von Wahrnehmung und Wahrnehmung von Ausdruck auf die Welt. Der Film denkt die Fotografie nicht weiter, sondern nutzt

7 Grotkopp: *Filmische Poetiken der Schuld*, S. 85–86. Eine ähnliche Position findet er wieder bei: Barker: *The Tactile Eye*, S. 77. Zu Sobchack merkt er an, dass diese zwar selbst einer Anthropomorphisierung des Films widerspricht, aber ihre „Beschreibungen des kinematographischen Apparates darauf hinaus[laufen], ihn in seiner historischen Emergenz so zu beschreiben, als hätte er sich gemäß einem Bild vom lebendigen, menschlichen Körper als einer Norm teleologisch entwickelt.“ Grotkopp: *Filmische Poetiken der Schuld*, S. 85–86. Er bezieht sich hier auf Sobchack: *Carnal Thoughts*.

8 Grotkopp: *Filmische Poetiken der Schuld*, S. 86.

9 Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 39, 57–69.

10 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 59.

11 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 58.

Aspekte der technologischen Hervorbringung ihrer Bilder, um eine grundlegend andere Bildlichkeit als eigenes Zur-Welt-sein hervorzubringen. Anders gesagt: Film ist Film – und nicht eine um Bewegung erweiterte Fotografie, ebenso wenig wie Fotografie ein zur Unbewegtheit reduzierter Film ist.

Sobchacks Aussagen zur Fotografie ziehen für ihre Filmphänomenologie wie auch für eine hieraus abzuleitende Phänomenologie anderer unbewegter Bilder wie denen des Comics problematische Konsequenzen nach sich. Ihr Konzept eines Filmverhaltens* fußt auf dem Anthropomorphisieren des bewegten Filmbildes. Dabei geht Sobchack davon aus, dass der Film seine Zuschauenden ein Sehen sehen lässt, während die Fotografie in Abwesenheit der Bildbewegung bloß die Struktur eines Blickes anböte, der zeitlich entleert sei und darauf warte, von den Betrachtenden angefüllt zu werden. Sie denkt dabei das als irreduzibles Gesichtsfeld, dessen Relationen in der Betrachtung unverändert bleiben.¹² Der Topos der Fotografie als eingefrorener und aufbewahrter Augenblick reduziert diese auf eine von der unmittelbaren Gegenwart der eigenen Erfahrung losgelöste Zeitlosigkeit.¹³ Die Fotografie wird so zu einem „temporal hole“¹⁴, das von den Betrachtenden wieder anzufüllen sei und der Fotografie somit zwar die Möglichkeit böte, Bedeutung herzustellen, allerdings nicht aus sich selbst heraus, sondern durch die anfüllenden Betrachtenden:

It provides a significant gap that can be filled with every meaning, any meaning, and is itself meaningless in that it does not act *within* itself to choose its meaning [...]. [T]he photograph as a transcendental structure posits the abstraction of a *moment* but has no *momentum* – and only provides the grounds or arena for its possibility.¹⁵

Der Film fülle dieses Loch wieder an, indem seine bewegten Bilder in der Welt als zeitlicher, begrenzter und situierter Fluss existieren, der die leibliche Zeiterfahrung seiner Zuschauenden nicht überschreite, sondern sie teile: „Unlike the still photograph, the film exists for us as always in the act of becoming.“¹⁶ In diesem Werden seiner Bewegtheit sei der Film eingebunden in

presenting as well as representing the coming into being of being and representation. It is a presence inserted in the world and our experience not as a series of discrete, transcendental, and atemporal moments, but as a temporal *movement* – as a presenting felt as presence and its passing, as a presence that can then be said to have a past, a present, and a future.¹⁷

¹² Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 59–60.

¹³ Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 59.

¹⁴ Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 60.

¹⁵ Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 60.

¹⁶ Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 60.

¹⁷ Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 61.

Das „Warten“ der Fotografie, das diesem Werden des Films gegenübersteht, bezeichnet Sobchack als „the photograph’s compelling emptiness“¹⁸. Zu dieser zeitlichen Entleerung führt Sobchack aus:

This temporal vacancy, this lack of finitude, affects the space of the still photograph. It is peculiarly flattened. Even in the most artfully lighted photos, figures do not seem to *inhabit* space, to dwell in it, but seem rather to rest lightly on its surface. Space seems not to be spatialized, not to provide a *situation*, and so objects tend to seem insubstantial, thin, not firmly enworlded.¹⁹

Es liegt nahe, diesen Vorwurf der Verflachung von Raum und Zeit (und Figuren) in den unbewegten Bildern der Fotografie auch auf den Comic zu beziehen. Kann er sich von der implizierten Zuschreibung einer Substanzlosigkeit, Dünnheit, Unweltlichkeit lösen? Etwa indem er mehrere unbewegte Bilder in simultane Sequenzen setzt, seine Figuren Räume bewohnen lässt, den Raum verräumlicht und so eine Situation herstellt? Eine Antwort hierauf liefert Sobchack indirekt selbst, wenn sie im Anschluss an ihre Vorwürfe an die Fotografie ergänzt: „Thus, photography, like painting before it, has often thickened its representations by producing narrative and temporality in a succession of images that, nonetheless, are perceived as static and discretely atemporal.“²⁰ Es ist fast unmöglich, diese These der angereicherten Repräsentationen im (sequenziellen) starren Bild nicht auf Comics zu beziehen.

Vor allem aber ist in Anbetracht der bisherigen Ausführungen und Beispiele fragwürdig, ob sie sich halten lässt – und das nicht nur, weil Sobchacks Verständnis der Fotografie eine auffällig problematische Nähe zu Scott McClouds Idee des Comic-Lesens als Prozess des *closure* pflegt, die den Comic zum passiven Gegenstand macht, dessen Lücken die Lesenden aktiv anfüllen müssen, um ihn in Bewegung zu versetzen (Kapitel 4.1). Es ist Sobchacks Idee des Zusammenhangs von Werden, Bewegung und Bewegtheit der Bilder, die dazu führt, dass sie der Fotografie im Gegensatz zum Film die Möglichkeit abspricht, ein Verhalten zu haben. Ihr wird die Bewegtheit des Bildes zur notwendigen Bedingung für ein Verhalten ästhetischer Kulturgegenstände. In ihrer Art und Weise, der Fotografie ein Verhalten abzusprechen, spricht sie es indirekt auch anderen ästhetischen Kulturgegenständen mit unbewegten Bildern ab, wie etwa dem Comic:

[A] film [...] *has being* in the sense that it *behaves*. A still photograph, however, does not have; rather, it waits – as a vacancy – for us to possess it. Because a film behaves and acts, its present movement adds dimension to the flat space of the photograph. Abstract space is dynamized as habitable, as ‚lived in,‘ as described in the depth that lived movement, not geometry,

¹⁸ Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 59.

¹⁹ Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 59.

²⁰ Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 59–60.

confers upon the world. Thus, the space in the film becomes the *situation* of an existence, and objects and landscapes take on a thickness and substantiality, an always emerging meaning that is chosen in the diacritical marking of movement [...]. The film, then, offers the existential actualization of meaning, not just the structure and potential for its being.²¹

Diesem Denken zufolge haben Comics kein Verhalten. Weil sie sich nicht aus sich selbst heraus bewegen, liege es an den Lesenden, sie mit Leben zu füllen.

Dass Sobchack das filmische Bild überhaupt als bewegtes und das fotografische Bild als unbewegtes denken kann, liegt letztlich daran, dass sie Film-Sehen als intersubjektive Situation denkt. Nur wenn der Film gedacht wird als ein abgeschlossenes und eigenständiges Subjekt, das beobachtbar vor den Zuschauenden (als Subjekte) steht – ein Denken, dass der Phänomenologie Merleau-Pontys zuwiderläuft –,²² ist die Bewegung des filmischen Bildes eine Bewegung an sich, die die Zuschauenden (als ebenso eigenständige und abgeschlossene Subjekte) von außen quasi objektiv feststellen können. Sobchacks Filmphänomenologie impliziert damit eine Existenz der Filme jenseits von Zuschauenden und antropomorphisiert den Film damit tatsächlich vollständig. Zumindest mit der Perspektive dieser Arbeit ist ein solcher Gedanke nicht vereinbar. Denn Film wäre so kein ästhetischer Kulturgegenstand mehr, aus dessen Begegnungen mit Wahrnehmenden überhaupt erst Filme und Zuschauende werden, sondern selbst ein anderes und lebendiges, gar autonomes Wesen.

Ich verstehe Filme ebenso wenig als etwas an sich Lebendiges wie Comics oder Fotografien als etwas Unbelebtes, das erst in Bewegung zu versetzen ist. Das Comic- oder Film-Verhalten ist vielmehr eine Bewegung, die nicht Comics oder Filmen allein eignet, sondern sich ereignet, wenn Lesende Comics lesen oder Zuschauende Filme sehen. Überhaupt ist das Konstatieren einer Bewegtheit oder Unbewegtheit der Bilder nicht als objektive Feststellung möglich; es lässt sich keine Bewegtheit an sich feststellen. Die Bewegtheit ist ein Niveau, das immer in Bezug zur eigenen Wahrnehmung und deren Bewegtheit zu setzen ist.²³ Sicherlich lässt sich in der analytischen Wahrnehmung, wie ich sie in Kapitel 5.3 genauer skizzieren werde, davon sprechen, dass sich für Zuschauende im Kinosaal auf der Leinwand etwas bewegt, während das gedruckte Comicheft auf dem Tisch vor den Lesenden sich nicht bewegt. Doch ist damit allenfalls ein aus der ästhetischen Wahrnehmungserfahrung isolierter Bildgegenstand angesprochen und nicht ein wahrgenommener Film oder Comic.

Die Begegnung mit Filmen und Comics ist eine Situation, aus der Subjekte erst hervorgehen, und nicht eine, in der diese unabhängig voneinander agieren oder in

²¹ Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 62.

²² Vgl. Kapitel 3.3 der vorliegenden Arbeit.

²³ Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 325.

die sie bereits abgeschlossen eintreten, um dort bloß aufeinanderzutreffen. Im Film-Sehen und Comic-Lesen ist Bewegung weder zu reduzieren auf eine Bewegung des filmischen Bildes an sich, noch erschöpft sich das Comic-Bild an sich in einer Unbewegtheit. Das Verhalten bezeichnet keine Bewegung in den Bildgegenständen, sondern die Bewegungen ästhetischer Kulturgegenstände – und damit: Bewegungen in Begegnungen. Wenn ich entgegen Sobchack also behaupte, dass auch unbewegte Bilder wie die des Comics (oder der Fotografie) ein Verhalten haben, impliziert ein solches Umdenken des Verhaltensbegriffs zwei Thesen: zum einen, dass es auch im Comic eine Bewegung geben muss, die sich jedoch von der des Films unterscheidet, und zum anderen, dass sich ein Film-Verhalten nicht in der Bewegtheit seiner Bilder erschöpfen kann – so wenig wie die Unbewegtheit der Comicbilder ihr Verhalten verhindert.

Soll am Ende dieses Kapitels eine Perspektive eröffnet sein, aus der sich Film- und Comic-Verhalten analytisch adressieren lassen, müssen neben der Bewegtheit ihrer Bildgegenstände zwei weitere Aspekte von Bewegung im Comic-Lesen und Film-Sehen diskutiert werden: zunächst die Bewegungsdarstellungen und anschließend die Bewegung der Wahrnehmung. Entfalten werde ich meine Überlegungen anhand einer erneuten Betrachtung der Doppelseite aus *Building Stories*. Sie wird interessant, gerade weil sie auffällig wenig Bewegung darstellt und sich dennoch nur über Bewegungen verstehen lässt.

5.2 Bewegungsdarstellungen im Comic

Auch Comics, die sich als Bildgegenstände in der Regel nicht selbst bewegen, sind in ihren Darstellungen alles andere als unbewegt.²⁴ Jakob F. Dittmar weist auf Bewegungslinien, Körperhaltungen und Panelsequenzen als einige der Mittel zur

24 Sich bewegende Bilder können durchaus Bestandteil von Comics sein, so etwa in einem digitalen Comic von Stu Campbell: *These Memories Won't Last. A Small Story by Stuart Campbell about his Grandpa* (2015). In: <http://thesememorieswontlast.com/> (letzter Zugriff: 15.06.2020). Campbell erzählt hier von der Demenzerkrankung seines Großvaters und macht dessen Vergessen mittels interaktiver Bildbewegungen haptisch erfahrbar: Über vertikale Scroll-Bewegungen müssen die Lesenden die Panels in eine vertikal abfallende Bewegung versetzen. Dabei zieht sich ein metaphorischer Erinnerungsfaden mit eingewobenen Textanteilen in entgegengesetzter Richtung nach oben. Einzelne längere Erinnerungsszenen kehren die vertikale in eine horizontale Gegenbewegung um. Stets haben die Lesenden zwar die Möglichkeit, ihre Scroll-Richtung umzukehren, doch verschwinden in dieser Richtung die ‚vergangenen‘ Panels alsbald in einem dichten Nebel. Wie dem Großvater ist somit den Lesenden der Rückgriff auf das Gedächtnis des Comics verwehrt.

Darstellung von Bewegung im Comic hin.²⁵ Anhand dieser Bewegungsdarstellungen, die ähnlich wie Soundwörter und Sprechblasen als Zeichentypen als comictypisch gelten, sollen im Folgenden Ansätze der Comicforschung zur Bewegung diskutiert werden. Dabei möchte ich aufzeigen, inwiefern Comics nicht nur Bewegung im Sinne einer Repräsentation abbilden können, sondern tatsächlich Bewegung darstellen: wie sie ein Denken und eine Erfahrung von Bewegung ermöglichen, die gebunden ist an die Begegnung mit Comics.

Bewegungslinien

Die Bewegungslinie ist in mehrfacher Hinsicht interessant und hat nach Schüwer „den Status einer comicspezifischen Darstellungskonvention erreicht“²⁶, obwohl sie bereits in Bilderbögen des 19. Jahrhunderts vermehrt zu sehen war. Darüber hinaus entfalten sich (auch unabhängig von ihrem Erscheinen im Comic) von ihr ausgehend grundlegende Diskussionen um die Beschaffenheit von Bewegung und deren Darstellung.²⁷

Definiert wird die Bewegungslinie des Comics häufig als Zeichen, das den Pfad einer Bewegung durch einen Raum anzeigt und/oder repräsentiert. Dittmar beschreibt sie als Zeichen, das „sich vor dem Hintergrund in der Bildhöhe des bewegten Bildelements hinter diesem her[zieht] und [...] so dessen Bewegtheit und durch ihre jeweilige Länge auch die Geschwindigkeit der Bewegung [symbolisiert]“²⁸. Etwas allgemeiner halten es Julia Abel und Christian Klein, wenn sie von Linien sprechen, „die die Bewegung eines Gegenstandes oder einer Figur andeuten oder nachzeichnen“²⁹, oder Neil Cohn, wenn er beschreibt: „[M]otion lines commonly depict the path of a moving object.“³⁰

25 Jakob F. Dittmar: *Comic-Analyse*. Konstanz 2008, S. 86.

26 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 67.

27 Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 67.

28 Dittmar: *Comic-Analyse*, S. 88.

29 Julia Abel, Christian Klein: *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart 2016, S. 88.

30 Neil Cohn: *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London / New Delhi 2013, S. 108. Es wäre falsch, Cohn ein rein repräsentationales Verständnis von Bewegungsdarstellung zuzuschreiben. Er ergänzt kurz darauf, dass dieser Pfad eben nicht nur einen Weg darstelle, sondern auch eine Interpretation von Bewegung (etwa in ihrer Richtung und Geschwindigkeit). Ebenso merkt er an, dass sich die Entstehung der Bewegungslinie nicht durch die Streifen erklären ließe, die Bewegungen auf der Retina hinterlassen. Experimente mit blinden Teilnehmenden hätten nachgewiesen, dass sie Bewegungslinien auch anhand fühlbarer Bilder verstehen. Ebenso seien Bewegungslinien im Comic eben häufig mehr

Gemeinsam ist solchen Definitionen ihre Idee davon, was Bewegung ist und wie sie in unbewegten Bildern dargestellt werden kann: nämlich über Zeichen, die im Verweis auf die bewegte Alltagsrealität Bewegung als einen Pfad repräsentieren, den ein Objekt in einem Raum von A nach B durchschreitet. Bewegung meint hier eine Positionsveränderung, den Gang von Punkt A zu B in einem gegebenen Raum und Bewegungslinien repräsentieren diese Positionsveränderung. So heißt es bei Abel und Klein, dass Bewegung innerhalb eines starren Panels nur dann stattfindet, wenn die Lesenden „bestimmte Zeichen, die Bewegung anzeigen“ – wie eben etwa die Bewegungslinie –, „richtig versteh[en] und deut[e]n“³¹. Bewegung ist in einem solchen Verständnis teilbar in Positionen im Raum, so wie die unbewegten Bilder des Comics isolierte Momentschnitte dieser vermeintlich teilbaren Bewegung sind. Die Bewegungslinie wäre hierbei denkbar als die Summe isolierter Momente einer Positionsverschiebung im Raum.³² Dieser gegebene, kontinuierliche Raum ist dabei der maßgebliche Orientierungspunkt. Um die Bewegungslinie einem solchen Verständnis zufolge richtig zu verstehen und zu deuten, muss dieser gegebene Raum aus der Welt jenseits des Comics in den Comic geholt werden, ehe er anhand der repräsentierenden Bewegungslinie nachvollzogen werden kann.

So wird Bewegung nach Abel und Klein „vor allem mittels Closure-Leistung auf der Ebene der Sequenz evoziert, denn im Rahmen dieses Kombinationsprozesses ‚macht‘ der Leser aus zwei (starrten) Bildern eine Geschehens- und Bewegungsabfolge“³³. In ähnlicher Weise spricht Dittmar von einer „kombinatorische[n] Leistung der Verbindung zwischen zwei Zuständen, die Inferenz“³⁴, die die Lesenden vollbringen. Ähnlich wie mit dem grundlegend repräsentationalen Verständnis des Comic-Lesens bei McCloud besteht also auch hier das Problem, dass es eigentlich keine eigene Comic-Bewegung geben kann – kommt Bewegung doch in diesen Perspektiven immer erst über die Lesenden aus der realen Welt jenseits der Comics in diese hinein. Statt die Bewegung des Comics als eine Darstellung von Bewegung zu denken, das heißt als eine dem Comic-Lesen eigene Bewegungserfahrung, bleiben diese Definitionsversuche der Bewegungslinie auf die Repräsentation von Bewegung beschränkt. Am konkreten Gegenstand der Bewegungslinie stellt sich damit die

als bloße Linien, bilden unterschiedlichste Typen aus und unterscheiden sich von Kultur zu Kultur. Vgl. Cohn: *The Visual Language of Comics*, S. 108.

31 Abel, Klein: *Comics und Graphic Novels*, S. 87. Abel und Klein nennen neben den Bewegungslinien noch Fließlinien oder fotografische Schlieren. Vgl. Abel, Klein: *Comics und Graphic Novels*, S. 88. Vgl. auch: McCloud: *Understanding Comics*, S. 112–113.

32 Vgl. Dittmar: *Comic-Analyse*, S. 87.

33 Abel, Klein: *Comics und Graphic Novels*, S. 87.

34 Dittmar: *Comic-Analyse*, S. 87.

Frage: Wie ließe sie sich anders denken, denn als ein Pfad, der Positionen eines Gegenstands im Raum repräsentiert?

Dieser Frage widmet sich Martin Schüwer, beginnend mit einer Kritik an der Bewegungslinie durch Henri Bergson. Dieser werfe der Bewegungslinie vor, Bewegung selbst als Ansammlung von Momentschnitten, als Summe der Positionen eines Objekts im Raum zu denken – also gerade so, wie sie später etwa bei Dittmar sowie Abel und Klein für den Comic definiert wird.³⁵ Die Bewegungslinie sei, so fasst Schüwer Bergson zusammen, „pragmatisch gerechtfertigt, philosophisch aber verfehlt“³⁶. Sie richte sich gegen ein Verständnis von Bewegung, das bei Bergson angelegt ist, von Gilles Deleuze für die Zusammenhänge des Kinos erschlossen wurde und von Schüwer schließlich zu einer Erzähltheorie des Comics herangezogen wird.³⁷

Nach Bergson, Deleuze und Schüwer ist Bewegung „nicht als Folge starrer Zustände, sondern [...] als unteilbare Kontinuität“³⁸ zu denken.³⁹ Während Zeit gedacht wird als die durch alle Veränderungen angefüllte Form, die nicht mehr aufgehe in einem Prinzip von Aktionen und Reaktionen und stattdessen reine Dauer sei, wird die Bewegung gedacht als nicht mehr mess- oder teilbar, als nicht mehr räumliche oder in Positionen feststellbare Zustandsveränderung, sondern als die permanente Modulation der Dauer.⁴⁰ Bei Schüwer wird aus diesem bildphilosophischen Verweis letztlich die Unterscheidung von Comicbildern in senso-motorische Bilder und Zeitbilder des Comics, die auf Deleuzes Ausführungen zum Bewegungs- und Zeit-Bild des Films zurückgeht, wiederum beruhend auf Bergsons Idee der „Welt als Ansammlung von Bildern“⁴¹ Im Bewegungs-Bild tritt an die Stelle des phänomenalen Leibes ein senso-motorisches Schema, dessen Bestandteil die

35 Die Bewegungslinie ist bei Bergson nicht als Comiczeichen gedacht, sondern laut Schüwer eher als Reflexion der Fotografie. Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 67.

36 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 66.

37 Für einen Überblick zur Bewegungsdarstellung im Comic siehe Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 76.

38 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 31.

39 Diese Idee wird etwa in Hinblick auf den Film bereits in der frühen Filmtheorie Hugo Münsterbergs diskutiert: „Die Bewegungserfahrung ist eine eigenständige Erfahrung, die nicht auf ein einfaches Sehen von einer Folge verschiedener Positionen reduziert werden kann.“ Hugo Münsterberg: Teil I: Die Psychologie des Lichtspiels [1916]. In: Jörg Schweinitz (Hg.): *Das Lichtspiel – eine psychologische Studie und andere Schriften zum Kino*. Wien 1996, S. 41–70, hier S. 46.

40 Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 33.

41 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 31. Er bezieht sich hier auf Gilles Deleuze: *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*. Frankfurt am Main 1997 [1983]; Gilles Deleuze: *Das Zeit-Bild. Kino 2*. Frankfurt am Main 1997 [1985]. Mittels Deleuzes Fokus auf das Visuelle ließe sich, so Schüwer, eine Erzähltheorie des Comics erschließen, in welcher der Begriff der Narration – die eine Erzählerinstanz impliziere – vom Begriff der Inszenierung ersetzt werde. Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 17, 28–37.

Wahrnehmung „selbst [...] insofern [ist], als sie von vornherein auf mögliche eigene Handlungen und damit auf die Zukunft gerichtet ist“⁴². Das Bewegungs-Bild sei bei Deleuze wie folgt zu verstehen:

Kennzeichen des Bewegungsbildes ist es, dass es mit jenem senso-motorischen Schema aus Wahrnehmung, Affekt und Aktion operiert, welches das menschliche Erleben bestimmt. Damit korrespondiert bei Deleuze eine Unterteilung des Bewegungsbildes in die von Bergson abgeleiteten drei Spielarten [...]. All diese Formen des Bewegungsbildes ordnen sich im Film zu einer senso-motorischen Sequenz.⁴³

Schüwer behauptet nun, dass Comics solche Bilder in ihren Zeichnungen und Sequenzen ähnlich, jedoch nicht identisch entwerfen können, und entscheidet sich wegen der eigentlichen *Unbewegtheit* des Comic-Bildes dafür, das dem Zeit-Bild gegenüberstehende Bewegungs-Bild als ‚senso-motorisches Bild‘ zu bezeichnen. Von diesem grenze sich das Zeit-Bild ab, indem es das senso-motorische Band zerreiße.⁴⁴ Stattdessen gehe es im Zeit-Bild darum, sich aus einem „raumzeitlichen Kontinuum [zu lösen] und [...] es dadurch erst sichtbar [zu machen]“⁴⁵. Die Zeit als reine Dauer, die nicht mehr in Aktionen und Reaktionen aufgehe, werde im Zeit-Bild denk- und erfahrbar, während das senso-motorische Schema, also die Zusammenwirkung von Wahrnehmung, Affekt und Aktion, im Bewegungs-Bild erfahrbar werde.⁴⁶

Indem Schüwer aus dem Bewegungs-Bild des Films das senso-motorische Bild des Comics macht, scheint auch er zunächst davon auszugehen, dass die Unbewegtheit des Comicbildes ihm die Möglichkeit raubt, selbst ein Bild in Bewegung und ein bewegendes Bild zu sein; dass es also die Erfahrung des senso-motorischen Schemas nicht als Bewegungserfahrung verwirklicht, sondern als eine von Bewegung befreite Erfahrung von Aktion und Reaktion. So geht auch Schüwer von der Notwendigkeit aus, dass Lesende die starren Bilder des Comics „im Rezeptionsprozess dann zusätzlich in Bewegung bringen“⁴⁷. Oder, wie er an späterer Stelle zuspitzt: „Wenn der Leser nicht will, dann bewegt sich im Comic nichts.“⁴⁸ Trotzdem widerspricht er Bergsons Auffassung, dass „[j]eder Versuch, Bewegung aus unbeweglichen Bildern zu rekonstruieren, [...] von vornherein zum Scheitern verurteilt [ist; B. H.]“⁴⁹, und

42 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 31.

43 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 32. Schüwer selbst verwendet ohne weitere Erläuterung die Schreibweisen *Bewegungsbild* und *Zeitbild*, obwohl er Deleuze Schreibweise (*Bewegungs-Bild* und *Zeit-Bild*) in Zitaten übernimmt. Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 30.

44 Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 32–33.

45 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 33.

46 Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 33.

47 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 45.

48 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 183.

49 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 45.

damit unmittelbar auch der Annahme, die er selbst Deleuze zuschreibt: dass es einzig dem Film möglich sei, „der Natur der Bewegung gerecht zu werden“⁵⁰, da er als Bewegungs- oder Zeit-Bild immer schon in Bewegung sei.⁵¹ Worin besteht also der Unterschied zwischen Bergsons und Schüwers Verständnis der Bewegungslinie (im Comic)?

Für Bergson bestehe die philosophische Fehlleistung der Bewegungslinie darin, den Weg der Bewegung „mit dem Bewegungsprozess zu verwechseln und damit auch den Prozess für teilbar zu halten“⁵². Bergson sehe hier ein falsches Verständnis von Bewegung, das impliziere, dass Bewegungen erstens immer einen Raum beschreiben und zweitens aus Punkten bestehen, an denen Körper anhalten könnten. Schüwer denkt jedoch die Bewegungslinie nicht als Summe von Punkten, sondern selbst als unendlich teilbar. Sie würde dadurch weder die Bewegung als Summe von Punkten denken, noch würde sie überhaupt als (Repräsentation eines) Bewegungsprozess(es) erscheinen. Die Bewegungslinie sei immer eine als artifiziiell wahrgenommene eigene Form von Bewegung.⁵³

Um diese Lesart der Bewegungslinie zu verstehen, lohnt sich ein erster, erneuter Blick auf die Doppelseite aus *Building Stories*, genauer gesagt auf eine Gruppierung aus neun kleinen, gleichgroßen Panels, die die junge Frau beim Zähneputzen zeigen (Abb. 17). Die ersten drei Panels zeigen jeweils zwei geschwungene Bögen, die gemeinsam mit der Zahnbürste im Mund von links nach rechts wandern. Sie sind Teil einer Darstellung von Putz- und Schrubbewegungen. Schnell wird klar, dass sie keinen Pfad repräsentieren, den die Hände oder die Bürste durchschritten haben oder durchschreiten werden. Auch der Versuch, sie als Anzeiger ihrer Positionen zu verstehen, stellt kaum zufrieden. Im ersten und dritten Panel sind die Rundungen noch so neben der Hand und Wange positioniert, dass sie sich an deren Form anschmiegen und insofern tatsächlich andere (vorherige oder nachherige) Positionen der Hand im Raum beschreiben könnten. Im zweiten Panel rücken die Rundungen jedoch auf eine Weise neben die Hand, die sich der Putzbewegung entgegenstellen und somit kaum noch als angezeigte Handpositionen zu interpretieren wären. Zusätzlich verunsichert wird dieses repräsentationale Verständnis durch den Wechsel der Bögen von der Hand zur Wange im dritten Panel. Bei genauerem Hinsehen zeigt sich, dass die Bewegungslinien sich im Verlauf der drei Panels spalten. Bereits im zweiten Panel sind sie zu zwei V-Formen ausgedehnt, die sich im dritten

50 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 45. Bezieht sich auf: Deleuze: *Das Bewegungs-Bild*, S. 15.

51 Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 66. Ob sich diese Zuschreibung bei Deleuze durchhalten ließe, wäre zu überprüfen; eine intensive Deleuze-Lektüre würde jedoch vom Vorhaben abführen, den Diskurs um Bewegungsdarstellung im Comic zu beleuchten.

52 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 66.

53 Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 66–67.

weiten. Diese Linien sind mehr als bloße Repräsentationen von Positionen eines Objektes in einem gegebenen Raum und lassen sich allein über räumliche Relationen zwischen Zeichnung und Alltagswelt nicht verstehen.⁵⁴ Wie aber sind sie dann zu denken?



Abb. 17: *Building Stories* – Panelgruppierung Zähneputzen.

Laut Schüwer sind Bewegungslinien im Comic immer eine Interpretation von Bewegung. Mal binden sie sich an bestimmte Teile von Körpern oder Objekten und geben ihnen so einen beweglichen Ausdruckscharakter,⁵⁵ mal treten sie selbst als Ausdruck auf und „erhalten visuell geradezu eine eigene Materialität [...] von schmal zu breit, von transparent zu undurchsichtig, von blasser zu kräftiger Kolorierung“⁵⁶. So werden Bewegungslinien in einer ausdrückenden Weise zu einer Interpretation der Aneignung und Erschließung von Räumen durch Bewegungen. Das hat auch McCloud erkannt, wenn er ausführt, dass Bewegungslinien allenfalls in ihren Anfängen versucht haben, ausschließlich einen Pfad durch den Raum nachzuzeichnen:

⁵⁴ Auch der Versuch, die Linien als Repräsentationen von Schall- oder Druckwellen zu denken, die sich durch die Bewegungen als Luftveränderungen im Raum ausbreiten, stellt kaum zufrieden. Sie wären Visualisierungen einer Unsichtbarkeit und in diesem Sinne nicht einfaches Abbild eines Phänomens der Alltagswahrnehmung, sondern eigener Ausdruck – eine (bildliche) Interpretation dieses Wahrnehmungsphänomens.

⁵⁵ Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 67–68.

⁵⁶ Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 69.

In the beginning, motion lines [...] were *wild, messy* almost *desperate* attempts to represent the paths of *moving objects* through *space*. // [...] // Eventually [...] // those same lines became so stylized as to almost have a *life* and *physical presence all their own!*⁵⁷

Anders als in vielen seiner repräsentationalen Momente kommt McCloud hier zu der Einsicht, dass die Bewegungslinie im Comic eine lebendige (!) und physisch präsente Ausdrucksqualität gewinnen kann, die über die Repräsentation zurückgelegter Wege im Raum hinausgeht.

Die sich spreizenden Bögen um die junge Frau repräsentieren also kein Hin und Her der Hand oder Zahnbürste. Sie sind vielmehr eine sich steigernde Geste des Vibrierens.⁵⁸ Als einfache Bögen verleihen sie zunächst der Hand den Eindruck einer Schwingung. Indem sie sich schließlich teilen, intensiviert sich diese Schwingung zur Vibration. Der Wechsel der Bögen von der Hand in den ersten beiden Panels zu der gedehnten und bewegten Wange im dritten Panel steigert den Eindruck von Bewegung und Bewegt-Werden dieser Putz-Bewegung. In diesem Verständnis wird die Bewegungslinie als ausdrucksvolle Geste zu einer Interpretation von Bewegung, oder anders gesagt: zu einer Bewegungsdarstellung dieses Comics. Diese Bewegung ist ein Vibrieren, welches das gesamte Feld von Zahnbürste, Hand und Gesicht umfasst und es in sanfte Schwingungen versetzt. Auf ähnliche Weise müssen auch andere, weniger konkret auf Bewegung bezogene Zeichen und Phänomene des Comics verstanden werden. So soll es im Folgenden um die Bewegungsdarstellung durch Körper gehen.

Körper und Bewegungsstadien

Auch bezüglich der Körper gibt es scheinbar comictypische Bewegungsdarstellungen. So seien etwa laut Schüwer Superheld*innen – deren Erzählungen das einzige vom Comic selbst hervorgebrachte Genre seien – durch „nichts so sehr charakterisiert wie ihre hypertrophierte Bewegtheit“⁵⁹. Diese kann bestimmte Bewegungsfigurationen oder Körperhaltungen umfassen: Superman etwa *ist* eben jener Körper, der einen Arm gestreckt vor sich hält, mit seiner Faust voraus durch die Lüfte

57 McCloud: *Understanding Comics*, S. 111. Als comicsdenkender Comic und somit als phänomenologische Praxis ernstgenommen (vgl. Kapitel 4.1 der vorliegenden Arbeit) muss an dieser Stelle erneut auf eine innere Diskrepanz in McClouds Argumentation hingewiesen werden: Die oberen Bewegungslinien der Seite haben zwar eine sichtbar andere Qualität als die unteren, sind aber, anders als in den Texten behauptet, keine reinen Versuche einer Repräsentation von Pfaden, sondern selbst bereits Ausdrucksqualitäten spezifischer Bewegungen dieses spezifischen Comics.

58 Vgl. Sousanis: *Unflattering*, S. 74–78 sowie Kapitel 4.1–4.2 der vorliegenden Arbeit.

59 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 41, vgl. auch 78.

schwebt und einen flatternden Umhang hinter sich herzieht. Obwohl kein direkter Abgleich seines Körpers mit dem der Alltagswahrnehmung möglich ist, ziehen Lesende den Flug Supermans kaum in Zweifel. Den Inszenierungen von Körpern kommt selbst ein Potenzial zu, Bewegungen dazustellen, welches ich im Folgenden ausgehend von Schüwer darlegen möchte.

In Anlehnung an Beobachtungen aus der Sportphysiologie unterscheidet Schüwer zunächst Darstellungen von Körpern in Bewegungswechseln und Zwischenbewegungen. Beide Bewegungstypen würden zunächst – Bergsons und Deleuze' Verständnis widersprechend – ‚tatsächliche‘ Stadien einer als teilbar gedachten Bewegung anzeigen und sich dabei in ihrer dynamischen Wirkung unterscheiden. Genau dort, wo eine Bewegung ihre Richtung verändert, sei sie von besonderer Dynamik geprägt.⁶⁰ Schüwer nennt hier das Beispiel eines Faustkampfes, der selten im Moment des Aufpralls der Faust gezeichnet werde, sondern am äußersten Ende der Bewegung mit bereits gestrecktem Arm. Dahingegen können Zwischenbewegungen – also isolierte Momente einer Bewegung jenseits ihres Richtungswechsels – merkwürdig oder gar unnatürlich wirken, obwohl sie Teil einer ‚tatsächlichen‘ Körperbewegung seien.⁶¹ Indem Schüwer Zwischenbewegungen und Bewegungswechsel als unterschiedliche Qualitäten von Dynamik unterscheidet, wird die Bewegungsdarstellung durch Körper auch eine Darstellung von Bewegung im Sinne ihrer Interpretation. Die Frage ist nicht, ob die Lesenden etwa wissen, wie eine Figur sich realen Leben bewegen würde (wie es etwa bei Dittmar der Fall ist),⁶² sondern als welcher Ausdruck dynamischer Qualität ihnen die Körperhaltung der Figur begegnet.

Die Bewegungsdarstellung durch Körper als Interpretation von Bewegung tritt laut Schüwer noch stärker in Beispielen hervor, die Körperhaltungen zeigen, die nicht aus einer Bewegung heraus isoliert werden können, da sie niemals Teil einer ‚tatsächlichen‘ Bewegung seien.⁶³ Er verweist hier auf die ‚falsche‘ Zeichnung der galoppierenden Pferde in Théodore Géricaults Gemälde *Derby in Epsom* (1821). Zu sehen sind Pferde, die leicht über dem Boden schweben und alle vier Beine nach außen von sich gestreckt halten. Zwar ist ein Moment des Schwebens durchaus Teil des natürlichen Bewegungsablaufes von Pferden und jedes Bein ist irgendwann einmal nach außen gestreckt, jedoch niemals gleichzeitig, wie es bei Géricault der Fall ist.⁶⁴ Die Pferde erscheinen dabei nicht unnatürlich, sondern ganz im Gegenteil als Expressivität des Galoppierens, gerade weil hier „verschiedene Momente, [...]“

⁶⁰ Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 43–44.

⁶¹ Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 42–43.

⁶² Dittmar: *Comic-Analyse*, S. 87.

⁶³ Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 42–43.

⁶⁴ Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 44.

als Einheit dargestellt werden. [...] Zwei verschiedene Wendepunkte der Bewegung werden [...] zusammengezogen⁶⁵. Die Richtungswechsel werden ihrer ‚eigentlichen‘ Chronologie entrissen und zu einer Qualität des den gesamten Körper umfassenden Bewegungswechsels vereint. Die Bewegung wird hier also nicht in Momente zergliedert, sondern es wird im Gegenteil die „Metamorphose“ der Zeit⁶⁶ sichtbar, wie Merleau-Ponty es für dieses Gemälde beschreibt.

Diese ersten Eindrücke führen Schüwer zurück zu Deleuze, mit dessen Hilfe er drei Arten von Bewegungsdarstellungen durch Körper unterscheidet: den „Momentschnitt“, die „Gestalt“ und die „Pose“⁶⁷. In der Pose findet Schüwer eine Bezeichnung für jene Bewegungseindrücke durch Körperhaltungen, die etwa den Flug von Superman ausmachen.⁶⁸ Diese Bewegungsdarstellung zeige keinen wirklichen Moment einer Bewegung als isolierte Position, sondern die ewige, unbewegte Idee dieser Art von Bewegung: „Es geht hier [...] eben nicht um diesen besonderen Faustschlag, sondern um den Faustschlag, den jeder Superheldenfan schon tausendfach gesehen hat.“⁶⁹

Der Begriff des *Momentschnitts* sei bei Deleuze der Pose gegenübergestellt und entspringe nicht einer Idee von Bewegung, sondern ihrer „immanenten Analyse“⁷⁰. Dadurch finde das, was in der Sportphysiologie als Zwischenbewegung qualifiziert wird, bei Deleuze eine neue Wertung. Was dort

als misslungene Bewegungsdarstellung erscheint, wird bei Deleuze zu einem höchst interessanten Ausdrucksmittel: das Erfassen eines Bewegungsablaufes in einem beliebigen Moment [...]. Ein solches Bild der Bewegung korrespondiert [...] mit dem Neuen, Unvorhergesehenen.⁷¹

In beiden Formen von Körperdarstellungen gehe es bei Deleuze nicht um eine verkörperte Wahrnehmung von Bewegung, vielmehr könne „[i]hr Sinn [...] gerade darin bestehen, die Einfühlung in die Bewegung zu verhindern und den Betrachter zu Distanz zu veranlassen“⁷². Ebenso gehe es in beiden Körperdarstellungsformen um ein unterschiedliches Denken der Bewegung in (unbewegten) Bewegungsdarstellungen: einmal als unveränderliche Idee, einmal als immanente Analyse.

65 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 44.

66 Maurice Merleau-Ponty: *Das Auge und der Geist* [1961]. In: ders.: *Das Auge und der Geist. Philosophische Essays*. Hamburg 2003, S. 275–317, hier S. 311.

67 Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 42–47.

68 Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 77. Schüwer bezieht sich hier auf Deleuze: *Das Bewegungs-Bild*, S. 17.

69 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 45.

70 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 46.

71 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 46.

72 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 46.

Dazwischen sucht Schüwer nun mit dem Begriff der Gestalt nach einer Möglichkeit, all jene Bewegungsdarstellungen einzufangen, die sich unmittelbar affizierend an ein verkörpertes Wahrnehmen von Comics richten und die dennoch – beziehungsweise gerade in ihrer unmittelbaren Affizierung – Bewegung interpretieren.⁷³ Als eine solche Gestalt ließen sich die galoppierenden Pferde bei Géricault beschreiben: Sie werden zu einer besonders dynamischen Bewegungsqualität, die nicht als zeitlose Idee von Bewegung erfahren wird, sondern als dynamische Qualität des Galoppierens, ohne dieses ‚tatsächlich‘ abzubilden. Ihre besonders dynamische Bewegungsqualität vollzieht sich als Gestalt, gerade weil diese Körper aus dem Zusammenziehen gleich mehrerer Bewegungswechsel bestehen.

Inwieweit hilft die Differenzierung von Bewegungsdarstellungen bei der Beschreibung der besonders unbewegten Darstellungen auf der Doppelseite von *Building Stories*? Sie zeigt nicht nur äußerst wenige Bewegungslinien, sondern größtenteils Körper, die sitzen, liegen oder schlafen. Wenn sie sich bewegen, dann meist nur minimal (etwa beim Zähneputzen) oder mühsam (etwa beim Treppensteigen). Nicht zuletzt thematisiert die Beinprothese eine veränderte (Un-)Beweglichkeit des Körpers der jungen Frau. Hier lohnt sich ein Blick auf das größte Panel auf der linken Seite, auf dem das junge Mädchen aus dem Krankenhaus nach Hause gekommen ist und mitten in ihrem Kinderzimmer zusammengesunken auf dem Fußboden sitzt, neben ihr eine Krücke, vor ihr ein blauer, schlaffer Luftballon (Abb. 18). Vier weitere Ballons schweben an der Decke, die den oberen Panelrahmen bildet. Die anderen Nutz- und Spielgegenstände des Zimmers liegen in möglichst großer Entfernung zum Körper des Mädchens. Der zusammengesunkene Körper des Mädchens scheint weder im Begriff aufzustehen, noch scheint er sich gerade erst niedergelassen zu haben. Woher aber kommt dieser Eindruck?

Spricht man mit Schüwer den Körpern des Comics das Potenzial zu, selbst Gestalt von Bewegung zu sein, dann müsste auch Unbewegtheit kein bloß repräsentierter Zustand sein, sondern eine eigene Qualität von Bewegungsdarstellung. Der Körper des Mädchens fällt zunächst durch sein hohes Maß an Krümmung auf: Vom Schopf ihres nach vorne geneigten Kopfes aus bildet sich eine fast durchgehende, gebogene Linie entlang ihrer schwarzen Haare, ihres Rückens und über ihr Gesäß entlang der Beine bis in die Füße.⁷⁴ Dort, wo ihre Knie sein müssen, ist keinerlei Knick zu erkennen, ebenso wenig wie in den schmalen, schlaff nach vorne fallenden Armen ohne sichtbare Ellbogen und mit hängenden Schultern. Diese geschwungenen Linien formen einen vollständig spannungslosen Körper.

⁷³ Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 46–47.

⁷⁴ Eine kleine, aber wichtige Ausnahme findet sich am rechten Bein: Hier betont eine leichte Ausbeulung an der Wade den fleischlichen Unterschied zur dahinter liegenden Prothese.



Abb. 18: *Building Stories* – Das Mädchen in zeitloser Kontemplation auf dem Fußboden.

Er zieht sich zur vorderen Körpermitte zusammen: Kopf, Beine und Arme sind fast vollständig vor dem Rumpf. Der Blick des Mädchens fällt auf den Boden vor ihr und trifft dort auf den blauen Luftballon, der ebenso erschläfft am Boden klebt. Es entsteht eine geschlossene Dreiecksformation mit Kanten aus ihrem gekrümmten Rücken, ihren Beinen und ihrem Blick auf den Ballon. Diese Dreiecksformation grenzt das Mädchen und den Ballon von ihrem unmittelbaren Umfeld ab. Hierzu bilden die schwebenden Ballons an der Zimmerdecke einen Kontrast. Hellere Kreise auf ihrer Oberfläche deuten Lichtreflexionen an, die inmitten der parallelperspektivisch angelegten Zeichnung aus ansonsten einfachen Farbflächen hervorstechen. Im Gegensatz zu den Rundungen des schlaffen Körpers wirken die Ballons unter starker Spannung prall gefüllt. Gemeinsam grenzen sie sich vom restlichen Panel mit geraden Linien und scharfen Kanten ab. Der qualitative Unterschied von Spannung und Erschlaffung wird dadurch verstärkt, dass die Ballons sich vom Mädchen entfernend nach oben schweben, lediglich gehalten vom Rand des Panels.

An dieser Beschreibung wird deutlich: Die Unbeweglichkeit dieses Mädchens ist nicht einfach eine Abwesenheit von Bewegung, sondern eine ganz bestimmte Qualität von Bewegungsdarstellung. In Kontrast zu den Ballons und in Abgrenzung zu ihrem Umfeld wirkt dieser zusammengefallene Körper in scheinbar zeitloser Kontemplation auf dem Boden gefangen, ungewiss, wie lange er schon so dort sitzt und wie lange er noch dort sitzen wird. Das Mädchen fällt damit scheinbar zwischen jene Bewegungsdarstellungen, die Schüwer Pose und Gestalt nennt: Auf der einen Seite verharrt sie als Pose in der ewigen Idee des Zusammengesunken-Seins, auf der anderen Seite ist den Rundungen und Krümmungen die Geste des Sich-Fallen-Lassens in einer körperlich affizierenden Weise noch eingeschrieben, die sie zu einer Gestalt des Zusammensinkens macht. Dieser Körper ist zusammengesunken in Bewegungswechseln, genauer gesagt in Endpunkten von Bewegungen,

und gleichzeitig kommt ihm jegliches Gefühl für die Dauer seiner Unbewegtheit abhanden. In diesem Sinne handelt es sich um eine konkrete Darstellung von Unbewegtheit als Interpretation von Bewegung. Auch hier, wo kein sich bewegender Körper dargestellt wird, hat alles mit Bewegungsdarstellung zu tun. Die Unbewegtheit ist keine Gegebenheit an sich, sondern zeigt sich nur in bestimmten Qualitäten.⁷⁵

Panelsequenzen und Dauer

Neben den Bewegungsdarstellungen durch Bewegungslinien und Körper sind es schließlich die Panelsequenzen, die hier als dritte comictypische Bewegungsdarstellung diskutiert werden soll. Dabei interessiert mich zunächst vor allem die Frage nach der Dauer dieser Bewegungsdarstellungen. Dauer wird in vielen Ansätzen der Comicforschung als quantitative Eigenschaft auf zwei unterschiedlichen, aufeinander bezogenen Ebenen verhandelt: zum einen auf der Ebene der dargestellten Welt, etwa als Frage danach, wie lange etwa die Bewegung des Zähneputzens (Abb. 17) ‚tatsächlich‘ dauert, zum anderen auf der Ebene der Rezeptionsdauer – oder anders gesagt: wie lange es für die Lesenden dauert, diese Sequenz wahrzunehmen.

So beschreibt etwa Dittmar ein (imaginiertes) Panel, in dem eine Waffe abgefeuert wird und gleichzeitig eine Sprechblase zu lesen ist, und weist darauf hin, dass

das Sprechen länger [dauert] als der kurze Moment, in dem die Waffe abgefeuert wird. Je nach Kontext ist sowohl die Reihenfolge der beiden Handlungen zu konstruieren als auch die Dauer, für die das Bild innerhalb der Sequenz steht.⁷⁶

Erneut spielt hier ein Abgleich mit der Alltagsrealität eine zentrale Rolle: Das Abfeuern einer Waffe dauert in der ‚echten‘ Welt länger als das Aussprechen eines Wortes, weswegen sich die Zeichnung als Repräsentation dieses ‚echten‘ Abfeuerns schneller ereignen müsse als die Sprechblase als Repräsentation eines ‚echten‘

⁷⁵ So ist es auch bei Merleau-Ponty angedacht: „Bewegung und Ruhe verteilen sich für uns in unserer Umgebung durchaus nicht gemäß den Voraussetzungen, die zu konstruieren unsere Intelligenz beliebt, sondern gemäß der Art und Weise, wie wir uns in der Welt verwurzeln, und gemäß der Situation, die unser Körper darin mitschafft. [...] Der Gegenstand, den ich betrachte und in den ich mich verankere, erscheint mir stets fixiert, und ich kann ihm diese Bedeutung nur nehmen, indem ich anderswohin schaue.“ Merleau-Ponty: *Das Kino und die neue Psychologie*, S. 35. Vgl. hierzu auch: Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 316–317. Für dieses Panel gilt dabei zusätzlich, dass sich die Qualität von Unbeweglichkeit als zeitlose Kontemplation auch aus dem unmittelbaren Umfeld dieses Panels sowie dem Gesamteindruck der Seite erschließt.

⁷⁶ Dittmar: *Comic-Analyse*, S. 87.

(aus)gesprochenen Wortes.⁷⁷ Doch ein solcher Abgleich sagt weniger über das Panel aus als über die Vorstellungen vermeintlich realer Dauer als quantitative Größe. Er verliert den Blick für die Darstellung von Bewegung. Die Probleme beginnen schon damit, dass Dittmar sich auf ein imaginiertes Bild bezieht und es somit unmöglich macht, eine konkrete Darstellung zu berücksichtigen. Stellt man sich etwa vor, die von Dittmar imaginierte Waffenzeichnung würde das Abfeuern mittels einer sich ausdehnenden Rauchwolke an der Mündung darstellen, so müsste man genau diese Art der Darstellung als Interpretation von Bewegung und Dauer beschreiben: Die Rauchwolke würde etwa die Explosionsbewegung als räumliche Ausdehnung interpretieren, die sich in die Dauer der Sprache hineinzieht. Damit wäre das Abfeuern keine Repräsentation mehr, sondern ein dieser Zeichnung eigener Ausdruck von Bewegung und Dauer. Schon jenseits der Frage nach der Panelsequenz wird deutlich, dass Dauer als unmittelbar mit Bewegung zusammenhängende Eigenschaft keine rein quantitative Größe sein kann.

Es ist wieder Schüwer, der unter erneutem Rückgriff auf Bergson und Deleuze Dauer im Comic anders zu denken versucht: Bewegung und Zeit seien aufgehoben in der Dauer, die ebenso wie die Bewegung als unteilbare Kontinuität gedacht wird. Eine Dauer beschreibe so nicht eine bestimmbare ‚Menge‘ an Zeit zwischen Zeitpunkt A und B.⁷⁸ Zur Erläuterung zieht Schüwer eine Panelgruppierung aus Chris Wares *Jimmy Corrigan. The Smartest Kid on Earth* heran.⁷⁹ Sie zeigt mehrere Strips, die gemessen an der Alltagsrealität immer längere Bewegungsabläufe in der gleichen Anzahl an Panels auf gleichgroßer Seitenfläche zeigen und so

mit wenigen Strichen nicht nur den kompletten Lebenslauf von zwei [...] Figuren darzustellen [...], sondern zudem die Menschheits- (hier eher Mausheits-)Geschichte, [...] die Evolution der Spezies [...] und [...] die geologische Geschichte des Planeten.⁸⁰

Ein solches Phänomen erinnere an das erzähltheoretische Konzept der Zeitdehnung oder -raffung, das auf einer Unterscheidung zwischen einer erzählten Zeit und der

77 McCloud thematisiert solche Quantifizierungsversuche von Bewegung und Zeit an einem Panorama-Panel, das unterschiedliche Figuren in ‚eigentlich‘ unterschiedlich lang andauernden Handlungen zeigt. Dazu schreibt er: „Just as pictures and the intervals *between* them create the illusion of time through *closure*, words introduce time by representing that which can only exist *in* time – *sound*. // With all its *actions* and *reactions*, a panel such as this could last a good *half minute* or so.“ McCloud: *Understanding Comics*, S. 95. Zu seiner Quantifizierung von einer „good half minute“ gelangt auch er allein über einen Abgleich mit der Alltagsrealität. Vgl. McCloud: *Understanding Comics*, S. 95–99.

78 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 54–63.

79 Vgl. Ware: *Jimmy Corrigan*, S. Vorsatz, rechte Seite.

80 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 54.

Erzählzeit beruhe und als solches für Literatur oder Film veranschlagt werde.⁸¹ Für den Film sei es besonders gut anwendbar, „weil die Rezeptionszeit hier völlig festgesetzt ist“, während hingegen die „Rezeptionsdauer von Comichildern [...] weitestgehend dem Belieben des Betrachters anheimgestellt [ist]“⁸². Demnach ließe sich eine Erzählzeit auch nicht von einer erzählten Zeit unterscheiden, denn selbst bei dem Beispiel *Wares*, in dem ein Mäuseleben in derselben Anzahl von Panels einem Planetenleben gegenübergestellt wird, sei zwar die Panelanzahl und Fläche der beiden Strips festgelegt, nicht aber deren Rezeptionszeit.⁸³ Hinzu kommt, dass Comics ihre Lesenden dazu anhalten können, die Leserichtung zu verändern, zwischen Panels hin und her zu springen oder gar vor- und zurückzublättern und sich so in einer Weise wahrnehmend zu bewegen, die sich nur schwerlich als Geschwindigkeit des Lesens quantifizieren lässt.⁸⁴ Als Gesamtwerk ist *Building Stories* hierfür ein einschlägiges Beispiel: Wie soll eine Erzählzeit oder eine erzählte Zeit bestimmt werden, wenn sich der Comic bereits bei seinem Aufschlagen (oder beim Öffnen seiner Schachtel) verwehrt, lineare und vergleichbare Leseerfahrungen herzustellen? Schüwer zieht die Konsequenz, dass sich in Comicanalysen nur „sehr eingeschränkt mit einer doppelten Zeitstruktur (Erzählzeit versus erzählte Zeit) operieren“⁸⁵ lasse.

Bei McCloud findet sich ein anderes, als phänomenologische Praxis ausgefaltetes Beispiel.⁸⁶ Insgesamt viermal erzählt die Doppelseite von einem Autounfall. Jede dieser Geschichten beginnt mit einem Panel, in dem eine Frau einen Mann namens Carl daran erinnert, nicht betrunken Auto zu fahren, und endet mit einem Panel, in dem ein Grabstein mit der Aufschrift „R. I. P. Carl“ zu sehen ist. Während die letzte Version dieser Geschichte aus nur aus diesen beiden Panels besteht, streckt sich die erste über ganze 52 Panels, die zweite über zehn und die dritte über vier. Richtigerweise wird jede dieser Erzählungen von McCloud eingeführt mit der Aus-

⁸¹ Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 52–53. Schüwer verweist auf Gérard Genette (ohne für diesen eine konkrete Quelle zu nennen) sowie McCloud und dessen Kategorisierung von Panelübergängen. Tatsächlich verweist McCloud auf die Konzepte von Dehnung und Raffung oder Erzählzeit und erzählter Zeit erst in seinem nächsten Kapitel zur Zeit. Vgl. McCloud: *Understanding Comics*, S. 95.

⁸² Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 53.

⁸³ Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 53–54.

⁸⁴ Die Frage nach Lesebewegungen wird als komplexeres Problem noch gesondert in Kapitel 5.5 der vorliegenden Arbeit diskutiert.

⁸⁵ Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 53. Diese Einschränkung betrifft extreme Gegenüberstellungen wie die von Mäusealltag und Planetenleben. Jenen Panels sei keine Rezeptionszeit eingeschrieben; die Sequenzen ließen sich nur als Dehnung und Raffung von Zeit bezeichnen, weil im Abgleich mit der Alltagsrealität das Leben eines Planeten als länger quantifiziert werde als das einer Maus. Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 54–55.

⁸⁶ McCloud: *Understanding Comics*, S. 84–85.

sage: „Here’s a story“. Es handelt sich nämlich letztlich tatsächlich um vier *verschiedene* Geschichten, auch wenn die jeweils nächste Geschichte aus einer Auswahl von Panels der vorherigen Geschichten besteht. Während dabei etwa die letzte Geschichte von der tödlichen Konsequenz eines missachteten Ratschlags erzählt, deutet die erste Geschichte an, dass nicht ein Alkoholrausch Ursache für Carls Unfall ist, sondern ein kurzer Moment der Unachtsamkeit beim Ansetzen der Bierdose. Jede dieser Erzählungen ist eine Geschichte für sich, nicht bloß die wiederholte Variation ein und derselben Geschichte. Aber dauert es nun länger, die erste Geschichte zu lesen als die letzte? Ist Zeit in der letzten Geschichte gerafft gegenüber der ersten?

Schüwer kommt zu dem Schluss, dass ein Konzept von Dehnung und Raffung der Zeit dem Comic kaum gerecht werden könne:

Die große Mehrzahl der Bewegungen, die in Comics dargestellt werden, liegt [...] innerhalb menschlicher Wahrnehmungsgrenzen. Die Zeit wird in solchen Fällen weniger gedehnt oder gerafft als vielmehr durch unterschiedliche Rhythmen strukturiert.⁸⁷

Mit dem Begriff des Rhythmus, genauer gesagt des Rhythmus der Dauer, setzt er den Konzepten von Dehnung und Raffung und von erzählter Zeit und Erzählzeit ein Verständnis von Bewegung und Dauer im Comic entgegen, das erneut auf Bergson zurückgreift.⁸⁸ Dieser gehe davon aus, dass jeder „erlebte gegenwärtige Augenblick selbst bereits eine Dauer“⁸⁹ hat. Eben deshalb besitze jedes Panel als sichtbare Gegenwart unabhängig von seinen Bewegungsdarstellungen bereits eine Dauer. Diese Dauer – nach Bergson die Dauer der erlebten Gegenwart – werde zu einer Gegenwart, weil man in ihr „mit einem Fuße in [s]einer Vergangenheit und mit dem anderen in [s]einer Zukunft steh[e]“⁹⁰. Es gebe laut Bergson gar kein Erleben eines Seins als isolierten Punkt. Stattdessen sei man, sobald eine Gegenwart empfunden werde, bereits in seine eigenen Vergangenheiten und Zukünfte als Bewegung eingeschrieben, sodass jede Gegenwart letztlich nicht mehr sei als ein „kombinierte[s] System von Empfindungen und Bewegungen [...]. Meine Gegenwart ist ihrem Wesen nach senso-motorisch“⁹¹.

Für den Comic und seine Panelsequenzen bedeutet dies etwa, dass jedes Panel nicht einfach nur ein gegenwärtiger Moment ist, kein Momentschnitt einer Bewegung, kein Punkt auf einem Zeitstrahl, sondern selbst nur eine Bewegung

87 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 54.

88 Er selbst betont, dass dies bei Deleuze nicht vorkommt, wohl deshalb, weil es für den Film keine zentrale Bedeutung habe. Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 62.

89 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 62.

90 Henri Bergson: *Materie und Gedächtnis. Eine Abhandlung über die Beziehung zwischen Körper und Geist*. Hamburg 1991 [1896], S. 132. Zitiert nach: Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 62.

91 Bergson: *Materie und Gedächtnis*, S. 132. Zitiert nach: Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 62.

umgeben von Vergangenheiten und Gegenwarten, von dem, was war und noch nicht ist. McCloud verdeutlicht dies als Phänomen des peripheren Sehens, wenn er an späterer Stelle eine weitere Geschichte von Carls tödlichem Autounfall erzählt. Diese ist nicht mehr als linear voranschreitende Panelabfolge dargestellt, sondern als ein in verschiedene Richtungen laufendes Netzwerk aus Panelbezügen, die eine Vielzahl an Geschichten ausbilden, in der jedes gegenwärtige Panel deutlich spürbar zur Vergangenheit und Zukunft eines anderen werden kann: „Wherever your eyes are focused, that’s now. But at the same time your eyes take in the surrounding landscape of past and future!“⁹² Schüwer geht hier noch einen Schritt weiter, wenn er Bergson folgend Vergangenheiten und Gegenwarten nicht mehr in die unscharfen Panels des peripheren Sehens auslagert, sondern sie in die fokussierten Panels selbst einschreibt. Auch das einzelne Panel ist kein Moment in der Zeit, keine reine Gegenwart, nicht einfach nur ein ‚Jetzt‘, sondern immer auch schon ein ‚Nicht mehr‘ und ein ‚Noch nicht‘.⁹³

Trotzdem ignoriert Schüwer nicht, dass es einen Unterschied macht, ob ein Ereignis wie Carls Autounfall in 52 oder zwei Panels dargestellt wird. Da jedem noch so kurzen Moment bereits eine Dauer innewohne und sich die Zeit der wahrgenommenen und dargestellten Bewegung quantitativ nicht bestimmen lasse, sei dieser Unterschied ein qualitativer. Er äußere sich in einem Rhythmus der Dauer:

In erster Linie scheint er [Bergson; B. H.] an einen Rhythmus zu denken, der einer ganzen Gattung, also etwa allen Menschen, gemeinsam ist. Im Bild vom Träumer allerdings ist offenbar bereits die Möglichkeit angedacht, dass der Rhythmus der Dauer auch innerhalb ein und desselben Bewusstseins variieren kann. Ein variabler Rhythmus der Dauer: Das ist es, was Bewegungssequenzen in Comics realisieren.⁹⁴

Dem folgend spricht Schüwer etwa von „hohen“ und „niedrigen“ Rhythmen der Dauer.⁹⁵ Ein Ereignis, das in 52 Panels dargestellt wird, wird nicht zwangsläufig länger gelesen oder spielt sich innerdiegetisch langsamer ab als eines, das in zwei Panels sich zeigt. Die Anzahl der Panels sagt nichts über die Geschwindigkeit einer Lesebewegung oder der Repräsentation von Bewegungsgeschwindigkeiten aus, wohl aber über den Rhythmus, in dem sie gestaltet sind. Carls sich über 52 Panels erstreckende Geschichte weist gegenüber der in zwei Panels einen erhöhten Rhythmus der Dauer auf.

Laut Schüwer sind Comicseiten nicht nur in den Übergängen der Panels von solchen Rhythmen der Dauer strukturiert, sondern bereits innerhalb eines Panels. Dies

⁹² McCloud: *Understanding Comics*, S. 104, vgl. auch Carls Geschichte auf S. 105.

⁹³ Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 61–63.

⁹⁴ Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 63.

⁹⁵ Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 63, 76.

könne etwa dazu führen, dass der Rhythmus der Dauer in Bewegungsdarstellungen einzelner Panels oder Panelgruppierungen sich anders verhält als der Rhythmus der Dauer im Tableau der gesamten Seite.⁹⁶ So hebt sich etwa das Zähneputzen auf der Doppelseite aus *Building Stories* als eigens rhythmisierte Einheit hervor. Die neun Panels sind im Vergleich zu allen anderen Panels der Seite nicht nur auffällig klein, sondern ebenso gleichmäßig und eng aneinandergerückt. Im Verhältnis zum Tableau der Doppelseite bilden sie somit einen erhöhten Rhythmus der Dauer. Gleichzeitig bilden die neun Panels mit der immer ähnlichen Frontalansicht des Zähneputzens eine äußerst geringe Varianz der Bewegungsqualitäten. Innerhalb der neun Panels liegt demnach ein eher niedriger Rhythmus der Dauer vor (Abb. 17). Das große Panel wiederum, das den zusammengesunkenen Körper des Mädchens in zeitloser, unbewegter Kontemplation zeigt, füllt inmitten der aus verschiedensten Ansichten und Rhythmen dieser Ansichten bestehenden Doppelseite eine verhältnismäßig große Fläche aus, in der kaum ein eigener Rhythmus entstehen kann – auch in diesem Sinne kommt die Bewegung in diesem Panel zur Ruhe (Abb. 18).

An dieser Stelle lässt sich festhalten, dass die Dauer – verstanden als Qualität und nicht Quantität von Zeit – im Film ebenso wenig festgelegt ist wie im Comic. Der Timecode im Film ist eine zeitliche Quantität, keine Dauer (im Sinne Bergsons und Schüwers); er kann lediglich quantitative Grundlage von Beschreibungen einer Dauer als Qualität sein. Ob etwa eine Zeitlupe tatsächlich als Verlangsamung empfunden wird, ist allein quantitativ nicht zu erörtern. Im Rhythmus der Dauer hingegen ist eine Beschreibungskategorie gefunden, in der auch quantitative Aspekte des Comics – etwa die Anzahl von Panels – als Grundlage zur Beschreibung der Dauer eines Wahrnehmungseindrucks herangezogen werden können.

Panelsequenzen, Bewegungslinien und Körperhaltungen wurden hier exemplarisch als Möglichkeiten des Comics zur Bewegungsdarstellung beschrieben. Bewegungsdarstellungen sind für die Frage nach dem Verhalten von Comics (und Filmen) ebenso relevant wie die (Un-)Bewegtheit ihrer Bildgegenstände und eine dritte Form der Bewegung mit der sie verschränkt sind: der Bewegung der Wahrnehmung selbst. Zum Comic-Lesen und Film-Sehen gehören Lesende und Zuschauende, deren leibliches Zur-Welt-sein auch eine Bewegung ist. Wie engagieren sie sich in diese ästhetischen Kulturgegenstände mit ihren unterschiedlichen Bewegungsniveaus und Bewegungsdarstellungen?

⁹⁶ Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 64–66. Im Übrigen ließe sich von dieser räumlichen Denkweise eines Rhythmus der Dauer ausgehend auch überlegen, ob sich jenseits der Panelanzahl etwa auch deren Form und Fläche als Rhythmus denken ließe (vgl. hierzu Kapitel 5.5 der vorliegenden Arbeit). Schüwer selbst weist an anderer Stelle darauf hin, dass auch das Frameformat des Panels die Wahrnehmung der Bewegung beeinflusse. Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 71.

5.3 Bewegung der Wahrnehmung

Die Auseinandersetzung mit den Bewegungsdarstellungen des Comics hat gezeigt, dass Bewegung hier nicht bloß angezeigt oder repräsentiert wird, um dann allein von den Lesenden in eine Art von Bewegungseindruck oder vielmehr -nachvollzug versetzt zu werden. Die Bewegungsdarstellungen des Comics sind Darstellungen, weil sie selbst zum Ausdruck von Bewegung werden und den Lesenden so eine Erfahrung von Bewegung ermöglichen, die sich allein in der Begegnung mit Comics herstellt und somit auch aus den Comics hervorgehen muss. Anders gesagt: Das Comic-Lesen selbst stellt eine Bewegung dar, in der die Bilder des Comics keine unbewegten Bildgegenstände sind, sondern selbst bewegt und bewegend.

Die Begegnung mit Comics muss mehr sein als aktives In-Bewegung-Versetzen unbewegter Bildgegenstände durch die Lesenden, ebenso wie die Begegnung mit Filmen mehr sein muss als passives Nachvollziehen bewegter Bildgegenstände durch die Zuschauenden. Das bedeutet wiederum, dass die Frage nach der Wahrnehmungserfahrung des Comic-Lesens und Film-Sehens davon abhängt, wie das Engagieren einer sich bewegenden Wahrnehmung in den bewegten und unbewegten Bildgegenständen von Comics und Filmen mit ihren je eigenen Darstellungen von Bewegung gedacht wird. Um dieses Engagement zu verstehen, werde ich mich erneut Merleau-Ponty zuwenden und mit ihm die Bewegung der Wahrnehmung als gesondertes phänomenologisches Problem erörtern. Dabei interessiert mich insbesondere, wie bei Merleau-Ponty die Bewegung der Wahrnehmung gedacht ist, sobald sie auf Bilder trifft. Diese Auseinandersetzung soll die Grundlage für das folgende Kapitel bilden, in dem ich mich einer Explikation meines Begriffes des Film-Verhaltens widme.

Wahrnehmung von Bewegung und Bewegung der Wahrnehmung

Bewegung verstehe ich nach Schüwer nicht als Summe von Punkten einer Strecke im gegebenen Raum. So wie Bewegung und Dauer als unteilbare Kontinuitäten gedacht sind, sind Unbewegtheit oder Ruhe keine isolierte Gegenwart, sondern ein von Dauer durchzogener Moment spezifischer Qualität. Ein Auto, das an einem vorbeifährt, nimmt man als bewegten Gegenstand wahr, während die Straße als Untergrund des Autos selbst unbewegt erscheint.⁹⁷ Wie ist das möglich?

⁹⁷ Man nimmt dies so wahr, obwohl man weiß, dass auch die Straße sich beständig bewegt: sei es in mikroskopischen Sphären der permanenten Abnutzung des Straßenbelags oder in makroskopischen, in denen etwa diese Straße auf dem Planeten Erde beständig die Sonne umkreist.

Merleau-Ponty erklärt dies, indem er Bewegtheit und Ruhe, so wie ich sie bislang unspezifischer als Qualitäten genannt habe, als „Niveau-Phänomen[e]“⁹⁸ bezeichnet. Als solche sind sie abhängig von der Ausrichtung des eigenen Leibes zur Welt:

Die Grenzen des Gesichtsfeldes sind ein notwendiges Moment der Weltorganisation, aber kein objektiver Umriß. Doch schließlich bleibt es gleichwohl wahr, daß ein Gegenstand unser Gesichtsfeld durchquert, in ihm sich fortbewegt, und daß Bewegung außerhalb dieses Bezuges keinerlei Sinn hat. Je nachdem wir dem oder jenem Teil des Feldes den Sinn einer Figur oder den eines Hintergrundes geben, scheint er uns in Bewegung oder in Ruhe.⁹⁹

Das zieht vier Konsequenzen nach sich. Erstens sind Bewegtheit und Ruhe keine feststehenden Eigenschaften der Gegenstände an sich und somit auch nicht objektiv feststellbar. Es wäre demnach ebenso falsch zu sagen, Comics wären unbewegte und Film wiederum bewegte Gegenstände. Wenn sie trotzdem so wahrgenommen werden, sind Bewegtheit und Ruhe – zweitens – auch keine rein subjektiven Eindrücke, die den Gegenständen bloß angedichtet werden. Drittens bedeutet es, dass Bewegtheit und Ruhe selbst keine Gegenstände sein können. Die vermeintliche Bewegtheit des Films und die vermeintliche Unbewegtheit des Comics lassen sich nicht unabhängig von spezifischen Filmen oder Comics betrachten. Schließlich sind – viertens – Bewegtheit und Ruhe als Niveau-Phänomene aufgehoben in der konkreten Art und Weise, in der sich Gegenstand und Wahrnehmende miteinander verflechten. In diesem Denken von Bewegtheit und Ruhe können letztlich die Filme als bewegte Bildgegenstände ebenso in Ruhe erscheinen wie die unbewegten Bildgegenstände des Comics in Bewegung.

Merleau-Ponty verdeutlicht diese Niveau-Phänomene an alltäglichen Situationen, in denen Wahrnehmende sich selbst in Bewegung erleben und ihren Blick auf einen unbewegten Gegenstand oder Grund richten – und schon im nächsten Moment ihre Wahrnehmung so aus- beziehungsweise umrichten können, dass sich die Verhältnisse gänzlich umkehren.¹⁰⁰ In seinem Sinne ließe sich das erwähnte Beispiel des fahrenden Autos weiterdenken: Das Auto, das eben noch schnell an einem vorbeirauschte, kann selbst zum unbewegten Zentrum der eigenen Wahrnehmung werden, sobald man in ihm sitzt und aus dem Fenster die Welt an einem vorbeirauschen sieht. Und schon das nächste abrupte Bremsen oder Beschleunigen, das einen abrupt in die Gurte oder Sitze wirft, zersprengt diesen Eindruck und macht

⁹⁸ Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 325.

⁹⁹ Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 323.

¹⁰⁰ Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 322–323. Hugo Münsterberg beschreibt in Hinblick auf den Film die Bewegungserfahrung bereits 1916 als Niveau-Phänomen: „Wir sind geneigt, das, was wir fixieren, als in Ruhestellung befindlich anzusehen und die relativen Veränderungen im Gesichtsfeld als Bewegungen jener Teile, die wir nicht fixieren, zu deuten.“ Münsterberg: *Psychologie des Lichtspiels*, S. 47.

das Auto wieder zum bewegten (und bewegenden) Gegenstand. Weder bewegt sich also das Auto als Gegenstand für sich, noch ist seine Bewegung oder Ruhe Illusion der Fahrenden. Diese Niveau-Phänomene werden an Gegenständen je nach Ausrichtung der Wahrnehmung festgestellt.¹⁰¹ Sie sind keine Eigenschaften der Gegenstände, sondern Qualitäten des Fixierens dieser Gegenstände aus dem Feld der Welt. Und in den Modulationen dieses Fixierens artikuliert sich die Bewegtheit der Wahrnehmung.¹⁰²

Die Bewegtheit der Wahrnehmung ist also grundsätzlich und nicht abhängig von der Wahrnehmung bewegter Gegenstände. Das Fixieren eines Gegenstands aus einem Feld selbst ist bereits eine Bewegung der Wahrnehmung. Sie mache aus der Welt ein beständiges Modulieren von Gegenständen und Feldern. In Erscheinung treten die Niveaus der Gegenstände aus dieser Bewegung heraus. Die Bewegung der Gegenstände ist

ein Niveau-Phänomen: jede Bewegung setzt eine bestimmte, wenngleich variable Verankerung voraus. Das ist es, was man Wahres auszusprechen sucht, wenn man in verworrener Weise von der Relativität der Bewegung redet. [...] Nicht geradehin bieten sie [die bewegten beziehungsweise unbewegten Gegenstände; B. H.] sich der Wahrnehmung an, sondern sie umgeben und umschließen sie in einer vorbewußten Operation, deren Ergebnisse uns alsdann als schon fertig erscheinen.¹⁰³

Dieser Umstand der unmittelbaren Verschränkung der Wahrnehmung von Bewegung und der Bewegung der Wahrnehmung macht die Niveaus von Bewegtheit und Ruhe der Gegenstände zum Problem der phänomenologischen Reflexion. Indem man von Bewegtheit und Ruhe selbst spricht, macht man sie laut Merleau-Ponty zu Gegenständen, die sie eigentlich nie gewesen sind.¹⁰⁴ Als Niveaus sind sie hingegen als Qualitäten angesprochen, in denen Gegenstände erscheinen.

101 Ich erlaube mir hier eine Anekdote: Auf einer Zugfahrt von Berlin nach Köln saß mir ein etwa vierjähriger Junge gegenüber, starrte gebannt aus dem Fenster und fragte seine Mutter: „Warum sind die Bäume hier vorne schneller als da hinten?“ Daraufhin erklärte die Mutter: Dinge, die näher an uns dran sind, sehen nur anders aus, ohne es zu sein. So wie die Bäume sich vorne schneller bewegen als hinten, sehen sie hinten kleiner aus als vorne. Und sie bewegen sich gar nicht, sondern wir. Den Jungen schien diese Erklärung zufriedenzustellen. Er akzeptierte, dass all diese unterschiedlich aussehenden und sich unterschiedlich bewegenden Gegenstände zum Konzept ‚Baum‘ gehören, und auch, dass der Eindruck der Bewegtheit dieser Bäume mit seiner eigenen Bewegtheit zusammenhing. Nichts dieser paradoxen Wahrnehmungssituation stürzte ihn in eine Sinneskrise. Stattdessen entgegnete er: „Hey Baum, warum läufst Du nicht mit uns mit? Ach nee, kannst Du ja gar nicht, weil Du gar keine Beine hast!“ Ohne Probleme konnte der Baum für ihn als unbeweglicher Gegenstand in Bewegung gedacht werden.

102 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 322.

103 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 325.

104 Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 313.

Diese Niveaus werden somit ausschließlich phänomenal eingebunden erlebt, sind also stets Teil konkreter Wahrnehmungserfahrungen. Merleau-Ponty beschreibt eine solche am Beispiel eines vorbeifliegenden Vogels. Der Vogel

definiert sich allein durch seine besondere Weise des „Vorübergehens“. Der Vogel etwa, der meinen Garten überquert, ist im Augenblick der Bewegung selbst nichts als ein graues Vermögen zu fliegen, wie [...] die Dinge sich in erster Linie durch ihr „Verhalten“, nicht durch statische „Eigenschaften“ umgrenzen. Nicht ich bin es, der in jedem der durchlaufenen Punkte und Augenblicke denselben, durch seine expliziten Charaktere definierten Vogel wiedererkenne, es ist der Vogel im Fluge, der die Einheit seiner Bewegung vollbringt, er ist es, der sich fortbewegt, dieser gefederte Wirbel, noch hier, ist es, der in einer Art Allgegenwart auch schon dort ist, so wie ein Komet mit seinem Schweif.¹⁰⁵

Die Bewegung des Vogels hebt sich von der allgemeinen Bewegtheit der Wahrnehmung auch darin ab, dass seine Bewegung als eine erscheint, die nicht von den Wahrnehmenden selbst ausgelöst wurde, sondern von ihm selbst. Der Vogel erscheint so, in der spezifischen Qualität seines Bewegungsniveaus als Anderes der Wahrnehmung. Anders gesagt: Nicht man selbst ist es, der den Vogel als sich bewegend zusammensetzt, indem man die Positionen seiner Bewegung summiert, sondern der Vogel zeigt sich je schon in seinem Verhalten als sich bewegend, oder genauer – wie Merleau-Ponty es bezeichnet – als vorübergehend.¹⁰⁶

Auf diese Weise sind die Wahrnehmung von Bewegung und die Bewegung der Wahrnehmung stets unmittelbar und untrennbar miteinander verflochten. Wie Lambert Wiesing beschreibt, befinden sich nicht nur die wahrgenommenen Dinge bei Merleau-Ponty „in einem ständigen Fluß, sondern eben auch die Sichtweisen, mit denen die wechselnden Dinge wahrgenommen werden.“¹⁰⁷ Diese Bewegung der Wahrnehmung – verstanden als „Stil“ der Wahrnehmung – „gilt es für Merleau-Ponty mittels der Kunst zu erforschen“¹⁰⁸. Für Comics und Filme stellt sich also die Frage, wie dieser Stil zusammenzudenken ist mit einem Engagement in ihre (un-)bewegten Bildgegenstände und ihre Bewegungsdarstellungen. Es wird bereits deutlich: Das Film-Verhalten etwa kann sich nicht in der Bewegung filmischer Bildgegenstände erschöpfen, so wie auch der Vogel sein Vorbeifliegen als Bewegungseindruck nicht allein in sich selbst trägt. Film- und Comic-Verhalten müssen als Ver-

105 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 320.

106 Es ließe sich ebenso denken, dass man denselben Vogel anders erlebe, wenn man nicht mehr stillstehend im Garten den eigenen Blick an ihn hefte, sondern neben dem Vogel herlaufend den Eindruck erhält, mit dem Vogel gemeinsam durch die Welt zu gleiten – obwohl man selbst nicht fliegen kann. Man erlebt somit eine Bewegung, die nicht mehr der Vogel für sich vor einem selbst vollzieht, sondern in die man mit ihm gemeinsam eintritt.

107 Wiesing: Merleau-Pontys Phänomenologie des Bildes, S. 277–278.

108 Wiesing: Merleau-Pontys Phänomenologie des Bildes, S. 277–278.

schränkungen dieser drei Bewegungsarten gedacht und aus dieser heraus analytisch beschrieben werden. Um mich diesem Umstand zu nähern, möchte ich genauer betrachten, wie Merleau-Ponty die Bewegung der Wahrnehmung denkt, sobald sich nicht nur auf einen beliebigen Gegenstand trifft, sondern sich in einem Bild engagiert.

Bilder in der Bewegung der Wahrnehmung

Eine Beschreibung leiblichen Engagements in Bilder findet sich bei Merleau-Ponty am Beispiel einer geometrischen Zeichnung eines Würfels. Obwohl diese mehr als Skizze denn als ästhetischer Kulturgegenstand besprochen wird, ist sie für die Belange dieses Kapitel von Interesse. Denn Merleau-Ponty nutzt den Würfel bereits an früherer Stelle als Gegenstandsbeispiel, sodass sich im Vergleich an ihm nachvollziehen lässt, wie sich ein Gegenstand für Merleau-Ponty verändert, sobald er nicht mehr selbst, sondern in und über ein Bild erscheint.

Zum Gegenstand des Würfels bemerkt Merleau-Ponty zunächst, dass jeder Würfel immer über das Konzept oder die Idee von ‚Würfel‘ mit anderen Würfeln verbunden sei; als Objekt(e) aus sechs gleichgroßen Seitenflächen und zwölf gleichlangen Kanten. Ohne dieses Konzept müsste man jedem Würfel eines Gesellschaftsspiels zunächst misstrauen: Eignet er sich tatsächlich zum fairen Spiel? Sobald man nun feststellt, „Ich sehe einen Würfel“, eröffnet sich für Merleau-Ponty ein phänomenologisches Problem. Denn

[v]om Gesichtspunkte meines Leibes aus sehe ich die sechs Seiten eines Würfels, mag er selbst aus Glas sein, niemals als gleiche, und doch hat das Wort ‚Würfel‘ seinen Sinn, hat der Würfel [...], jenseits all seiner sinnlichen Erscheinungen, *seine* sechs gleichen Seiten.¹⁰⁹

Reduziere man das Verständnis des Sehens auf die Funktion des Auges, könne der Würfel als Idee nie augenscheinlich werden. Dreht man den Würfel oder bewegt sich um ihn herum, würden die Augen eben nur sich verzerrende und nacheinander verschwindende viereckige Formen einfangen, niemals aber sechs gleichgroße Vierecke auf einmal.¹¹⁰ Die Lösung liege auch nicht in einem Addieren aller Wahrnehmungseindrücke des Würfels von allen Seiten. Es gebe ihn „nicht dadurch, daß ich ihn innerlich konstituiere, sondern dadurch, daß ich wahrnehmend-erfahrend eintauche in die Dichte der Welt.“¹¹¹ Der Würfel ist in der Wahrnehmung immer schon da.

¹⁰⁹ Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 239.

¹¹⁰ Vgl. Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 239.

¹¹¹ Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 240.

Ich muß nicht erst von meiner eigenen Bewegung ein objektives Bild gewinnen und diesem Rechnung tragen, um hinter den Erscheinungen die wahre Form des Gegenstandes zu rekonstituieren: die Rechnung ist schon fertig, je schon hat jede neue Erscheinung sich der erlebten Bewegung verbunden und als Erscheinung des Würfels dargeboten. Ding und Welt sind mir gegeben mit den Teilen meines Leibes, nicht dank einer ‚natürlichen Geometrie‘, sondern in lebendiger Verknüpfung¹¹².

Erscheine der Würfel nun in einem Bild – oder bei Merleau-Ponty konkret in der geometrischen Zeichnung –, binde man auch dieses an jenes Konzept ‚Würfel‘. Dabei sei auch der gezeichnete Würfel nicht nur ein Arrangement aus spitzen Winkeln und Rhomben, und auch

nicht die gedankliche Vorstellung geometrischer Gleichheitsverhältnisse und des geometrischen Seins, dem sie zugehören, er ist die Einfassung des Gegenstandes durch meinen ihn durchdringenden, ihn beseelenden Blick, der unmittelbar die Seitenflächen als „schief gesehene Rechtecke“ zur Geltung bringt, und zwar so, daß wir sie unter ihrem perspektivischen Aspekt als Rhomben gar nicht erst sehen. Diese simultane Gegenwart einander gleichwohl ausschließender Erfahrungen, diese ihre wechselseitige Implikation, diese Kontraktion eines ganzen möglichen Prozesses in einem einzigen Wahrnehmungsakt macht die ursprüngliche Eigenart der Tiefe aus [...].¹¹³

Das Besondere an der Zeichnung ist, dass sie als unbewegter Gegenstand dem Leib eine Operation vorwegnimmt, den er in jeder Wahrnehmung selbst vollzieht: nämlich eine Perspektive einzunehmen, also die sichtbaren Gegenstände selbst in einem Feld zu verankern und diese darin in Erscheinung treten zu lassen. Die geometrische Zeichnung des Würfels senkt gewissermaßen die geometrischen Verhältnisse einer perspektivischen Ansicht eines ‚realen‘ Würfels in den zweidimensionalen Gegenstand der Zeichnung ein, verfestigt sie zu einer Ansicht, die sich auf der einen Seite so ansieht wie ein vom Leib perspektivierter Würfel, sich auf der anderen Seite aber die zweidimensionale Flächigkeit des Papiers einverleibt. Somit werde die Zeichnung zum Gegenstand, der einem gleichzeitig zwei inkommensurable Wahrnehmungssituationen ermögliche: die Wahrnehmung des Würfels als (dreidimensionaler, räumlicher) Gegenstand in einer erlebten Perspektive und als Idee in einer geometrischen oder analytischen Perspektive.¹¹⁴

Die Möglichkeit unterschiedlicher Ausrichtungen des Leibes auf einen Gegenstand besteht auch für Filme und Comics: Man kann sie als (Bild-)Gegenstände oder als Sichtbarkeiten betrachten, genauso wie sie sich als geometrische Konstruktion

112 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 241.

113 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 308.

114 Merleau-Ponty erklärt den Unterschied dieser Perspektiven am Beispiel eines seitlich betrachteten Kreises, der in der erlebten Perspektive Kreis bleiben könne, in einer analytischen Perspektive aber als Ellipse erscheine. Vgl. Merleau-Ponty: *Der Zweifel Cézannes*, S. 10–11.

auf einer Leinwand oder einem Papier analysieren lassen. Doch als ästhetische Kulturgegenstände dienen Filme und Comics in erster Linie nicht dazu, der erlebten Wahrnehmung eine analytische beizustellen, wie es in der geometrischen Zeichnung des Würfels der Fall ist: Nicht die analytische Erkenntnis, sondern die ästhetische Erfahrung des Film-Sehens und Comic-Lesens steht bei ihnen im Vordergrund.

Entsprechend formuliert Merleau-Ponty den Unterschied zwischen analytischer und erlebter Wahrnehmung für den Fall ästhetischer Kulturgegenstände am Beispiel des Gemäldes um. Er ließe sich zusammenfassen als Unterschied zwischen einem Sehen des Bildes, also einem analytischen Betrachten des Bildes als Bildgegenstand und einem Sehen dem Bild gemäß oder mit ihm, in dem sich das eigene Wahrnehmen nach dem sichtbaren Sehen des Bildes ausrichtet und so zum erlebten Wahrnehmen wird.¹¹⁵ Da jedes Gemälde beide Wahrnehmungen zugleich provoziere, erschöpfe es sich weder darin, Gegenstände so zu repräsentieren, wie sie in der Alltagswahrnehmung erscheinen (sie bleiben weiterhin im Bild), noch darin, lediglich eine zweidimensionale Oberfläche zu sein (sie bleiben weiterhin Darstellung). Diese unhintergehbare, doppelte Wahrnehmungsstruktur denkt Wiesing als gleichzeitig transparente und opake Oberflächen des Gemäldes.¹¹⁶ Laut ihm ginge es Merleau-Ponty darum zu fragen: „Was kann man auf einem Bild sehen, wenn man nicht den dargestellten Gegenstand anschaut?“¹¹⁷ Eine solche Frage richte sich weder ausschließlich an die dargestellten Gegenstände noch an den darstellenden Gegenstand, sondern immer an die Weise, in der diese in der Wahrnehmung noch gar nicht voneinander unterschieden sind. Hierzu Merleau-Ponty:

Die auf die Felswand von Lascaux gemalten Tiere sind nicht in der Weise dort wie die Risse und Wölbungen des Kalksteins, sie sind aber ebensowenig *anderswo*. Ein wenig davor, ein wenig dahinter, von seiner Masse getragen, derer sie sich geschickt bedienen, strahlen sie von ihr aus, ohne jemals ihre ungreifbare Verankerung zu lösen. Es würde mir wahrlich Mühe bereiten zu sagen, *wo* sich das Bild befindet, das ich betrachte. Denn ich betrachte es nicht, wie man ein Ding betrachtet, ich fixiere es nicht an seinem Ort, mein Blick schweift in ihm umher wie in der Gloriole des Seins, ich sehe eher dem Bild gemäß oder mit ihm, als daß ich es sehe.¹¹⁸

Hierin liegt die ästhetische Erfahrung der Bilder: dass einem durch sie Gegenstände vor einem liegen und erscheinen, die gleichsam nicht in diesen Gegenständen verortbar sind, sondern in ein Sehen der Bilder und den Bildern gemäß eingewoben sind. Nur so können sie zu jenem Genuss einer Wahrnehmung der

115 Merleau-Ponty: *Das Auge und der Geist*, S. 282.

116 Zur Transparenz der Oberfläche von Bildern siehe auch Wiesing: *Merleau-Pontys Phänomenologie des Bildes*, S. 269.

117 Wiesing: *Merleau-Pontys Phänomenologie des Bildes*, S. 268.

118 Merleau-Ponty: *Das Auge und der Geist*, S. 282.

Wahrnehmung werden, von der Thomas Morsch spricht.¹¹⁹ Erst wenn man sowohl das Bild als auch ihm gemäß sehen kann, kann einem sein Sehen als anderes Sehen begegnen, kann man sich in dieser Sichtbarkeit und diesem Sehen engagieren, ohne dass es gänzlich opak oder transparent wird; ohne dass man es also nur als geometrisches Verhältnis betrachtet, es sich gänzlich einverleibt, oder gar (wie das Kind in Kusenbergs *Der verschwundene Knabe*)¹²⁰ von ihm gänzlich einverleibt wird. Bei Grotkopp heißt es entsprechend:

Die ästhetische Erfahrung als die Erfahrung, eine Erfahrung zu machen, bezeichnet nicht einfach einen Zustand oder einen bestimmten Inhalt der Erfahrung, sondern eine erhöhte Vitalität und einen gesteigerten Selbstgenuss im Umgang mit der Welt.¹²¹

Als ästhetischer Kulturgegenstand müsse das Bild mehr als Repräsentation oder ein „Abdruck, eine Kopie, ein zweites Ding“¹²² sein. Es mache, wie Wiesing betont, etwas sichtbar, das nur so sichtbar und niemals außerhalb dieser Sichtbarkeit je real vorhanden sein kann.¹²³ So beschreibt auch Merleau-Ponty die Welt von Maler*innen als „eine sichtbare Welt, die nicht anders als sichtbar ist, eine fast verrückte Welt, da sie ja vollständig und doch nur partiell ist.“¹²⁴ In diesem Sinne ist Kunst bei Merleau-Ponty „nicht Nachahmung, sie ist aber ebensowenig ein bloßes Fabrizieren, das den Wünschen des Instinkts oder des guten Geschmacks gehorcht. Sie ist eine Ausdruckshaltung.“¹²⁵ Als Ausdruckshaltung sei die Kunst gleichermaßen mit der Welt und der leiblichen Wahrnehmung verflochten und dies eben auf eine Weise, die Sobchack im Anschluss an Merleau-Ponty dazu veranlasst hat, von dem sichtbaren Sehen des Films als Wahrnehmen eines Ausdrucks und Ausdruck von Wahrnehmung zu sprechen.¹²⁶ Im Unterschied zu Sobchack kann es in einem Kunstverständnis nach Merleau-Ponty jedoch eben nicht die Bewegtheit des filmischen Bildes selbst sein, die (notwendig) dafür verantwortlich ist, dass man sich mit seinem Sehen in einem anderen Sehen des filmischen Bildes engagiert. Es ist vielmehr die Bewegung oder die Beweglichkeit der Wahrnehmung selbst, die bedingt, dass man überhaupt in ein Sehen des Bildes und dem Bild gemäß eintreten kann. Bei Merleau-Ponty (und auch bei Wiesing) bringt das Bild-

119 Vgl. Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 161. Siehe auch Kapitel 2.3 der vorliegenden Arbeit.

120 Vgl. zur Erzählung *Der verschwundene Knabe* als Beispiel für immersive Wahrnehmungserlebnisse im Verhältnis zu einem Sehen dem Bild gemäß in Kapitel 4.4 der vorliegenden Arbeit.

121 Grotkopp: *Filmische Poetiken der Schuld*, S. 55. Grotkopp bezieht sich auf Dewey: *Kunst als Erfahrung*, S. 28.

122 Merleau-Ponty: *Das Auge und der Geist*, S. 282.

123 Vgl. Wiesing: *Merleau-Pontys Phänomenologie des Bildes*, S. 282.

124 Merleau-Ponty: *Das Auge und der Geist*, S. 284.

125 Merleau-Ponty: *Der Zweifel Cézannes*, S. 15–16.

126 Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 5.

Sein, unabhängig von der eigenen Bewegtheit des Bildgegenstands, immer bereits ein wahrnehmendes Verhalten mit – in dem Maße, in dem es einem als anderes Sehen begegnet, gemäß dem man sein eigenes Sehen ausrichtet.

Ausgehend von Merleau-Ponty gilt für Filme und Comics als Bilder also zunächst dasselbe: In beiden Fällen engagieren sich Zuschauende und Lesende in einem Sehen des Bildes und einem Sehen dem Bild gemäß oder mit ihm. Eben weil sie den Bildern des Comics gemäß sehen können, sind seine Bewegungsdarstellungen für die Lesenden Bewegungen eines anderen Wahrnehmens und niemals Bewegungen, die die Lesenden allein aus sich selbst heraus in den Comic setzen, um damit das von Sobchack für die Fotografie behauptete Loch in der Zeit auszufüllen.¹²⁷ Das Verhalten des Comics beziehungsweise Films ist bedingt durch die Art und Weise, in der die Bewegung der Wahrnehmung sich in die Bewegungen der Bildgegenstände und ihren Bewegungsdarstellungen engagiert. Alle drei Aspekte organisieren und orchestrieren in Verschränkung miteinander das Sehen der Bilder und das ihnen gemäße Sehen. Comics haben also in dem Maße ein Verhalten, in dem sie – ebenso wie der Film, jedoch anders qualifiziert – sich als Gestaltungen offenbaren, mit denen oder denen gemäß Lesende sich mit ihrem Leib in einer neuen Sichtbarkeit engagieren können. Beim Comic-Lesen und beim Film-Sehen veräußerlichen die Lesenden und Zuschauenden das vermeintlich Innere ihrer eigenen Wahrnehmung, indem sie mit ihrem Sehen in die Bilder und deren Gestalt eintreten, ebenso wie sie deren vermeintlich Äußeres als deren Gestaltungsweise von Sichtbarkeit in ihre eigene Wahrnehmung verinnerlichen.

Weil Filme und Comics sich als ästhetische Gegenstände verhalten, kann es in beiden besonders bewegte, ruhige, hektische, stille Bewegungen geben.¹²⁸ In ruhigen Filmbildern bleibt Bewegung nicht im Sinne eines Anhaltens von Zeit aus. Vielmehr erscheinen sie so gestaltet, dass sich die Zuschauenden in der unbeweglichen Zeit dieser bewegten und bewegenden Bilder engagieren. Ebenso kann es nur durch das Verhalten des Comics so etwas geben wie die Action-Szenen der

¹²⁷ Bei Merleau-Ponty gilt dies etwa auch für die Malerei, wenn sie Bewegung erzeugt „ohne Ortsveränderung durch Vibration und Ausstrahlung“. Merleau-Ponty: *Das Auge und der Geist*, S. 309. Sie suche „nicht das Äußere der Bewegung, sondern ihre verborgenen Chiffren“. Merleau-Ponty: *Das Auge und der Geist*, S. 311. Sie banne auf Papier oder Leinwand keine analytische Wahrnehmung „angehaltener“ Gegenstände der bewegten Welt. „Auf dem unvordenklichen Grund des Sichtbaren hat sich etwas bewegt, hat sich etwas entzündet, das nun seinen Leib [den des Malers; B. H.] überkommt, und alles, was er malt, ist eine Antwort auf diese Anregung“. Merleau-Ponty: *Das Auge und der Geist*, S. 314.

¹²⁸ Für den Film denke man hier etwa an die unerträglich langen Szenen des Kartoffel-Essens in A TORINÓI LÓ (Béla Tarr, Ágnes Hranitzky, HU / FR / CH / DE / US 2011).

Superheldencomics, die laut Schüwer von ihrer „hypertrophierte[n] Bewegtheit“¹²⁹ bestimmt sind und gemeinhin als comictypisch gelten.

Morsch betont: „Filmerfahrung ist Bewegungserfahrung. Hierauf fußt das phänomenologische Verständnis des Films.“¹³⁰ Damit behält er recht, doch sollte das phänomenologische Verständnis des Films sich nicht auf der Bewegtheit seiner Bildgegenstände ausruhen, da eben auch Comicerfahrung Bewegungserfahrung ist, nur ist diese Erfahrung von Bewegung als Ausdruck von Bewegung anders qualifiziert. Widersprechen muss ich Morsch (und Sobchack) deshalb in folgender Feststellung:

In den Analogien zur menschlichen Wahrnehmung, die Sobchack herausarbeitet, liegt die *Einzigartigkeit* des Films als symbolische Form menschlicher Kommunikation und als ästhetisches Medium. Die Strukturen menschlicher Wahrnehmung und Erfahrung finden sich im Medium Film wieder und werden dort Gegenstand des filmischen *Ausdrucks*. [...] Der Film macht eine körperliche Wahrnehmungserfahrung selbst zum Gegenstand von Erfahrung. Dies ist zunächst einmal die ästhetische Pointe, die den Film von anderen Medien und anderen Formen der Bildproduktion unterscheidet und daher wesentlicher Bestandteil seiner medienästhetischen Bestimmung ist.¹³¹

Diese vermeintliche „Einzigartigkeit“ des filmischen Bildes wird durch Morschs eigene Betonung der ästhetischen Gestaltung des filmischen Bildes unterminiert. Denn ist das filmische Bild gestaltet, geht die Analogie zwischen menschlichem Leib und filmischem Körper nicht auf.¹³² Darüber hinaus macht auch der Comic „körperliche Wahrnehmungserfahrungen [...] zum Gegenstand von Erfahrung“¹³³, wie es etwa die Ausführungen zur verkörperten Wahrnehmung des Körpers des kleinen Mädchens auf der Doppelseite aus *Building Stories* gezeigt haben.

Erst durch die Bewegung der eigenen Wahrnehmung vermögen Zuschauende und Lesende, in je eigener Weise sich in den Bildern der Comics und Filme zu engagieren und sich als ihnen gemäß wahrnehmend zu erfahren. So fragt etwa Merleau-Ponty zum filmischen Bild:

Der Film vermittelt die Bewegung, aber *wie*? Etwa, wie man meint, indem er den Ortswechsel genauer kopiert? Man darf annehmen, daß dem nicht so ist, da ja die Zeitlupe einen Körper darbietet, der wie eine Alge zwischen den Gegenständen schwankt und der *sich nicht bewegt*.¹³⁴

Das Besondere an der Zeitlupe sei, dass sie die Bewegtheit der Bilder selbst in den Vordergrund der Wahrnehmung dränge und darin gleichzeitig verdeutliche, dass

129 Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 41.

130 Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 181.

131 Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 183.

132 Vgl. hierzu meine Kritik an Sobchack in Kapitel 3.3 und 5.1 der vorliegenden Arbeit.

133 Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 183.

134 Merleau-Ponty: *Das Auge und der Geist*, S. 310.

die Bewegung der Bilder eben niemals gleichzusetzen sei mit den Bewegungen des Leibes oder denen der eigenen Wahrnehmung. Film sei eben keine „visuelle und klangliche Repräsentation“¹³⁵. Montage, Kadrierung, Linsenverzerrungen oder andere Gestaltungsmerkmale des filmischen Bildes seien ausschlaggebend dafür, dass der Film *Film* ist und nicht einfach nur Wahrnehmung.¹³⁶ Sieht man einen Film oder liest einen Comic, so engagiert man sich in der spezifischen Bildlichkeit eben jenes Films oder Comics. Insofern ist der Gegensatz von filmischen Bildern als bewegte Bilder und Comicbilder als unbewegte Bilder nicht haltbar. Filmbilder und Comicbilder sind beide bewegte und bewegende Bilder unterschiedlicher Qualitäten von Bewegungserfahrungen.

Beschreibungen eines Film- oder Comic-Verhaltens müssen all diese Aspekte der Bewegung umfassen. Comics und Filme verhalten sich in der Weise, in der sie Lesenden und Zuschauenden in ihren wahrnehmbaren Erfahrungen und ihren erfahrbaren Wahrnehmungen neue Sichtbarkeiten bieten, sie sich engagieren lassen in einer Bildlichkeit, die gleichermaßen eine andere Sicht der Welt und die eigene Wahrnehmung der Welt betrifft. Die Begegnung mit Filmen und Comics wird über deren Verhalten beschreibbar, indem sich die Beschreibung an die Qualitäten der Bewegungserfahrungen richtet. Wie dies möglich wird, möchte ich im nächsten Abschnitt zunächst für den Film aufzeigen, mittels einer Auseinandersetzung mit der Methode der Ausdrucksbewegungsanalyse. Sie soll helfen, meinen Begriff des Film-Verhaltens entsprechend meiner Erkenntnisse aus der Beschäftigung mit dem Comic abzugrenzen von Sobchacks Verständnis eines Filmverhaltens*, das diesen allein in einer Analogie aus der Bewegtheit der Wahrnehmung und der filmischen Bildgegenstände erschließt. Die nun folgende Auseinandersetzung mit der Ausdrucksbewegungsanalyse soll wiederum eine genauere Betrachtung des Comic-Verhaltens vorbereiten. Diese erfolgt über eine Untersuchung von Lesebewegungen anhand der bereits betrachteten Doppelseite aus *Building Stories*. Kapitel 5.6 wird schließlich das Comic- und Film-Verhalten in Bezug zueinander sowie zur Figur als Wahrnehmungs-

135 Merleau-Ponty: *Das Kino und die neue Psychologie*, S. 42–43.

136 Vgl. Merleau-Ponty: *Das Kino und die neue Psychologie*, S. 39. Hierzu Merleau-Ponty: „So wie der visuelle Film nicht die simple, in Bewegung geratene Photographie eines Dramas ist, und so wie die Auswahl und Zusammenstellung der Bilder für das Kino ein originales Ausdrucksmittel bilden, so ist auch der Ton im Kino nicht die simple phonographische Reproduktion von Geräuschen und Worten.“ Merleau-Ponty: *Das Kino und die neue Psychologie*, S. 40. Trotzdem gelangt Merleau-Ponty selbst nicht an den Punkt, ein filmisches Verhalten zu denken. Dies passt zu Morschs Kritik an Merleau-Pontys eingeschränktem Verständnis vom Film als ästhetisches Bild: Er betrachte den Film in erster Linie als Art und Weise der Sichtbarmachung von Verhalten von Körpern (der Schauspieler*innen), ohne ihm dabei selbst ein Verhalten zuzugestehen, das in dem von Sobchack adressierten sichtbaren Sehen schon deutlicher angedacht sei. Vgl. Morsch: *Medienästhetik des Films*, S. 165–166, sowie Merleau-Ponty: *Das Kino und die neue Psychologie*, S. 44–45.

gegenstand setzen und das Verhältnis von phänomenologischer Perspektive und Methode in der vorliegenden Arbeit erläutern.

5.4 Von der filmischen Ausdrucksbewegung zum Film-Verhalten

Der Begriff der *Ausdrucksbewegung* dient Filmwissenschaftler*innen wie Hermann Kappelhoff, Jan-Hendrik Bakels, Matthias Grotkopp, Sarah Greifenstein, Hauke Lehmann oder Christina Schmitt als theoretische Grundlage einer filmanalytischen Methode: der *Ausdrucksbewegungsanalyse*.¹³⁷ Die Ausdrucksbewegung ist keine Bewegung, die einzelnen Akteur*innen oder Technologien zuzuschreiben wäre; als Bewegung von Körpern vor oder hinter der Kamera etwa, oder als Bewegung der Kamera selbst. Es handelt sich vielmehr um eine den gesamten Film (und dieser schließt die Zuschauenden mit ein) umfassende, expressive Gestalt. Damit meint die *Ausdrucksbewegung* auch keinen bestimmten Bewegungstyp des filmischen Bildes unter anderen, sondern eine den Film grundlegend betreffende (und

137 Die Herleitung der Ausdrucksbewegung als filmanalytisches Konzept vollzieht Hermann Kappelhoff in einer kulturhistorischen Studie zur melodramatischen Darstellung im Theater und Kino. Vgl. Hermann Kappelhoff: *Matrix der Gefühle. Das Kino, das Melodrama und das Theater der Empfindsamkeit*. Berlin 2004, S. 87–88. Als filmanalytische Methode wurde dieses Konzept an der Freien Universität am Exzellenzcluster „Languages of Emotion“ an der Freien Universität im Rahmen der Projekte „Affektmobilisierung und mediale Kriegsinszenierung“ (2008–2011, unter Leitung von Hermann Kappelhoff) sowie „Multimodale Metaphorik und Ausdrucksbewegung“ (2009–2013, unter Leitung von Hermann Kappelhoff und Cornelia Müller) entwickelt. Eine Weiterentwicklung findet im Rahmen der Kolleg-Forschungsgruppe „Cinopoetics – Poetologien audiovisueller Bilder“ (seit 2015, unter Leitung von Hermann Kappelhoff und Michael Wedel) statt. Zu einer Einführung in die Methode der Ausdrucksbewegungsanalyse siehe Kappelhoff, Bakels: *Das Zuschauergefühl*, sowie Hermann Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn. Hollywood zwischen Krieg und Demokratie*. Berlin / Boston 2016, S. 121–136. Zur zusammenfassenden konzeptuellen Herleitung der filmischen Ausdrucksbewegungsanalyse vgl. Thomas Scherer, Sarah Greifenstein, Hermann Kappelhoff: *Expressive movements in audiovisual media: Modulating affective experience*. In: Cornelia Müller, Alan Cienki, Ellen Fricke (Hg.): *Body – Language – Communication: An International Handbook on Multimodality in Human Interaction*. Berlin / New York 2014, S. 2081–2092. In verschiedenen Arbeiten wird die Methode der Ausdrucksbewegungsanalyse für eine Diskussion und Analyse von Zuschauerempfindungen und dem Zusammenhang von Film und Emotion genutzt: Sarah Greifenstein: *Tempi der Bewegung, Modi des Gefühls. Expressivität, heitere Affekte und die Screwball Comedy*. Berlin / Boston 2020; Hauke Lehmann: *Affektpoetiken des New Hollywood: Suspense, Paranoia und Melancholie*. Berlin / Boston 2017; Bakels: *Audiovisuelle Rhythmen*; Grotkopp: *Filmische Poetiken der Schuld*.

ihn als Film definierende) Bewegung. Die Ausdrucksbewegung beschreibt ein wechselseitiges Affizieren und Affiziert-Werden von filmischen Bildern und Zuschauenden.

Die filmische Ausdrucksbewegung gestaltet sich als audiovisueller Rhythmus;¹³⁸ sie ist die dynamische Figuration und zeitliche Gestalt, in der Filmbilder und Zuschauende im konkreten Akt des Film-Sehens miteinander verschränkt sind.¹³⁹ Weder die Zuschauenden noch die Bilder realisieren also filmische Ausdrucksbewegungen in sich oder für sich. Die filmische Ausdrucksbewegung bezeichnet vielmehr jene Bewegungen, in der Filme und Zuschauende miteinander verschränkt sind und auseinander hervorgehen. Kurz gesagt: Filme machen Zuschauende und Zuschauende machen Filme.¹⁴⁰ Somit ist der Begriff anschließbar an meine bisherigen Überlegungen zum Film-Verhalten und zur Begegnung mit Filmen, beschreibt er doch eine Art der Bewegung, die eine Situation der Begegnung mit Filmen ermöglicht.¹⁴¹ Neben der Frage danach, wie aus einem solchen Konzept eine analytische Methode wird, drängt sich die Frage nach den Unterschieden zwischen der Ausdrucksbewegungsanalyse und jener Perspektive auf, die ich über die Begriffe der Begegnung mit Filmen und dem Film-Verhalten entfalten möchte.

Zunächst fallen Gemeinsamkeiten zwischen den Situationen auf, die über die Begriffe der filmischen Ausdrucksbewegung auf der einen Seite und Begegnung und Verhalten auf der anderen Seite beschrieben werden. So etwa in einer Ausführung Kappelhoffs, in der er die Ausdrucksbewegung beschreibt als

die Potentialität einer Affektkonstellation, die zur einen Seite (der des wahrgenommenen, affizierenden Körpers) als eine intentional gerichtete Bewegung erfasst, zur anderen Seite (der des wahrnehmenden, affizierten Körpers) als ein Gefühl für das Selbstgefühl eines anderen beantwortet wird. Sie bezeichnet in gewisser Weise den Übergang von einer Konfigu-

138 Vgl. Bakels: *Audiovisuelle Rhythmen*, S. 95–102.

139 So wie Schüwer Bewegung nicht als Sammlung von Punkten im Raum, sondern als Gestalt denkt, ist auch die Ausdrucksbewegung des Films bei Kappelhoff und Bakels gedacht als eine „zeitliche[] Gestalt, die sich an jedem Punkt ihres Verlaufs realisiert“. Kappelhoff, Bakels: *Das Zuschauergefühl*, S. 85. Siehe auch: Bakels: *Audiovisuelle Rhythmen*, S. 130–132.

140 Dies führt zum theoretischen Verständnis einer „Poiesis des Film-Sehens“, die das Film-Sehen denkt als „Interaktion zwischen Rezipient und audiovisuellem Bewegtbild [...], einem konkreten Machen im Medienkonsum, das den sinnhaften Zusammenhang eines filmischen Bildes erst herstellt. Damit wird die Rezeption selbst als eine Form der Produktion, die rezeptive Aneignung audiovisueller Bewegtbilder als ein genuiner Akt des Herstellens avisiert“. Kappelhoff: *Kognition und Reflexion*, S. 10.

141 Die enge Beziehung zwischen dem Konzept der Ausdrucksbewegung und einem phänomenologischen Verständnis des Verhaltensbegriffes lässt sich bei Christina Schmitt beobachten. Vgl. Schmitt: *Wahrnehmen, fühlen, verstehen*, S. 97–100, 233–239. Ihr Verständnis des Begriffes im Verhältnis zu meinem Begriff des Film-Verhaltens diskutiere ich in Kapitel 3.3 der vorliegenden Arbeit.

ration einander affektiv verbundener Körper in eine andere, ohne an irgendeinem Punkt dieses Übergangs für sich selbst existent zu sein. [...] Für Plessner wird er in besonderer Weise im Lachen und Weinen greifbar: Lassen sich doch lachende oder weinende Subjekte als Bewegungsbilder begreifen, die im selben Maße etwas zum Ausdruck bringen, wie sie in ihrer affektiven Resonanz auf andere Körper ihren eigenen Körper in seiner interaffektiven Verwobenheit mit der ihn umgebenden Welt als den Grund hervortreten lassen, auf dem alle Gemeinschaft fußt.¹⁴²

Die lachenden oder weinenden Anderen informieren die Wahrnehmenden durch ihre mimischen und gestischen Artikulationen nicht bloß über ihre Gefühlszustände. Vielmehr affizieren sich der eigene und der andere gegenseitig, ohne dass die Affektionen dabei deckungsgleich sein müssten; ganz im Sinne Merleau-Pontys also: „Paul leidet, weil er seine Frau verloren hat, [...] aber ich leide, weil Paul Schmerzliches erfuhr [...]; die Situationen decken sich nicht.“¹⁴³ Nimmt man weinende Andere wahr, habe man also in gewisser Weise Teil an deren Erleben als eines, das nicht aus einem selbst hervorgeht (als Wahrnehmung des Anderen), mache aber ebenso eine Erfahrung der eigenen Körperlichkeit. Die Ausdrucksbewegung meint einen eben solchen affizierenden und affizierten Austausch zwischen Wahrnehmenden und Anderen. In ihr treffen keine fertigen Subjekte aufeinander, die nur wahrnehmend oder nur handelnd erscheinen, sondern sie sind in ihren Wahrnehmungen und Ausdrücken so miteinander verwoben, dass sie sich wechselseitig hervorbringen: eine Situation der Begegnung also. Zunächst auf das filmische Melodrama und den Begriff des Mitleids bezogen beschreibt Kappelhoff eine ähnliche fehlende Deckung der Leidenssituationen zwischen den leidenden Figuren und den Gefühlen der Zuschauer*innen. In Ergänzung zu Merleau-Ponty betont er, dass die Zuschauenden eines Melodrams nicht bloß mit einer Figur leiden, weil ihr Schmerzliches widerfuhr. Vielmehr erfahren sie sich in einer Situation „sentimentalen Genießens“¹⁴⁴ als Wesen, die zum Empfinden fähig sind.¹⁴⁵

Das Entscheidende an der Übertragung dieses Konzept auf den Film ist jedoch, dass der von Kappelhoff beschriebene (sentimentale) Selbstgenuss sich nicht in der Figur erschöpft. Im Gegenteil sieht Kappelhoff an anderer Stelle explizit davon ab, die Figur ins Zentrum der filmanalytischen Auseinandersetzung zu rücken, um sich so von Theorien zum Zusammenhang von Film und Emotion zu distanzieren, die die Figur in oftmals unkritischer, unproblematisierter Weise ins Zentrum des Verständ-

142 Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 129.

143 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 408.

144 Kappelhoff: *Matrix der Gefühle*, S. 19.

145 Vgl. Kappelhoff: *Matrix der Gefühle*, S. 13–14.

nisses von Filmemotionen stellen würden.¹⁴⁶ Die Ausdrucksbewegung beschreibt in diesem Sinne keine Beziehung zwischen Filmen und Figuren mehr. Merleau-Pontys Beispiel des Mitleids mit Paul ließe sich somit nicht direkt auf die filmische Situation übertragen, indem man aus Merleau-Ponty die Rolle der Filmzuschauer*innen und aus Paul die Rolle der melodramatischen Figur macht. Das Weinen der Zuschauer*innen im Melodram als sentimentaler Selbstgenuss vollzieht sich nicht in einem Wahrnehmen von leidenden Körpern von Figuren oder Darsteller*innen, sondern im wechselseitigen Affizieren und Affiziert-Werden filmischer Bilder und Zuschauenden. Nicht die Figur, sondern der Film selbst tritt an Pauls Stelle – und dieser „Film“ meint eben immer schon die wechselseitige Verschränkung von audiovisuellen Bildern und Zuschauer*innen. Anders gesagt: Wenn Paul als melodramatische Filmfigur leidet, dann entfaltet sich der sentimentale Selbstgenuss der Zuschauenden nicht ausgehend von Pauls sicht- und hörbaren, weinenden Körper, sondern in der gesamten melodramatisch-expressiven Gestalt des Films.¹⁴⁷

In dieser Hinsicht passen das Konzept der Ausdrucksbewegung und meine Begriffe der Begegnung mit Filmen und des Film-Verhaltens aufeinander: Die Ausdrucksbewegung gleicht der Bewegung, die ich Verhalten nenne und die eine Situation der Begegnung bedingt. Die Unterschiede der Begriffe sind demzufolge denn auch nicht in der grundsätzlichen theoretischen Konzeption solcher Situationen zu finden, sondern in der Perspektivierung, die sie im Reflektieren solcher Situationen mit sich bringen. Die Ausdrucksbewegungsanalyse ist als Methode darauf ausgerichtet, mittels einer Untersuchung der „emotionalisierenden Zeitformen und Gestaltmuster“¹⁴⁸ ein „Zuschauergefühl“¹⁴⁹ zu qualifizieren. Aus dieser Perspektive erklärt sich die zentrale Rolle, die in den genannten Arbeiten der Begriff des Affektes spielt. Affekte definiert Kappelhoff als „im weitesten Sinne [...] das Vermögen von Körpern zu affizieren (Affektdynamiken anderer Körper zu initiieren) und affiziert

146 Vgl. Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 125. Die vorliegende Arbeit ist in Kapitel 1 mit ihrem Interesse an der Figur als Wahrnehmungsgegenstand von einem ähnlich problematischen, unkritischen Umgang mit ihrer vermeintlich intuitiven Zugänglichkeit in der Filmtheorie und für die Filmanalyse ausgegangen.

147 Vgl. Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 126–132.

148 Grotkopp: *Filmische Poetiken der Schuld*, S. 94. Bei Grotkopp führt dies etwa zur Auseinandersetzung mit dem spezifischen Gefühl der Schuld im Film, bei Sarah Greifenstein mit der Komik und Heiterkeit in der Screwball Comedy oder bei Hauke Lehmann mit Suspense, Paranoia und Melancholie. Vgl. Grotkopp: *Filmische Poetiken der Schuld*; Greifenstein: *Tempi der Bewegung*; Lehmann: *Affektpoetiken des New Hollywood*; Lehmann: *Affektpoetiken des New Hollywood*.

149 Vgl. Kappelhoff, Bakels: Das Zuschauergefühl. Mit dem Begriff „Zuschauergefühl“ grenzen sich Kappelhoff und Bakels zu Theorien ab, die Fragen nach der Emotion an das Zuschauer*innen-Figuren-Verhältnis binden.

zu werden¹⁵⁰. Die genannten Arbeiten operieren mit Beschreibungen von Affektdynamiken als „quasi anonyme[], vorsubjektive[] Rhythmen und Intensitäten“¹⁵¹, aus denen sich Zuschauererfahrungen qualifizieren lassen. Gefühle wären also entsprechend als „die Realisierung der Affekte als Erfahrungen, als leiblich empfundene Selbst- und Weltverhältnisse“¹⁵² zu bezeichnen. Im Gegensatz hierzu zielen ich mit meiner Arbeit jedoch nicht auf die Qualifizierung von Zuschauererfahrungen ab. Ich möchte vielmehr zurück zu dem kehren, was aus Gründen theoretischer Konzeption als Fokus der Analyse ausgeklammert wurde: den Filmfiguren. Ich möchte sie als Anderes der Wahrnehmung im Prozess des Filme-Sehens wiederfinden. Daher interessiert mich an der Ausdrucksbewegungsanalyse jener Aspekt ihres methodischen Vorgehens, der die wechselseitige Hervorbringung von Zuschauenden und Filmen als Bewegung analytisch erschließbar macht. Das Film-Verhalten ist also dezidiert kein Gegenentwurf zum Konzept der Ausdrucksbewegung.¹⁵³ Anstelle von Affekten, Emotionen und Gefühlen setze ich die Begriffe von Begegnung und Verhalten, um in meinen noch folgenden Analysen stets das Phänomen der Wahrnehmung des Anderen und der anderen Wahrnehmung in den Fokus zu rücken und so zum eigentlichen Gegenstand meiner Arbeit zu gelangen: den Begegnungen mit Figuren. Wie diese Ausrichtung auf die Begegnung mit Figuren gelingt und auch inwiefern die Ausdrucksbewegung als Konzept auch für den Comic relevant ist, bleibt noch zu diskutieren. Dennoch lässt sich bereits festhalten, dass ich methodisch Anschluss nehme an die Ausdrucksbewegungsanalyse.

Wie geht die Ausdrucksbewegungsanalyse vor? Statt empirische Zuschauer*innen-Befragungen durchzuführen, konzentriert sich die Methode in Hinblick auf Zuschauererfährungsqualifizierungen gänzlich auf eine Auseinandersetzung mit konkreten audiovisuellen Bildern und deren Gestaltung, insbesondere in Hinblick auf Affektdynamiken. Grotkopp beschreibt Affekte in Rückgriff auf Daniel Stern als „synästhetische Muster wie zum Beispiel das Schleichende, das Anschwellende, das Explosionsartige oder das Verblässende“¹⁵⁴. Ausdrucksbewegungsanalysen beschreiben Filme in eben dieser Hinsicht: Szenen oder Einheiten werden auf Affektdynamiken dominanter Gestaltungsmerkmale hin untersucht und schließlich selbst als

150 Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 127.

151 Grotkopp: *Filmische Poetiken der Schuld*, S. 27.

152 Grotkopp: *Filmische Poetiken der Schuld*, S. 27.

153 Ganz im Sinne von Kappelhoffs Verständnis der Ausdrucksbewegung ist das Film-Verhalten kein „intentionales Ausdrucksbegehren“ der Filmschaffenden, kein Verweis auf ein abgeschlossenes und zugängliches Film-Subjekt, sondern jene Erfahrung eines anderen Wahrnehmens, die ästhetische Kulturgegenstände ermöglichen; jener Anteil, in dem Filme ihre Zuschauenden etwa überraschen, bestätigen, irritieren oder schockieren. Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 127.

154 Grotkopp: *Filmische Poetiken der Schuld*, S. 90.

Ausdrucksbewegungen etwa des Schleichens, Anschwellens, Explodierens oder Verblässens beschrieben. Dabei wird auf ein breites Spektrum an Parametern zurückgegriffen, die der Filmanalyse zu Verfügung stehen: seien es die Einstellungsgrößen, Lichtsetzung, Farbgebung, die Bewegungen im oder des Bildes oder die Montage. Mittels dieser Parameter¹⁵⁵ werden formal-ästhetische Gestaltungsprinzipien in und als Bewegungen beziehungsweise als zeitliche Figurationen erfasst. Dabei verortet die Ausdrucksbewegungsanalyse die „dynamische, affektive Verbindung zwischen den zwei Körperlichkeiten des Films und der Zuschauer unmittelbar in den Figurationen von Zeit und Bewegung, Rhythmen und Intensitäten“¹⁵⁶, die durch die Analyse der audiovisuellen Bilder erschlossen werden sollen.

Die kompositorischen Muster verhalten sich in der Ausdrucksbewegungsanalyse audiovisueller Bilder auf ähnliche Weise wie eine Partitur zu einer Musik. Die Musik selbst findet erst in dem Moment statt, in dem etwa ein Orchester Instrumente spielt und dieses Spielen für die und durch die Spielenden und Zuhörenden gemeinsam als affizierender und affizierter Ausdruck realisiert. Bakels betont, dass dabei eine „Melodie nicht in der Wahrnehmung der einzelnen Töne begründet liege, sondern vielmehr in einem gestalthaften Ganzen des melodischen Verlaufs“¹⁵⁷. Dementsprechend lässt sich eine Partitur nur dann analytisch beschreiben und verstehen, wenn sie nicht als Häufung einzelner Noten begriffen wird, sondern als etwas, das sich erst im Spielen und Hören der Musik zu verwirklichen hat in sukzessiven und simultanen, melodischen, harmonischen und rhythmischen Bewegungen. Ebenso zielt auch die Ausdrucksbewegungsanalyse auf die Beschreibung und das Verstehen einer Gestalt der filmischen Bewegung ab, die sich nicht

auf der Ebene einzelner Darstellungsmittel fassen [lässt; B. H.]; weder ist sie den (gestimmischen) Bewegungen der Schauspieler im Bild noch dem Rhythmus der Montage, weder den sich ändernden Lichtvaleurs und Farbkompositionen, noch der auditiven Gestaltung per se zuzuordnen. Die unterschiedlichen Ausdrucksmodalitäten des audiovisuellen Bildes werden als Ausdrucksbewegung in der Rahmung des Wahrnehmungsraums greifbar, der im Akt des Zuschauens erst produziert wird. Sie sind in jedem Detail eingelassen in die zeitliche Struktur der Entstehung und permanenten Modulation des Ganzen des filmischen Bildraums.¹⁵⁸

155 Vgl. Bakels: *Audiovisuelle Rhythmen*, S. 9–10. Eine besonders detaillierte Ausfaltung filmanalytischer Parameter wurde im Rahmen des Forschungsprojektes *Affektrhetoriken des Audiovisuellen* (2016–2021, unter der Leitung von Jan-Hendrik Bakels) entfaltet. Eine Übersicht ist online einsehbar und kann für digital gestützte Filmanalysen benutzt werden. Siehe: *Ada-Filmontologie – Ebenen, Typen, Werte* (Version 1.0.). In: https://www.ada.cinepoetics.fu-berlin.de/media/ada-toolkit/Ada_Filmontologie_Deu_23_07_2021.pdf (letzter Zugriff: 09.11.2022).

156 Grotkopp: *Filmische Poetiken der Schuld*, S. 79–80.

157 Bakels: *Audiovisuelle Rhythmen*, S. 128.

158 Kappelhoff: *Genre und Gemeinsinn*, S. 129.

Somit bezieht sich die Ausdrucksbewegungsanalyse auch dann, wenn sie einzelne Parameter zur Beschreibung isoliert, in ihrem Verständnis dieser immer auf das Ganze einer Bewegungsgestalt, die der Film selbst ist. Das Ganze der filmischen Ausdrucksbewegung schließe sich nicht wie ein Puzzle aus den einzelnen Bestandteilen des Films zusammen, sondern liegt als Gestalt in jedem einzelnen der Parameter, Szenen und Elemente bereits begründet:

Die in der Bewegungsdimension begründete zeitliche Gestalt der Ausdrucksbewegung konstituiert einen Gesamtzusammenhang, in dem die expressive Qualität der zeitlichen Wahrnehmungsgestalt umgekehrt als Ganzes die expressive Qualität jedes einzelnen Elementes gründiert.¹⁵⁹

Was sich mit der Ausdrucksbewegung dabei letztlich eröffne, ist laut Bakels ein „Spannungsfeld zwischen gestalthaftem Ganzen und seriellem Muster“¹⁶⁰. Deshalb zergliedere die Ausdrucksbewegungsanalyse den Film auf der einen Seite in verschiedene und immer kleiner werdende Einheiten, aus denen sich die Ausdrucksbewegung des Films als gestalthaftes Ganzes erschließen ließe, während das gestalthafte Ganze auf der anderen Seite bereits in die einzelnen Ausdrucksbewegungseinheiten eingeschrieben sei. Konkret handelt es sich dabei um folgende Einheiten: die des Films als gesamter zeitlicher Verlauf, die der Szenen und die der Ausdrucksbewegungseinheiten (ABE) als Sätze innerhalb von Szenen. Es geht dabei nicht darum, diese Einheiten klar und endgültig voneinander abzugrenzen, sondern über die Einteilung eine Beschreibung der – wenn man so will – fortwährenden Ausdrucksbewegung des filmischen Ganzen in ihrer sich permanent verändernden und dynamischen Figuration zu erleichtern, ja, überhaupt erst zu ermöglichen.¹⁶¹

Die Zergliederung der Filme müsse dabei auf drei Ebenen stattfinden: auf Ebene einer Makrostruktur der einzelnen Szenen, einer Mikrostruktur der ABE innerhalb einer Szene und einer weiteren, tiefer liegenden Mikrostruktur der dyna-

¹⁵⁹ Bakels: *Audiovisuelle Rhythmen*, S. 58.

¹⁶⁰ Bakels: *Audiovisuelle Rhythmen*, S. 58.

¹⁶¹ Vgl. Bakels: *Audiovisuelle Rhythmen*, S. 58. Als Methode zusammengefasst wurde die Ausdrucksbewegungsanalyse im Rahmen eines Forschungsprojekts zur Affektmobilisierung in Kriegsfilminszenierungen (vgl. Fußnote 706) und als *eMAEX* (*electronically based media analysis of expressive movements*) systematisiert mit konkreten Handlungsanweisungen zur Erschließung und Präsentation von Daten qualitativer Filmanalysen nach dem Konzept der Ausdrucksbewegung. Vgl. *eMAEX – Eine systematisierte Methode zur Untersuchung filmischer Ausdrucksqualitäten*. In: empirische-medienaesthetik.fu-berlin.de/emaex-system/emaex_kurzversion/index.html (letzter Zugriff: 15.06.2020). Eine weitere methodische Darlegung in Bezug zur Theorie einer Poiesis des Filme-Sehens findet sich in: Jan-Hendrik Bakels, Sarah Greifenstein, Hermann Kappelhoff: *Die Poiesis des Filme-Sehens. Methoden der Analyse audiovisueller Bilder*. Berlin / Boston, in Vorbereitung.

mischen und zeitlichen Verläufe und Bezüge dominanter Gestaltungsmerkmale.¹⁶² Auf sämtlichen dieser Ebenen geht es den Autor*innen darum, Affektdynamiken zu erfassen, aus deren Zusammenspiel sich die Ausdrucksbewegung einer Einheit oder Szene erschließen lässt.¹⁶³ Der Arbeitsauftrag an die Analysen ist die Beschreibung dieser Ebenen:

Dazu werden schrittweise Beschreibungen erstellt: Das dynamische Muster einer Szene wird zunächst als szenische Komposition von Ausdrucksbewegungen identifiziert und die zeitliche Segmentierung der Szene in Ausdrucksbewegungseinheiten mittels Timecodes erfasst. Über eine vorgegebene Bündelung filmischer Gestaltungsmittel zu zentralen kompositorischen Ebenen des filmischen Bilds (u. a. Bildkomposition, Kamera, Gestik/Mimik oder Akustik) werden anschließend die innerhalb der einzelnen Ausdrucksbewegungseinheiten dominanten Gestaltungsebenen bestimmt, in ihrem dynamischen Zusammenspiel beschrieben [...]. Zuletzt wird – ebenfalls anhand der dominanten Gestaltungsebenen – das dynamische Muster aufgezeigt, das die Ausdrucksbewegungseinheiten im Verlauf der jeweiligen Szene ausbilden [...].¹⁶⁴

Dabei soll durch die Ausdrucksbewegungsanalyse „ein filmanalytischer Bezugspunkt etabliert werden, welcher der hermeneutischen Filminterpretation vorgelagert ist – und somit hermeneutischen Schlüssen eine transparente und vergleichbare Grundlage liefert“¹⁶⁵. Es geht um einen analytischen Zugang zur zeitlichen und dynamischen Gestalt der Bilder, durch die die individuellen Zuschauer*innen in ihren Erfahrungen des Film-Sehens zur Gemeinschaft der Zuschauenden zusammengebunden werden. Sie richten sich gemeinsam auf diese Bilder hin aus und begegnen ihnen sowohl als je eigene, verkörperte als auch als geteilte Wahrnehmung und Empfindung.¹⁶⁶

Entscheidend ist für mich dabei der Fokus auf die Beschreibung von Bewegungen. Sämtliche Aspekte der analytischen Beschreibungen der Ausdrucksbewegungsanalyse zielen auf Dynamiken ab, sodass selbst die einzelne Einstellung als ‚kleinste Einheit‘ nicht als Punkt oder feste Position in einer Bewegung angedacht ist (was dem über Schüwer, Bergson und Deleuze entworfenen Verständnis von Bewegung und Dauer widersprechen würde).¹⁶⁷ Vielmehr sind alle zu beschrei-

162 Vgl. Kappelhoff, Bakels: *Das Zuschauergefühl*, S. 90; sowie: Bakels: *Audiovisuelle Rhythmen*, S. 71; und Grotkopp: *Filmische Poetiken der Schuld*, S. 94.

163 Vgl. Kappelhoff, Bakels: *Das Zuschauergefühl*, S. 89–90.

164 Bakels: *Audiovisuelle Rhythmen*, S. 71.

165 Bakels: *Audiovisuelle Rhythmen*, S. 72.

166 Deshalb betont Grotkopp, dass es keine „fertig gestimmte und temperierte Klaviatur der Gefühle, [kein; B. H.] Spektrum von filmischen Basisemotionen“ geben könne, ohne auch weitere „soziokulturelle, sprachliche und sprachähnliche Register und Praktiken“ mit einzubeziehen. Grotkopp: *Filmische Poetiken der Schuld*, S. 93.

167 Vgl. zu Kapitel 5.2 der vorliegenden Arbeit.

benden Aspekte – Parameter, Melodien und Harmonien – stets nur als mikroskopische oder makroskopische Bewegungen wechselseitiger Affizierung zu denken. Die Beschreibungen zielen also stets auf eine Situation ab, in der sich alles in permanenter Bewegung befindet, und eignen sich so zur Beschreibung von Begegnungssituationen und dem Verhalten, aus dem diese hervorgehen.

Aus diesen Gründen werde ich in meinen Analysen ganz ähnlich vorgehen. Was dies konkret für den Comic bedeutet, bleibt noch zu klären, denn noch steht die Frage offen, wie konkrete Bewegungen des Lesens von Comics sich verwirklichen. Für meine Filmanalysen bleibt aber bereits festzuhalten: Auch ich werde Filme in Szenen und diese anschließend in Ausdrucksbewegungseinheiten (ABE) unterteilen, um in ihnen dominante Gestaltungsmerkmale zu bestimmen. Diese werde ich in den Relationen ihrer melodischen und harmonischen Bewegungen beschreiben und so ein Verhalten zunächst der einzelnen ABE und anschließend der gesamten Szene qualifizieren. Mit den melodischen und harmonischen Bewegungen sind auf der einen Seite Bewegungen gemeint, die ein Parameter selbst im Verlauf des Films vollziehen, und auf der anderen Seite Bewegungen, die aus den Bezügen der einzelnen Parameterbewegungen zueinander entstehen. Der Film entsteht erst im Ineinanderwirken von melodischen und harmonischen Bewegungen, die sich im Prozess des Film-Sehens entfalten; ebenso, wie ein Musikstück nicht aus isolierten Melodien oder Harmonien besteht, sondern aus deren Verschränkungen im Spielen und Hören der Musik. In einer Makroperspektive auf den Verlauf aller ABE erschließt sich dann das Verhalten einer gesamten Szene.

Ich spreche bei den Bewegungen der einzelnen Gestaltungsmerkmale in Hinblick auf das zu beschreibende Verhalten nicht mehr von Affektdynamiken, sondern in einem abstrakteren Sinne von Bewegungen. Dort, wo die Ausdrucksbewegungsanalyse Ausdrucksbewegungen als Affektdynamiken qualifiziert, die die Analyse zu ihrem Ergebnis – der Qualifizierung von Zuschauendengefühlen¹⁶⁸ – hinführt, werde ich für jede ABE und Szene ein Verhalten qualifizieren. Ich verschiebe damit den Fokus der Analyse auf die beweglichen Verschränkungen der Wahrnehmung des Anderen und der anderen Wahrnehmung. Dies ermöglicht es mir, in den Analysen auf eine Weise nach den Figuren und der Begegnung mit ihnen zu fragen, in der die Figuren keine abgeschlossenen, unmittelbar zugänglichen Subjekte sind, sondern bewegliche Subjektivitäten im Feld des Films (oder Comics), das je schon ein Feld der Wahrnehmung des Anderen und der anderen Wahrnehmung ist.

168 Nicht jede der hier genannten Arbeiten, die auf das Konzept der Ausdrucksbewegung zurückgreifen und die Methode ihrer Analyse aufgreifen, zielen in erster Linie auf Zuschauererfahrungen ab. Bei Christina Schmitt gehen diese etwa ein in ihr Anliegen, die Verschränkung filmischen Wahrnehmens, Verstehens und Fühlens in filmischen Metaphern greifbar zu machen. Vgl. Schmitt: *Wahrnehmen, fühlen, verstehen*.

Daraus wird deutlich: Die Frage nach dem Film-Verhalten ist niemals zu beantworten, ohne sich an einen konkreten Film zu wenden. Ein Film-Verhalten lässt sich weder pauschalisieren noch festlegen. Denn insofern es als aufgehoben in einer Situation der Begegnung gedacht ist, kann sich ein Film-Verhalten nicht ereignen, ohne dass konkrete audiovisuelle Rhythmen sich in filmischen Bildern und konkreten Zuschauer*innen gleichermaßen verwirklichen. Deshalb bezeichnet der Begriff des Film-Verhaltens nichts, das ich an sich beobachten kann, sondern stets etwas, das im Film-Sehen erfahren wird.

Zusammenfassend lässt sich sagen: Das Film-Verhalten ist kein unabhängiger Gegenstand, sondern Teil einer Perspektive, die Filmwissenschaftler*innen in der analytischen und theoretischen Beschäftigung mit der Wahrnehmung von Filmen und durch Filme einnehmen. Die Beschreibung des Verhaltens ästhetischer Kulturgegenstände muss sich mit den Bewegungen auseinandersetzen, die sich in der Begegnung mit diesen Gegenständen vollziehen. Solche Bewegungen können mittels der methodischen Grundlage der Ausdrucksbewegungsanalyse beschrieben werden. Sie begreift die formalästhetischen Gestaltungsmuster der filmischen Bilder als zeitliche und dynamische Figurationen, beschreibt den Film in Mikro- und Makroperspektiven als melodische und harmonische Bewegungen und denkt diese Bewegungen wiederum als Grundstruktur des Film-Sehens als Situation dynamischer Verschränkung von Film und Zuschauenden.

Die nächste Frage, die sich stellt, ob und inwiefern das Konzept der Ausdrucksbewegung für den Comic fruchtbar gemacht werden kann und inwiefern die auf diesem Konzept basierende filmanalytische Methode dabei hilft, ein Vorgehen zur Beschreibung von Comic-Verhalten zu entwerfen. Diese Fragen sollen in einer erneuten Auseinandersetzung mit der Doppelseite aus *Building Stories* beantwortet werden. Sie leistet produktiven Widerstand gegen eine direkte Übertragung der für den Film entwickelten Praktiken der Ausdrucksbewegungsanalyse und führt zu einer Reflexion spezifischer Anforderungen an eine phänomenologische Perspektive auf die Bewegungen des Comics (als Verschränkung von Comics und Lesenden). Dabei demonstriert die Beschäftigung mit dieser Doppelseite die Flexibilität der Begriffe des Verhaltens von und der Begegnung mit Comics und Filmen als Teil der hier entfalteten phänomenologischen Perspektive.

5.5 Von den Lesebewegungen zum Comic-Verhalten

Die Auseinandersetzungen mit den Bewegungsdarstellungen haben gezeigt, dass Comics bewegte und bewegende Bilder sind, wenngleich nicht auf dieselbe Weise wie filmische Bilder. Die Bewegtheit der Bildgegenstände ist lediglich ein Aspekt der Qualität sowohl eines Film- als auch eines Comic-Verhaltens. In ihren Qualitä-

ten unterscheiden sich die Verhalten von Comics und Filmen. Somit stellt sich die Frage, inwiefern sich der Ansatz der Ausdrucksbewegungsanalyse auch für eine Analyse von Comics und der Beschreibung dieser als Bewegungen wechselseitigen Affizierens und Affiziert-Werdens fruchtbar machen lässt. Und vor allem ist zu klären, wie die Bewegungen des Comic-Lesens (im Gegensatz zu denen des Films) und damit Comic-Verhalten beschreibbar sind.

Um dies beantworten zu können, ist es notwendig, ein genaueres Verständnis davon zu entwickeln, wie sich die Verschränkung der Bewegung der Wahrnehmung, der Bildgegenstände und der Darstellung der Comichilder verwirklichen, das heißt: wie sich Comics und Lesende gemeinsam miteinander bewegen. Hierbei wird mir erneut die Doppelseite aus *Building Stories* helfen. In ihrer Gestaltung macht sie ein Denken vom Comic-Verhalten als spezifisch qualifizierte Lesebewegung nicht nur möglich, sondern rückt eine Reflexion von Lesebewegungen ins Zentrum ihrer ästhetischen Erfahrung. Wie die Beschreibungen zeigen werden, präsentiert sich die Doppelseite in ihrem ostentativen Seiten-Layout als ein Feld, das ein hohes Maß an Flexibilität und Bewegtheit der Blicke der Lesenden einfordert. Sie ist auf mikroprospektivischer Ebene ähnlich gestaltet wie *Building Stories* aus einer Makroperspektive als Gesamtwerk seiner vierzehn Druckerzeugnisse: Der gesamte Comic sowie diese Doppelseite evozieren in ihrer Gestaltung Ambivalenzen, Ambiguitäten und Multiplizitäten in der Organisation von Lesebewegungen. Die Doppelseite selbst gibt dabei der Bewegtheit und Bewegung des Blickes eine besondere Qualität, indem sich diese an und über die zahlreichen Darstellungen von unbewegten, ruhigen, mühsam fortschreitend oder in zeitloser Kontemplation versunkener Körper ereignet.¹⁶⁹ Über diese Qualitäten soll die Verschränkung der Bewegungen der Wahrnehmung, der Bildgegenstände und der Darstellungen diskutiert werden.

Zum Einstieg in die Frage, wie sich die Organisation von Blicken auf eine Doppelseite beschreiben lassen, möchte ich Thierry Groensteens Idee des Comics als raumörtliches System heranziehen. Diese soll unter anderem dabei helfen eine quantitative Grundlage der Analyse von Bewegungsqualitäten zu schaffen (äquivalent zur zeitlichen Quantität des Timecodes in der Filmanalyse). Der Versuch, die Doppelseite als raumörtliches System zu beschreiben, wird dabei Grenzen von Groensteens Idee aufzeigen und Anpassungen einfordern. Schließlich sollen die Qualitäten der Lesebewegungen der Doppelseite beschrieben werden (äquivalent zu Qualitäten der harmonischen und melodischen Relationen in der Filmanalyse). Dies wird die Grundlage bilden, um dann in Kapitel 5.6 die (analytischen) Perspektiven auf Film- und Comic-Verhalten differenzierend zu explizieren

169 Vgl. zur Analyse von den Bewegungsdarstellungen der Doppelseite Kapitel 5.2 der vorliegenden Arbeit.

und in einer abschließenden theoretischen Diskussion die zentrale Frage der analytischen Fallstudien am Ende dieser Arbeit vorbereiten zu können: nämlich wie in diesen Verhalten Figuren als Wahrnehmungsgegenstände adressierbar werden.

Blickorganisation und raumörtliche Systeme

Mit Lesebewegungen meine ich explizit nicht einen Pfad, den Lesende mit ihren Augen auf einer Comicseite abschreiten. Solche Bewegungen ließen sich durchaus empirisch feststellen: Eyetracking-Verfahren können sichtbar machen, wie lange und wann ein Auge welchen Bereich einer Comicseite fokussiert.¹⁷⁰ Doch die Bewegung eines Auges (als isoliertes Sinnesorgan) sagen an sich nichts über Qualitäten von Lesebewegungen aus. Mich interessieren aber genau diese: ob etwa eine Rechtsbewegung sich behäbig, fließend, ruckartig oder beschleunigt verwirklicht; oder ob beispielsweise das Fixieren einer bestimmten Stelle der Seite sich als Anhalten, Verweilen, Warten oder Festsitzen qualifiziert. Solche Qualitäten sind abhängig von Beschreibungen der Organisation eines Tableaus als Feld von Bewegungen von Darstellungen, Bildgegenständen und Wahrnehmungen.

Ein erstes Beispiel von der Doppelseite aus *Building Stories*: Betrachtet man das erste Betreten des Zimmers in den ersten vier Panels der linken Seite sowie das Zähneputzen in den neun Panels der rechten Seite, so ist anzunehmen, dass beide Panelgruppierungen in einer sozio-kulturell westlich geprägten Reihenfolge (von rechts nach links und dann von oben nach unten) gelesen werden. Doch als Lesebewegung wird sich die erste Gruppierung aufgrund der Ausrichtung und Haltungen der sichtbaren Körper anders qualifiziert realisieren als die zweite. In der ersten etwa steht der Gang die Treppe hinauf der abfallenden Panelreihenfolge in der Lesebewegung entgegen. Das Treppensteigen wird so zu einer als mühsam zu qualifizierenden Bewegung. Beim Zähneputzen verwirklicht sich die Lesebewegung unterdessen eher als Stakkato verschiedener frontaler Ansichten von Gesichtern, die den Blick jeweils

¹⁷⁰ Gleich mehrere Artikel des 2019 erschienenen Sammelbandes *Empirical Comics Research Digital, Multimodal, and Cognitive Methods* verweisen auf solche Studien, so etwa: Chiao-I Tseng, Jochen Laubrock, Jana Pflaeging: Character Developments in Comics and Graphic Novels: A Systematic Analytical Scheme. In: Alexander Dunst, Jochen Laubrock, Janina Wildfeuer (Hg.): *Empirical Comics Research. Digital, Multimodal, and Cognitive Methods*. New York 2019, S. 154–175, hier S. 166–172. Siehe darüber hinaus John Harnett: Cognitive Pathfinders: Multimodal Design of Sequential Narrative as an Environment for the Portrayal of Cross-Modal Interaction, Temporal Confluence and the Rhizomatic Orchestration of Memory. In: Janina Wildfeuer, Jana Pflaeging, John Bateman, Ognyan Seizov, Chiao-I Tseng (Hg.): *Multimodality. Disciplinary Thoughts and the Challenge of Diversity*. Berlin / Boston 2020, S. 98–122, hier S. 114. Harnett diskutiert solche Verfahren im Rahmen eines multimodalen Ansatzes, der Comiclesende als Navigierende ausweist.

an sich binden, ihn (inmitten der anderen Ansichten affektiv aufgeladener Varianten des Erinnerungsraums des Kinderzimmers) anhalten. Diese Bewegungsqualitäten bringen der Comic und die Lesenden gemeinsam hervor. Als Pfade, die das Auge als Organ abschreitet und die sich über eine Eyetracking-Studie feststellen ließen, lassen sich diese Qualitäten nicht beschreiben. Die Erfahrung des Mühsamen oder des Anhaltenden verwirklicht sich nicht in einer Nachahmung der Augenbewegung als mühsam oder anhaltend, sondern in dem Affizieren und Affiziert-Werden des Comic-Lesens als leiblicher, das heißt synästhetischer, multisensorischer und körperlicher Wahrnehmungsprozess.

Bakels hat die filmische Ausdrucksbewegung mit musikalischen Bewegungen verglichen,¹⁷¹ und auch für die Lesebewegungen des Comics lassen sich solche Vergleiche finden. Groensteen spricht davon, dass jedes Panel wie ein rhythmischer Schlag sei, jedes Gutter wie ein Aufatmen zwischen den Schlägen, jeder Wechsel in eine neue Zeile oder zu einer neuen Seite wie eine (Semi-)Pause. Keiner dieser Wechsel zu neuen Rahmungen sei dabei tatsächlich eine Unterbrechung, sondern lediglich Teil der Strukturierung eines Rhythmus der Dauer: „the reading of a comic obeys a natural rhythm, a breathing aroused by its discrete apparatus of enunciation, which, discontinuous, is laid out in strips and tabular.“¹⁷² Greice Schneider weist wiederum auf einen Vergleich hin, den Chris Ware zwischen Comics, Lesen, Partitur und Musik zieht:

Ware once declared that comics are to reading what sheet music is to music: „the cartoonist is the ‚composer‘ and the reader is the ‚performer““. Despite the possible exaggeration, this comparison reveals Ware’s conceptualisation of reading comics as a cooperative activity, as something you have to play, to execute. And his pages surely demand considerable effort from the reader.¹⁷³

Ich halte Wares Vergleich nicht für übertrieben, doch es macht einen entscheidenden Unterschied, ob man Comic-Lesen als kooperative Tätigkeit, Spiel, Ausführung oder Performance denkt. Als bloße Ausführung beschrieben, reduziert man das Comic-Lesen auf ein Verfolgen von Anweisungen (die in den Comiczeichnungen selbst aufgehoben wären) und landet bei einem Reiz-Reaktions-Schema. Als Performance, Spiel oder kooperative Tätigkeit hingegen wird es als Begegnung denkbar: Als miteinander kooperierend müssten dann nicht nur Zeichnende und Lesende, sondern auch der Comic selbst gedacht sein. Die Performance wäre als

171 Vgl. hierzu Kapitel 5.3 der vorliegenden Arbeit.

172 Groensteen: *System of Comics*, S. 61.

173 Greice Schneider: *What Happens When Nothing Happens. Boredom and Everyday Life in Contemporary Comics*. Leuven 2016, S. 174; das Binnenzitat stammt aus Daniel K. Raeburn: The Smartest Cartoonist on Earth. And his Story of „The Smartest Kid on Earth“. In: *The Imp* 1/3 (1999), S. 1–20.

Aufführung einer Comicpartitur ein Spiel – und somit gleichsam ein Verwirklichen von Bewegungen, die in den Bildern (äquivalent zu Noten der Partitur) angelegt sind, und eine Interpretation dieser Bilder durch die Lesenden (äquivalent zu Musizierenden und Hörenden).

Für Comics muss in diesem Vergleich ähnlich wie für Filme gelten, dass ihr Verhalten sich als zeitliche und dynamische Gestalt entfaltet. Auch Comics wären dann als sich „allein in der Zeit des konkreten Wahrnehmungsaktes realisierende Wahrnehmungsobjekte“¹⁷⁴ zu denken, als nur existent in der Dauer ihrer Wahrnehmung.¹⁷⁵ Die Erfahrungen der Lesenden können nicht in einem fixen Reiz-Reaktions-Schema vorbestimmt sein. Das Comic-Verhalten muss als dasjenige gedacht sein, was Comics mit Lesenden und Lesende mit Comics machen – und in diesem Sinne sind etwa auch die Richtungen des Lesens ein gemeinsames und gegenseitig beeinflussendes (respektive affizierendes und affiziertes) Machen, eine Poiesis des Comic-Lesens.¹⁷⁶

Hieraus entstehen konkrete Fragen an die Comicanalyse: Auf Grundlage welcher Quantitäten kann die Analyse die Qualitäten von Lesebewegungen beschreibbar machen? Die Ausdrucksbewegungsanalyse filmischer Bilder arbeitet etwa mittels Timecodes. Sie bedient sich ihrer als eine Quantifizierung von Zeit und Bewegung, um qualitative Beschreibungen dominanter Gestaltungsmerkmale anzufertigen. Sie macht sie damit vergleichbar und ermöglicht so die Qualifizierung von Ausdrucksbewegungen. Engagieren sich Filmzuschauende in Bildlichkeiten affektiver Verlangsamung oder Beschleunigung, dann lässt sich dies in einem analytischen Blick etwa als Verlangsamung von Kamerabewegung, Einstellungswechsel oder auch als Zeitraffer oder -lupe der Bildbewegung selbst gegen den fortlaufenden Timecode abgleichen. Für den Comic muss eine eben solche Möglichkeit der Beschreibung geschaffen werden. Sie muss Lesebewegungen als Qualitäten auffassen und beschreibbar machen, wodurch und auf welche Weise sich etwa ein Blick in eine bestimmte Richtung gezogen oder gedrängt fühlt, sich mühsam gestaltet oder angehalten wird. Die konkrete Frage an die Comicanalyse lautet daher: Welche quantitative Grundlage bleibt dort, wo die Ausdrucksbewegungsanalyse filmischer Bilder auf die von allen Zuschauenden geteilte Quantität der Laufzeit zurückgreifen kann?

174 Bakels: *Audiovisuelle Rhythmen*, S. 45.

175 Vgl. Kappelhoff: Die Dauer der Empfindung; sowie Kappelhoff: Die vierte Dimension des Bewegungsbildes.

176 Vgl. Kappelhoff: *Kognition und Reflexion*, S. 10; sowie Bakels, Greifenstein, Kappelhoff: *Die Poiesis des Filme-Sehens*, in Vorbereitung.

Hier werden multilineare und multidirektionale Lesebewegungen zum Problem. In Abwesenheit eines Timecodes kann die Comicanalyse zwar etwa von Rhythmen der Dauer sprechen. Aber eine solche Dauer beschreibt eine Qualität und keine dem Comic-Lesen inhärente oder festgeschriebene Laufzeit, Richtung oder Geschwindigkeit. Erneut erscheint *Building Stories* als paradigmatisches Beispiel dieses Phänomens. Ein Hin- und Her-Springen zwischen Heften, Seiten und Panels ist hier die Grundkonstellation der ästhetischen Erfahrung. Sie macht es unmöglich, von einem konkreten, linearen Pfad durch dieses Werk zu sprechen. Was *Building Stories* offensichtlich macht, gilt jedoch für jeden Comic: Ein Comic-Verhalten muss sich als individuelle Erfahrung ereignen, um tatsächlich Verhalten zu sein. Die Frage lautet für den Comic deshalb, wo und wie sich eine ihm eigene Quantität finden ließe, auf Grundlage derer die Dominanten seiner formalästhetischen Gestaltung als Bewegungsqualitäten vergleich- und beschreibbar werden.

Als einen Vorschlag möchte ich im Folgenden Groensteens raumörtliches System des Comics diskutieren, das bestimmt ist über räumliche und örtliche Größen. In diesem System seien die Bezüge von Rahmungen (*frames*) und nicht einzelne Zeichen die Grundlage der Blickorganisation eines Comics und gleichzeitig deren geometrische Quantität.¹⁷⁷ Zu diesen Rahmungen zählt er die des Panels, aber auch die der Seiten, Doppelseiten oder Hefte.¹⁷⁸ Die Tatsache, dass Comics mehrere solcher Rahmungen gleichzeitig sichtbar vor den Lesenden ausbreiten, mache ihn zu einem System von Bezügen mehrerer und unterschiedlich großer „pregnant visual zones“¹⁷⁹. Sie erfüllen dabei sechs verschiedene Funktionen: Sie bestehen erstens in einem Abschließen visueller Zonen (etwa einer Zeichnung im Panel), zweitens in einem Abgrenzen dieser Zonen voneinander sowie drittens in dem Ermöglichen ihrer sukzessiven Betrachtung und Rhythmisierung.¹⁸⁰ Ähnlich wie im Rhythmus der Dauer nach Schüwer betreffen sie damit die viertens Progression und Regression des Leseflusses, ebenso wie sie die fünftens Gestaltungen in ihnen über die strukturierende Funktion ihrer Form beeinflussen.¹⁸¹ Außerdem können die Rahmungen sechstens als expres-

177 Vgl. Groensteen: *System of Comics*, S. 5–6. Seine Untersuchung bezeichnet er selbst als „semiologic (or semiotic) in the broadest sense of the term“. Groensteen: *System of Comics*, S. 2. Vom System des Comics anstelle einer Sprache des Comics spricht er, da hier nicht mikrostrukturelle Einheiten einzelner Zeichen (im linguistischen Sinne), sondern makrostrukturelle Rahmungen die Grundlage von Bedeutungsherstellung seien.

178 Vgl. Groensteen: *System of Comics*, S. 5–6.

179 Groensteen: *System of Comics*, S. 62.

180 Vgl. Groensteen: *System of Comics*, S. 40–57.

181 Vgl. Groensteen: *System of Comics*, S. 45–49.

sive Kraft erscheinen und den Lesenden somit selbst den Eindruck eines Sinnzusammenhangs vermitteln.¹⁸²

Über diese Funktionen seien die Blicke auf Comics als raumörtliches System organisiert und diese Organisation etwa über den Ort von Panelrahmungen auf einer Seite adressierbar:

Following from this position (central, lateral, in the corner) and the general configuration of the page layout, it [the panel; B. H.] maintains numerous neighboring relations with other contiguous panels. [...] The site of a panel determines its place in the reading protocol. [...] At each „step,“ the question is asked at least virtually: Where must I direct my gaze next? Which is the panel that follows, in the order assigned by the narrative? In practice, the question often is not asked, because the response is evident right away.¹⁸³

Noch bevor Comics also durch die Flächen, Linien, Perspektivierungen, Bewegungslinien oder Figurenkörper eine diegetische Welt präsentieren, erschließen sie sich bei Groensteen über raumörtliche Relationen von Rahmungen.¹⁸⁴ Zusammengehalten werden diese Relationen durch eine ikonische Solidarität, die Zeichen, Zeichnungen und Rahmungen miteinander verschränke: Panels etwa, die auf einer Seite gemeinsam erscheinen, halten durch die Seite selbst als übergeordnete Rahmung zusammen, seien also ebenso gemeinsamer Bestandteil der Seite als übergeordneter Rahmung wie sie selbst als Rahmen und damit distinkte Einheiten verstanden und auf andere Rahmungen bezogen werden wollen.¹⁸⁵

In Comics seien Panels „plastically and semantically over-determined by the fact of their coexistence in presentia“¹⁸⁶. Den Prozess, der Panels und andere Rahmungen aufeinander bezieht, nennt Groensteen *braiding*.¹⁸⁷ Die Panels werden miteinander verflochten zu einer Gesamtheit aller Verflechtungen, die er „arthrology (from the Greek arthron: articulation)“¹⁸⁸ nennt; eine Bezeichnung, die Essi Varis gleichzeitig ausweist als „aptly anatomical name: arthrology, or the study of joints“¹⁸⁹ und somit hier zur Gesamtheit aller auszudrückenden Verbindungen wird. Panels

¹⁸² Vgl. Groensteen: *System of Comics*, S. 49–57.

¹⁸³ Groensteen: *System of Comics*, S. 34.

¹⁸⁴ Vgl. Groensteen: *System of Comics*, S. 21.

¹⁸⁵ Vgl. Groensteen: *System of Comics*, S. 17–20.

¹⁸⁶ Groensteen: *System of Comics*, S. 18.

¹⁸⁷ Vgl. Groensteen: *System of Comics*, S. 22.

¹⁸⁸ Vgl. Groensteen: *System of Comics*, S. 22.

¹⁸⁹ Vgl. Varis: *Graphic Human Experiments*, S. 39. Die Verflechtungen selbst bilden die ‚Gelenke‘, über die sich die Lesenden in der Begegnung mit Comics bewegen. Die Konzentration auf die Rahmungen der Panels als Strukturierung der Seite und ihre Sichtbarkeiten erinnern an Wiesings Zusammenfassung von Merleau-Pontys Denken des Bildes: Das Bild sei zwar immer „Bild von“, müsse dafür aber „eine Oberfläche mit sichtbaren Formen [...] überziehen, die die Eigenschaft haben, nicht als sichtbare Formen, sondern als die Darstellung von etwas betrachtet zu werden“.

(und alle anderen Rahmungen) auf Grundlage ihrer ikonischen Solidarität aufeinander zu beziehen, wird bei Groensteen damit nicht nur als eine Bewegung denkbar, sondern vermittelt der *arthrology* als Ausdrucksbewegung: Die Gesamtheit der Verflechtungen im raumörtlichen System Comic ist der bewegte und bewegende Ausdruck des Comics, ebenso wie sich die Ausdrucksbewegung des Films verwirklicht als Engagement der Zuschauenden in den Affektdynamiken audiovisueller Bilder.

Das raumörtliche System versucht Groensteen sichtbar zu machen, indem er den Comic auf seine Rahmungen reduziert. Es nimmt so Aspekte in den Blick, die sich – zunächst unabhängig von Erzählungen, Räumen und Figuren – über verschiedenste Comics, Genres und Stile hinweg beschreiben und vergleichen lassen.¹⁹⁰ Beschrieben wird dabei „a contentless comic, ‚cleansed‘ of its iconic and verbal contents, and constructed as a finished series of supporting frames – in short, a comic provisionally reduced to its spatio-topical parameters“¹⁹¹. Dieser reduzierte, bereinigte Comic erscheint wie ein Skelett seiner Rahmungen. Er werde reduziert auf eine „collection of empty frames“¹⁹², die Aufschluss darüber geben soll, „that comics are composed of interdependent images; and that these images, before knowing any other kind of relation, have the sharing of a space as their first characteristic“¹⁹³. Solche Skelette lassen sich dann anhand dreier Parameter beschreiben und vergleichen: die Form der Rahmungen (viereckig, rechteckig, rund et cetera), ihre in Quadratzentimetern bestimmbare Fläche¹⁹⁴ und ihren Ort auf einer Seite oder in einem Heft.¹⁹⁵ Groensteen bietet weiterhin ein Vokabular

Wiesing: Merleau-Pontys Phänomenologie des Bildes, S. 272. Dafür benötigt das Bild einen Rahmen, der es als bildlich bedeutsame Zone vom Feld der Welt abgrenzt.

190 Vgl. Groensteen: *System of Comics*, S. 23.

191 Groensteen: *System of Comics*, S. 24.

192 Groensteen: *System of Comics*, S. 28.

193 Groensteen: *System of Comics*, S. 28. Für die Erstellung solcher Skelette habe ich auf einen Scan der zu analysierenden Seite zurückgegriffen, von dem ich die Panelrahmen in einem Zeichenprogramm abgepaust habe. Freilich ist das Ergebnis dabei nicht frei von minimalen Verzerrungen, die etwa bereits beim Scan entstehen können. Sie helfen dennoch die Bezüge der Rahmungen einer Seite sichtbar zu machen und so den analytischen Blick zu schärfen.

194 Vgl. Groensteen: *System of Comics*, S. 28.

195 Vgl. Groensteen: *System of Comics*, S. 29, 34–35. Beschreiben lassen sich jedoch auch tatsächliche und relative Größenverhältnisse, für die Strips einer Seite etwa deren Höhe, Anzahl und die Gleichmäßigkeit ihrer horizontalen Verteilung. Vgl. Groensteen: *System of Comics*, S. 62–63. Verhältnisse von Fläche, Form und Ort lassen sich jedoch nicht nur für die Frames des Panels als analytische Kategorien nutzen, sondern seien beispielsweise auch für die Verhältnisse von Sprechblasen zu den Zeichnungen von Interesse. Vgl. Groensteen: *System of Comics*, S. 63, 67–79. Groensteen gelangt so zu Beschreibungen von Comics, in denen sich etwa das erste und das letzte Panel einer Seite in Ort, Fläche und Form zu ‚reimen‘ beginnen. Vgl. Groensteen: *System of Comics*, S. 29–30.

zur Beschreibung von Rahmungsbezügen an: das *gutter* für den Raum zwischen den Panels, der *strip* für eine Zeile von Panels, die Seite und die Doppelseite als ebenso eigene Rahmungen sowie den *hyperframe*, der die Gesamtheit aller Panelrahmungen einer Seite meint und vom Rand der Seite selbst durch den *margin* (Steg) getrennt ist.¹⁹⁶ Im Begriff des *multiframes* sind wiederum flexiblere Zusammenschlüsse mehrerer Rahmungen gedacht; sei es eine Binnensequenz wie in der Panelgruppierung des Zähneputzens auf der Doppelseite aus *Building Stories* oder eine längere, sich über mehrere Seiten erstreckende Szene.¹⁹⁷ Auf Grundlage eines solchen Vokabulars lässt sich die Organisation des Blickes auf Comics beschreiben. Das Rahmenskelett scheint nach Groensteen eine ähnliche Rolle für die Comicanalyse einzunehmen wie der Timecode für die Filmanalyse: Es fasst eine Quantität der Organisation von Sichtbarkeiten, nur eben nicht eine zeitliche, sondern eine räumliche und örtliche.

Unabhängig von den damit verbundenen theoretischen Implikationen ermöglicht das Rahmenskelett eine Schärfung des analytischen Blickes auf Comics. Dennoch bringt Groensteens Fokussierung auf die Rahmungen Schwierigkeiten mit sich. Sie beginnen etwa bei der Frage, wo eine Rahmung aufhört und wo deren Inhalt anfängt.¹⁹⁸ Konkret auf die Doppelseite aus *Building Stories* bezogen: Sind die Rahmungen von Sprechblasen, die den Panelrand überschreiten (wie etwa links unten auf der ersten Seite), Zeichen oder Inhalte von Rahmungen, die im Skelett unsichtbar werden müssten, oder sind sie selbst noch als Rahmungen zu bewerten? Wie steht es um die sich von oben nach unten ziehenden Spermien-Ballons? Sind sie als ostentative Rahmungen zu bewerten oder selbst Zeichen oder Zeichnungen auf dem Weiß der Seite außerhalb der Panelrahmungen (aber innerhalb der Doppelseitenrahmung)? Wie geht man mit den vier Zeichnungen im unteren Drittel der beiden Seiten um, die durch ihre dickeren und doppelten Rahmungen wie gerahmte Fotografien aussehen und somit Panelrahmungen und expressive Bilderrahmen zugleich sind?

Groensteens Anspruch, den Comic als „contentless [...], ‚cleansed‘ of its iconic and verbal contents“¹⁹⁹ scheidet streng genommen bereits an der von ihm selbst ausgewiesenen expressiven Funktion von Rahmungen. Als Ausdruck können Rahmungen keine inhaltsleeren Marker mehr sein (und gehen damit weit über das hinaus, was etwa der Timecode für den Film bedeutet – dies beginnt bereits bei der

196 Vgl. Groensteen: *System of Comics*, S. 22–23, 30–31.

197 Vgl. Groensteen: *System of Comics*, S. 31–32.

198 Man denke hier an Comics, in denen sich Rahmungen – wenn sie überhaupt dezidiert sichtbar werden – äußerst expressiv daherkommen oder scheinbar ganz ins Bildliche eintreten. So etwa die Notizheft-Tableaus in Emil Ferris: *My Favorite Thing is Monsters*. Seattle 2016.

199 Groensteen: *System of Comics*, S. 24.

Tatsache, dass Timecodes beim Film-Sehen anders als Rahmungen beim Comic-Lesens nicht sichtbar sind).²⁰⁰ Groensteens Skelett der Rahmungen ist somit keine rein quantitative Größe, sondern ebenso bereits ein Instrument, um bestimmte, die Rahmungen betreffende dominante Gestaltungsmerkmale des Comics sichtbar und beschreibbar zu machen.²⁰¹ Hier geht die Analogie zwischen dem Rahmungsskelett und dem Timecode als quantitative Größen nicht auf. Sie ist jedoch woanders aufgehoben: Nicht die Rahmungen und ihre Bezüge zueinander, sondern das raumörtliche System selbst bildet die Analogie zum Timecode. Es beschreibt ebenso wenig wie der Timecode etwas Sichtbares, sondern lediglich eine quantitative Grundlage, die erst durch Bezüge zwischen diesen Quantitäten und den Beschreibungen der Qualitäten dominanter Gestaltungsmerkmale zu qualitativen Aussagen über eine erlebte Wahrnehmung von Comics werden kann. Der Timecode ist quantitative Grundlage der zeitlichen Organisation bewegter Bildgegenstände (etwa als Anzahl von Sekunden). Und das raumörtliche System des Comics ist entsprechend als räumliche und örtliche Quantität zu denken, die sich zwar auch in Rahmungen eines Comics erschließt, aber eben nicht ausschließlich: Auch die Verteilung von Farben (etwa über Farbwerte und deren Ort und Fläche auf einer Seite), die Anzahl von Figurenkörpern und die geometrischen Bezüge zwischen Raumdarstellungen in Panels haben räumliche und örtliche Quantitäten, die sich als Grundlage von Beschreibungen und Vergleichen von Qualitäten erlebter Wahrnehmungen eines Comics anbieten.

Die Erschließung des raumörtlichen Systems muss dabei selbst bereits eine Interpretation des Sichtbaren sein, ebenso wie es die Erschließung des filmischen Bildes über den Timecode als zeitliches System oder als Ausdrucksbewegung ist.²⁰² Das Rahmenskelett bleibt für eine phänomenologische Beschreibung somit als Inst-

²⁰⁰ Vgl. Groensteen: *System of Comics*, S. 49–53.

²⁰¹ Diese sind freilich nicht die einzigen Gestaltungsmerkmale: Die Blickorganisation der Doppelseite aus *Building Stories* etwa scheint ebenso stark von der Verteilung von Farben und Figurenkörpern oder geometrischen Fortsetzungen von Räumen über Panelgrenzen hinweg geprägt zu sein wie von der Verteilung und Organisation ihrer Rahmungen. Dass sich etwa der obere Strip der linken Seite zu einer Panelgruppierung zusammenfügt, liegt nicht nur an der Nähe der Rahmungen (und deren teilweiser Wiederholung auf der rechten Seite), sondern auch an der überwiegend schwarz-grau-braunen Färbung der Panels, an der wiederholten Sichtbarkeit des Körpers der jungen Frau und an der Fortsetzung der Räumlichkeiten über die Panels hinweg – ganz prominent in der Fortsetzung der Kante zwischen Boden und Wand im Übergang vom vierten zum fünften Panel. Ebenso denkbar sind Blickorganisationen über dominierende Linienführungen oder Richtungen von Bewegungsdarstellungen. Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 70.

²⁰² Erschließen sich etwa in Panelgruppierungen gemeinsame visuelle Zonen, nehmen sie auf einer (Doppel-)Seite eine ähnliche Rolle in der Analyse ein wie die Ausdrucksbewegungseinheiten in der Analyse von Filmen.

rument fruchtbar, durch das die Rahmungen als ein Ausdruck des raumörtlichen Systems eines Comics visualisiert werden können – welche Gewichtung das Rahmenskelett dabei jeweils für die Organisation der Blicke eines spezifischen Comics einnimmt und welche dominanten Gestaltungsmerkmale jenseits der Rahmungen eine entscheidende Rolle für sein raumörtliches System spielen, obliegt der jeweiligen Analyse und ist allein anhand der Gestaltung des konkreten Comics zu beantworten. Wie ein solches Skelett für eine Beschreibung einer Lesebewegung fruchtbar werden kann, möchte ich nun in einer genaueren Betrachtung der Doppelseite aus *Building Stories* erörtern: Wie ist die Doppelseite als raumörtliches System organisiert (hier zum einen über ihre Rahmungen, aber auch durch die Verteilung ihrer Farben, Körper oder Textanteile)? Nachdem ich mich dieser Frage im folgenden Abschnitt aus einer Makroperspektive nähere, werde ich mich im darauffolgenden einer mikroperspektivischen Betrachtung der Bewegungsdarstellungen und deren Gestaltung im raumörtlichen System der Doppelseite widmen. Indem ich diese beide Perspektiven aufeinander beziehe und dabei die Organisation von Lesebewegungen qualifiziere, werde ich schließlich das Verhalten dieser Doppelseite beschreiben.

Raumörtliches System im makroperspektivischen Blick

In mehrfacher Hinsicht gestaltet sich die Doppelseite aus *Building Stories* in einem Rahmensystem, das Groensteen *ostentativ* bezeichnen würde: In Form, Platzierung und Beziehung zueinander sind die Rahmungen auf den ersten Blick irregulär verteilt und drängen sich somit als eigene Performativität und Expressivität in den Fokus der Aufmerksamkeit.²⁰³ Sie ähneln darin vielen anderen Doppelseiten der Comics von Chris Ware. Schneider etwa spricht von polyphonen Netzen labyrinthischer Pfade in seinen Comics, die sich konventionellen Lesebewegungen und -richtungen widersetzen und die Lesenden durch Cluster verstreuter Panels navigieren lassen.²⁰⁴ Diese Navigation orientiere sich an „certain visual patterns of panel size, colour or similar content“²⁰⁵, die bei Ware nicht als transparente Materialität verschwinden, sondern regelrecht nach der Aufmerksamkeit der Lesenden ‚schreien‘. Lesen bedeute in diesen Comics ein Spiel des Vergleichens visueller Muster.²⁰⁶ Entsprechend bemerkt Felix Strouhal, dass der Blick der Lesenden auf Wares Seiten häufig sogar mehrere „Lösungswege“ durch ein Bild finde, die „quer-

203 Vgl. Groensteen: *System of Comics*, S. 61.

204 Vgl. Schneider: *What Happens When Nothing Happens*, S. 180.

205 Schneider: *What Happens When Nothing Happens*, S. 180.

206 Vgl. Schneider: *What Happens When Nothing Happens*, S. 179–180.

feldein, von unten nach oben, von rechts nach links, [...] manchmal [...] auch in eine[] sinnlose[] Sackgasse²⁰⁷ führen können.

Diese Beschreibung nutzt Katharina Serles als Ausgangspunkt einer Reflexion über die Gestaltung von Zeit und Bewegung in *Building Stories*. Die vierzehn Druckerzeugnisse hätten in ihrer Materialität ein Interesse daran „Zeitlichkeit nicht zu verdichten, sondern auszubreiten“²⁰⁸. Ware würde in seinen Raum-Zeit-Zusammenhängen der Panelgestaltungen jegliches dualistische Verständnis des Comics (als Medium, das Wort und Bild, Raum und Zeit oder Sukzession und Simultaneität gegeneinanderstellt) „performativ konterkarier[en]“²⁰⁹, indem gerade das Nicht-Lineare zu einem erfahrbaren Denken von Raum und Zeit (und Bewegung) werde, das diese Gegensätze aufhebe.²¹⁰

In genau dieser Hinsicht möchte ich die Doppelseite erneut betrachten. Diese Betrachtung ist dabei durchaus exemplarisch für eine Auseinandersetzung mit der Lesebewegung. Es sei jedoch vorab hervorgehoben, dass die Tatsache, dass Lesebewegungen sich hier vor allem an Fragen der Richtung orientieren, selbst wiederum nicht exemplarisch ist: Es gibt ebenso Comics, in denen die Richtung des Lesens eindeutig erscheint oder zumindest das Comic-Verhalten nicht im Wesentlichen qualifiziert. Dass sie dies hier tut, ist den spezifischen Anforderungen des raumörtlichen Systems und den Bewegungsdarstellungen und damit bereits dem Verhalten dieser Doppelseite geschuldet.

Zunächst soll ein makroperspektivischer Blick auf die Doppelseite die mit Groensteen ins Feld gebrachte Idee des raumörtlichen Systems eines Comics diskutieren: nicht nur als System von Rahmungen, sondern eben auch anderer Verdichtungen visueller Muster, wie hier etwa die Verteilung von Farben, Körpern und Texten. Beginnen möchte ich noch ganz im Sinne Groensteens mit der Betrachtung eines möglichen Skeletts der Rahmungen der Doppelseite (Abb. 19).²¹¹

207 Felix Strouhal: Stream of Comicness. Chris Ware Erzählen in einem Medium zwischen Massentauglichkeit und Exklusivität. In: Barbara Eder, Elisabeth Klar, Ramön Reichert (Hg.): *Theorien des Comics. Ein Reader*. Bielefeld 2011, S. 161–170, hier S. 166.

208 Katharina Serles: „Time in Comics is Infinitely Weirder Than That“. *Zooming/Folding/Building Time* bei Marc-Antoine Mathieu und Chris Ware. In: Susanne Hochreiter, Ursula Klingeböck (Hg.): *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Bielefeld 2014, S. 79–96, hier S. 92, vgl. auch S. 88.

209 Serles: „Time in Comics is Infinitely Weirder Than That“, S. 82.

210 Vgl. Serles: „Time in Comics is Infinitely Weirder Than That“, S. 82.

211 Als Skizze der Rahmungen soll diese Abbildung den analytischen Blick auf Rahmungsverhältnisse schärfen und erhebt somit keinen Anspruch definitive Aussagen über die Funktionen einzelner Rahmungen zu treffen. Deutlich expressive Frames wurden ausgelassen (etwa die Spermien-Ballons). Sprechblasenrahmungen, die Panelrahmen überdecken, sind in gestrichelten Linien gekennzeichnet.

Insgesamt besteht die Doppelseite aus zwei jeweils 22,8 cm breiten und 30,4 cm hohen Seiten. Auf der daraus sich ergebenden Gesamtfläche von 1386,24 cm² verteilen sich insgesamt 51 gerahmte Panels. Ihre Fläche beläuft sich auf insgesamt rund 925 cm², womit rund 33 Prozent der Seitenfläche für die Stege, Zwischenräume und andere rahmenlose Flächen reserviert sind. Auf der vorherigen Doppelseite waren es rund 17 Prozent.²¹² Verhältnismäßig viel Fläche bleibt somit weiß oder ist mit einigen wenigen rahmenlosen Textblöcken und Zeichnungen gefüllt. Mit Ausnahme eines einzigen runden Panels und einiger Panels, die sich überdecken, sind alle diese Panels viereckig geformt; die meisten davon rechteckig, einige auch quadratisch.

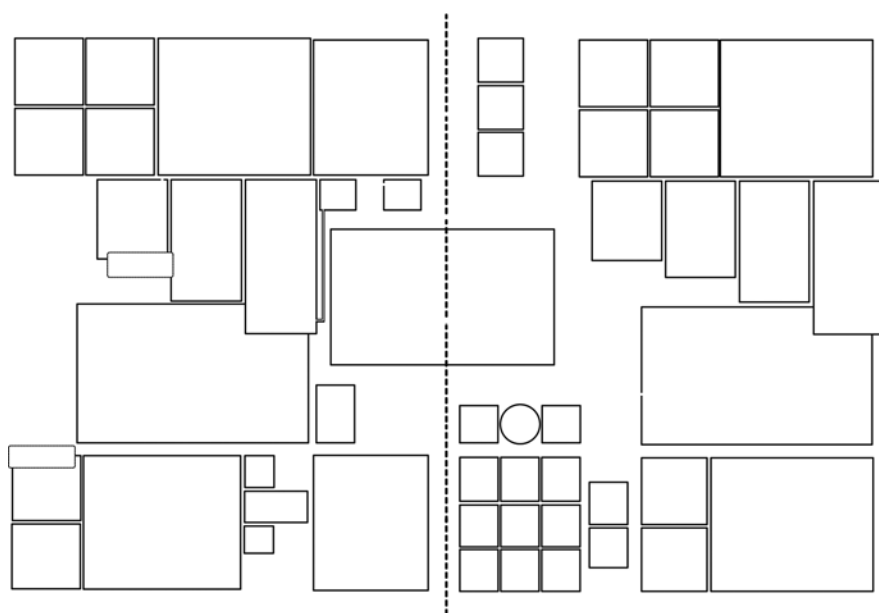


Abb. 19: *Building Stories* – Rahmungs skelett der Doppelseite.

Um zu verstehen, wie die Rahmungen den Blick auf die Seite organisieren, suche ich anhand dieser Skizze nach auffälligen visuellen Zonen oder Mustern von Rahmungen. Zunächst sticht dabei eine große Rahmung in der Mitte der Doppelseite

²¹² Auf dieser vorherigen Doppelseite drängen sich 26 symmetrisch angeordnete Panels dicht aneinander mit Zwischenräumen von rund einem Millimeter und Stegen von einer Höhe oder Breite von jeweils unter einem Zentimeter. Jeweils ein Panorama-Panel pro Seite fungiert als eine Art Überschrift.

ins Auge. Nicht nur, weil sie sich als einziges Panel über den Falz legt, sondern auch weil dieses Panel mit seinen Maßen von 11 cm x 6,9 cm zu den größten der Seite zählt und dabei das einzige ist, das nicht von anderen Rahmungen verdeckt wird. Die restlichen Rahmungen sind in variablen Anordnungen um dieses zentrale Panel herum verstreut.²¹³ Das seitenübergreifende Panel wird damit zum visuellen Zentrum des gesamten raumörtlichen Systems.

Darüber hinaus deutet sich in den Rahmungen eine horizontale Teilung der Doppelseite in drei Strips an. Voneinander getrennt sind sie durch zwei sich jeweils über den Falz hinwegziehenden Zwischenräumen. Der obere beginnt circa 8,2 cm unter dem oberen Seitenrand und weitet seine recht schmale Höhe von circa 1 mm nur auf den freien Flächen der Seite. Der zweite Zwischenraum beginnt symmetrisch zum ersten circa 8,2 cm über dem unteren Seitenrand, ist aber mit meist 6 mm höher als der erste. Jedoch verengt er sich an zwei Stellen: einmal ganz links durch den Rahmen einer Sprechblase und ein weiteres Mal, kurz vor dem Seitenwechsel, durch den Kopf eines der Spermien-Ballons, die sich von unten nach oben um die mittleren Panels der Doppelseite schlängeln. Diese horizontalen Zwischenräume und ihre drei seitenübergreifenden Strips erzeugen neben dem seitenübergreifenden Panel eine weitere makroperspektivische Ordnung innerhalb des ostentativen Layouts.

Von dieser Ordnung ausgehend fallen weitere Regelmäßigkeiten innerhalb der drei Strips auf; vor allem in Wiederholungen der Anordnung, Größe und Form von Panelgruppierungen. Färbungen einzelner Rahmungen sollen dies illustrieren (Abb. 20). So beginnt die erste Zeile mit einer Gruppierung von vier kleineren, nahezu quadratischen Panels, gefolgt von einem großen, rechteckigen, dessen horizontale Kanten an die äußeren der kleineren Panels anschließen.²¹⁴ Diese Formation wiederholt sich am rechten Rand der zweiten Seite (gelbe Färbung). Sie nimmt zwar nicht denselben Ort auf der Seite ein, wiederholt aber die Fläche, Form und Anordnung der Rahmungen. Groensteen würde hier von einem Reimschema sprechen.²¹⁵ Zwischen dieser Wiederholung lösen sich die Regelmäßigkeiten zur Seitenmitte hin

213 Schneider beschreibt diese Gestaltungsweise (mit einem zentralen, den Falz überschreitenden Panel) als eines von vier typischen Seiten-Layouts von *Building Stories*: vgl. *What Happens When Nothing Happens*, S. 181–191.

214 Obwohl sie gleich groß anmuten, sind nur die unteren beiden von ihnen mit 3,5 cm x 3,5 cm tatsächlich quadratisch, während die oberen beiden jeweils 3,4 cm hoch sind. Solche minimalen Differenzen von 1–2 mm tauchen zwischen eigentlich identisch aussehenden Rahmungen mehrfach auf dieser Doppelseite auf. Da es mir jedoch um die Organisation von Lesebewegungen und damit um den Eindruck (und nicht um den mittels eines Lineals gelieferten Nachweis) von Ähnlichkeiten und Differenzen von Formen der Rahmungen geht, werde ich minimale Differenzen im Folgenden unerwähnt lassen.

215 Vgl. Groensteen: *System of Comics*, S. 29–30.

jedoch auf: Auf der ersten Seite folgt ein weiteres, schmaleres Panel, wohingegen auf der zweiten Seite drei sehr kleine quadratische Panels neben einem auffällig großen, weißen Zwischenraum stehen.

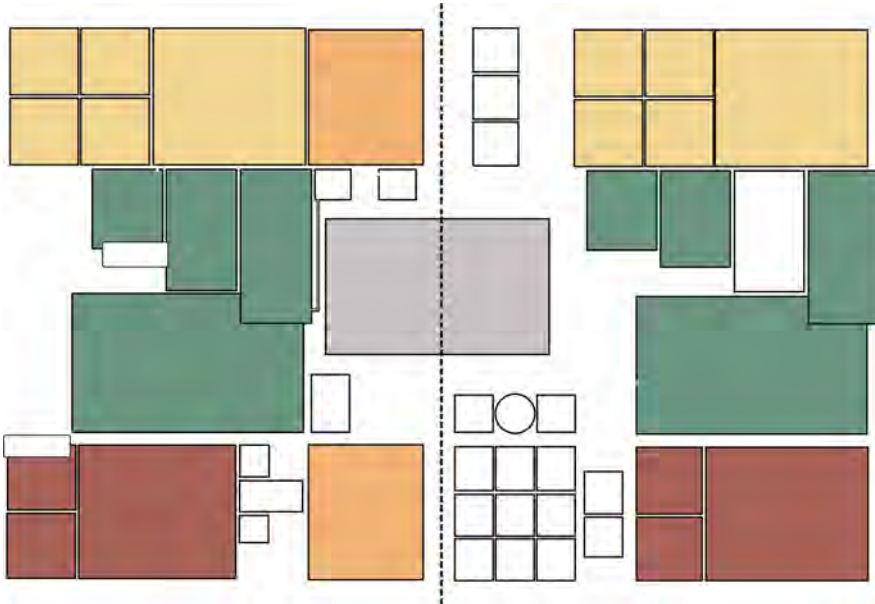


Abb. 20: *Building Stories* – Regelmäßigkeiten im raumörtlichen System durch Einfärbung von Panelrahmen auf der Doppelseite.

Eine ähnliche Wiederholungs- beziehungsweise Reimstruktur findet sich auch im dritten Strip. Er beginnt mit zwei anstatt vier kleinen quadratischen Panels, gefolgt von einem großen rechteckigen und endet auf der rechten Seite wiederum mit einer solchen Anordnung (rote Färbung).²¹⁶ Erneut verflüchtigt sich diese Regelmäßigkeit zur Seitenmitte hin. Links schieben sich drei kleine Panels und große Zwischenräume zwischen die eröffnende Panelgruppierung und ein hochkantig rechteckiges Panel. Es hat dieselbe Form und Fläche und innerhalb des letzten Strips sogar denselben Ort wie eine Rahmung im ersten Strip (orangene Färbung) und erzeugt somit eine vertikale Korrespondenz zweier Rahmungen über die Strips hinweg. Diese Korrespondenz bricht auf der zweiten Seite ab: Hier schließen sich die neun (nahezu) quadratischen Panels des Zähneputzens zu

²¹⁶ Eine Differenz zwischen beiden Gruppierungen zieht eine Sprechblase, die das erste Panel des Strips überdeckt.

einer Einheit zusammen, die in keinem anderen Strip ein entsprechendes Muster findet. Es folgen zwei weitere Panels und ein großer weißer Zwischenraum, ehe sich die Anordnung, Form und Größe vom Anfang des Strips an seinem Ende wiederholt.

Der mittlere Strip grenzt sich in mehrfacher Hinsicht von den anderen beiden ab. Zunächst ist er mit circa 14 cm deutlich höher als die anderen beiden Strips, die gleichhoch aussehen. Eine Reimstruktur gibt es auch in diesem Strip nur mit auffälliger Varianz. Es wiederholt sich eine Abfolge nahezu gleichbreiter Panels, die sich stückweise vertikal nach unten hin verlängern und von denen das jeweils letzte in die rechte obere Ecke eines großen rechteckigen Panels darunter ragt (grüne Färbung). Jedoch ist diese Anordnung auf beiden Seiten unterschiedlich platziert (auf der ersten Seite insgesamt weiter links). Sie besteht auf der linken Seite aus drei Rahmungen und einer rahmenlosen Zeichnung, rechts jedoch aus vier Rahmungen, von denen die zweite in ihrer Größe und Form links nicht wiederzufinden ist. Dennoch nimmt auch hier zur Mitte hin die Auflösung der Ordnung zu: Auf der linken Seite wird das zentrale Panel von kleineren Panels, Sprechblasen und freistehenden Erzähltexten begleitet, während es auf der rechten Seite von den Spermien-Ballons, den drei gerahmten Fotos und den großen blauen Lettern „NOW“ umgeben wird. Mittig sticht das seitenübergreifende Panel hervor.

Das raumörtliche System der Rahmungen dieser Doppelseite wird also bestimmt durch die seitenübergreifenden Strukturen des zentralen Panels und der drei horizontalen Strips. Diese bilden zu den Außenrändern hin visuelle Reime und zur Mitte hin Verflüchtigungen aus. Die äußeren Strips werden durch eine vertikale Wiederholung miteinander verbunden. Die Varianz der Reime im zentralen Strip verstärkt den Gesamteindruck einer sich zu den äußeren Rändern und insbesondere den Ecken hin verdichtenden und ordnenden Doppelseite. Anders gesagt: Je näher die Rahmungen an das zentrale, seitenübergreifende Panel rücken, desto instabiler und flüchtiger erscheint ihre Organisation.²¹⁷

Bezüglich der Lesebewegungen zeichnet sich hier bereits eine der Doppelseite inhärente Ambivalenz ab: Während die durchgehenden Strips insbesondere in ihren Reimen seitenübergreifende Bewegungen provozieren, fördert gerade

²¹⁷ Auffällig ist auch eine Permeabilität und Flexibilität des *hyper frame*: Dieser wird durch mehrere äußere Panelrahmungen angedeutet, hat aber keine eigene Rahmung. Die Seitenstege sind als Flächen somit niemals nicht klar von den Zwischenräumen der Panels getrennt. Hinzu kommt ein wiederholtes Unter- oder Durchbrechen des Stegbereichs: am oberen Rand etwa durch die Spermien, am linken Rand sowohl durch eine übertretende Sprechblase als auch durch eine klaffende Lücke, die sich fast über die gesamte mittlere Zeile zieht, und am rechten Rand durch ein übertretendes Panel.

die Verflüchtigung und Instabilität der Ordnung zur Seitenmitte hin Neuorientierungen: ein Abgefangen-Werden der Blicke vom Falz der Seite fördert ein sukzessives Lesen der einzelnen Seiten. Bereits im Blick auf die Rahmungen zeigt sich so ein raumörtliches System, das die Doppelseite als visuelle Zone organisiert, die kaum in linearen Lesebewegungen erfasst werden kann; oder die, genauer gesagt, kaum so erfasst werden will. Die Frage danach, ob diese Doppelseite in durchgehenden Strips oder Seite für Seite gelesen wird, ist nicht die nach einem ‚richtigen‘ Pfad, sondern nach dem Umgang mit und der Erfahrung von einer bereits in ihren Rahmungen angelegten Ambivalenz. Egal in welche Richtung sich die Lesebewegung hingezogen fühlt, sie wird sich stets erfahren als bloß eine Bewegung unter vielen möglichen.

Doch die Blicke auf die Doppelseite werden nicht nur von den Rahmungen organisiert. Ebenso spielen andere Gestaltungsmerkmale in ihren Makrostrukturen eine dominante Rolle, insbesondere diejenigen, die durch ihre Verteilung, Form, Größe oder andere Besonderheiten auffallen (Abb. 21). Für diese Doppelseite betrifft dies die Farben, Körper und Textanteile. Die Farben sind vor allem in ihrer Verteilung auffällig. Ein Großteil der Panels ist aufgrund des häufig (in insgesamt 31 Panels) sichtbaren Kinderzimmers in dessen Farben gehalten: Schwarz (der Fußboden), ein helleres Grau und ein dunkleres mit leichter Braunfärbung (verschiedene Teile der Wände und angeschrägten Zimmerdecken). Von diesen recht einheitlich gefärbten Panels heben sich einzelne Gruppierungen in ihrer Färbung ab, allen voran die Panelgruppierung in der linken unteren Ecke, die das frisch verliebte Paar beim Fotos-Betrachten und Abendessen mit den Eltern in gelborangenen Räumlichkeiten zeigt. Ebenso stechen die neun dicht rhythmisierten Panels des Zähneputzens mit ihren blauen Hintergründen hervor. Durch diese auffällig gefärbten Gruppierungen häufen sich die Besonderheiten in der Farbgebung im letzten Strip und fördern somit erneut eine seitenübergreifende Lesebewegung. Anders gelagerte Konstanten in der Farbgebung bilden auch die ersten beiden Strips aus: Der erste Strip zeigt meist Seitenansichten des Kinderzimmers und ist somit durchgehend von dessen Farben geprägt. Der zweite und mittlere Strip zeigt wiederum mehrfach eine Draufsicht auf das Bett mit seiner rotbraunen Bettdecke, die somit die Färbung des gesamten Strips maßgeblich mitbestimmt.

Während die Farben somit die Horizontale der Strips betonen, legen die dargestellten Körper den Fokus auf die Vertikalen der einzelnen Seiten. Auch sie fallen zunächst durch ihre Färbung auf. Links tragen alle Figuren überwiegend blaue Kleidung: die junge Frau, Lance, die Eltern sowie die Frau als kleines Mädchen. Auf der rechten Seite dagegen fällt in der oberen Hälfte die junge Frau

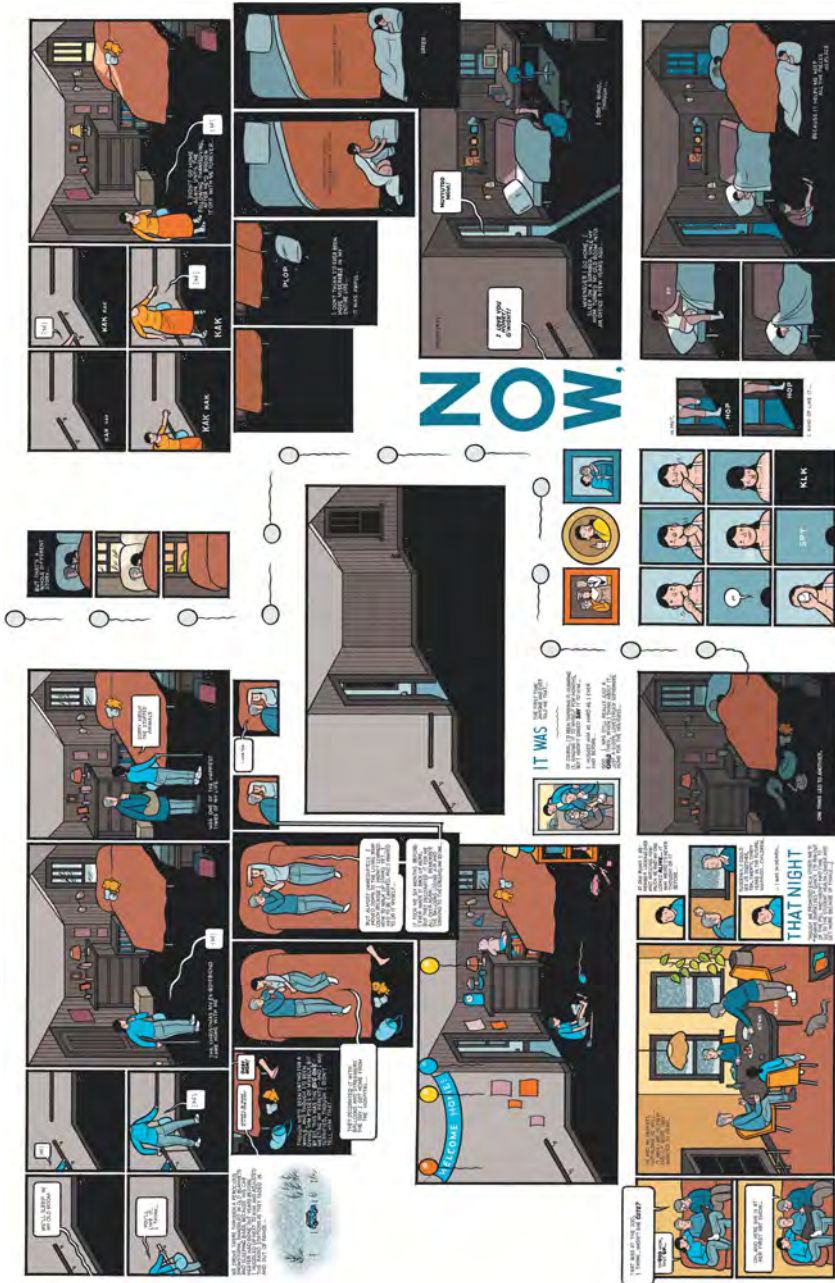


Abb. 21: *Building Stories* – Doppelseite Überblick. Die Doppelseite liegt der Printfassung als Beiblatt in Originalgröße bei.

durch die Orangetöne ihres Oberteils und Kleids auf und in der unteren Hälfte die Häufung ihrer weißen Unterwäsche und der Farbe ihrer Haut.²¹⁸ Jenseits ihrer Farben fallen die Körper aber ebenso selbst in ihrer Verteilung und Platzierung auf: Auf der linken Seite sind nicht nur auffällig viele Körper zu sehen, sondern sie befinden sich meist in Gemeinschaft und Interaktion. Auf der rechten Seite ist dagegen vor allem die junge Frau allein zu sehen. Andere Körper erscheinen lediglich in den Fotografien und zweimal in Form von Lances Kopf, der aus der Bettdecke ragt. Sie sind damit meist abwesend, nur im Off der Sprechblasen erwähnt oder zumindest in Begriff zu verschwinden (wie Lance als Partner im Anschluss an den Morgen der Zeugung). Anders als die Farbflächen der Doppelseite provozieren die Körper somit eine Lesebewegung, die jede Seite einzeln betrachtet.

Einen ähnlich deutlichen Unterschied zwischen linker und rechter Seite macht die Verteilung von Text auf der Doppelseite. Er fällt unter anderem durch Erzähltexte auf, die frei schwebend in den weißen Raum zwischen Panels gesetzt sind und sich somit auf den ersten Blick durchaus als Bindeglied und damit Orientierungspunkt zwischen einzelnen Rahmungen präsentieren. In ihrer Makrostruktur fallen die Textanteile dadurch auf, dass sich auf der linken Seite deutlich mehr Sprechblasen und Erzähltexte mit wiederum jeweils deutlich längeren Textpassagen finden. Somit stellen sich die Färbung und Platzierung der Körper sowie die Platzierung der Erzähltexte und Sprechblasen gegen die Verteilung der Farbflächen von Räumen und Objekten. Die Farb-, Körper- und Textverteilungen greifen – ebenso wie die Rahmungen im Sinne Groensteens – auf Quantitäten zurück, die jedoch als Qualitäten beschrieben werden wollen, um so als Ausdruck des raumörtlichen Systems dieser Doppelseite denkbar zu werden.

Aus makroperspektivischer Betrachtung der Doppelseite eröffnet sich deren raumörtliches System als *ambivalent*: Horizontale Bewegungen über den Falz hinweg scheinen sich ebenso anzubieten wie vertikal-seitenweise Bewegungen, die gleichsam vorhanden sind – und beide Bewegungen wirken als Kräfte aufeinander ein. Jede Lesebewegung, egal in welche Richtung sie verläuft, erfährt sich so als engagiert in ein Feld aus eben diesen aneinander ziehenden und gegeneinander arbeitenden Kräften. Die horizontale Dynamik bleibt in der vertikalen Lesebewegung enthalten, ebenso wie umgekehrt. Es zeichnet sich bereits ab, dass die Makrostruktur der Doppelseite damit nicht nur in der Makrostruktur des Hardcover-Buchs, in dem sich diese Doppelseite befindet, sondern von *Building Stories*

²¹⁸ Lediglich in den winzigen Familienfotografien schleichen sich andersfarbige Kleidungsstücke ein.

als gesamten Comic übergeht.²¹⁹ Denn um zu dieser Doppelseite zu gelangen, sind die Lesenden längst engagiert in eine ambivalente Lesebewegung, die sich in den Entscheidungen über die Reihenfolge und den Ort, an dem das jeweilige Druckerzeugnis gelesen wird (oder überhaupt: werden kann) performiert.

Um von diesen makroperspektivischen Kräften zu einem Verhalten der Doppelseite zu gelangen, ist es nun wichtig, ebenfalls einen Blick auf die mikroperspektivischen Kräfte zu werfen, die sich über die konkreten Bewegungsdarstellungen der Doppelseite entfalten. Um diese soll es im folgenden Abschnitt gehen.

Lesebewegung im mikroperspektivischen Blick

Lesebewegungen bezeichnen, wie bereits erläutert, keine abzuschreitenden Pfade, sondern Kräfteverhältnisse affektiver Dynamiken in der Anordnung und Gestaltung der Seiten eines Comics. Als Makrostruktur habe ich deren Beschreibungen auf der Doppelseite bereits begonnen. Diese soll nun in Beziehung zu einem mikroperspektivischen Blick auf die Kräfte von Bewegungsdarstellungen gesetzt werden, um die Doppelseite als multilineares, ambivalentes Feld genauer zu erschließen.²²⁰ Eine mikroperspektivische Betrachtung der Dynamiken dieser Doppelseite ließe

219 Die erste Doppelseite des Hardcover-Buchs zeigt ein diagrammatisches Gefüge aus Paneln, Erzähltexten, Sprechblasen, Pfeilen, Linien und anderen Symbolen. Dieses Druckerzeugnis wirft die Lesenden hierüber ganz von Beginn an in eine Verunsicherung und Verstreuung von Lesebewegungen: Weder gibt es hier ein linkes oberes Panel, noch ist eindeutig klar, wo oben, unten, links und rechts, geschweige denn wo Anfang und Ende sind. Die Zeichnungen und Texte sind zu allen Richtungen gedreht und fordern von den Lesenden eine physische Drehbewegung ein. Dabei werden sie von allen Pfeilen und Panels immer wieder zurück zu und durch ein kreisrundes Panel in der Seitenmitte geführt in dem steht: „I just want to fall asleep and never wake up again.“ In ausweglosen Bewegungen verwirklicht sich die Erfahrung einer ebenso ausweglosen Depression. Hieran wird deutlich: Auch das physische Halten, Blättern, Drehen und Wenden eines Comics ‚gehört‘ niemals ganz allein den Lesenden, auch wenn es nicht immer so offensichtlich orchestriert erscheint wie hier. Auseinandersetzungen mit dieser Doppelseite finden sich in Nina Heindl: Abstrakte Korrelationen erfahrbar machen. Die visuelle Metapher in Chris Ware's Comics. In: *Figurationen* 18/1 (2019), S. 70–87; Schneider: *What Happens When Nothing Happens*, S. 178–185.

220 Thomas A. Bredehoft kommt zu einem ähnlichen Eindruck für eine Seite aus *Jimmy Corrigan*: „Ultimately, the narrative effect of the page demands that we read all of these narrative lines simultaneously: to read this page effectively does not depend on choosing a correct sequence for the juxtaposed images or a correct sequence of narrative lines, but to recognize that individual sequence and line is insufficient to the narrative purposes of the page as a whole.“ Thomas A. Bredehoft: Comics Architecture, Multidimensionality, and Time: Chris Ware's *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. In: *Modern Fiction Studies* 52 (2006), S. 869–890.

sich nahezu endlos verfeinern. Ich werde daher, gemessen am Ziel, über Lesebewegungen ihr Verhalten zu qualifizieren, eine Auswahl treffen. Dazu beginne ich mit sehr detaillierten Beschreibungen der ersten fünf Panels und verfolge ihre Impulse durch den Rest des Strips (Abb. 22). Im Anschluss weite ich in einer größeren Beschreibung dieser Erkenntnisse auf Dynamiken der gesamten Doppelseite aus.

Nicht nur, weil dies westlichen Lesekulturen entspricht, ließe sich das linke obere Panel als erstes Panel oder als Einstieg in die Lesebewegungen der Seite bezeichnen.²²¹ Wo und wie Blicke mit intensiveren Betrachtungen oder gar der Lektüre von Erzähltexten einsteigen, bestimmt die Organisation des Tableaus und ein flüchtiger Blick auf das raumörtliche System einer Doppelseite. Hier habe ich bereits eine Fliehkraft festgestellt, die vor allem durch die Verteilung der Rahmungen für eine Verdichtung zu den Ecken der Doppelseite hin sorgt und diese somit (neben dem zentralen Panel) besonders hervorhebt. Darüber hinaus bietet sich das linke obere Panel auch deshalb als Einstieg an, weil es von einem Einstieg erzählt: Der geschwungene Dorn einer Sprechblase steigt den links sichtbaren Treppensatz hinauf und kündigt „my old room“ als künftigen Schlafplatz am Ende der Treppe an. In den umliegenden Panels folgt ihm das Paar, das letztlich gemeinsam mit den Lesenden das Kinderzimmer der jungen Frau und damit den zentralen Handlungsort der Doppelseite betritt (der als solcher peripher durch seine dominante Färbung überall auf der Seite zu vernehmen ist).²²²

Die Reihenfolge der ersten fünf Panels ließe sich aufgrund ihrer diegetischen Darstellungen bestimmen: Nacheinander bewegen sich die dargestellten Körper von links nach rechts und von oben nach unten im dargestellten Raum nach rechts oben. Cohn führt Zwischenräume und deren Fließen und Blockieren als einen Orientierungspunkt bei der Anordnung von Panels an, die auch hier zutreffen würden.²²³ Doch auch die Bewegungsdarstellungen selbst sind maßgeblich an der Organisation (und Qualifizierung) der Lesebewegungen und darin der Reihen-

221 Dass dies nicht zwangsläufig der Fall sein muss, zeigt dasselbe Druckerzeugnis aus *Building Stories* auf seiner ersten Doppelseite.

222 Ebenso deutlich hebt sich das Panel rechts unten auf der rechten Seite als Ausstiegspunkt ab: Indem sich die vier Körper der jungen Frau gleichzeitig niederlassen, kommt ein Großteil der Bewegungsdarstellungen der Doppelseite (zum Teil ein zweites Mal) gemeinsam mit den Lesebewegungen dieser Seite zum Erliegen. Als letztes Panel bringt es wortwörtlich zusammen, was die Doppelseite zuvor ausgebreitet und verstreut hat.

223 Neil Cohn: Navigating Comics: an Empirical and Theoretical Approach to Strategies of Reading Comic Page Layouts. In: *Frontiers in Psychology* 4/186 (2013), S. 1–15. Mit *blockage* meint Cohn Momente, in denen der Blick der Lesenden den horizontalen Rahmungen der Panels oder den horizontalen Verläufen der Zwischenräume folge und plötzlich auf vertikale Widerstände – etwa versetzter Panels oder Seitenumbrüche oder -ränder stoße, die daraufhin ein vertikales Umlenken verursachen. Zur weiteren Diskussion siehe Fußnote 226 dieses Kapitels.



Abb. 22: *Building Stories* – Erster seitenübergreifender Strip.

folge der Panels beteiligt. Ich habe dies am Anfang dieses Kapitels bereits in der mühsamen Bewegung des Treppensteigens angedeutet. Diese Qualität soll nun genauer beschrieben werden.

Im ersten Panel zieht die Sprechblase in der aufwärts gewundenen Rechtsbewegung ihres Dorns den Blick mit sich. Im zweiten Panel hält eine nun sichtbare und nach rechts unten weisende Hand gemeinsam mit der nach links gerutschten und verkürzten Sprechblase diese Bewegung an und lenkt sie nach links unten in die anderen beiden kleinen Panels. Im linken, dritten Panel richtet sich erneut ein geschwungener Dorn nun (eher horizontal) nach rechts aus. Im vierten Panel erscheint ein letztes Mal eine Ansicht der Treppe. Der Unterkörper der jungen Frau stützt sich mit einer Hand nach links unten hin ab, ihre andere Hand und die erstmals sichtbare Hand ihres Partners zeigen nach rechts. Damit ist die Mehrheit der Hände nach unten hin ausgerichtet und entsprechen dem Sprung des Blickes vom zweiten ins dritte Panel. Diese Abwärtsbewegungen konterkarieren die aufwärts gerichtete Bewegung der Körper und Sprechblasen und lassen sie so *mühsam* erscheinen.²²⁴

Von hier aus ist es weniger die Ausrichtung der Körper, sondern vielmehr eine geometrische Fortsetzung des Raumes, die den Blick weiter nach rechts zieht: Die Bodenkanten der Räume im kleinen rechten unteren Treppen-Panel und dem größeren rechts daneben könnten sich in einer im Zwischenraum verborgenen Wandkante treffen. Es scheint somit, als setze sich die Treppe durch den Zwischenraum hindurch ins Kinderzimmer fort. Damit ändert sich die Qualität der Lesebewegung.

²²⁴ Das Mühsame dieser Aufwärtsbewegung drückt sich auch in den „hf“-Klängen aus, die in Kapitel 4.3 der vorliegenden Arbeit thematisiert sind. Die Körper arbeiten beim Treppensteigen zusätzlich gegen die auf demselben Ausschnitt verharrende Perspektive der Panels an.



Verharrte in den ersten vier Panels die Perspektive, während sich Körper durch den Raum bewegten, ist es nun der Blick selbst, der sich durch bzw. entlang des Raumes bewegt. Im geometrischen Anschluss fließt die Perspektive nach rechts. Sie kongruiert dort mit der Blickrichtung der jungen Frau. Von der *mühsamen Aufwärtsbewegung* gleitet die Lesebewegung so in ein *perspektivisches Fließen*.

Das plötzliche *Fließen* der Bewegungskräfte nach rechts setzt sich im Übergang vom fünften zum sechsten Panel als Quasi-Bewegung der Perspektive fort. Zwar verschiebt sich die Perspektive auf den Raum selbst nicht, doch er wird auf der linken Seite von dem schmaleren sechsten Panel beschnitten. So verschiebt sich zumindest das visuelle Zentrum der Raumsicht nach rechts. Aufgefangen wird diese Bewegung von Lances Blick nach rechts, der in den Fokus von Blickbewegungen gerät, indem die junge Frau sich zu ihm nach links umdrehend anschaut und damit ihm die treibende Kraft der Blicke überantwortet. Lance blickt auf zwei Kuscheltiere auf dem Bett, das sich eben noch rechts am Panelrand befand und nun näher in dessen Zentrum gerückt ist. Im Übergang vom fünften zum sechsten Panel setzt sich somit das plötzliche *Fließen* der Lesebewegung fort. Es provoziert auf mikroperspektivischer Ebene ebenso wie die Verteilung der Panelrahmen und Farben eine Bewegung über den Falz der Seite hinweg – und das heißt spätestens auf mikroperspektivischer Ebene auch über die sich nach oben ziehenden Spermenballons. Verstärkt wird diese seitenübergreifende Bewegung durch die sich reimenden Panelrahmungen am rechten Rand der rechten Seite. Diese wiederholen nicht nur dieselben Raumausschnitte der ersten fünf Panels noch einmal, sondern insbesondere die jeweils exakte Position und Ausrichtung der Kuscheltiere auf dem Bett. Gemeinsam mit Lances Blick zieht sich somit eine rechtsgewandte horizontale Dynamik durch den gesamten ersten Strip (und durch seine unterschiedlichen diegetischen Zeitebenen hindurch).

Am Ende der ersten Gruppierung aus sechs Panels stößt die Lesebewegung an den Falz der Seite sowie die horizontal aufsteigenden Spermien-Ballons. Sie bilden den ersten starken Widerstand gegen die bereits beschriebene horizontale Bewegung. Von diesem Ort ausgehend existieren zwei kontrastierende Dynamiken: Die eine folgt Falz und Ballons in der Vertikalen und trennt die Seiten voneinander. Die andere folgt Körper- und Blickausrichtungen sowie geometrischen Anschlüssen und verbindet so die Seiten. Im Folgenden möchte ich diese Multilinearität der Seite greifbar machen, indem ich weitere Orte der Verzweigung aufzeige und ihre Bewegungsrichtungen verfolge.²²⁵ Dabei interessiert mich vor allem, welche verschiedenen Geschichten sich in diesen Richtungen und Verzweigungen erzählen. Beginnen werde ich mit der bereits erläuterten horizontalen Bewegung durch den gesamten oberen Strip.

In seiner horizontalen Ausrichtung erzählt der obere Strip von zwei Ankünften der jungen Frau in ihrem Kinderzimmer. An den Rändern dieses Strips reimen sich die Panelrahmungen, die Ansichten Kinderzimmers und die Körperhaltung der jungen Frau. Dazwischen geht in drei kleinen, übereinander angeordneten Panels eine Nacht in einen Tag über: zunächst ist zweimal das Bett mit dem Paar unter der Bettdecke zu sehen und schließlich ein leeres, gemachtes Bett. Die in einem Erzähltext angedeutete „whole different story“ greift der Comic an späterer Stelle explizit wieder auf: Es ist, wie bereits erwähnt, eine Zeugungsgeschichte, die zu einem Schwangerschaftsabbruch führt. In diesem Strip trennt ein großer Zwischenraum diese drei Panels von der gereimten Panelgruppierung, die die zweite Ankunft der jungen Frau im Zimmer zeigt: ein leerer Raum, in den sich auf diegetischer Ebene der Verlust des Kindes eingenistet hat.

Diese Erzählung ist somit gestaltet als eine von einer Lücke, einer Auslassung, einer nur angedeuteten völlig anderen Geschichte durchbrochenen Wiederholungsstruktur. Spuren dieser anderen Geschichte ziehen über kleinen Variationen in das zweite Zimmer-Betreteten ein: Die Kleidung der Frau ist anders gefärbt, Lance fehlt, einige Objekte im Raum haben ihre Position verändert (explizit jedoch nicht die von den Blicken ausgestellten Kuscheltiere), und das andersfarbige Licht, das durchs Fenster fällt, deutet einen Jahreszeitenwechsel an. Die Spuren der anderen Geschichte sind Details, die Zeugen des Vergehens von Zeit in einer sonst unveränderten Umgebung sind. Der erste Strip erzählt so von einem (nie ganz gelingenden) Versuch, eine Geschichte auszulassen und alles so zu wiederholen, wie es vorher einmal gewesen ist. Es ist eine Geschichte des Verdrängens, die das Verdrängen, aber nicht das Verdrängte expliziert.

²²⁵ Die beschriebenen Verzweigungen werden in einer Skizze am Ende dieses Abschnittes illustriert (Abb. 26).

Was erzählt sich aber, wenn die Lesebewegung den Falz der Seite nicht überschreitet und den Kräften der makroperspektivischen Farb-, Körper- und Textverteilung oder den vertikalen Widerständen des Falzes oder der Spermien-Ballons folgt? Eine solche Bewegung tritt in die sich nach unten streckende Panelabfolge des zweiten Strips ein (Abb. 23). Dort, wo das längste Panel in eines darunter ragt, findet die Bewegung ihre nächste Abzweigung.²²⁶ Es zeigt das Paar aus Vogelperspektive im Bett liegend und darunter zwei Sprechblasen, in denen die junge Frau von ihrer Rückkehr aus dem Krankenhaus in ihr Zimmer als kleines Mädchen erzählt, was in dem wiederum darunterliegenden Panel sichtbar gemacht wird: „It took me six months before I ever made it back up here, but they decorated it for me all over again ... I remember the balloons losing air and sinking to the ground, one by one ...“

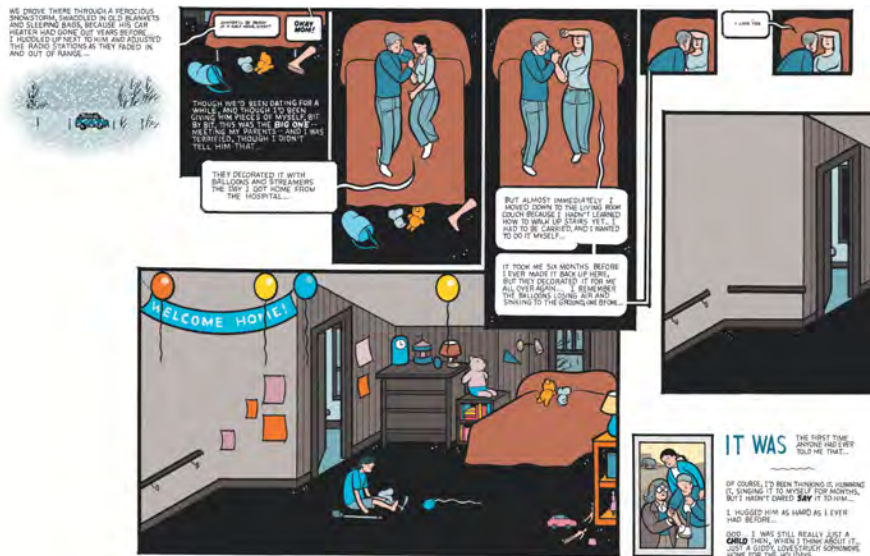


Abb. 23: *Building Stories* – Zweiter Strip, linke Seite.

Springt der Blick, angetrieben durch die Sichtbarmachung des Beschriebenen und die nach unten weisenden Fußspitzen des Paares, in dieses Panel, taucht er

²²⁶ Streng genommen gestaltet sich bereits in der ersten Zeichnung des Strips – dem Auto im Schneesturm – eine besondere Verstreuer: Indem die Schneeflocken, sich zu den Rändern hin verdichtend, selbst zum Weiß der Seite werden, fördern sie Bewegungen zu allen Richtungen hin, werden selbst zum Feld aller Panels, Zeichnungen und Erzähltexte, die sich auf der Doppelseite ausbreiten. Hier wird eine kritische Auseinandersetzung mit Neil Cohns Begriff *blockage*

in dessen Erfahrung des Gefangenseins in zeitloser Kontemplation ein.²²⁷ Dieses Gefangensein verwirklicht sich nun jenseits der Bewegungsdarstellung durch den Körper des Mädchens als Lesebewegung: Denn um zu diesem Körper zu gelangen, muss sich der Blick nach links bewegen. Diese Bewegung verläuft entgegen den dominierenden Rechtsbewegungen von Körperausrichtungen, Figurenblicken und Leserichtungen der Sprechblasen und Erzähltexte der gesamten Doppelseite. Einmal bei dem Körper des Mädchens angelangt, bieten sich der Lesebewegung – kongruent zur Kontemplation dieses Mädchens – bloß widerspenstige Auswege aus diesem Panel und dieser Situation an: Links befindet sich bloß eine weiße Fläche, darunter stellt die überwiegend orange-gelbe Färbung der Panels einen hohen Widerstand dar. Der Weg zurück ins vorherige und damit obere Panel gestaltet sich ebenso mühsam wie die Erfahrung des Mädchens („It took me six months before I ever made it back up here“). Es bleibt noch ein Anschluss rechts unten, dem ich genauer nachgehen möchte.

Dort ist ein kleines Panel zu sehen, das ein Familienfoto im Hochformat zeigt und einem aufgehängten Foto gleich weiß gerahmt ist. Es zeigt das Mädchen auf den Schultern des Vaters und die Mutter links daneben. Nirgends ist die Prothese des Mädchens so frontal ausgestellt wie auf diesem Foto – in dieser Hinsicht setzt sich die Ansicht des vorherigen Panels fort. Dieser und folgenden Rechtsbewegungen widersetzen sich die linksgerichteten Blicke von Vater und Tochter und der starke bildkompositorische Kontrast zum vorherigen Panel linkerhand: Der dunkle Fußboden sowie die Leere und die Größe des Kinderzimmers kontrastieren mit dem hellen Boden und dem zusammengedrängten, intim vereinten Familienkörper auf dem winzigen Foto.

Setzt sich die Bewegung dennoch von hieraus nach rechts fort, greift ein blaues „It was“ die in die Vergangenheit gerückte Erzählung auf und führt diese unter Betonung des Wortes „child“ fort über den Falz der Seite hinweg, hinein in weitere, noch kleinere Fotografien, in denen die junge Frau Stück für Stück erwachsen wird (Abb. 24). Der Gang in die Vergangenheit wird anschließend aufgegriffen von einem riesigen „NOW“ in ebenso blauen Lettern wie das vorherige „It was“ und führt unmittelbar zur vierten Rückkehr ins Zimmer. Hier ist es anders eingerichtet und sowohl Lance als auch das verlorene Kind bleiben unerwähnt. Es gestaltet sich so eine wortwörtlich *schmale* Erzählung, der zwischen dem zentralen, seitenüber-

interessant: vgl. Bateman, Wildfeuer, Hiippala: *Multimodality*, S. 305–310. Die Autor*innen weisen darauf hin, dass sich das Navigieren der Lesenden auf Comicseiten mittels allein horizontaler und vertikaler Richtungen nicht erschließen lasse, sondern es etwa auch verschiedene Ebenen der Tiefendimension berücksichtige (hier: *canvases* und *subcanvases*). Als eine solche *subcanvas* wäre auch das Auto im Schneesturm zu denken, dessen Rauschen des Radios und des Schnees zum Hintergrund der gesamten Erzählung wird.

227 Vgl. auch meine genauere Beschreibung hiervon in Kapitel 4.2 der vorliegenden Arbeit.

greifenden Panel und dem unteren Strip nur wenig Platz bleibt. Gleichzeitig ist es die *schmale* Geschichte einer familiären Harmonie des Erwachsenwerdens. Auch diese Erzählung ist jedoch fragil: Sie trifft auf den sich nach oben ziehenden Strang der Spermien-Ballons, wird von diesem abgefangen und wieder zur „whole different story“ und dem Trauma der Zeugungs- und Abbruchsgeschichte zurückgeleitet, wo sich anstelle der Harmonie der abrupte und schmerzhaft Abbruch entfaltet.

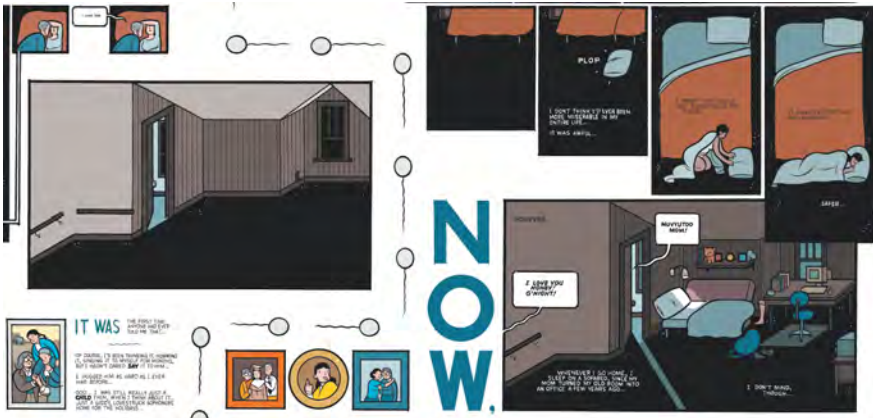


Abb. 24: *Building Stories* – Zweiter Strip, Mitte und rechte Seite.

Zurück zum ersten Strip und dem Panel des zusammengesunkenen Mädchens, das nach einem langen Krankenhausaufenthalt in sein Kinderzimmer zurückgekehrt ist: Geht die Lesebewegung dort statt nach rechts unten tatsächlich zurück ins überlappende Panel darüber, eröffnet sich ein weiterer Pfad. Eine Sprechblase am unteren Panelrand öffnet diesen zur rechten Seite hin und führt dort als schwarz umrahmter weißer Strich in ein sehr kleines Panel über dem zentralen Panel der Doppelseite. Hier nähert sich Lance seiner Partnerin, als würde er zu einem Kuss ansetzen: „I love you“ steht in einer Sprechblase zwischen diesem und dem fast identischen Panel rechts daneben. Auch für diese wiederum *schmale* Erzählung einer *Liebesbekundung* bleibt wenig Platz. Nicht nur, weil sie wenig Höhe auf der Seite einnimmt, sondern auch, weil sie sich kaum über den Falz der Seite fortsetzen kann.²²⁸ Dem stellen die sich hier horizontal nach links bewegenden Spermien-Ballons buchstäblich entgegen und führen erneut den Blick zurück zur „whole dif-

²²⁸ Auch Bewegungen, die diese Widerstände ignorieren und sich in der sich nicht vollständig reimenden Panelanordnung auf der rechten Seite engagieren, stoßen auf Kontraste: Die Panels sind (trotz desselben Ausschnitts des Raumes) aufgrund der Abwesenheit von Lance, Kuschtie-



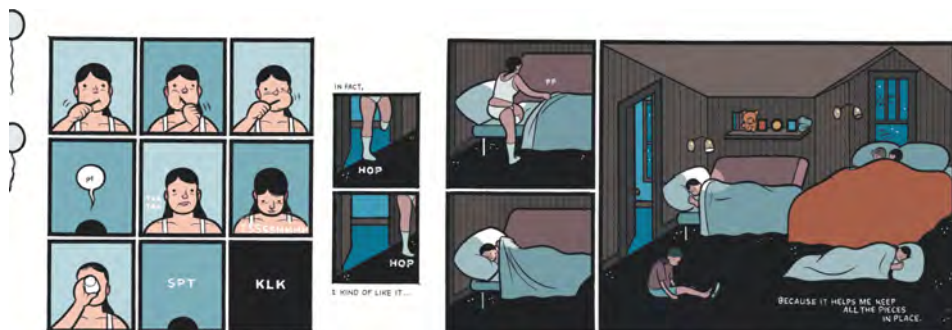
Abb. 25: *Building Stories* – Dritter seitenübergreifender Strip.

ferent story“ im zweiten Strip. Die *schmale* Liebesgeschichte wird somit gleichsam zu einer *abrupt unterbrochenen*. Allein auf semantischer Ebene bietet sich vom Falz der Seite ausgehend noch ein Sprung nach unten über das zentrale Panel der Doppelseite hinweg an, wo ein Erzähltext die Liebesbekundung wieder aufgreift: „IT WAS the first time anyone had ever told me that ...“ Ein Sprung über das zentrale Panel hinweg und in diesen Erzähltext hinein wird jedoch weder von den Bewegungsdarstellungen noch dem raumörtlichen System gefördert.

In den bisherigen Beschreibungen von Lesebewegungen ist der dritte Strip unerwähnt geblieben (Abb. 25). Das mag daran liegen, dass Anschlüsse an diesen Strip – jenseits vom Erreichen des Seitenendes oder des Falzes – recht verstreut auf der Seite liegen. Ein solcher lässt sich in den Familienfotos finden, die ihren innerdiegetischen Ort in einem Fotoalbum haben, das Lance, die junge Frau und ihre Mutter in zwei Panels links unten gemeinsam betrachten. Darüber hinaus greifen die orangenen, gelben und blauen Rahmen der letzten drei Fotos des zweiten Strips die dominanten Farben der Panelgruppierung im dritten Strip links unten auf. In dieser setzt zunächst eine harmonische Erzählung ein beziehungsweise sich fort: harmonisch durch die warmen Farben, aber auch durch die dichte Besiedlung sich nähernder und interagierender Körper.

Diese Harmonie löst sich jedoch auf, sobald die junge Frau in zwei winzigen, sie jeweils isolierenden Panels eine ihr unheimliche Ähnlichkeit zwischen Lance und ihrem Vater bemerkt, die in einem eigenen, kleinen Panoramapanel sichtbar gemacht wird. Liegen Lance und die junge Frau im folgenden Panel im dunklen Zimmer gemeinsam unter der Bettdecke, ist diese intime Zusammenkunft mittels der Lesebewegung durch unheimliche Ähnlichkeiten und Isolationen der Frau vorge-

ren, Taschen und Sprechblasen vergleichsweise leer und erzählen statt von einer gelungenen Zusammenkunft von Unsicherheit und Unwohlsein.



prägt. Dieses Panel, das die Zeugung des später verlorenen Kindes einleitet, wird nicht bloß zu einem weiteren Wendepunkt der Geschichte, sondern ebenso zu einem bedeutsamen Verzweigungspunkt der Lesebewegungen: Zum einen wird auch hier wieder eine Bewegung über den Falz hinweg denkbar, zum anderen finden hier die Spermien-Ballons ihren Ursprung und führen ein weiteres Mal durch den mittleren, zweiten Strip hindurch nach oben. Für beide Bewegungen gilt, dass sie von hellen Buchstaben des kurzen Erzähltextes in diesem dunkelsten Panel der Seite – „One thing let to another“ – als Konsequenzen angekündigt werden.

Folgt der Blick dem Strang der Spermien-Ballons in den zweiten Strip, schlängelt er sich an diesen entlang um das zentrale Panel der Doppelseite herum. Zusätzlich zu der bereits mehrfach adressierten *Abbruchsbewegung*, die diese drei kleinen Panels erzeugen, gestalten sie sich in diesem Durchgang durch den gesamten Strang der Spermien-Ballons explizit auch als *Trennungsbewegung*. Zwischen dem Zeugungsakt und dem gemeinsamen Aufwachen liegt auf dieser Seite ein tatsächlich langer Weg. *Trennung* ist hier die Konsequenz jener Zusammenkunft, die am Anfang des dritten Strips als familiäre begann, sich zwischen Lance und der jungen Frau aber als solche nicht verwirklichen wird.

Geht die Lesebewegung horizontal weiter in die nächste Buchseite hinein, ist die erzählte Konsequenz („One thing let to another“) eine andere. Provoziert wird diese Bewegung unter anderem durch eine sanfte Wiederholung der Kontrastverhältnisse: Auf beiden Seiten gestaltet sich der untere Strip als Anordnung hellerer Panels gefolgt von dunkleren. Ebenso spiegelt sich die Veränderung von der jungen Frau auf der linken Seite als Körper in Gemeinschaft hin zu einem isolierten Körper. Die rechte Seite isoliert zunächst die Frau, um sie daraufhin im letzten Panel in Gemeinschaft (mit sich selbst) zu zeigen. Diese Gemeinschaft ist realisiert durch die Vereinigung unterschiedlicher Versionen des Körpers der jungen Frau in einem Panel: Das auf dem Boden sitzende Mädchen, die vor dem Bett liegende, frisch getrennte Frau, das verliebte Paar

im Bett und die ältere Frau im ‚neuen‘ Gästebett sind durch die diegetischen Zeitschichten der Doppelseite hindurch miteinander vereint. Die Konsequenz ist hier keine *Trennungsbewegung* mehr, sondern eine Bewegung von Gemeinschaft über Isolation zu einer *neuen* Form von Gemeinschaft, die den letzten Strip zu einer *emanzipatorischen* Bewegung macht: In Gemeinschaft mit sich selbst gestaltet sich das Kinderzimmer auf dieser Doppelseite erstmals als wahrlich sicherer, stabiler Ort.²²⁹

Die mikroperspektivischen Beschreibungen der Kräftewirkungen von Bewegungsdarstellungen und die makroperspektivischen Beschreibungen des raumörtlichen Systems der Doppelseite haben Lesebewegungen qualifiziert, die in erster Linie über Multilinearität organisiert sind. Anstatt einer einzigen Geschichte entfalten sich zahlreiche mögliche Geschichten. Da sie allesamt Teil dieser Doppelseite und ihrer möglichen Lesebewegungen sind, gehören sie nicht trotz, sondern gerade wegen ihrer Widersprüche zur Begegnung mit dieser Doppelseite und ihrer zentralen Figur: Die junge Frau erscheint nicht als Figur einer Geschichte entweder der Verdrängung oder der Emanzipation, sondern als eine Figur, die aus der erfahrbaren Widersprüchlichkeit und wechselseitigen Kraftwirkung dieser Bewegungen hervorgeht.

Die junge Frau begegnet den Lesenden also in all diesen Geschichten: in den *verdrängenden* Bewegungen durch den ersten doppelseitigen Strip, der in *Kontemplation* mündenden Bewegung oder der *isolierenden* Bewegung im zweiten Strip, den *schmalen* Geschichten familiärer oder intimer *Harmonie* im zweiten und dritten Strip und deren plötzliches oder sich als harte *Trennung* verwirklichendes Ende im Sprung zurück zum ersten Strip und schließlich in der *emanzipierenden* Bewegung des letzten Strips (für eine Übersichtsskizze siehe Abb. 26²³⁰).

Keine dieser Erzählungen verwirklicht sich, ohne dabei von den Zugkräften aller Lesebewegungen (und damit anderer Geschichten) affiziert zu werden. Hier entspricht die makroperspektivische Ambivalenz des raumörtlichen Systems den mikroperspektivischen Kräften der instabilen, sich verstreuernden und verzweigten Lesebewegungen. Das letzte Panel visualisiert eine Idee der jungen Frau als zentrale Figur, die sich in den Ambivalenz- und Instabilitätserfahrungen multipler Lesebewegungen dieser Doppelseite bereits eingerichtet hat. Dies gelingt ihr, indem sie sowohl eine als auch mehrere Figuren zugleich ist, gleichzeitig vielfältig stabili-

229 Sie ist gleichsam eine Gegenbewegung zur Verdrängung des ersten Strips: Statt Strukturen aufzubauen, dann Dinge auszulassen und schließlich nur die Strukturen zu wiederholen, wird hier nichts wiedergefunden, sondern die Sichtbarkeit von Gemeinschaft zu einem neuen, eigenständigen Bild von Gemeinschaft transformiert.

230 Über Farbwechsel der Pfeile habe ich versucht, die Abzweigungen hervorzuheben. Noch einmal weise ich darauf hin, dass dies lediglich eine Skizze von Dynamiken ist, nicht von Pfaden, die die Augen der Lesenden abschreiten.

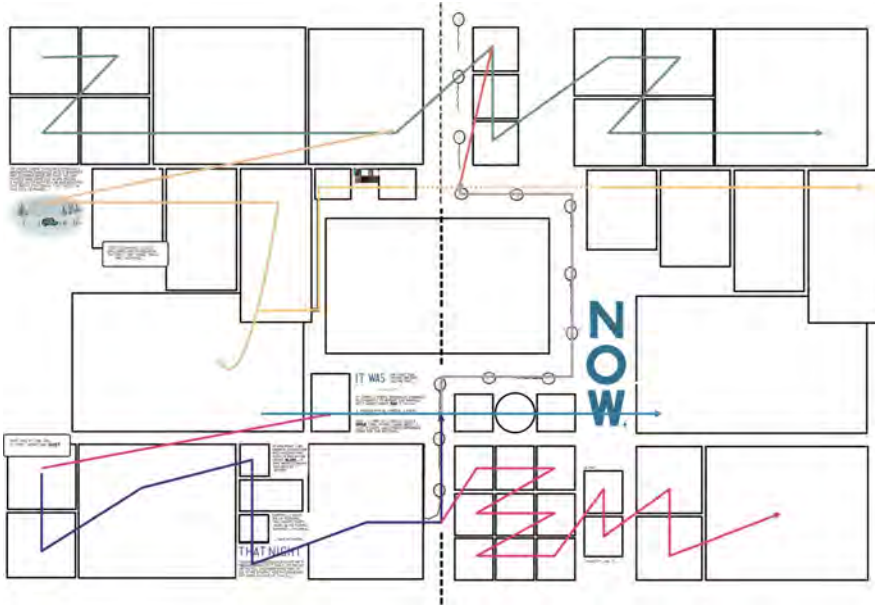


Abb. 26: *Building Stories* – Skizze der Verzweigungen.

siert und instabil verstreut. Es gibt keinen Ort, keinen Moment oder Zeitpunkt auf diesen beiden Seiten, an dem sich die Figur der jungen Frau vollständig festsetzt oder manifestiert, sie befindet sich gleichsam mit der Bewegung der Wahrnehmung der Lesenden selbst in permanenter Bewegung. Sicherheit findet sie am Ende nur, indem sie die Multilinearität der Seite verkörpert und mehrfach vorhanden ist.

Ein Panel wurde in all meinen Beschreibungen von Lesebewegungen bislang weitgehend ausgelassen, und das trotz seiner prominenten Größe und Platzierung: das zentrale Panel der Doppelseite im mittleren Strip. In der Makroperspektive hat es sich als Zentrum einer zentrifugalen Kraft erwiesen: Unmittelbar um dieses Panel herum lösen sich die Ordnungen der Rahmungen sowie der Farb-, Körper- und Textverteilungen auf, während sie sich zu den Ecken der Doppelseite hindrängend verdichten. Diese Fliehkraft scheint sich auf die Lesebewegungen zu übertragen, die sich ähnlich dem Strang der Spermien-Ballons um dieses Panel winden. Es gibt keinen dynamischen Eintritt oder Austritt in oder aus diesem Panel. Das passt durchaus zu seiner Darstellung: Es zeigt eine weitere Ansicht des Kinderzimmers, jedoch komplett entleert (Abb. 27). Es hat damit auch in der Chronologie der Erzählung(en) keinen festen Platz, denn es bleibt unklar, ob dieses Zimmer erst bezogen werden wird oder schon wieder leer steht. Dieses Vakuum im Zentrum der Doppelseite affiziert jede Lesebewegung, jede Abzweigung, jede Geschichte und

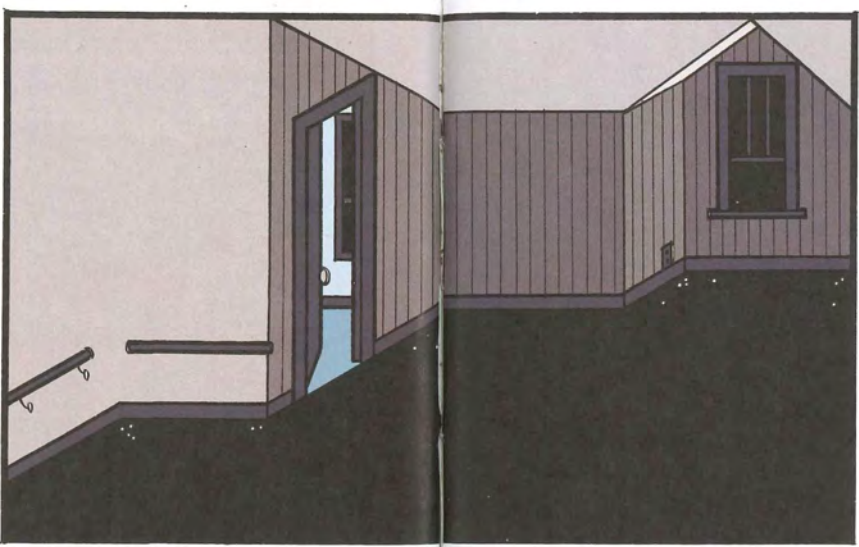


Abb. 27: *Building Stories* – Leeres Zimmer als zentrales, seitenübergreifendes Panel, hier aus einem Scan mit sichtbarem Falz.

jedes Panel. Während alle Bewegungen der Doppelseite sich im rechten unteren Panel wiederfinden, das durch alle Zeitschichten hindurch die Frau mit sich selbst vereint, winden sie sich um diesen unbelegten Raum einer unbestimmbaren, scheinbar endlosen Zukunft und Vergangenheit.

Die Lesebewegungen der Doppelseite sind nicht einfach eine aufzurechnende Summe multipler Erzählstränge oder Wege durch die Seite. Sie entfalten sich aus den Erfahrungen mit den teils gegeneinander arbeitenden makro- und mikroperspektivischen Dynamiken. Zusammenfassen lassen sie sich im Falle dieser Doppelseite aus *Building Stories* als Ambivalenzerfahrung: Die Abbruchgeschichte etwa kann gleichzeitig eine Geschichte des Auslassens durch Verdrängung oder der Explikation durch Trennung sein, sie kann sogar Feld einer emanzipierenden Geschichte sein. Keine einzelne dieser Geschichten setzt sich fest, sie werden stets bloß erfahrbar im sicht- und lesbaren Feld anderer Geschichten, Kräfte und Bewegungen. Es entsteht so der Eindruck einer Doppelseite, die permanent damit beschäftigt ist, in einem raumörtlichen System, das im Zentrum von Auflösungen und zu den Ecken hin von Verdichtungen und Ordnungen geprägt ist, in Verzweigungen mikroperspektivischer Dynamiken für jeden Körper und jedes Objekt einen geeigneten Platz zu suchen.

Um diesen Platz im letzten Panel zu finden, muss die Doppelseite mit den Lesenden gemeinsam zunehmend in Bewegung geraten. Die Ruhe und Stabilität dieses letzten Panels stellen sich nur mühsam her und stehen auch dann noch in ihrer

multiplen Gegenwart im Schatten der endlosen Zukunft und Vergangenheit des zentralen Panels. Das ‚letzte‘ Panel rechts unten im dritten Strip ist somit kein wirkliches Ende der Erzählung(en) und Lesebewegung(en): Die hier grundlegende Erfahrung der Ambivalenz und der Instabilität multipler sicht- und lesbarer Zustände bleibt erhalten, insofern selbst die Zusammenkunft der ruhenden, schlafenden Körper nur von kurzer Dauer sein kann. Nicht (nur) weil diese Gemeinschaft innerdiegetisch unmöglich ist, sondern weil sie stets orientiert bleibt an der Fliehkraft des zentralen Panels mit seiner allumfassenden Leere des Zimmers.

Die sich verzweigende Lesebewegung wird zur zentralen Erfahrung in der Begegnung mit dieser Doppelseite und der jungen Frau als Figur. Die Qualitäten dieser Verzweigungen sind als Verhalten der Seite beschreibbar. Die Begegnung der Lesenden mit der jungen Frau (als Figur und damit Wahrnehmungsgegenstand innerhalb eines Verhaltens dieser Doppelseite) gestaltet sich als Erfahrung von Möglichkeiten, Unmöglichkeiten und Abbrüchen von Bewegungen. Der Grund hierfür ist nicht in erster Linie auf repräsentativer Ebene der Zeichnungen oder semantischer Ebene der Erzähltexte und Sprechblasen zu suchen, in denen diese angesprochen sind: sei es in den vielen sitzenden, liegenden und schlafenden Körpern, in den Bewegungseinschränkungen oder Verlangsamungen durch die Krücken oder Prothesen, in dem Sich-zur-Ruhe-Setzen des Ankommens und Ins-Bett-Legens oder in dem Andeuten des Abbruchs der Entstehung eines neuen Lebens. Vielmehr finden sich all diese Themen, Topoi oder Motive überhaupt erst verwirklicht durch die Erfahrung eines *multiplen, ambivalenten* und *instabilen* Comic-Verhaltens. Die Themen, Topoi und Motive möglicher, unmöglicher und abgebrochener Bewegungen sind Erfahrungskonkretionen einer Begegnung mit dieser Doppelseite.²³¹

Nicht jedes Comic-Verhalten ist vorwiegend über eine so gelagerte Frage von Lesebewegungen qualifiziert. Ganz offensichtlich betraf die Frage der Lesebewegung hier ein Kräftezerren verschiedener visueller Zonen, deren Dynamiken den Blick an sich binden und so die Frage nach Richtungen zur zentralen Frage nach den Lesebewegungen werden ließen. Diese Doppelseite aus *Building Stories* ist maßgeblich über solch auffällige Richtungsqualitäten organisiert. Was ich für die Doppelseite als *ambivalentes, instabiles* und *multipl*es Verhalten beschrieben habe, ließe

²³¹ Dies gilt ebenso für *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE*, der nicht bloß die Problematik illustriert, die sich in der Annahme verbirgt, Figuren seien adressierbare Subjekte. Es gilt ebenso für *KID CAMERAMEN*, der nicht bloß verbildlicht, inwiefern filmisches Verhalten nicht an die aufzeichnende Technologie der Kamera gebunden sein muss. Beide Kurzfilme und die Doppelseite aus *Building Stories* sind als eigenes Denken von Filmen und Comics an der Entwicklung meiner phänomenologischen Perspektive maßgeblich beteiligt und können dies nur deshalb sein, weil sie ihre Themen, Topoi und Motive als ästhetische Wahrnehmungserfahrung verwirklichen, oder anders gesagt: weil sie nicht bloß etwas ansprechen oder repräsentieren, sondern darstellen und damit erfahrbar machen.

sich in einem größeren Kontext nun als Bestandteil eines Verhaltens von *Building Stories* ausweiten. Die Doppelseite würde – ähnlich wie in der Ausdrucksbewegungsanalyse des Films – zu einer dynamischen Einheit (einer Ausdrucksbewegungseinheit) eines Ganzen werden; des Ganzen dieses Druckerzeugnisses und des Ganzen aller Druckerzeugnisse von *Building Stories*.²³² Zwar betrifft ein jedes Comic-Verhalten die Organisation von Lesebewegungen, diese kann sich jedoch ganz anders qualifizieren und etwa Fragen nach den Richtungen von Lesebewegungen gänzlich in den Hintergrund treten lassen. In Hinblick auf die folgenden Fallstudien stellt sich somit die Frage, wie der Anspruch einer phänomenologischen Perspektive in Angesicht anderer Comics und deren Anforderungen eingelöst wird, und auch, wie sich darin letztlich die Anforderungen an die Beschreibungen von Comic- und Film-Verhalten voneinander unterscheiden.

5.6 Begegnungen mit Figuren als Gegenstand phänomenologischer Analysen

Die Beschreibungen der Doppelseite aus *Building Stories* haben gezeigt, auf welche Weise sich die Verschränkung der Bewegungen von Bildgegenständen, Darstellungen und Wahrnehmungen als dynamische Figurationen realisieren. Dabei haben sich die Beschreibungen auf bestimmte Aspekte konzentriert: zum einen auf die Verteilung und Gestaltung der Rahmungen, Farben, Körper und Texte (als makroperspektivischen Ausdruck des raumörtlichen Systems) und zum anderen auf die Dynamiken von Details wie Bewegungsdarstellungen durch Körper oder geometrische Anschlüsse von Räumen (als mikroperspektivische Organisation von Lesebewegungen). Diese Aspekte bilden selbst kein verallgemeinerbares methodisches Vorgehen. Sie sind den konkreten Anforderungen einer Doppelseite geschuldet, die sich bereits auf den ersten Blick als ostentatives raumörtliches System präsentiert; als eine komplexe visuelle Zone, die den Lesenden insbesondere ihre Rahmungen, Farben, Körper und Textanteile zur Navigation anbietet. Eben deshalb orientiert

²³² Ein Beispiel: Auf einen flüchtigen Blick erscheint die Doppelseite als fünfte in einer aus sechs Doppelseiten bestehenden Szene. Diese setzt sich zusammen aus einem Wechsel zweier dominanter Seiten-Layouts. Die erste, dritte, fünfte und sechste orientieren sich an dem bereits beschriebenen Layout: ein/e zentrale/s, seitenübergreifende/s Panel oder Zeichnung mit ostentativ verstreuten, umliegenden Zeichnungen und Rahmungen. Dieses Layout wird auf der zweiten und vierten Doppelseite unterbrochen von Doppelseiten mit je einer breiten Überschrift und jeweils zwölf gleich großen, regelmäßig angeordneten Panels darunter. Die Szene könnte so in sechs ABE segmentiert werden (beziehungsweise in fünf, sofern man die letzten beiden als eine Einheit betrachtet). Das *ambivalente, instabile* und *multiple* Verhalten der besprochenen Doppelseite würde dann übergehen in die Bewegung eines umfassenderen Verhaltens dieser Szene.

sich die Beschreibung ihres Verhaltens an der Qualifizierung dieser Parameter. Die Auswahl der Parameter sowie die Beschreibung ihrer Qualifizierung ist von meiner Perspektive als Comicforscher im Kontext dieser Arbeit ebenso geprägt wie von Anforderungen, die die Seite selbst mit sich bringt. Eben dies ermöglicht es, der phänomenologischen Anforderung, zu den Wahrnehmungsgegenständen zu gelangen, gerecht zu werden.

Was aber bleibt an diesem Vorgehen dennoch exemplarisch? Wie wird es übertragbar auf Beschreibungen anderer Comic- oder auch Film-Verhalten und schließlich auf Analysen der Begegnungen mit Figuren? Wie unterscheidet sich dabei die Analyse einer Begegnung mit Comicfiguren von jener von Filmfiguren? Und wie können die Figuren überhaupt aus den Beschreibungen von Comic- und Filmverhalten als Wahrnehmungsgegenstände hervorgehen und dabei Gegenstand von Analysen werden? Diese Fragen werden dieses Kapitel in Vorbereitung auf die Fallstudien der Kapitel 6–9 begleiten.

Verhalten von Comics und Filmen

Einige Aspekte meines Vorgehens bei der Beschreibung der Doppelseite aus *Building Stories* ähneln dem Vorgehen, das ich – orientiert an der Ausdrucksbewegungsanalyse – für die Beschreibung von Film-Verhalten dargelegt habe. Dort, wo der Film zunächst in Szenen und die Szenen in Ausdrucksbewegungseinheiten segmentiert werden, habe ich mit der Doppelseite eine in sich geschlossene Einheit aus dem Ganzen von *Building Stories* entnommen und zur Erschließung dieses Segments die Seite in Einheiten (hier Strips und Panelgruppierungen) unterteilt. Die Einheiten und ihre Bezüge zueinander habe ich wie in der Filmanalyse anhand dominanter Gestaltungsmerkmale beschrieben. Dabei habe ich die Bewegungen des Comic-Lesens – verstanden als wechselseitiges Affizieren und Affiziert-Werden von Comic und Lesenden (ähnlich der filmischen Affektdynamik) – aus einem wechselseitigen Bezug makro- und mikroperspektivischer Dynamiken erschlossen. In der Filmanalyse werden diese über die Analogie zur Musik als harmonische und melodische Relationen beschrieben. In beiden Fällen führte die Verschränkung dieser Bewegungen zur Qualifizierung von Verhalten: zunächst dem Verhalten von Einheiten und dann von Szenen und schließlich vom Gesamtwerk (für *Building Stories* wurde lediglich eine kurze Szene analysiert und als Ausblick auf das Gesamtwerk bezogen). Auf diese Weise wird ein Comic- respektive Film-Verhalten beschreibbar, das die Begegnung mit Comics oder Filmen strukturiert. Worin bestehen nun die Unterschiede?

In erster Linie unterscheidet sich die Beschreibung eines Film-Verhaltens von der eines Comic-Verhaltens im Umgang mit den dominanten Gestaltungsmerkmalen und dem Verorten ihrer verschiedenen Bewegungsrelationen: den mikro- und

makroperspektivischen Bewegungen im Comic und den melodischen und harmonischen im Film. Die Analogie zur Musik, die in den melodischen und harmonischen Bewegungsrelationen anklingt, geht für den Comic aufgrund seiner Organisation über raumörtliche Systeme nicht auf. Dort wo gespielte Musik und projizierter Film eine quantitative Grundlage festgelegter Laufzeit teilen, innerhalb derer sich ihre Qualitäten von Dauer und Bewegung entfalten, liegt im Comic eine raumörtliche Quantität vor, in und auf der sich die Qualitäten seiner Bewegung und Dauer entfalten. In der Filmanalyse lassen sich die Bewegungen eines dominanten Gestaltungsmerkmals somit als zeitlicher Verlauf einer Szene entlang der Quantität des Timecodes einer Melodie gleich beschreiben; und simultane Qualitäten der Bewegungen mehrerer dominanter Gestaltungsmerkmale wiederum in harmonischer Relation qualifizieren. Das Verhalten des Films ergibt sich aus diesen harmonischen und melodischen Relationen, die sich im Film-Sehen als Verschränkung von Film und Zuschauenden verwirklichen.

Melodische und harmonische (oder auch sukzessive und simultane) Bewegungen lassen sich für eine Comicseite kaum festhalten. Wie die Doppelseite aus *Building Stories* gezeigt hat, bestehen Comics zwar aus Sukzession und Simultaneität, doch gibt es – bezogen auf die Erfahrung des Comic-Lesens – gerade keine festgelegte Abfolge des Lesens und somit keine zeitlich fixierte Relation einzelner Gestaltungsmerkmale. Anders gesagt: Es ist nicht festgelegt, wann etwas wahrgenommen wird (oder wie lange und wie oft). Panels bilden keine klare Abfolge, da sie sich anders als die Einstellungen eines Films in der Regel nicht gegenseitig so ablösen.²³³ Fest steht nur, dass ihre geteilten Räumlichkeiten (etwa von Panels, die sich eine Seite teilen) diese zueinander in Bezug setzen. Als raumörtliche Systeme verstanden, lassen sich die Seiten eines Comics dennoch quantifizieren: Die analogen (aber auch digitalen) Flächen des Comics lassen sich vermessen und so vergleichen. Ähnlich wie in den Bezügen, die die Beschreibung des Film-Verhaltens zwischen melodischen und harmonischen Bewegungen herstellt, habe ich auch das Verhalten der Doppelseite aus Bezügen von Dynamiken unterschiedlicher Beschreibungsebenen bestimmt: einer Makroperspektive aufs raumörtliche System und einer mikroperspektive auf die Lesebewegungen, insbesondere in den Bewegungsdarstellungen der Körper. Beschrieben sind so zwei unterschiedliche Ebenen von Bewegungsqualitäten, die aufeinander bezogen sich als das Verhalten der Doppelseite sowie einzelner Einheiten innerhalb dieser qualifizieren lassen.

233 Hinzu kommen mögliche nicht-lineare Bewegungen des Vor- und Zurückblätterns, die auch die Abfolge einzelner Seiten nicht zwangsläufig zu einer vergleichbaren chronologischen Quantität machen.

Anders gesagt: In der Musik sind Melodien und Harmonien selbst keine Quantitäten. Melodien sind etwa spezifische Tempi, Rhythmen und Verläufe; Harmonien wiederum sind etwa spezifische Temperaturen. Ebenso sind die melodischen und harmonischen Bewegungen dominanter Gestaltungsmerkmale im Film jenseits ihrer zeitlichen Quantität als Qualitäten zu beschreiben. In dieser Hinsicht trifft die Analogie zur Musik auch für die Beschreibung eines Comic-Verhaltens zu. Auch in dieser werden zwei bereits qualitative Ebenen analytischer Wahrnehmung aufeinander bezogen, um Qualitäten zu erschließen; nur erschließen sich diese Ebenen auf Basis raumörtlicher Quantitäten. In der Beschreibung eines Film-Verhaltens verfolgt die melodische Bewegung filmischer Gestaltungsmerkmale einzelne Parameter im Zeitverlauf und die harmonische Bewegung bezieht zeitgleiche Parameter aufeinander. In der Beschreibung eines Comic-Verhaltens wird ein mikroperspektivischer Blick auf Bewegungsdynamiken analytischer Parameter (etwa den Bewegungsdarstellungen durch gezeichnete Körper) auf einen makroperspektivischen Blick auf raumörtliche Systeme bezogen.

Es gibt somit Gemeinsamkeiten in der Beschreibung von Film- und Comic-Verhalten: die Einteilung der Werke in Szenen und Einheiten, die Bestimmung dominanter Gestaltungsmerkmale und deren Beschreibung unter einem Fokus auf Bewegungen auf zwei Ebenen, die in ihrem Bezug zueinander und ihrer Verschränkung miteinander das Verhalten qualifizieren. Mit Blick auf ihre Bewegung erschließen sich Comics und Filme nicht als Summen von Informationen, die Lesende und Zuschauende nachvollziehen, nicht als Fragmentierungen oder Repräsentationen einer Alltagsrealität, die ergänzt oder wiederentdeckt werden soll, sondern als bewegte und bewegende Erfahrungen eines sichtbaren und sehenden Sehens. Dabei gilt für beide Medien, dass jeder Gegenstand den (analytischen) Blick auf ihn mitbestimmt. Darin besteht die notwendige Flexibilität der phänomenologischen Perspektive: Welchen dominanten Gestaltungsmerkmalen sie sich widmet, und wo und wie sich deren unterschiedliche Ebenen realisieren und verorten, ist erst ausgehend von den Werken zu bestimmen.

Letztlich sind Comic-Lesen und Film-Sehen gleichermaßen Erfahrungen, die sich erst in der Dauer ihrer Wahrnehmung verwirklichen. Sie unterscheiden sich in den Tendenzen, in denen sie diese Dauer organisieren. Für beide gilt, was Merleau-Ponty für die Wahrnehmung beschreibt: „Das erste, was wir wahrnehmen, sind nicht nebeneinandergestellte Einzelteile, sondern Zusammenhänge.“²³⁴ Was ich über die Begriffe der Begegnung und des Verhaltens mit dieser Arbeit anbiere, ist eine phänomenologische Perspektive, die es ermöglicht, Filme und Comics im Kontext einer Wahrnehmung des Anderen und einer anderen Wahrnehmung beschreib-

234 Merleau-Ponty: Das Kino und die neue Psychologie, S. 29.

bar zu machen. Mittels dieser Beschreibungen werden letztlich die Begegnungen mit Figuren in Filmen und Comics analysierbar. Der Anspruch phänomenologischer Flexibilität im Sinne einer Perspektive, die nicht den Gegenstand dem Vorhaben anpasst, sondern das Vorhaben dem Gegenstand nach ausrichtet und dabei diesen ebenso wie die eigene Position reflexiv einbindet, wird über die notwendige Flexibilität der Beschreibungen des Verhaltens eingelöst. Mit der Figur als konkretem Gegenstand eines Erkenntnisinteresses im Blick, soll im folgenden Abschnitt noch einmal diskutiert werden, wie aus den Beschreibungen von Verhalten nun Analysen von Begegnungen mit Figuren werden und inwiefern sich dieses Vorgehen als eine phänomenologische Methode ausdeuten lässt.

Begegnungen mit Figuren

Der folgende Abschnitt soll die wahrnehmungstheoretischen Erkenntnisse über das Comic- und Film-Verhalten für die Analyse von Begegnungen mit Figuren fruchtbar machen und die Frage erörtern: Wie werden Figuren als Wahrnehmungsgegenstände beschreib- und analysierbar? Deutlich wurde bereits, dass die Antwort auf diese Frage nur am konkreten Gegenstand zu finden ist – das heißt an Filmen und Comics mit ihren jeweils spezifischen Figuren. Dies sollen exemplarisch die vier Fallstudien der Kapitel 6–9 leisten. Der vorliegende Abschnitt möchte die analytische Erschließung der Figuren als Wahrnehmungsgegenstände aus einem Film- oder Comic-Verhalten heraus vorbereiten.

Der Weg zur Figur, den die vorliegende Arbeit bis hierhin gegangen ist, führte von einem Hinterfragen der Bedingung von Figuren als Gegenstände der Wahrnehmung und Analyse über eine phänomenologische Reflexion der Wahrnehmung des Anderen zu einem Konzept von Begegnungen mit Filmen und Comics und deren Verhalten als analytisch adressierbare Qualität.²³⁵ Sollten diese vorangegangenen Reflexionen wie ein Umweg erscheinen, so war es doch ein notwendiger Umweg: Es hat gezeigt, dass Figuren keine unmittelbar verfügbaren Gegenstände sind, gleichwohl sie in der Erfahrung des Comic-Lesens und Film-Sehens als intuitiv zugänglich erlebt werden. Eine Analyse der Begegnung mit Figuren muss den Eindruck ihrer intuitiven Zugänglichkeit nicht nur mitbedenken, sondern selbst befragen. Aus phänomenologischer Perspektive hat sich gezeigt, dass Filme und Comics für Figuren deutlich mehr sind als mediale Gewänder, in die sie gekleidet sind (und die sich entsprechend ablegen ließen), oder als Informationen, deren Verarbeitung den Zuschauenden und Lesenden die Figuren geben. Vielmehr wurde die Erfahrung des

235 Vgl. Kapitel 1–5 der vorliegenden Arbeit.

Film-Sehens und Comic-Lesens grundsätzlich als Erfahrung der Wahrnehmung des Anderen und des anderen Wahrnehmens beschrieben. Noch bevor Figuren in ihnen auftauchen, sind Filme und Comics als ästhetische Kulturgegenstände Teil einer Situation der Begegnung. Aus diesen Situationen der Begegnung und dem Verhalten, das sie ermöglicht, gehen Figuren als Wahrnehmungsgegenstände hervor.²³⁶

Film- und Comicfiguren sind Figuren nur für Zuschauende und Lesende, und zwar als jeweils konkrete Andere der Wahrnehmung: Damit ist eine entscheidende Verschiebung zu den ganz zu Anfang dargelegten kognitivistisch oder narratologisch geprägten Ansätzen vorgenommen, wo Figuren etwa als fiktive Wesen beschrieben und dabei als fertige, vorhandene und unmittelbar adressierbare Subjekte gedacht sind. Als Wahrnehmungsgegenstände erscheinen Figuren zwar lebendig, sind aber in ihrer Analyse nicht als fertige, fixe und unmittelbar adressierbare Subjekte gefasst. Ebenso wenig denke ich – Sobchack widersprechend – Filme und Comics selbst als Subjekte: In der Situation der Begegnung mit Filmen und Comics sind die Figuren vielmehr Bestandteil einer grundlegenden Erfahrung anonymer Subjektivität, also einer anderen Wahrnehmung und einer Wahrnehmung des Anderen. Mit Matthias Grotkopp lässt sich festhalten,

dass der primäre Einfühlungsprozess im Kino nicht die einzelne Figur betrifft, sondern dass wir, wenn wir die Bilder eines Films sehen, eine ästhetische Erfahrung des Anderen haben, bei der dieses Andere die Film-Welt ist, die durch die expressiven und figurativen Komponenten der Filmsprache und der Bilder konstruiert wird.²³⁷

Ich habe dieses Andere der ästhetischen Erfahrung des Film-Sehens und Comic-Lesens nicht als Film-Welt oder Comic-Welt ausgewiesen, sondern als ein Film-Verhalten und Comic-Verhalten. Das Verhalten – als die Qualitäten der Bewegungen, die eine Situation der Begegnung mit Filmen und Comics herstellen – ist dasjenige, an das sich Analysen richten, die Begegnungen mit Figuren beschreiben wollen.

Figuren sind also nicht einfach da. Sie sind als konkrete Wahrnehmungsgegenstände Teil eines Feldes, das die Begegnung mit den ästhetischen Kulturgegenständen selbst ist. In und an Figuren konkretisieren sich die Erfahrung der Wahrnehmung des Anderen und des anderen Wahrnehmens in der Begegnung mit Filmen oder Comics. Das bedeutet nicht, dass die Figuren identisch mit dem Film oder Comic sind. Vielmehr werden die Figuren – ihre Körper, Stimmen, Bewegungen, Äußerungen, Namen et cetera – zu Bezugspunkten jener Bewegungen, die als Film- oder Comic-

236 Die in Kapitel 4 und 5 der vorliegenden Arbeit verstreuten Betrachtungen der jungen Frau auf der Doppelseite aus *Building Stories* geben einen ersten Eindruck einer solchen Erarbeitung einer Figur aus einem Comic-Verhalten.

237 Grotkopp: *Filmische Poetiken der Schuld*, S. 79. Bezieht sich auf: Adriano D'Aloia: Edith Stein geht ins Kino. Empathie als Filmtheorie. In: *montage AV* 19/1 (2010), S. 79–100.

Verhalten die Zuschauenden und die Filme sowie die Lesenden und die Comics jeweils hervorbringen. Für die eingangs in dieser Arbeit festgestellte intuitive Zugänglichkeit zu Film- und Comicfiguren heißt dies zum einen, dass sie keine grundlegende Eigenschaft aller Figuren per se ist. Zum anderen heißt es, dass eine solche Zugänglichkeit letztlich weniger einer Ähnlichkeit von Figuren zu realen Personen geschuldet ist (wie etwa von Eder behauptet), sondern vielmehr aus spezifischen Verhaltensqualitäten von Filmen und Comics hervorgeht. Die intuitive Zugänglichkeit gehört zu einer ästhetischen Erfahrung, zu einem anderen Wahrnehmen (um der Wahrnehmung willen), das etwa einen kongruenten Anschluss sucht an die Wahrnehmung der Zuschauenden und Lesenden. Eine intuitive Zugänglichkeit ist also selbst ein Phänomen, das sich über ein Adressieren der Begegnung mit und des Verhaltens von Comics und Filmen erschließen lässt.

Um über Figuren und die Begegnung mit diesen in Comics und Filmen zu sprechen, ist es also unabdingbar, über das Verhalten von Comics und Filmen zu sprechen. Hierin liegt letztlich auch der Unterschied zwischen den Figuren als Anderem der Wahrnehmung und dem anderen Menschen, dem man begegnet: Spricht man über diese Anderen, kann man dies in beiden Fällen nur über eine Reflexion der eigenen Wahrnehmung tun. Anders als beim anderen Menschen gelingt dies im Falle der Figuren jedoch nicht durch eine bloße Reflexion der eigenen Leibese Erfahrung in der Alltagswahrnehmung. Die Figur erschließt sich einem vielmehr erst über die Reflexion der Erfahrung einer Begegnung mit einem ästhetischen Kulturgegenstand, wie ich ihn über Merleau-Ponty und Morsch definiert habe; das heißt über die Reflexion der Erfahrung eines anderen Wahrnehmens und einer Wahrnehmung des Anderen um der Wahrnehmung willen.

Versucht man die Begegnungserfahrungen mit diesen ästhetischen Kulturgegenständen zu beschreiben, sind dies immer Versuche einer Qualifizierung solcher Wahrnehmungen um der Wahrnehmung willen. Und als Qualitäten sind sie nur an konkreten Gegenständen zu beantworten. Es lässt sich keine grundlegende, alle Figuren betreffende Qualität der Begegnungserfahrung zuschreiben. Es lässt sich aber eine Verschiebung beziehungsweise Präzisierung in der Formulierung der Selbstzweckhaftigkeit von Begegnungen mit ästhetischen Kulturgegenständen vornehmen, sofern diese Begegnungen maßgeblich von Begegnungen mit Figuren geprägt sind. Grotkopp beschreibt diese Selbstbezüglichkeit der Zuschauenden im Kino als die „Erfahrung, eine Erfahrung zu machen [...] und einen gesteigerten Selbstgenuss im Umgang mit der Welt“²³⁸. Bezogen auf die Begegnung mit Figuren richtet sich diese Selbstzweckhaftigkeit nun an das Kulturelle

238 Grotkopp: *Filmische Poetiken der Schuld*, S. 55. Grotkopp bezieht sich auf Dewey: *Kunst als Erfahrung*, S. 28.

der Wahrnehmung des Anderen und der anderen Wahrnehmung selbst. In der Begegnung mit Figuren bedeutet Film-Sehen und Comic-Lesen nicht mehr die Erfahrung einer Erfahrung, nicht mehr eine Wahrnehmung um der Wahrnehmung willen, sondern eine Begegnung um der Begegnung willen.²³⁹

Dieser Selbstzweck beschreibt noch keine Qualität von Begegnungen. Er präzisiert lediglich jenen Umstand für eine phänomenologische Perspektive, der anfangs mit Schweinitz' und Tröhlers Bezeichnung der Figur als Brennpunkt unserer Aufmerksamkeit angesprochen und kritisiert wurde. Dort wurde die Figur – insbesondere durch ihre Ähnlichkeit zu realen Personen – als unmittelbar zugänglicher Orientierungspunkt gedacht, von dem ausgehend alle weiteren Filminformationen der Filmrezeption (etwa formalästhetische Aspekte) zu einem kohärenten Narrativ verarbeitet werden.²⁴⁰ Phänomenologisch hingegen betrachtet, ist die Figur nicht unmittelbar zugänglicher Wahrnehmungsgegenstand, sondern geht als solcher erst aus der Begegnung mit Filmen hervor; die Figur also als Brennpunkt einer Aufmerksamkeit, die sich in ein Film- oder Comic-Verhalten engagiert und dieses auf Körper, Stimmen, Bewegungen, Äußerungen, Namen et cetera hin verdichtet und sich so eine Figur als Wahrnehmungsgegenstand erst herstellt. Die Selbstbezüglichkeit eines Publikums oder einer Leserschaft bezieht sich in der Begegnung mit Figuren auf die Erfahrung eigener und anderer Subjektivitäten. Sie sind nicht zu verwechseln mit fertigen Subjekten (Figur und Zuschauer*in oder Leser*in), die im Film-Sehen oder Comic-Lesen aufeinandertreffen. Sie sind vielmehr das, was die kulturelle Situation des Film-Sehens und Comic-Lesens erst hervorzubringen vermag. So heißt es bei Kappelhoff zum Kino: „[D]ieser ‚dunkle‘ Raum intimer Selbstbezüglichkeit ist zugleich wesentlich ein öffentlicher Raum“²⁴¹. Und in einem ebensolchen Sinne ist auch der Comic eine kulturelle Oberfläche, an und auf der sich Lesende sowohl auf sich selbst als auch auf andere Lesende beziehen. Die Figuren können der Nexus jenes Anteils dieser Erfahrung werden, der die Begegnung betrifft: also die Situation, aus der heraus Wahrnehmende sich in ihrem erlebten Solipsismus, wie Merleau-Ponty ihn beschreibt, in einem Feld der Wahrnehmung des Anderen und der anderen Wahrnehmung verorten.

239 Hermann Kappelhoff beschreibt eine anders präzierte Selbstzweckhaftigkeit ästhetischer Kulturgegenstände für das Melodrama: Dieses entfalte sich als ein sentimentales Genießen der eigenen Empfindungsfähigkeit, vgl. Kappelhoff: *Matrix der Gefühle*, S. 13–14. Das melodramatische Theater wiederum sei „Ort eines einfühlsamen Publikums, das sich mitfühlend den dargestellten Figuren näherte, um sich im nachempfundenen Leiden in seiner eigenen Empfindungsfähigkeit zu genießen“, Kappelhoff: *Matrix der Gefühle*, S. 13.

240 Vgl. Kapitel 1 der vorliegenden Arbeit.

241 Kappelhoff: *Matrix der Gefühle*, S. 16.

Diese Überlegungen sind lediglich die Grundlage, um konkrete Begegnung mit Figuren analysieren zu können. Darauf basierend können jedoch durchaus auch Versuche unternommen werden, die Qualitäten von Begegnungen mit Figuren etwa eines ganzen Genres greifbar zu machen. So tut es Elisabeth Klar, wenn sie behauptet, die Lust an Superheld*innen-Figuren im Comic richte sich nicht nur auf die übermenschlichen Kräfte und unzerstörbaren Körper, sondern vor allem auf die Art und Weise von Comics, ihre Figuren als Identitäten Panel für Panel neu zu erschaffen, sie mit jedem Panelwechsel aber zugleich auch zu verunsichern oder bedrohen.²⁴² Indirekt stellt sie damit heraus, wie in der Sukzessivität der Panels von Comics nicht nur das permanente Werden von Figuren aufgegriffen wird, sondern zugleich die Unmöglichkeit, Figuren als konkrete Andere der Wahrnehmung aus einer sich bewegenden und in Bewegung erfahrenen Wahrnehmung heraus abzuschließen: Indem der Comic die unterschiedlichen Ansichten der Panel für Panel neu erschaffenen Superheld*innen nebeneinander vor den Lesenden ausbreitet, sind die Figuren letztlich in keinem und gleichzeitig in allen dieser Panels vorhanden. Sie sind in der Betrachtung jedes neuen Panels, in dem sie zu neuen Subjekten zusammengeschlossen werden wollen, gleichsam von den anderen Ansichten umgeben, die jeden Versuch ihrer Fixierung bereits zur nächsten Permutation hin öffnen.

Ole Frahm beschreibt in seinem Versuch, den Comic als Genuss einer Heterogenität und simultaner Sequenzialität der Zeichen zu erheben, Comicfiguren auf ganz ähnliche Weise: Jede noch so identische Wiederholung einer Figurenzeichnung oder -bezeichnung sei und bleibe stets eine andere: „Die Identität konstruiert sich erst in den wiederholten, unterschiedlichen Bezeichnungen“²⁴³. Doch wo Frahm diese Heterogenität der Zeichen zum Genuss des Comic-Lesens an sich macht, stellt meine Auseinandersetzung mit dem Comic diese generelle Behauptung infrage. So sehr diese Bezüglichkeit von Zeichen für Comics auch zutreffen mag: Sie bedarf ähnlich wie die Beschreibung eines raumörtlichen Systems zunächst

242 Vgl. Elisabeth Klar: Wir sind alle Superhelden! Über die Eigenart des Körpers im Comic – und Über die Lust an ihm. In: Barbara Eder, Elisabeth Klar, Ramón Reichert (Hg.): *Theorien des Comics: Ein Reader*. Bielefeld 2011, S. 219–234, hier S. 232. Der Topos der doppelten Identität von Superhelden wie Batman, der einmal in Zivil und einmal maskiert auftritt, ist häufig Anlass solcher Beschreibungen. So spricht etwa Thomas Nehrlich davon, dass die Maske von Superheld*innen deren Identität nicht verberge, sondern überhaupt erst sichtbar mache. Vgl. Thomas Nehrlich: Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird. Zu Geschichte, Wesen und Ästhetik von Superhelden. In: Nikolas Immer (Hg.): *Ästhetischer Heroismus – Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden*. Bielefeld 2013, S. 107–130. Ole Frahm wiederum geht davon aus, dass die transmedialen Materialisierungen einer Figur wie Superman diesen selbst zu einem Material machen: „Superman ist kein Mythos, sondern Material, das historisch in Konstellationen [...] erscheint.“ Vgl. Ole Frahm: *Die Sprache des Comics*. Hamburg 2010, S. 265.

243 Frahm: *Weird Signs*, S. 212.

der Beschreibung und Analyse konkreter Werke und Gegenstände, um die Begegnung mit ihnen zu qualifizieren.²⁴⁴

Es sind die Qualifizierungen von Film- und Comic-Verhalten, die die Begegnungen mit Figuren greifbar machen. Die junge Frau der Doppelseite aus *Building Stories* etwa ist nicht aus sich selbst heraus eine instabile, ambivalente und gleichsam vielseitige Figur. Sie ist dies, weil sie aus einem Feld hervorgeht, das sich *instabil*, *ambivalent* und *multipl* verhält. Die Bewegungen dieser Doppelseite orientieren sich an der jungen Frau: Sie entfalten sich ausgehend von ihr, zurückgehend zu ihr, um sie herum. Sie ist dabei nicht an einem konkreten Ort vorhanden, sondern verstreut in Zeichnungen von Körpern, in Sprechblasen, die von diesem Körper ausgehen oder deren Aussagen auf ihn verweisen. Weil sich die Lesebewegungen der Doppelseite so sehr an ihr orientieren, wird sie zu dem, was narrativ als „Hauptfigur“ bezeichnet werden könnte. Die Qualitäten der Lesebewegung verdichten sich an ihr zum Eindruck von ihr, sodass das Verhalten der Doppelseite schließlich die Begegnung mit dieser Figur gestaltet. Damit ist die junge Frau weder identisch mit dieser Doppelseite, noch ist sie überall gleichermaßen vorhanden. Sie ist aber ein Nexus, auf den sich alle Bewegungen dieser Doppelseite beziehen können, und sie ist aus diesen Bezügen heraus als Wahrnehmungsgegenstand beschreibbar.

Die Frage, wie Zuschauende und Lesende Figuren begegnen, muss somit auch in der vorliegenden Arbeit am und für den jeweiligen Film oder Comic beantwortet werden. Die vier Fallstudien der Kapitel 6–9 folgen daher dem exemplarischen Vorgehen der Beschreibungen der Doppelseite aus *Building Stories*, während sie gleichsam ihr Vorgehen den jeweiligen Gegenständen anpassen. *MIRROR* in seiner Gesamtheit sowie die Eröffnungsszenen von *Der ARABER von morgen*, *STRANGER THAN FICTION* und *Lint* werden in Ausdrucksbewegungseinheiten unterteilt und anhand ihrer dominanten Gestaltungsmerkmale als Relation zweier Bewegungsebenen beschrieben: für die Filmanalysen als Relationen melodischer und harmonischer Bewegungen und für die Comicanalysen als Relationen makroskopischer und mikroskopischer Dynamiken. Diese Relationen qualifizieren schließlich ein Verhalten der jeweiligen Einheiten, welche wiederum in Relation zueinander das Verhalten der Szene bestimmen. Ist dieses Verhalten beschrieben, kann jeweils danach gefragt werden, wie die Figuren als Wahrnehmungsgegenstände aus diesem hervorgehen und wie sich so die Begegnung mit ihnen qualifiziert. Und an-

²⁴⁴ Ich würde Frahm deshalb auch darin widersprechen, Comics eine grundlegend parodistische Ästhetik zuzuschreiben – so nennt er die Selbstbezüglichkeit der heterogenen Zeichen im Comic, die die Vorstellung parodieren würden, das Zeichen sich immer auf ein Original beziehen. Eine solche Ästhetik mag sich als Ästhetik konkreter Werke verwirklichen, dazu muss sich die parodierende Bewegung jedoch an konkreten Werken qualifizieren.

schließlich kann das Verhalten der jeweiligen Eröffnungsszene auf Veränderungen in späteren Szenen des Comics oder Films bezogen werden.

Phänomenologische Methode

Was damit beschrieben ist, wäre nun tatsächlich eine phänomenologische Methode der Analyse von Begegnungen mit Figuren. Und zwar in genau dem Sinne, in dem etwa Waldenfels von der Phänomenologie als Methode spricht:

Vielfach wird behauptet, Phänomenologie sei eine Methode. Dies trifft nur dann zu, wenn man unter Methode kein neutrales Werkzeug versteht, das auf vorgegebene Sachen anzuwenden ist, sondern buchstäblich einen Weg, der den Zugang zur Sache eröffnet.²⁴⁵

Wie bereits zuvor angesprochen,²⁴⁶ ist die „Sache“ hier die Begegnung mit der Film- oder Comicfigur. Der Weg zum Zugang zu dieser Sache liegt in den Beschreibungen des Verhaltens konkreter Comics und Filme.²⁴⁷ Diese Beschreibungen richten sich aus ihrer phänomenologischen Perspektive heraus nach den Gegenständen der Comics und Filme. Sie ist somit kein Werkzeug, sondern eher eine Ausrichtung. Dietmar Kammerer beschreibt in einer Einführung in die Filmanalyse, was Methode im Kontext qualitativer Verfahren der Filmanalyse meint, auf eine Weise, die Waldenfels' Beschreibung der phänomenologischen Methode auffällig ähnlich ist:

Filmanalyse kann nicht auf vorgegebene Werkzeuge im Sinne eines ‚Operationsbestecks‘ zurückgreifen, die sich auf ein externes Objekt richten würden, das an sich und vor jeder Analyse vorhanden wäre [...]. Sie muss ihren Gegenstand [...] durch Selektion, methodisches Vorgehen, heuristische Verfahren und Techniken der Aufzeichnung überhaupt erst [...] herauspräparieren und anschließend fixieren, wobei die Methoden, Verfahren und Techniken nicht im strengen Sinne standardisierbar sind, oft situativ am singulären Werk modifiziert werden und sich immer am Horizont einer konkreten Frage ausrichten müssen.²⁴⁸

Viele der Anforderungen an eine phänomenologische Perspektive finden sich hierin wieder: die klare Differenzierung von Methode und Werkzeug, die Herstellung des Gegenstands durch die Analyse, das Bewusstsein dafür, dass Analysen Fixierungen darstellen, die Flexibilität und die Anpassungsfähigkeit an die Anforderungen der jeweils betrachteten Werke.

²⁴⁵ Waldenfels: *Einführung in die Phänomenologie*, S. 30.

²⁴⁶ Siehe Kapitel 3.3 der vorliegenden Arbeit.

²⁴⁷ Zum Vorgehen dieser Beschreibungen siehe Kapitel 5.4–5.5 der vorliegenden Arbeit.

²⁴⁸ Dietmar Kammerer: Qualitative Verfahren der Filmanalyse. In: Malte Hagener, Volker Pantenburg (Hg.): *Handbuch Filmanalyse*. Wiesbaden 2020, S. 385, hier S. 386.

Für die Methode zur Analyse von Begegnungen mit Figuren, wie sie in den theoretischen Ausführungen der vorliegenden Arbeit entwickelt wurde, sind hieran nun noch einige Fokussierungen vorzunehmen. Sie alle betreffen die Rolle, die die Analyse im Kontext der Wahrnehmung des Anderen und der anderen Wahrnehmung spielt.²⁴⁹ Diese Fokussierungen betreffen zunächst ein Bewusstsein dafür, dass nicht nur Analysen, sondern Wahrnehmungen überhaupt für die Herstellung von Gegenständen verantwortlich sind. Sie betreffen außerdem ein Bewusstsein dafür, dass die konkreten Filme und Comics nicht nur Anforderungen an Methoden, Verfahren und Techniken zur Beantwortung konkreter Fragen stellen, sondern dass sie selbst vermögen, Fragen zu stellen. Darüber hinaus betreffen sie ein Bewusstsein dafür, dass die Fixierungen durch die Analysen selbst als Verhalten der Comics und Filme zutage treten – die Analysen also ganz unmittelbar an einem Diskurs der Bilder mitwirken, wenn sie Fragen an die Comics und Filme richten oder Fragen der Comics und Filme zu beantworten versuchen. Ihren phänomenologischen Anspruch löst die hier entwickelte Methode letztlich aber in der Wahl ihres Gegenstandes ein. Dieser ist nicht die Comic- oder Filmfigur, die es als Subjekt zu fixieren gilt, sondern die Begegnung mit der Figur.²⁵⁰ Die Begegnung mit der Figur als Gegenstand der Analyse betrifft somit einen per se unabschließbaren Prozess in permanenter Bewegung. Er ist nicht zu denken ohne die phänomenologische Reflexivität der Wahrnehmung, das heißt hier konkret: ohne den Zusammenhang einer Wahrnehmung des Anderen, einer anderen Wahrnehmung und den Bewegungsqualitäten eines Verhaltens von Comics und Filmen. Die folgenden vier Fallstudien sollen nach dieser Methode Begegnungen mit Figuren zum Gegenstand empirischer Film- und Comicanalysen aus einer phänomenologischen Perspektive machen.

249 Dieser Kontext wird im Kapitel 2 der vorliegenden Arbeit diskutiert.

250 Zur Diskussion des Begriffs der Begegnung siehe Kapitel 3–4 der vorliegenden Arbeit.

6 Begegnung mit Noa: Oberflächlichkeit und Oberflächen

Eine Mutter und ihre Tochter sitzen vor einem Spiegel. Ein Voiceover-Kommentar erklingt. Erneut ist es die Stimme von Ira Glass, die wie in EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE und KID CAMERAMEN¹ das Personal eines folgenden Interviews vorstellt: die Mutter Hanna Rosin und ihre dreizehnjährige Tochter Noa.² Es ist Halloween und Noa will sich als Hillary Clinton verkleiden, wofür sie zum ersten Mal in ihrem Leben Make-up aufträgt. Überrascht von dem neuen Anblick ihrer Tochter entfährt Hanna ein womöglich folgenreicher Kommentar: „Wow, you look so much better!“ Der Kurzfilm MIRROR verhandelt diesen Kommentar als elterlichen Fauxpas. Ira und Hanna diskutieren seine unmittelbaren und langfristigen Auswirkungen: Was macht eine solche von der Mutter geäußerte Oberflächlichkeit mit dem Selbstvertrauen und dem Selbstbewusstsein einer Dreizehnjährigen? Ähnlich wie in den anderen beiden Kurzfilmen dieser Arbeit sind auch hier animierte Zeichnungen maßgeblich daran beteiligt, diese Konsequenzen auszumalen und durchzuspielen.

Noch bevor die unmittelbare Reaktion der Tochter überhaupt angesprochen wird, fantasiert Hanna ihre Tochter in eine zukünftige Therapiesitzung, die wiederum von der Animation visuell ausgestaltet wird. In diesem Therapiesetting bearbeitet Noa den Kommentar der Mutter als traumatischen Auslöser der plötzlichen Erkenntnis, als das hässliche Entlein in der Familie wahrgenommen zu werden. Erfragt Ira anschließend Noas unmittelbare Reaktion auf den Kommentar – nämlich die weise Entgegnung „I don’t think that’s something you’re supposed to say to your thirteen year old daughter“ –, löst dies wiederum Fantasien über die Reife der Tochter aus: In ihrem Clinton-Kostüm wird sie plötzlich selbst zur Präsidentin der Vereinigten Staaten und beantwortet hinter einem Redner*innenpult souverän die Fragen anonymer Journalist*innen. Dieser Souveränität der Tochter stellt Hanna ihre eigens so bewertete mütterliche Fehlleistung gegenüber. Sie reiht sich ein in eine chronologische Collage über das Heranwachsen der Tochter, bestehend aus Momenten, in denen Hanna das Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen ihrer Tochter förderte. Das letzte Bild dieser Collage zeigt jenen Moment, mit dem der Film

1 Vgl. Kapitel 1 und Kapitel 3 der vorliegenden Arbeit.

2 Während Ira Glass in den Credits als „Interviewer“ aufgeführt wird, sind Hannas und Noas Namen im Film nicht lesbar. Überprüfbar wird ihre Schreibweise etwa in Auszügen aus dem Storyboard und Skript des Films, zu finden in: Ware: *Monograph*, S. 264. Darüber hinaus sind Hanna Rosins Stimme und Name bekannt durch ihre Tätigkeit als Journalistin und Autorin sowie ihrer Moderation des Podcasts *Invisibilia*, zu finden unter: *Invisibilia*. In: *NPR*. In: npr.org/podcasts/510307/invisibilia (letzter Zugriff: 15.06.2020).

begann: Mutter und Tochter vor dem Schminkspiegel. Die Collage stellt die Frage, wann und inwiefern das mütterliche Fördern eines Bewusstseins des Selbst schädlich werden kann. Diese Schäden imaginiert Hanna im Folgenden als eine Form von Befangenheit und Gehemmtheit: Wie sehr steht für Hanna fortan ihre äußere Erscheinung in der Wahrnehmung von Anderen im Vordergrund ihrer alltäglichen Erfahrung? Zu sehen ist dabei Noa, wie sie ihr Apartment verlässt und kurz innehält: ein ikonisches, auf ihre geschminkten Gesichtszüge reduziertes Gesicht schwebt wie ein Damoklesschwert über ihr.

Diese lange Reihe mütterlicher Imaginationen wird von Ira beendet, der bei Noa anruft, um die Eindrücke von Mutter und Tochter abzugleichen. Während des Telefonats zwischen den dreien sind Mutter und Tochter auf einer Bank sitzend zu sehen, wie sie auf den Hudson River schauen. Sie umarmen sich und Noa beteuert, dass ihre Mutter die Situation aufblase und der Kommentar für ihr Leben keine Bedeutung mehr habe. Sie schließt mit dem Fazit: „I don't think it wrecked me, but ... hmh ... it might come up in the future, you never know.“ Auf Iras Nachfrage, ob sie das nur sagen würde, um ihrer Mutter eins auszuwischen, beginnen Mutter und Tochter miteinander zu lachen, und der Film geht in die Credits über.

Die folgende Fallstudie möchte die Begegnung mit Noa analysieren; auch und gerade, weil Noa über weite Strecken lediglich eine Figur ist, über die berichtet wird und die erst im Telefonat am Ende des Films selbst zu Wort kommt. Obwohl Noa lange im Hintergrund bleibt, ist die Frage danach, wer sie als Tochter und eigenständiger Mensch ist, das Movens von Iras Fragen und Hannas Imaginieren. Sie wird in ihrer Passivität zum Dreh und Angelpunkt des Films. Ihr In-Aktion-Treten gestaltet sich als dessen dramaturgischer Wendepunkt. MIRROR gestaltet seine zentrale Figur als ein aufzudeckendes Mysterium. Der Film beschäftigt sich mit der Frage, wer diese Figur ist, die über weite Strecken bloß über Oberflächlichkeiten und als Oberfläche für Imaginationen anderer Figuren in Erscheinung tritt. Als Gegenstand der ersten Fallstudie rückt MIRROR Fragen von Innerlichkeiten und Äußerlichkeiten von Figuren in den Fokus. Die Studie will untersuchen, wie sich das Topos des Schminkens und Bewertens in einem Film-Verhalten entfaltet, das selbst vorwiegend über unterschiedliche qualifizierte Oberflächen gestaltet ist.

6.1 Beschreibung eines Verhaltens von MIRROR

Um die Begegnung mit den Figuren in MIRROR zu analysieren, muss ich das Verhalten des Kurzfilms untersuchen. Ich beginne hierfür mit einer Segmentierung des Films in Ausdrucksbewegungseinheiten, anschließend bestimme ich anhand dominanter Gestaltungsmerkmale die dynamischen Verschränkungen von Zuschauenden und Film als Verhalten dieser Einheiten. Als Kurzfilm ermöglicht

MIRROR aus diesen ein Verhalten des gesamten Films zu qualifizieren. Auf dessen Grundlage befrage ich schließlich Noa als Figur und die spezifische Art und Weise dieses Films, sie über Oberflächlichkeiten und Oberflächen zu verhandeln.

Segmentierung und dominante Gestaltungsmerkmale

MIRROR stellt die Analyse hier vor ähnliche Herausforderungen wie EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE und KID CAMERAMEN: Nicht nur aufgrund der animierten Materialität des Films, sondern aufgrund seiner Inszenierungsweise fließender Transformationen des Bildraums wird eine Segmentierung durch das Fehlen klassischer Schnitte und damit verbundener Einstellungswechsel erschwert. So bewegt sich der Film in den ersten 30 Sekunden in durchgehenden Bewegungen von der äußerst detaillierten Ansicht eines Raumes, in dem Tochter und Mutter vor dem Spiegel sitzen, zu einer extrem abstrahierten Ansicht einer rosafarbenen Farbfläche, auf der Mutter und Tochter neben einem abstrakten, geschminkten Gesicht stehen. Dieses wird im Film in verschiedenen Variationen immer wieder in Erscheinung treten. Immer ist es ein kreisrundes Gesicht, das auf zwei Augen und einen Mund und damit die Zonen reduziert ist, auf die Noa Mascara, Eyeliner und Lipgloss aufträgt. Ich werde dieses Gesicht fortan als Schminkgesicht bezeichnen. In einer fließenden Transformation gehen Raum und Körper von einer extremen Tiefe in eine extreme Flächigkeit über. An anderen Stellen des Films finden solche Wechsel deutlich schneller, jedoch weiterhin in fließenden Bewegungen ohne harte Schnitte statt: etwa, wenn der Film von dem flachen Raum des Schminkgesichts zu der imaginierten Therapie-situation wechselt, indem sich synchron zum Blinzeln des Schminkgesichts zunächst zweimal der Hintergrund neu einfärbt, ehe sich das Schminkgesicht Platz für die Darstellung des Therapiezimmers macht.

Jeder Versuch einer Segmentierung widerspricht somit dem Nachdruck, mit dem MIRROR als durchgehende Bewegung die verschiedenen innerdiegetischen Orte in einen sich permanent bewegenden Bildraums einschreibt. Somit – und nicht nur aufgrund seiner kurzen Laufzeit – macht es wenig Sinn, zu versuchen, den Film zunächst in Szenen und dann in noch kleinere Einheiten einzuteilen, die jeweils als in sich geschlossen erscheinen. Anstelle der Szene tritt deshalb in meiner Analyse von MIRROR der Kurzfilm selbst, den ich über eine Einteilung in Ausdrucksbewegungseinheiten (ABE) handhabbar machen werde. Dabei greife ich nicht auf Schnitte, sondern auf Sätze innerhalb des audiovisuellen Rhythmus dieses Films zurück. Oft gehen diese Sätze mit Ortswechseln einher. Es bildet aber wiederum nicht jeder Ortswechsel eine Sätze. So lassen sich insgesamt fünf ABE ausmachen. Die erste zeigt den Übergang vom Spiegelzimmer in den Schminkgesicht-Raum (00:00–00:35). Von dort entfaltet sich ein Übergang in die

zweite ABE, in der in hochfrequenten und plötzlichen Wechseln verschiedener Bildraumvariationen die Therapiesituation und Noas Antwort verhandelt werden (00:35–01:12). In der dritten ABE vertieft Hanna ihre Imaginationen, während sich in einer ersten Hälfte (3a, 00:12–01:43) der Raum entfaltet, in dem Noa als Präsidentin zu sehen ist, und eine zweite Hälfte (3b, 01:43–01:54) die Collage von Mutter-Tochter-Momenten entfaltet. ABE 4 zeigt schließlich die Außenansicht des Hauses der Familie (01:54–02:34), ehe die letzte ABE den Film über das Panorama des Hudson Rivers abschließt und in die Credits übergeht (02:34–03:31).

Die Beschreibungen der einzelnen ABE erfolgt anhand dominanter Gestaltungsmerkmale und deren melodischer und harmonischer Bewegungen. Es sind dies Gestaltungsmerkmale, die sich MIRROR mit den zuvor diskutierten Kurzfilmen *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE* und *KID CAMERAMEN* teilt. So beziehen sich die visuellen Animationen ganz unmittelbar und wortwörtlich auf Interviews im Voice-over. Spricht etwa Ira zu Beginn von MIRROR über Halloween oder Hillary Clinton, erscheint im selben Moment ein Kürbis oder ein Portrait von Clinton im Bild. Beklagt die Mutter ihren Kommentar als Worte „that come out of my mouth“, fallen ihr diese in der Animation buchstäblich synchron zu ihrer Aussprache aus dem Mund. Die hohe Synchronität von Sprechakt und Bild in den genannten Beispielen lässt nach dem Rhythmus des Ein- und Aussetzens anderer sicht- und hörbaren Bewegungen des Films fragen: Wann und wie oft wechseln die Stimmen der Figuren oder setzen ein und aus? Wann erklingt, verstummt oder transformiert sich die Musik? Und wie stark bewegt sich das dabei das Bild selbst? All diese Veränderungen fasse ich im ersten Gestaltungsmerkmal eines Rhythmus der Bewegungswechsel zusammen. Er ist als Frequenz und Verhältnis der Wechsel in den Bewegungen von Stimmen, Musik und Bild zu bestimmen. Ein zweites dominantes Gestaltungsmerkmal bildet die Sprechakt-Bild-Beziehung. Anschließend wird die Animation in ihrer Visualität genauer eingefangen werden, und zwar auf zwei Gestaltungsmerkmale hin, die unmittelbar die Fragen von Oberflächlichkeit und Oberfläche betreffen. Hierzu zählt zum einen die Raumtiefe. Diese erschließt sich aus einem Blick auf die Transformationen der Linien, Flächen und Körper, die in der ersten ABE als extremer Übergang vom Spiegelzimmer zum Schminkgesicht-Raum den Film einleiten: Wie schon in den anderen beiden Kurzfilmen, ist die Raumtiefe bestimmt von klaren Linien, oft reduzierten und rundlichen Körperformen und fast durchgehend parallelperspektivischen Raumorganisationen. Zum anderen sind die Farben zu untersuchen. Sie sollen insbesondere hinsichtlich der Breite und des Detailreichtums ihres Spektrums betrachtet werden. Deren gesonderte Betrachtung lohnt sich nicht zuletzt deshalb, weil Oberflächlichkeit in MIRROR so stark mit Schminken (als Einfärbung einer Gesichtsfläche) verbunden ist.

Somit ergeben sich vier dominante Gestaltungsmerkmale, anhand derer in den folgenden Abschnitten die fünf ABE untersucht werden:

- Rhythmus der Bewegungswechsel
- Sprechakt-Bild-Beziehung
- Raumtiefe
- Farben

Jede ABE wird zunächst zusammenfassend beschrieben, um dann die melodischen Bewegungen der Gestaltungsmerkmale nachzuvollziehen und sie schließlich in harmonische Relationen zu setzen. Die Verhalten der einzelnen ABE, die ich am Ende ihrer Beschreibung qualifiziere, sollen schließlich – als zu verwirklichende gemeinsame Bewegung von Zuschauenden und Film gedacht – das Verhalten von MIRROR gestalten und die Begegnung mit Noa beschreibbar und damit greifbar machen.

ABE 1: Spiegelzimmer und Schminkgesicht

MIRROR eröffnet mit einem merkwürdigen Bild. Fast Zweidrittel des Kaders sind weiß gefüllt, während im linken Drittel eine erste Ansicht des Spiegelzimmers zu sehen ist. Der Kader ist als Cover einer Ausgabe der Zeitschrift *The New Yorker* gestaltet, erkennbar anhand typischer Gestaltungsmerkmale: ein einfarbiger Streifen auf der linken Seite und der sich über der Zeichnung legende Zeitschriftentitel, der Preis und das Veröffentlichungsdatum, allesamt in Rosa gehalten (Abb. 28a). (Tatsächlich erschien MIRROR als Online-Cover der Ausgabe von *The New Yorker* vom 7. Dezember 2015.)³ In einer Bewegung wird aus dem Hochformat des Zeitschriftencovers das Querformat des Films. Die Perspektive auf das Spiegelzimmer weitet sich nach rechts und die Buchstaben des Covers schieben sich nach links aus dem Kader (Abb. 28b). Noch ehe dieser vollständig vom Zimmer angefüllt wird, beginnt eine eintauchende Bewegung: sie rotiert 180 Grad um die Figuren von Mutter und Tochter (Abb. 28c), durchschneidet dabei mühelos die Wand des Hauses, setzt sich dann fortwährend fließend nach hinten fort und gibt auf der rechten Seite ein Stück der New Yorker Skyline frei, während links durch ein Fenster im Mauerwerk des Hauses Hanna und Noa wieder vor dem Spiegel zu sehen sind (Abb. 28d). Das Besondere an dieser exzessiven Bewegung des Blickes ist, dass sich die Körper von Mutter und Tochter dabei selbst nicht bewegen: Sie bleiben in ihren jeweiligen Körperhaltungen eingefroren.⁴

³ Die grafische Benutzeroberfläche der Webseite gehört zum Umfeld dieses Films, den die Zuschauenden selbst mit einem Mausklick starten.

⁴ Die Haltungen dieser eingefrorenen Körper nehmen bereits den dramatischen Kontrast vorweg, der sich im Verlauf des Films entfaltet. Noas helles Gemüt, gezeigt durch die offenen Augen, gehobene Mundwinkel und hochgezogene Augenbrauen, der elegante und doch sichere Griff des Lip-

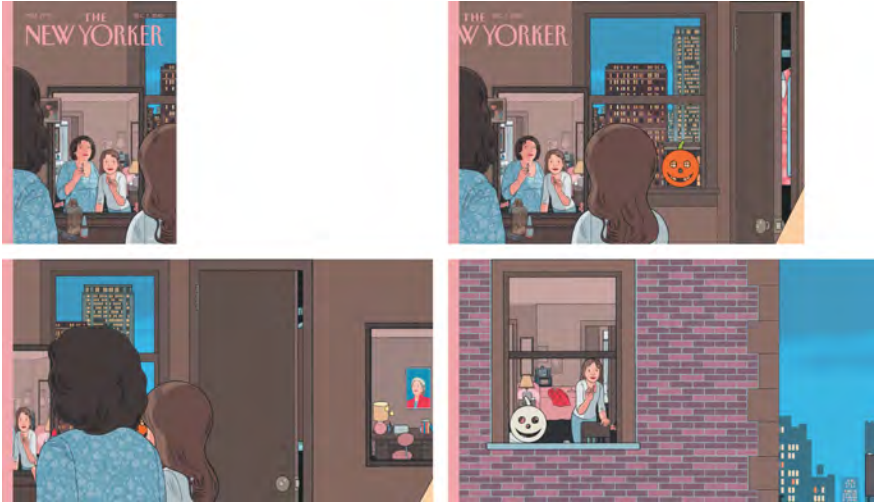


Abb. 28a-d: MIRROR – Vom Cover über das Spiegelzimmer zur Außenansicht.

Im Anschluss an den Übergang von einem Drehen zu einer Rückwärtsfahrt gleitet der Blick in eine Seitwärtsbewegung hinein. Diese kommt zum Stehen, sobald links ein weiteres verdunkeltes Fenster sichtbar wird, auf dessen Sims eine Taube entlangläuft (Abb. 29a). Während Hanna und Noa auf der rechten Seite erstarren bleiben, bewegt sich die Taube als erster Körper des Films. Kurz darauf schiebt sich der bis hierhin konstant sichtbare Seitenstreifen nach rechts. Sein Rosa verschluckt das Haus mitsamt seiner Fenster, aber nicht allen Objekten: Taube, Kürbis und Hanna und Noa bleiben als transformierte Spuren im Rosa Raum zunächst enthalten. Die Taube (Abb. 29b) und Hanna und Noa (Abb. 29d) werden auf weiße Konturen reduziert, während der Kürbis zum hellrosa Kreis wird, der alsbald anwächst und die Grundfläche des Schminkegesichts bildet (Abb. 29c–f). Sobald der Fenstersims verschwunden ist, fällt die darauf sitzende Taube flatternd nach unten und verschwindet aus dem Bild. Die Veränderungen des Raumes sind somit nicht nur Transformationen von Oberflächen. Das Oberflächlich-Werden des Raumes affiziert unmittelbar die Körper in diesem Raum. In diesem stark veränderten rosa Bildraum schließt die Einheit mit dem Kommentar, der Hanna aus dem Mund fällt.

penstifts in ihren Fingerspitzen und die selbstbewusst vorgebeugte Haltung steht der allgemeinen Erschlaffung der Mutter gegenüber. Deren betrübter Ausdruck ist in den zusammengezogenen Augenbrauen zu sehen, ihren hängenden Mundwinkeln und Schultern und ihrer erschlafften Hand, die einen Lippenstift lustlos nach oben hält.



Abb. 29a-f: MIRROR – Von der Außenansicht zum Schminkgesicht.

Das erste dominante Gestaltungsmerkmal, dessen melodische Bewegung ich beschreiben möchte, ist sind die Rhythmen der Bewegungswechsel. Über die gesamte ABE hinweg erstreckt sich ein hör-, aber nie sichtbares Gespräch zwischen Ira und Hanna. Deren Einsätze und Stimmenwechsel bilden mit den Bewegungswechseln des Bildes einen audiovisuellen Rhythmus. Bis zum Erscheinen der Taube überwiegen Bewegungen des Bildes gegenüber Bewegungen im Bild. Währenddessen sind die Sprechakte zu Beginn der Einheit in starker Bewegung. Noch bevor sich der Bildraum nach rechts hin weitet, erklingt Iras Stimme: „This parenting error happened not long ago, Halloween, when Hanna’s 13-year-old daughter Noa decided she was going to dress up as Hillary Clinton.“⁵ Die Weitung des Bildraumes

⁵ Mit dem aufzeigenden Gestus des ersten Wortes des Films – „this“ – tritt Ira als erzählende Stimme auf. Dieser Eindruck verstärkt sich, sobald er binnen eines Satzes das Personal seiner Erzählung, ihre Beziehung zueinander sowie Zeitpunkt und Thema der Erzählung etabliert.

wird von dieser Stimme getragen. Der anschließende Wechsel zur Drehbewegung setzt sich über Iras Sprechakt hinaus fort und leitet in einen Monolog Hannas über, der Iras Stimme ablöst. Binnen 16 Sekunden findet somit ein hochfrequenter und gestaffelter Wechsel der Bewegungen in Sprechakt und Bild statt und erzeugt so einen Rhythmus der Bewegungswechsel von *hoher Dichte*. Gelangt die Einheit anschließend zum Raum des Schminkgesichts, beruhigt sich dieser Rhythmus: Hannas Monolog, in dem sie von ihrem Fauxpas erzählt, zieht sich konstant über die zweite Hälfte der ersten ABE fort, die keine Bewegung des Bildes und nur minimale Bewegungen im Bild mehr zeigt. Es entsteht so eine *sehr niedrige Dichte* der Bewegungswechsel. Zum Ende der ersten ABE setzt ein erster kurzer Moment Stille eine Sentenz, ehe erstmals Musik einsetzt, wieder zu Ira als Sprecher gewechselt wird und sich dabei das Bild neu einfärbt und so stark verändert.

Ton und Bild stehen nicht nur bezüglich der Rhythmen ihrer Bewegungswechsel in Relation. Als Sprechakt-Bild-Beziehung lassen sie sich in ihren sicht- und hörbaren Ausdrücken als zweites dominantes Gestaltungsmerkmal aufeinander beziehen. Diese Beziehung wird dominiert von einer *Engführung*, die im vorherigen Abschnitt bereits angedeutet wurde: Nicht nur das Ansprechen von Halloween und Hillary Clinton und deren Sichtbarmachung im Kürbis und Portraits synchronisieren sich. Dies gilt ebenso für die Schritte von Noas Kostümieren und Schminken. So ‚ploppt‘ aus dem Nichts ein rotes Jackett auf dem weiß konturierten Körper Noas auf, während Hanna berichtet „she puts on her red jacket“. Während der darauffolgenden Worte „and she starts putting on makeup“ führt Noa den Arm zum Gesicht und lässt mit dem Erwähnen der Bestandteile an sich und im Schminkgesicht die einzelnen Aspekte ihres Make-ups sichtbar werden. Diese Engführungen kulminieren im sicht- und hörbaren Aus-dem-Mund-Fallen von Hannas Kommentar. *Enggeführt* nenne ich diese Bewegung, weil sie Sprechakt und Animation einander nahebringt, ohne dabei ihre Differenz gänzlich aufzuheben.

In dieser Differenz sind etwa die beiden roten Jacketts – das beschriebene und das gezeigte – gleichzeitig ein Jackett und zwei verschiedene. Wie wichtig es ist, dieses Paradox nicht aufzulösen, zeigt sich am Ende der ABE 1 im Aus-dem-Mund-Fallen von Hannas Kommentar (Abb. 30). Der Sprechakt richtet sich vor allem darauf aus, dem Satz „Wow, you look so much better“ über den Sprechrhythmus eine Betonung zu verleihen: Eine kurze Pause liegt zwischen dem vorherigen Lachen und der sehr klaren und direkten Aussprache des Kommentars. Besonders werden das erste und letzte Wort betont. Diese Betonungen werden in der Animation nicht sichtbar. Hier fallen die Worte in einheitlichen Großbuchstaben und gleichmäßigen Bewegungen aus dem Mund und bleiben, sobald sie auf einem bis dahin nicht sichtbaren Boden aufprallen, als unlesbares Durch- und Übereinander liegen. Ohne dass sich Gesagtes und Gezeigtes „you look so much better“ widersprechen, bringen beide Ausdrucksformen ihre je eigene Qualität

mit. Während etwa der Sprechakt in der melodischen Betonung von „Wow“ und „better“ den wertenden Charakter hervortreten lässt, drückt sich der Kommentar im Durcheinander der Buchstaben als Verwirrung und Unordnung stiftend im sonst so wohlstrukturierten Bildraum aus.

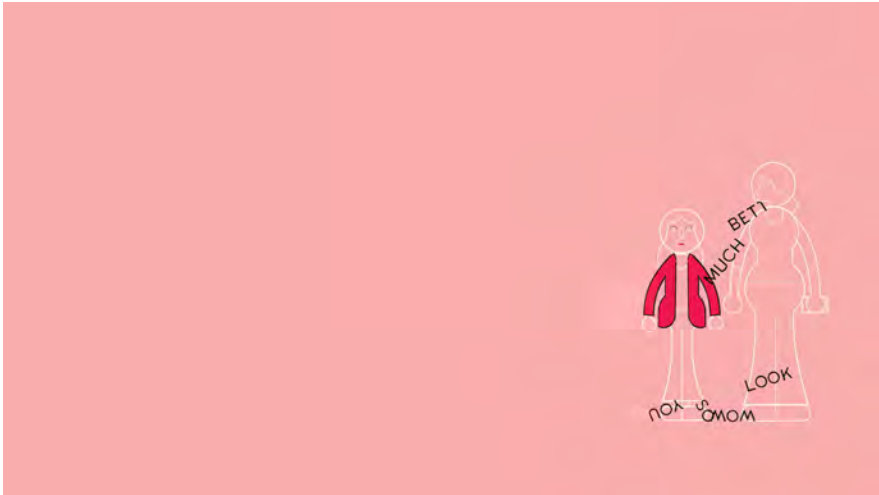


Abb. 30: MIRROR – Wow, you look so much better.

Die Bewegung der Raumbtiefe verhält sich kongruent zu der des audiovisuellen Rhythmus. Es findet eine starke Veränderung im Übergang von der Außenansicht des Hauses zum Schminkgesicht-Raum statt. Im ersten Bild beginnt die Bewegung mit einer Gestaltung, die nicht nur innerhalb von MIRROR, sondern auch im Vergleich zu sämtlichen bisher besprochenen Zeichnungen Wares besonders ist. Sie ist zwar weiterhin perspektivisch gestaltet, wirkt dabei jedoch auffällig tief. Schüwer betont, dass eine Tiefenwirkung in der Parallelperspektive allein über Staffelung von und Größenverhältnissen zwischen Gegenständen erzeugt wird und sie dazu tendiere, eine implizite Betrachterposition auszuschalten, indem diese in unendliche Ferne gerückt wird.⁶ Auf diese Weise erschienen die Räume vieler der bereits besprochenen Zeichnungen von Ware besonders *flach*: Der Tiefeneindruck ist reduziert auf ein Verhältnis von vorne und hinten, ohne dass dabei ein Gespür für Nähe und Distanz entsteht. Die Cover-Zeichnung zu Anfang ist hier eine Ausnahme: Zentrale Führungslinien sind durch kleinere Objekte sowie Hannas und

⁶ Schüwer: *Wie Comics erzählen*.

Noas Körper verdeckt und verschleiern die Parallelperspektive.⁷ Es entstehen so äußerst vielschichtige Staffelungen, für die der Spiegel eine besondere Rolle spielt: Durch ihn hindurch reicht der parallelperspektivierte Blick in das Zimmer hinter Mutter und Tochter hinein, durch zwei weitere Türen im Hintergrund hindurch bis ins Badezimmer. Dabei doppelten sich einige Gegenstände im Spiegel und werden dem Blick somit zu der Zeichnung inhärente Referenzgrößen.⁸ Diese inhärenten Vergleiche und das Verschleiern der Führungslinien lassen trotz Parallelperspektive eine Tiefe und ein Gefühl für Nähe und Distanz in ihr entstehen.

Dieser Eindruck eines auffällig *tiefen* Raumes setzt sich fort, wenn der Blick in Bewegung gerät und mittels der Drehbewegung in ihn eintaucht. Allein der Kürbis im Fenster bringt Irritation mit sich: Er fällt als starke Flächigkeit auf, der es im Gegensatz zu anderen Bildelementen gänzlich an Schattierungen und Reflexionen fehlt.⁹ Diese Verflachung des Raumes setzt sich bereits mit dem Wechsel zur Außenansicht des Hauses fort: Der Blick trifft hier auf die zahlreichen horizontalen und vertikalen Linien der Fassade, die die Parallelperspektivierung des Bildes nun stark betont und gleichzeitig seine Staffelung minimiert. Auch der Einblick ins Spiegelzimmer hat an Tiefe verloren: Zwar ist etwa Noas Körper immer noch von Reflexionen und Schatten überzogen, jedoch sind diese wesentlich reduzierter, ebenso wie die Details der Gesichtszüge, die einzelnen Schwingungen der Haare oder Falten der Kleidung. Sie weichen allesamt glatten, monochromen Flächen. Ist die ABE schließlich im Raum des Schminkgesichts angekommen, hat sie sich ausgehend vom tiefsten Raum des Films in einen *extrem flachen* verwandelt, in dem sämtliche Staffelungen verschwunden sind.¹⁰ Noch bevor Hanna ihren oberflächlichen Kommentar zur Aussprache bringt, hat der Film aus seinem Bild eine Oberfläche gemacht. Die Oberflächlichkeit ist in diesem Gang vom Spiegelzimmer über eine Außenansicht hin zum Schminkgesichts-Raum vorbereitet.

7 Man sieht dies etwa an beiden Türzargen im Spiegelbild, die an ihren oberen rechten Ecken horizontal zulaufen anstatt diagonal von rechts oben nach links unten, um sich so auf einen gedachten Fluchtpunkt leicht außerhalb des Bildes auf der linken unteren Seite auszurichten.

8 Die Zuschauenden sind nicht allein mehr darauf angewiesen, die Größe von Objekten mit dem Wissen über deren typische Größe in der Alltagswahrnehmung abgleichen und so die Tiefendistanz zwischen ihnen zu bestimmen. Hier können unmittelbar zwei Variationen desselben Bildobjekts verglichen werden.

9 Ein veröffentlichtes Storyboard bezeichnet den Kürbis als Fenstermalerei beziehungsweise als „pumpkin taped to window“, weist ihn also tatsächlich als zweidimensionales Objekt aus. Ware: *Monograph*, S. 264. Die auffällige Flächigkeit bleibt so oder so bestehen.

10 Mit Ausnahme der Hände, die sich vor dem Gesicht oder Körper bewegen, steht hier alles Sichtbare nebeneinander.

Die Bewegung der Rauntiefe steht in unmittelbarem Zusammenhang mit einer Bewegung der Farben: Zum Eindruck von Tiefe im ersten Bild tragen neben den Staffellungen und Spiegelungen auch die fein abgestuften Farbtöne bei, die zu Schattierungen einzelner Gegenstände und Körper werden. Es sind viele unterschiedliche Brauntöne zu sehen – an den Wänden, Decken, Oberflächen, Rahmen, Zargen, Haaren et cetera –, unterschiedliche Blautöne in Himmel und Kleidung, mehrere Rosatöne in Haut, Schrift, Fotos und Bettwäsche, vereinzelt Gelb- und Orangetöne in Lampen und Lichtern sowie der kräftige Akzent des Lippenstift-Rots. Die Coverzeichnung stellt mit ihrem breiten, fein abgestuften Farbspektrum – ähnlich wie in ihrer Rauntiefe – einen starken Kontrast zum Raum des Schminkgesichts am Ende der ABE dar: Hier ist das Bild allein über zwei Rosatöne, einen roten Akzent sowie weiße und schwarze Konturen gestaltet.

Um die Bewegung der Farben im Verlauf dieser und weiterer ABE besser nachvollziehen zu können, habe ich auf Grundlage von Screenshots eine Visualisierung von Farbspektren angefertigt (Abb. 31). Die Screenshots zeigen jeweils auffällig veränderte Bildräume der ABE. Aus ihnen habe ich mittels eines digitalen Tools die unterschiedlichen Farben extrahiert und zur Visualisierung in gleichmäßigen Vierecken neben den Screenshots aneinandergereiht.¹¹ Dieses Vorgehen eignet sich für den besonderen Fall von (Filmen wie) MIRROR, der durch klar abgegrenzte und kontrastiertere monochrome Farbflächen besticht und nur selten Farbverläufe aufweist. Die Visualisierungen veranschaulichen die Breite des jeweiligen Farbspektrums sowie die Feinheit seiner Abstufungen.

Vom Spiegelzimmer ausgehend weitet sich das auf dem Cover sichtbare Farbspektrum zunächst, sobald mit dem Stil des Kürbisses ein Grünton hinzukommt. Es entsteht so ein *sehr breites* Spektrum, das im Verlauf des Films nicht mehr überschritten werden wird. Wichtig ist dabei auch die Feinheit der Abstufungen dieser Farbtöne, die im Vergleich zu anderen ABE hier in der ersten Hälfte *sehr fein* sind. Insbesondere das Blau und das Grau, das Gelb und das Orange sowie das Braun und das Rosa weisen jeweils bis zu mehr als fünf verschiedene Töne auf, die fast fließend ineinander übergehen. Mit der Außenansicht des Hauses beginnt sich das Spektrum bereits zu verengen und in seinen Abstufungen gröber

¹¹ Hierzu habe ich die digitale Farbpipette von Microsoft PowerPoint genutzt, um damit Felder einer Tabelle mittels der extrahierten Farben einzufärben. Ich habe mich für dieses Tool entschieden, da frei verfügbare, automatisierte Tools zur Extrahierung von Farbwerten Bilder meist über Mittelwerte einzelner Pixel erst in abstraktere Farbflächen transformieren und dabei wichtige Details und Akzente (beispielsweise das Rot des Lippenstifts im Cover) verlorengehen. Siehe etwa: *TinyEye*. In: <https://labs.tineye.com/color/> (letzter Zugriff: 24.10.2019). In meinen Visualisierungen sind die Farben grob nach Verläufen sortiert.



Abb. 31: MIRROR – Farbvisualisierung ABE 1.

zu werden. Mit dem Schminkgesicht-Raum kippt sich diese Bewegung in ihr extremes Gegenteil und führt die ABE zu einem *sehr engen* und *extrem groben* Farbspektrum. Die zwei hier sichtbaren Rosatöne waren ebenso wie das Weiß, Schwarz und Rot bereits auf dem Cover zu sehen.

Die erste ABE zeichnet sich somit über die hier beschriebenen Bewegungsqualitäten der vier dominanten Gestaltungsmerkmale aus.¹² Aus diesen lässt sich ein *reduzierendes* Verhalten der ABE zusammenfassen: Die Bewegungen der Raumtiefe *reduzieren* sich im *verflachenden* Umschwung vom Zimmer zum Schminkgesichtsraum, ebenso wie die Farben eine Reduktionsbewegung vollziehen in ihrem *verengenden* und *vergrößernden* Umschwung. Ebenso *verringert* sich auch der Rhythmus der Bewegungswechsel in seiner Dichte. Die *enggeführte* Sprechakt-Bild-Beziehung läuft wiederum selbst auf den pointierten, oberflächlichen Kommentar der Mutter hinaus. MIRROR erzählt hier nicht nur durch Hannas Worte von Oberflächlichkeit, sondern lässt die Zuschauenden sich engagieren in ein visuelles Feld, das alles Sichtbare auf Äußerlichkeiten und Flächen *reduziert*. Aus einem Blick in die Tiefe des Raumes und auf eine Vielfalt und Feinheit der Farben und Farbabstufungen wird ein Blick: auf eine grob gefärbte, undurchdringbare rosa Fläche.

ABE 2: Imaginierte Therapiesituation

In ABE 2 entfaltet sich ein Dialog zwischen Hanna und Ira, in dem sich die Mutter über die Folgen ihres Kommentars ausmalt. Ein unmittelbares Bereuen über das Gesagte führt sie in die Fantasie einer Psychotherapiesitzung, in der sich ihre Tochter als erwachsene Frau an diesen Moment als einen traumatischen erinnert. Die ABE wird im Anschluss von einem Satz abgeschlossen, der nach einer kurzen Pause ähnlich prominent ausgestellt wird wie der Kommentar am Ende von ABE 1. Er ist die von Ira erfragte und von Hanna als pragmatisch wiedergegebene tatsächliche Antwort der Tochter auf den Kommentar: „I don't think that's something you're supposed to say to your thirteen year old daughter.“ Auf diesen Satz folgt in der nächsten ABE zwar kein Sprecher*innenwechsel, aber der Einsatz eines neuen musikalischen Themas gemeinsam mit einer neuen Bildbewegung.

Der Wechsel zur zweiten ABE erfolgt über eine schwarze Fläche, die sich rasch von unten nach oben ins Bild schiebt und es so transformiert. Es entsteht eine von mehreren Varianten des Schminkgesichtsraumes, die sich im Verlauf von ABE 2 bilden. In allen drei Raumvarianten sind links das Schminkgesicht und rechts die Körper von Hanna und Noa in unveränderter Größe und Position zu sehen. Die Unterschiede liegen in der Färbung und dem Detailreichtum der Körper und des Hintergrundes. In der ersten Variation legt das Schwarz das kurz

12 Am Ende einer jeden Szenenanalyse dieser Arbeit findet sich eine tabellarische Visualisierung der Analyseergebnisse, die alle Bewegungen aller Parameter in jeder Einheit noch einmal zusammenfasst.

zuvor verblasste Schminkgesicht wieder frei und färbt Hannas und Noas Körper neu ein. Sie bestehen nicht mehr nur aus weißen Umrissen, sondern auch aus gefärbter Kleidung, die in abstrahierter Form an die Kleidung des Covers erinnern. Noa trägt nun jedoch ein rotes Jackett als Teil ihres Clinton-Kostüms (Abb. 32a). In der zweiten Variation ist der Hintergrund vollständig rot gefärbt. Während Hannas Körper bunt bleibt (beziehungsweise durch ihre Kleidung bedingt vorwiegend blau gefärbt), besteht Noas Körper wiederum aus weißen Umrissen auf dem roten Hintergrund; mit Ausnahme ihrer Jacke und ihrer Wimpern, die als Teil ihres Kostüms schwarz konturiert sind (Abb. 32b). Die dritte Variation färbt schließlich den Hintergrund in einem blauen Blumenmuster ein, das auf dem Cover Hannas Oberteil färbte. Die Körper sind in dieser Version wieder auf weiße Rahmungen reduziert, während die Kostümierung schwarz konturiert und das Jackett rot gefärbt bleibt (Abb. 32c).

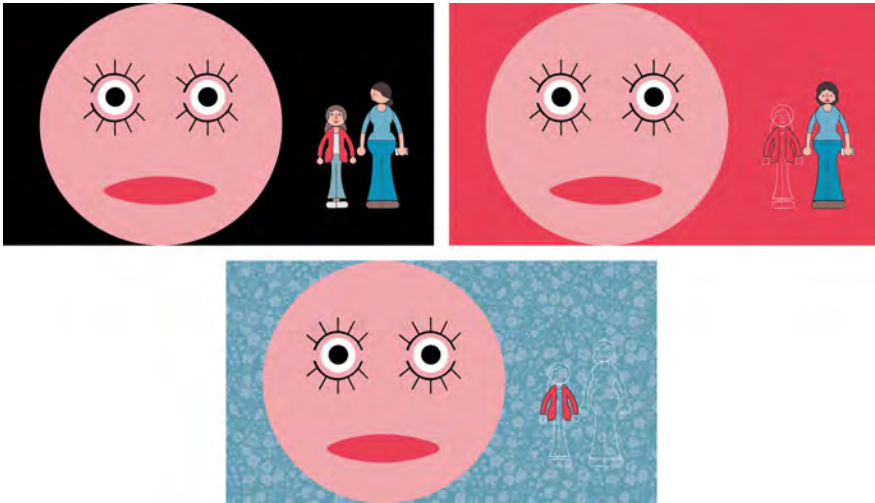


Abb. 32a–c: MIRROR – Drei Varianten des Schminkgesicht-Raumes.

Der Rhythmus der Bewegungswechsel ist bestimmt durch die Relation dieser Wechsel von Raumvariationen, der erstmalig einsetzenden Musik und einer Bewegung des Sprecher*innenwechsels. Die Raumvariationen bilden mit hochfrequenten Wechseln einen Kontrast zu den Körpern und Objekten im Raum, die sich kaum bewegen. Das erste musikalische Thema setzt sich zu Beginn der ABE in eine Pause zwischen Iras „Wow“ und Hannas fortgeführter Erzählung. Es ist ein heiteres Thema, zunächst von gezupfter Violine eröffnet und dann von einem Piano geführt. Gemeinsam mit dem mehrfachen Sprecher*innenwechsel und der

ersten Variation des Bildraums verdichtet sich der Rhythmus, der sich in ABE 1 eben erst beruhigt hat. Während für einen großen Teil der ABE daraufhin Hanna mit ihrer Erzählung zu hören ist – nur einmal von Ira unterbrochen –, trägt sich der dichte Rhythmus über die hochfrequenten Wechsel der Variationen des Schminkgesicht-Raumes weiter. Vor der Therapiesituation finden drei solcher Wechsel statt und nach der Therapiesituation binnen sieben Sekunden fünf weitere, während die bis hierhin konstante musikalische Begleitung ausklingt. Diese *sehr hohe Dichte* des Rhythmus der Bewegungswechsel wird in der Therapiesituation selbst von hochfrequenten Bewegungen der Körper übernommen, allem voran von einer ins Bild fallenden Ente. Ähnlich wie in ABE 1 beruhigt sich der Rhythmus zum Ende hin wieder: Ira und die Musik bleiben stumm und der Bildraum kehrt zu seiner ersten Variation zurück. In dieser *niedrigen Dichte* des Rhythmus entfaltet sich schließlich Noas geschilderte Reaktion.

Während der Rhythmus also von einer sehr hohen zu einer niedrigen Dichte übergeht, setzt sich die starke Engführung der Sprechakt-Bild-Beziehung aus ABE 1 zunächst fort: So findet der Wechsel von der schwarzen zur roten Variation des Schminkgesicht-Raumes synchron zur Aussprache des Wortes „bad“ statt. Das Rotwerden des Bildraums wird zur Visualisierung der geäußerten Scham. Besonders viele Engführungen finden sich in der Therapiesituation. Synchron zu der Erzählung der Mutter erscheinen ihre Worte am unteren Rand des Kreises in kursiver Schrift: „... and there was that moment and, you know, that’s when I realized that my mother thought I was the ugly duckling of the family.“ Ihre Gestaltung erinnert an Bildunterschriften des *The New Yorker*-Magazins. In der Zeichnung darüber liegt Noa auf einer Therapiecouch. Synchron zur Aussprache ihres Namens fällt ein graues Entlein ins Bild, stürzt an Patientin und Therapeut vorbei, landet auf der Bildunterschrift, schwimmt in ihren Worten umher und bringt sie durcheinander (Abb. 33a). Die Fantasie des Kommentars als Ursprung eines Traumas setzt sich somit im *enggeführten* Erzählen einer einschneidenden und Unordnung stiftenden Bewegung in Szene.

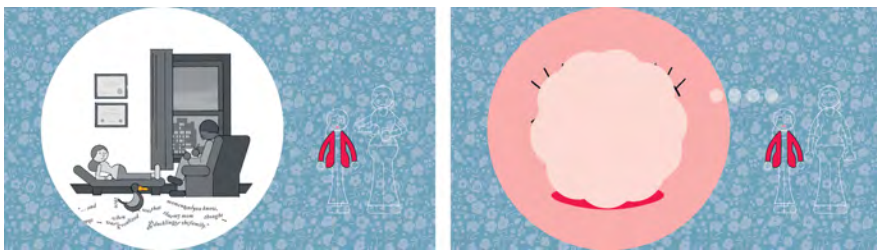


Abb. 33a–b: MIRROR – Die Therapie und das hässliche Entlein.

Doch nicht an allen Stellen setzt sich die Engführung von Sprechakt und Bild in ABE 2 ungehindert fort. Synchron zu Hannas Worten „and then I, you know, transported myself forward to the therapy“ wachsen kleine Kreise von ihrem Kopf ausgehend nach links hin an. Sie machen schließlich aus dem Kreis des Schminkgesichtes jenen der Therapiesituation und gestalten diese dabei als eine Gedankenblase (Abb. 33b). Während der Sprechakt das Wort „forward“ betont, entsteht die Gedankenblase in einer Bewegung nach links, die entsprechend der Leserichtung, die sich kurz darauf als Bildunterschrift sichtbar macht, eher eine Rückwärtsbewegung darstellt.¹³ Darüber hinaus lösen sich die folgenden Wechsel der Bildraumvariationen von der Semantik der Sprechakte. Ist der erste Wechsel von Schwarz zu Rot noch über das Wort „bad“ mit dem Sprechakt verbunden, orientieren sich die folgenden Wechsel zwar am Rhythmus des Sprechens, scheinen jedoch nicht mehr durch die im Moment des Wechsels gesprochenen Worte selbst motiviert. Somit ist die Bewegung der Sprechakt-Bild-Beziehung in ABE 2 zwar weiterhin größtenteils *enggeführt*, zeigt sich jedoch stellenweise als *zaghft losgelöst*.

Die Raumentiefe bewegt sich in der zweiten ABE deutlich weniger als in der ersten. Das liegt vor allem an den Variationen des Schminkgesicht-Raumes: Sie verändern zwar die Färbung und den Detailreichtum der Körper und Hintergründe, bleiben jedoch allesamt perspektivisch ebenso *extrem flach* wie in der rosa Variante aus ABE 1. Einzig in der Mitte der ABE – im Aufbau der imaginierten Therapiesituation – hält eine sehr dezente Vertiefung des Raumes durch minimale Staffelung Einzug ins Bild: Noas Fuß und der Therapeut auf seinem Sessel verdecken Teile des Fensters und der Gardine, und durch das Fenster sind entfernte Hochhäuser zu erkennen. Das fallende graue Entlein zieht noch einmal eine weitere Ebene ein, indem es sich vor Noa und dem Therapeuten platziert ist. Damit ist der Raum jedoch weiterhin weit entfernt von jener detaillierten Tiefenstaffelung des Spiegelzimmers und dessen Eindruck von Distanzen in der Tiefe. ABE 2 unterbricht seine *extrem flache* Bewegung der Raumentiefe durch eine bloß noch *sehr flache*.

Mehr Bewegung ist in den Farben zu beobachten (Abb. 34). Während die zweiten beiden Variationen des Schminkgesicht-Raumes aus einem reduzierten Farbspektrum der ersten, schwarzen Variation bestehen und so zu zwar häufigen Veränderungen der Farbgebung führen, jedoch kaum zu Veränderungen ihres Spektrums, hebt sich der Raum der Therapiesituation hervor: Er besticht durch seine monochrome Färbung mittels verhältnismäßig fein abgestufter Schwarz-

¹³ Martin Schüwer betont, wie die Bewegungswahrnehmung von Richtungen sich an der Lesebewegung orientiert. Vgl. *Wie Comics erzählen*, S. 69–70.

und Grautöne. Während mit dem Orange des Entenschnabels zwar ein auffälliger Farbakzent gesetzt ist, verschwinden sämtliche Brauntöne aus dem Bild. Im Vergleich zum Ende von ABE 1 hat sich die Bewegung der Farben bezüglich ihres Spektrums in ABE 2 zunächst wieder dezent verbreitert und verfeinert. Sie beginnt mit einem *breiten* und *sehr groben* Spektrum, verändert sich zur Mitte hin durch die feineren Abstufungen der Grautöne und das Wegfallen der Brauntöne zu einem *engen*, dafür aber nur noch *groben* Spektrum, um dann wieder zu einem *breiten* und *sehr groben* zurückzukehren. Die hochfrequenten Wechsel der Raumvariationen sorgen für eine darüber hinaus *hastige* Bewegung der Farben, die von den Bewegungen ihres Spektrums nicht erfasst wird.

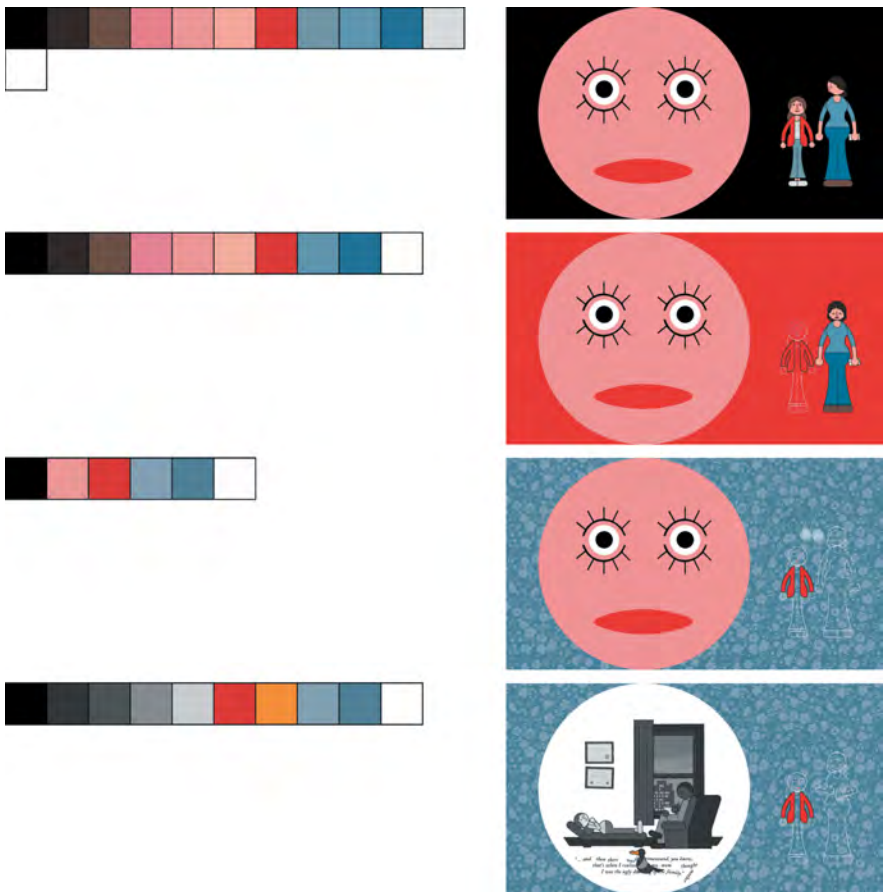


Abb. 34: MIRROR – Farbvisualisierung ABE 2.

ABE 2 ist somit geprägt von einer *sehr hohen Dichte* des Bewegungswechselrhythmus, der sich zum Ende hin zu einem *niedrigen* abbaut, von einer *enggeführten* und *zaghaft gelösten* Bewegung der Sprechakt-Bild-Beziehung sowie einer korrespondierenden Unterbrechung in den *extrem flachen* Bewegungen der Raumtiefe und *breiten* und *sehr groben* Bewegungen der Farben; unterbrochen werden sie von einem *sehr flachen* Raum und einem *engen* und *groben* Farbspektrum. Insgesamt lässt sich dieses Verhalten im Anschluss an das *reduzierende* Verhalten der ersten ABE als *unruhig* zusammenfassen. *Unruhe* deutet sich im *zaghaften Loslösen* der Sprechakt-Bild-Beziehung an, in der größtenteils *sehr hohen* Dichte des Rhythmus, in dem die ABE *hastig* zwischen verschiedenen Bildraumvariationen hin und her wechselt, während in der Mitte der ABE die Ente in ihrer hohen Bewegtheit wortwörtlich Unruhe und Unordnung ins Bild bringt. Ebenso *unruhig* erscheinen die mühsamen Versuche der ABE, an der Tiefe ihres Raumes und dem Spektrum und der Feinheit ihrer Farben etwas zu ändern. Denn die viele Bewegung und die vielen Wechsel der Räume führen lediglich zu minimalen Veränderungen und tauschen etwa eine leichte Vertiefung des Raumes und Verfeinerung des Farbspektrums bloß zum Preis seiner Verengung aus.

ABE 3: Präsidentin und Tochter

Der Wechsel zur dritten ABE wird erneut begleitet von einer fließenden Transformation: Während ein gemeinsames Lachen von Ira und Hanna ausklingt, schrumpft das Schminkegesicht zusammen, bis es übergeht in das Gesicht von Hanna, die nun in voller Verkleidung als Präsidentin der Vereinigten Staaten hinter einem Redner*innenpult eine Pressekonferenz hält. Gleichzeitig blendet das zweite musikalische Thema des Films ein. In diesem werden die gezupften Violinen nicht mehr von einem Klavier, sondern von gestrichenen Violinen begleitet. Mit ihrem Legato lassen sie das Thema selbst breiter und schwebender klingen. In einer weiteren fließenden Transformation des Bildraumes geht die ABE vom Raum der Pressekonferenz in eine Collage aus zwölf Splitscreens über. Dabei wechselt die Musik nach kurzem Aus- und Einblenden zu einer Variation des ersten, klavierbegleiteten Themas. Die Splitscreens werden nach und nach vor dem durchgängig schwarzen Hintergrund eingeblendet und zeigen jeweils gemeinsame Momente von Mutter und Tochter: Sie reichen von Noa als Baby, schlafend im Arm ihrer Mutter, über die ersten eigenen Schritte, eine Geburtstagsparty, das Abliefern der Tochter beim Schulbus und gemeinsames Kochen bis schließlich zum Schminken vor dem Spiegel. Die gesamte ABE ist begleitet von Hannas Monolog über die Reaktion ihrer Tochter, deren Selbstständigkeit und Selbstbewusstsein und ihre negativen mütterlichen Einflüsse.

ABE 3 entwickelt somit zwei optisch sehr unterschiedliche Bildräume: den zaghaft besiedelten Raum der Pressekonferenz mit dem dominierenden Blau und Rot der Kleidung und Flaggen, dem Schwarz des Hintergrunds und den dünnen Körperumrissen der Journalist*innen auf der einen Seite (Abb. 35a–c); und auf der anderen den extrem dicht besiedelten und bunten Bildraum der Collage (Abb. 35d–e). Diese beiden Räume unterscheiden sich optisch zwar stark voneinander, sie gehen aber durch das sanfte Ein- und Ausblenden der Musik und die durchgehende Präsenz Hannas in ihrer Stimme und als Körper am rechten unteren Bildrand fließend ineinander über. Die Sentenz zwischen diesen Bildräumen ist deshalb schwächer als an anderen Bildraumwechseln des Films, weshalb ich sie gemeinsam zu einer ABE zähle, diese aber in die Abschnitte ABE 3a und 3b unterteile. Die ABE endet mit einem plötzlich vollständigen Schwarzbild und einem kurzen Moment vollständiger Stille.

Korrespondierend zu den fließenden Transformationen des Bildraumes, dem durchgehenden Sprechakt von Hannas Monolog und die nur von einer kurzen Sentenz der Stille unterbrochenen Bewegung der Musik lässt sich der Rhythmus der Bewegungswechsel im Gegensatz zur *sehr hohen Dichte* zu Beginn von ABE 2 und entsprechend ihres Endes gleichermaßen als Bewegung mit *niedriger Dichte* beschreiben.

Das Loslösen in der Sprechakt-Bild-Beziehung aus ABE 2 verstärkt sich in der ABE 3 als Ganzem deutlich. Eine direkte Bezugnahme von Sprechakt und Bild findet nur in zwei Momenten statt: Als in ABE 3a Hanna berichtet, die Reaktion ihrer Tochter sei wie ein Augenzwinkern („wink“) gewesen, sind um eine Zeichnung von Noa herum zwei Augen zu sehen – genau dort, wo vorher die des Schminkgesichts waren –, die synchron zur Aussprache des Wortes dem Blick des Films zuzwinkern. Kurz darauf zeichnet der Präsidentinnen-Körper von Noa zwischen diesen beiden Augen einen weißen, rechteckigen Rahmen in die Luft, während Hanna davon spricht, dass ihre Tochter ihre Antwort in einer „box of half-ironic“ platziert hätte (Abb. 35b). Von diesen beiden unmittelbaren Bezugnahmen abgesehen, verfolgen Sprechakt und Bild je eigene Darstellungen. Hannas Sprechakt ist mit einer Erörterung der Reaktion ihrer Tochter beschäftigt:

Hanna: And I actually think, that she was a little ironic in her response and she was trying to give me a pass. Like she knew, that I would feel really bad and and [sic!] she with great empathy and kindness made kind of a wink about it; kind of placed it in the, in the box of half ironic, em, and thus eh and thus not tragic. So, that was nice of her.

Hanna interpretiert die Reaktion ihrer Tochter als Ausdruck von Güte, Schlagfertigkeit und Empathie. Dass sie durch diese Interpretation gleichsam ihre eigene Scham zu beschwichtigen versucht, wird in den plötzlichen Unsicherheiten des Sprechens deutlich. Sie stolpert förmlich über die nur mühsam punktuierbaren

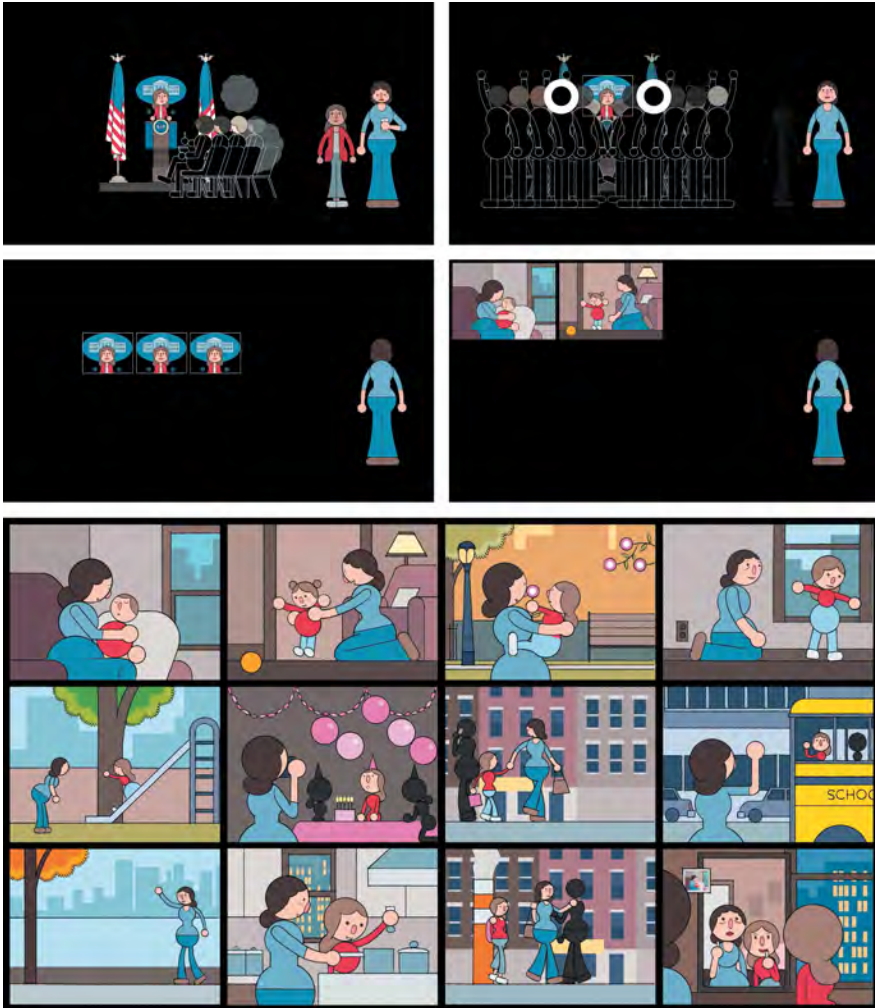


Abb. 35a–e: MIRROR – Von Noa als Präsidentin, über die „box of half-ironic“ zur Mutter-Tochter-Collage.

Sätze und Halbsätze hinweg, muss mehrfach einzelne Worte oder Wortgruppen wiederholen oder Lücken mit „em“ und „eh“ füllen.

Eine ganz andere Sicherheit strahlen die Bewegungen im Raum der Pressekonferenz aus: Hanna steht in erhöhter Pose als Präsidentin (verkleidet?) vor einer anonymen Publikumsmasse und bezieht sich in bestimmten Gesten mit einem beständigen Lächeln auf die Fragen der anonymen Journalist*innen. Schließlich wird Noa von ihrer eigens gezeichneten „box of half ironic“ gerahmt. Das Umfeld verschwindet

und der Rahmen verdreifacht sich. Einer Fernsehübertragung ähnlich ist Präsidentin Noa nun dreifach zu sehen, während sich Hanna rechts unten zu ihr umdreht und ihr aus der Ferne zuwinkt (Abb. 35c). Die Unsicherheit des Sprechens und Sicherheit des Gestikulierens werden in der Sprechakt-Bild-Beziehung nicht zu einem Widerspruch, sondern in ihrer Differenz zum Ausdruck einer diplomatischen Autonomie und Emanzipation. Gemeinsam erzählen sie davon, wie sich Mutter und Tochter voneinander lösen.

Ganz ähnlich verhält es sich in ABE 3b. Im Sprechakt setzt sich Hannas Reflexion fort: „I mean basically, you know, anything that you do to increase the self-consciousness of a teenage girl makes you a bad mother, I think.“ Der schwere Schluss, den Hanna aus ihrer Erörterung zieht – eine schlechte Mutter zu sein –, wird in seiner Äußerung unmittelbar verunsichert: zum einen von den zweifelnden Vorwegnahmen („I mean basically, you know“ und „I think“) und zum anderen von der ambivalenten Bedeutung des Wortes „self-consciousness“, an dem das Urteil über ihre mütterlichen Qualitäten hängt. Es ließe sich sowohl mit „Selbstbewusstsein“ als auch mit „Selbstbefangenheit“ übersetzen. Ohne sich unmittelbar und wortwörtlich auf den doppeldeutigen Sprechakt zu beziehen, entfalten die Splitscreens eine Reihe von Momenten des Gehalten- und des Losgelassen-Werdens, die in eben dieser Ambivalenz von Bewusstsein und Befangenheit aufgehen. Jedes Auffangen, Anblicken und Gehalten-Werden kann sowohl (Selbst-)Sicherheit gebende Geborgenheit sein als auch Ursprung von Unselbstständigkeit und Abhängigkeit; jedes Loslassen und Verabschieden sowohl Emanzipation und Eigenständigkeit als auch Im-Stich-Lassen und Abstoßung (Abb. 35e). Dabei fällt auf, dass die Bilder des Loslassens und Verabschiedens zunehmen: Stehen Hanna und Noa in den ersten zwei Zeilen immer mindestens in Blick- oder Körperkontakt – meistens sogar in beidem –, häufen sich zur letzten Zeile hin Bilder, in denen sie sich nicht mehr anschauen, berühren oder sich gar voneinander wegbewegen, bis sie schließlich nebeneinander jeweils sich selbst im Spiegel betrachten. Sprechakt und Bild verhandeln somit in ABE 3a und 3b gemeinsame Themen, jedoch auf eine völlig andere Weise als noch zuvor in ABE 1 und 2, denn jetzt beziehen sie sich nicht mehr häufig unmittelbar in enggeführter Synchronisation aufeinander: Die Worte werden nicht mehr sichtbar gemacht und die Bilder nicht mehr unmittelbar an- beziehungsweise ausgesprochen. Die Bewegung der Sprechakt-Bild-Beziehung in ABE 3 ließe sich insgesamt als *emanzipierend* bezeichnen.

Die Bewegung der Raumbtiefe erinnert für beide Abschnitte an die Therapiesituation aus ABE 2: Sowohl im Raum der Pressekonferenz als auch der Collage gibt es einen Tiefeneindruck, jedoch allein durch eine Staffelung, die kaum klare Distanzen erkennen lässt. Diese Staffelungen sind durch das mehrfache Überlappen der Journalist*innen in ABE 3a und die immer mindestens dreifach gestaffelten Binnenkader in ABE 3b deutlicher hervorgehoben und vielschichtiger als in der Therapiesituation in ABE 2. Gleichzeitig bleibt vor allem die Tiefendistanz zwischen der

Mutter im rechten unteren Bildrand und der Tochter als Präsidentin in der linken Bildhälfte unbestimmt. Ebenso hebt die Collage in ABE 3b die Zweidimensionalität des Kaders hervor. Die Bewegung der Raumentiefe ließe sich somit für die gesamte ABE 3 als *sehr flach* bezeichnen.

Im Gestaltungsmerkmal der Farbe zeigt sich der größte Unterschied in der Gestaltung der beiden Abschnitte ABE 3a und 3b (Abb. 36). ABE 3a greift überwiegend jene Farben auf, die über die verschiedenen Varianten des Schminkgesicht-Raumes in ABE 2 verteilt waren, und ergänzt deren Spektrum um feinere Abstufungen von Blautönen im Dekor um Noas Redepult. Der Abschnitt zeigt somit eine *breite* und *feine* Bewegung der Farben, ohne dabei hastig zu wechseln wie ABE 2. Mit dem Übergang zu ABE 3b findet sich schließlich eine starke Bewegung der Farben. Die Collage baut ein Farbspektrum auf, das am ehesten dem des Spiegelzimmers zu Beginn von ABE 1 ähnelt. Genau wie dort gehen hier die Brauntöne fließend in Rosatöne über, die Blau- in Grautöne und die Gelb- in Orangetöne. Doch ABE 3b erhöht die Feinheit seines Farbspektrums darüber hinaus durch das Hinzukommen weiterer Grüntöne. Der zweite Abschnitt der dritten ABE zeigt demnach ein *sehr breites* und *sehr feines* Farbspektrum.

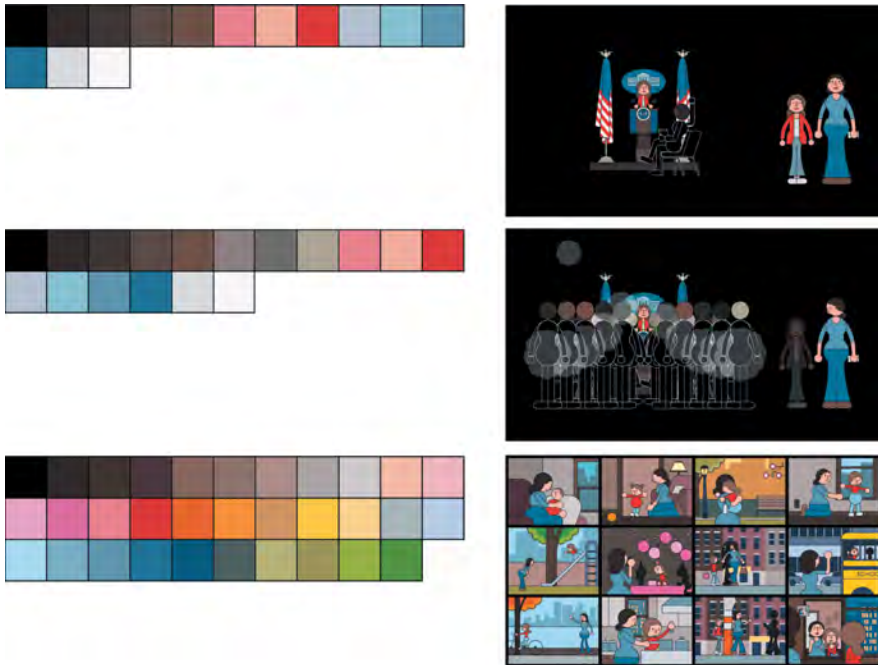


Abb 36: MIRROR – Farbvisualisierung ABE 3.

Insgesamt zeichnet sich ABE 3 damit durch ein Verhalten aus, das im Anschluss an das *unruhige* der zweiten ABE als *ausfaltend* zusammengefasst werden kann. Die erratischen Wechsel zwischen verschiedenen dominanten Farben und Graden an Abstufungen sowie minimalen Tiefenveränderungen der Bildraumvariationen in ABE 2 scheinen hier einer pointierten und fortschreitenden Veränderung zu weichen: Diese Veränderung beschränkt sich allein auf das Gestaltungsmerkmal der Farbe, die über die konstant sich emanzipierende Bewegung der Sprechakt-Bild-Beziehung, einer *niedrigen Dichte* des Rhythmus der Bewegungswechsel und einen *flachen* Raum hinweg das erreicht, was in ABE 2 misslang: sukzessive das Farbspektrum zu *weiten* und zu *verfeinern*. *Ausfalten* tun sich demnach vor allem die Farben, die hier aus dem in ABE 1 *reduzierten* Spektrum wieder eines herstellen, das dem aus ABE 1 ähnelt und es in seiner Feinheit gar übersteigt. Ebenso *fallen* sich in der hier nicht mehr nur *zaghaft sich lösenden*, sondern der sich vielmehr *emanzipierenden* Bewegung der Sprechakt-Bild-Beziehung zwei nunmehr nicht bloß miteinander, sondern ebenso nebeneinander agierende Kräfte aus.

ABE 4: Alltag und Konsequenzen

Die vierte ABE grenzt sich so deutlich von ihrer vorherigen ab, wie bisher keine andere: Das Bild wird kurzzeitig vollständig schwarz, der Ton verstummt, die Stimme wechselt nach langer Zeit von Hannas wieder zu Iras und der neue Bildraum baut sich sukzessive auf. „But do you think it hurt her?“, fragt Ira, woraufhin Hanna tief durchatmet, um sich anschließend die Konsequenzen ihres Fehlers auszumalen. Dabei leuchtet im schwarzen Kader ein kleines Fenster mit Hannas Silhouette auf (Abb. 37a). Es ist Nacht, doch schnell erhellt sich das Bild eines anbrechenden Tages: Es erscheint die braunrote Fassade des Wohnhauses aus ABE 1, der schwarze Hintergrund rechts neben dem Wohnhaus erhellt sich zu einem dunklen Blau, bewegt sich aufwärts und gestaltet sich in einem Farbverlauf (mittels stark verdichteter Pigmentierung) von dunklem zu hellem Blau und schließlich zum Orange eines Sonnenaufgangs (Abb. 37b).

Nach und nach werden auch die anderen Fenster des Wohnhauses erhellt, ehe sich das Bild auf eine bisher ungesehene Weise transformiert: Eine Bewegung simuliert den Kader als rechte Seite eines Magazins, die umgeblättert wird. Eine Wölbung gibt einen Teil der nächsten, linken Magazinsseite preis, doch der Blick verhaftet zunächst auf der rechten, sich freilegenden Seite (Abb. 37c–d). Für kurze Zeit ist auf ihr erneut die imaginierte Therapiesituation zu sehen, mitsamt dem Monologausschnitt als Bildunterschrift und umgeben von einem Blocktext. Der Eindruck aus ABE 2 bestätigt sich: Hier handelt es sich tatsächlich um einen typischen *The New Yorker*-Cartoon. Der Blocktext – in der Geschwindigkeit kaum

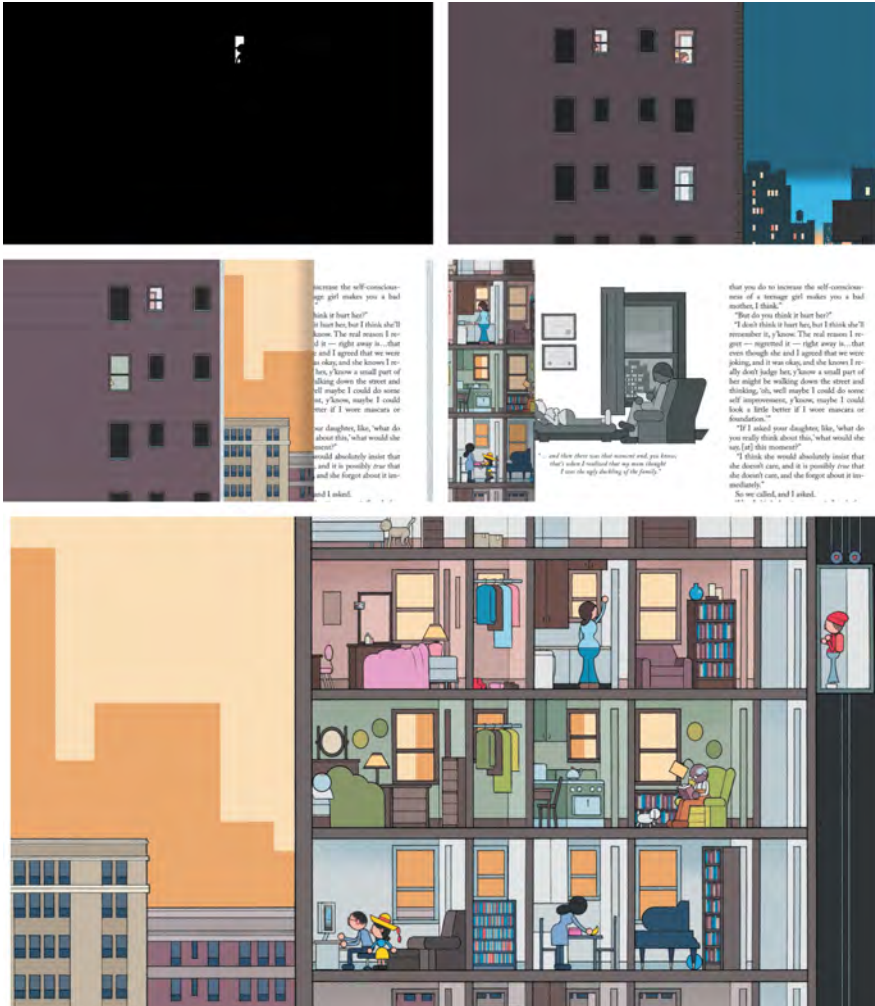


Abb. 37a-e: MIRROR – Außenansichten, Innenansichten und Umblättern.

zu lesen – besteht aus einem Transkript der Sprechakte des Films vom Ende von ABE 3 bis hin zum Ende von ABE 4.

Unmittelbar auf diese Umblätter-Bewegung folgt der Blick des Films der Seitwärtsbewegung der sich wölbenden Seite nach links, um schließlich auf der linken aufgeblätternen Seite zum Stehen zu kommen. Diese zeigt einen Querschnitt des Hauses und gibt einen Einblick in unterschiedliche Stockwerke und Wohnungen: Ein älterer Herr liest ein Buch im Sessel, ein Vater sitzt am Computer, eine Mutter packt eine Brotdose, jemand läuft auf einem Laufband, ein Junge spielt Videospiele und

zwei andere schlafen noch (Abb. 37e). Der Blick bewegt sich kurz darauf nach unten und folgt Noa, die am rechten Bildrand mit einem Aufzug abwärtsfährt. In der unteren Etage angekommen ruht der Blick wieder. Noa verlässt das Wohnhaus auf der linken Seite und hält, auf der Straße angekommen, für einen Moment inne. Dabei erscheint in Form einer gigantischen Gedankenblase über ihr eine Variation des Schminkgesichts (Abb. 38). Kurz darauf verlässt Noa am linken Bildrand den Kader. Über diese gesamte Bewegung hinweg reflektiert Hanna im Dialog mit Ira über das Verletzungspotenzial ihres Kommentars und dessen Bedeutung für Noas Alltag:

Ira: „But do you think it hurt her?“

Hanna: „I don't think it hurt her, but I think she'll remember it, y'know. The real reason I regret – regretted it – right away is ... that even though she and I agreed that we were joking, and it was okay, and she knows I really don't judge her, y'know a small part of her might be walking down the street and thinking, ‚oh, well maybe I could to some self improvement, y'know, maybe I could look a little better if I wore mascara or foundation.‘“

Ira: „If I asked your daughter, like, ‚what do you really think about this‘, what would she say, this moment?“

Hanna: „I think she would absolutely insist that she doesn't care, and it is possible true that she doesn't care, and she forgot about it immediately.“

Die ABE endet mit einer erneuten Schwärzung des Bildes und Verstummung des Tons.

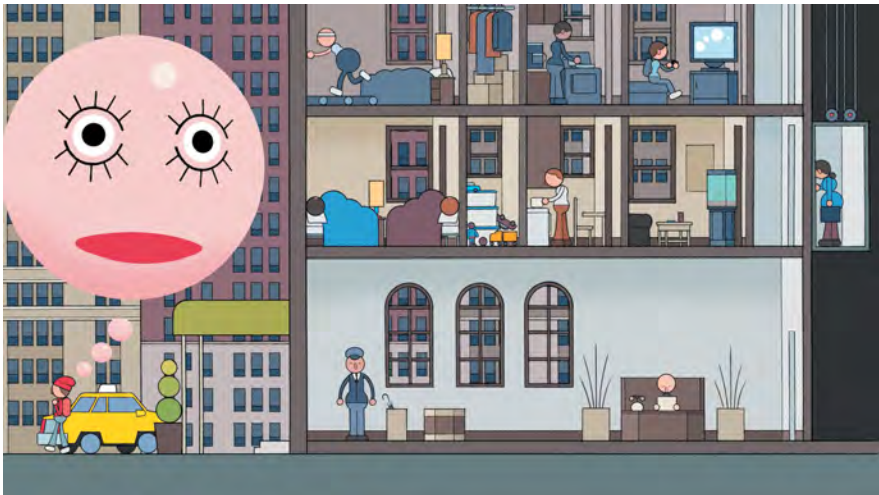


Abb. 38: MIRROR – Dreidimensionales Schminkgesicht.

Der Rhythmus der Bewegungswechsel besticht durch den gestaffelten Aufbau der ABE: Noch im schwarzen Kader setzt Iras Stimme ein und geht in Hannas über, in deren Aufatmen sich die erste Bewegung des sich nach und nach erhellenden Bildes setzt. Erst kurz darauf kommt eine Variation des zweiten musikalischen Themas als weitere Stimme hinzu. Anschließende Sprecher*innenwechsel werden von den durchgehend fließenden Bildbewegungen und der durchklingenden Musik in einem weiterhin überwiegend ruhigen Rhythmus getragen, der aber durch die starken Bewegungen sowohl im Bild als auch des Bildes gleichsam *sehr dicht* erscheint. Zum Ende der ABE bauen sich die Stimmen des Rhythmus sukzessive wieder ab: Die Bewegung des Bildes hört auf, während Hanna spricht, die Musik verstummt nach einem Wechsel zu Ira und die Bewegung im Bild minimiert sich noch einmal mit dem letzten Wechsel zurück zu Hannas Sprechakt, bis ähnlich wie zum Ende von ABE 3 Bild und Ton plötzlich schwarzwerden und verstummen. Die Bewegung des Rhythmus von ABE 4 lässt sich damit in ihrem gestaffelten Auf- und Abbau als *abgeschlossene* Gestalt einer *Zu-* und anschließenden *Abnahme an Dichte* beschreiben.

In der Sprechakt-Bild-Beziehung setzt sich die *emanzipierende* Bewegung aus ABE 3 fort.¹⁴ Wieder verhandeln Sprechakt und Bild ähnliche Topoi – nämlich alltägliche Erfahrungen von Oberflächen und Oberflächlichkeiten – in je eigener Weise: Der Dialog fragt explizit nach verborgenen, unsichtbaren und unausgesprochenen Gedanken, Gefühlen und Beweggründen für das äußere Erscheinungsbild. Währenddessen legt das Bild im Querschnitt des Hauses eine Innenansicht frei, gibt Einblicke in Wohnungen und Privatbereiche und macht somit eine Innerlichkeit sichtbar. Gleichzeitig macht es Noas Körper zu einer Äußerlichkeit unter vielen, jedoch nicht ohne über ihr Oberteil und ihre Mütze, deren Rot an die Kostümierungen der vorherigen ABE erinnern, diesen Körper als längst bewertete und damit sozial verhandelte Oberfläche zu inszenieren.

Diese emanzipierende Bewegung, in der Sprechakt und Bild auf je eigene Weise Oberflächen und Oberflächlichkeiten denken, schlägt zum Ende der ABE hin um. Das Erscheinen der riesigen Gedankenblase in Form des Schminkgesichts (Abb. 38) synchronisiert sich mit dem einzigen deutlich betonten Wort des Sprechaktes der ABE, das darüber hinaus bereits in dem kurz sichtbaren Transkript beim Umblättern der ‚Seite‘ in kursiv gesetzter Betonung herausstach: „it is possibly true that she doesn’t care and she forgot about it immediately.“ Während Hanna also mit Nach-

¹⁴ Auffallend sind hier einige Korrespondenzen zwischen Sprechakt und Bild, die jedoch anders als in den Einführungen in ABE 1 und 2 nicht mehr synchron, sondern zeitversetzt stattfinden. Dies beschränkt sich nicht nur auf die Vorwegnahme des Sprechaktes durch die kurzweilig sichtbare Transkription beim Umblättern. Spricht Hanna etwa von Noa „walking down the street“, zeigt das Bild sie noch im Fahrstuhl. Besagte Straße betritt sie erst zwölf Sekunden später.

druck betont, dass die Tochter den Kommentar durchaus vergessen haben könnte, haftet sich das Schminkgesicht als Symbol des oberflächlichen Kommentars als Gedanke wortwörtlich sichtbar an Noas Körper. Auffällig ist die Gestaltung der Gedankenblase. Sie betrifft neben der Sprechakt-Bild-Beziehung ebenso die *Raumtiefe* der ABE. Diese gestaltete sich zuvor (anschließend an ABE 3) als fortlaufend *flach*. Innerhalb des parallelperspektivischen Raumes des Gebäudequerschnitts erscheint nun die Gedankenblase als auffällig dreidimensional: Das Schminkgesicht ist als erstes Objekt seit dem Beginn von ABE 1 mit Schattenverläufen und Lichtreflexionen versehen. Sie geben ihm eine plastische Tiefe, machen aus dem ehemaligen Kreis eine Kugel. Dies gilt auch für drei kleinere Kugeln, die vom Schminkgesicht zu Noas Kopf führen und dieses als Gedankenblase ausweisen. Diese Vertiefung passt nicht mehr in die dominierende Perspektivgestaltung des Bildes und wird ihm zum Widerspruch, der sich auf die Bewegung der Raumtiefe als *widersprechend vertieft* auswirkt.¹⁵

Dabei lässt das kugelförmige Schminkgesicht die Bewegung der Sprechakt-Bild-Beziehung ebenso *widersprechend* werden. Der Sprechakt betont, dass Noa den Kommentar nichts bedeute und sie ihn gar sofort vergessen haben könnte. Das Bild zeigt, dass Noa den Kommentar nicht vergessen hat. Im Gegenteil: Das Schminkgesicht als Icon des oberflächlichen Bewertet-Werdens schwebt einem Damoklesschwert gleich, bedrohlich groß über ihr, sobald sie die Straße betritt. Ebenso *haftet* es an ihr: Bewegt sich Noa nach links aus dem Kader, zieht die Kugel nach sich und löst dabei eine leichte Drehbewegung der Gedankenblase aus. Buchstäblich lässt dieses Schminkgesicht sie nicht los, folgt ihr als visueller Fremdkörper durchs Bild. Somit ist aus der *Engführung* und *Emanzipation* der Sprechakt-Bild-Beziehung nun ein pointierter *Widerspruch* geworden.

Das in ABE 3b plötzlich *sehr breite* und *sehr feine* Farbspektrum wird in ABE 4 weiter verfeinert. Der sich hier aufbauende Bildraum wird von der ersten monochrom schwarzen Bildfläche ausgehend zunehmend bunter, bis er die Breite und Tiefe des Farbspektrums von ABE 3b erreicht und die Tiefe in der Feinheit der Farbtonabstufungen sogar übertrifft. In der Visualisierung habe ich zwei Screenshots aneinandergesetzt, um so das Farbspektrum des gesamten Gebäudes abzudecken, das vom Blick des Films in einer Bewegung von oben nach unten abgeschritten wird (Abb. 39). Jedes der im Haus sichtbaren Stockwerke ist in einem dominierenden Farbton gestaltet, der in feinsten Abstufungen deren Wände und Einrichtungsgegen-

15 Eine kurzweilige Vertiefung des Raumes fand bereits in der Wölbung bei der Umblätter-Bewegung statt. Anders als im Fall des Schminkgesichts ist diese dreidimensionale Vertiefung jedoch als Medienoberflächensimulation vom diegetischen Raum des Hauses getrennt, in den sich das Schminkgesicht ganz unmittelbar einschreibt.

Haben sich also über große Teile der ABE 4 hinweg die in den vorherigen ABE angelegten Bewegungen fortgeführt – Sprechakt und Bild *emanzipieren* sich weiter, der Rhythmus nimmt in einer *abgeschlossenen* Gestalt zunächst an *Dichte zu* und anschließend wieder *ab*, das Bild bleibt weitgehend *dezent vertieft*, das Farbspektrum weiterhin *stark geweitet* und zudem *extrem vertieft* –, verändern sich die Bewegungen zum Ende der ABE hin stark: Die Sprechakt-Bild-Beziehung gerät in einen *Widerspruch* und die Raumentiefe *vertieft* sich *widersprechend*. Eben diese Kombination aus *Vertiefung* und *Widerspruch* dominiert das Verhalten der ABE. Es macht aus der emanzipierenden Bewegung zweier mit- und nebeneinander agierender Kräfte der Sprechakt-Bild-Beziehung hier ein Gegeneinander-Arbeiten dieser Kräfte und aus dem sich bisher nur zaghaft vertiefenden Raum im Aufgreifen des dreidimensionalen Schminkgesichts einen in sich widersprüchlichen, aber dennoch vertieften Raum. Dieses *widersprüchliche* Verhalten geht Hand in Hand mit einem *vertiefenden* Verhalten, das nicht nur über das Gestaltungsmerkmal des Raumes erreicht wird: Während der Rhythmus in seiner *Zu- und Abnahme von Dichte* die ABE in sich *abschließt*, machen die Farben diesen abgeschlossenen Bildraum zu einem, der in der Feinheit seiner Farbabstufungen das Cover noch zu übersteigen vermag. In umgekehrter Richtung zum *reduzierenden* Verhalten der ABE 1 hat ABE 4 zu einer deutlichen *Vertiefung* des Raumes geführt, dies jedoch in einem Verhalten, das sich insgesamt als *widersprüchlich vertiefend* entfaltet.

ABE 5: Telefonat und Umarmung

ABE 5 setzt mit dem ersten und einzigen Geräusch des Films ein: Dem Freizeichen eines Telefons. Synchron zu diesem baut sich aufsteigend auf der rechten Seite der rosafarbene Seitenstreifen vom Cover in ABE 1 wieder auf. Sobald er den oberen Bildrand erreicht, bewegt er sich plötzlich nach links und kommt am linken Bildrand zum Stehen. Mittels dieser Bewegung legt der Streifen die Ansicht einer Promenade am Hudson Rivers frei. Noa sitzt auf einer Parkbank in der unteren linken Ecke, füttert Tauben und blickt vorbei an Passanten auf die Skyline von Brooklyn im Hintergrund. Hanna betritt das Bild und setzt sich neben ihre Tochter (Abb. 40a). Nach einigen verpassten Blicken lehnen sich Mutter und Tochter aneinander und schauen gemeinsam aufs Wasser. Kurz darauf verengt sich das Bild. Die rechten zwei Drittel werden ähnlich der Coveransicht aus ABE 1 weiß. In umgekehrter Reihenfolge der ersten ABE schiebt sich nun von links eine rosa Überschrift ins Bild. Sie macht aus der letzten Ansicht von Hanna und Noa das Cover einer neuen *The New Yorker*-Ausgabe vom 7. Dezember 2015 (Abb. 40b), ehe der gesamte Kader verblasst und ein Abspann einläuft.



Abb. 40a-b: MIRROR – Telefonat und Begegnung am Hudson River.

Über diese Szene erstreckt sich das Telefonat zwischen Hanna, Noa und Ira, in dem Noas eigene Ansicht des Kommentars und seiner Folgen aufgeklärt werden sollen:

- Ira: „So, we called. And I asked.“
- Noa: „Ehm, I think that it got very inflated after the fact and I wasn't thinking about it very much at the time, but I did not care that much.“
- Ira: „So, you don't feel like this wrecked you?“
- Noa: „I don't think it wrecked be, but ... you – it might come up in the future, you never know.“
- Hanna: (kichert) „You stop [schwer verständlich; B. H.].“
- Noa: (kichert)
- Hanna: (seufzt) „Oh, boy.“
- Ira: „Are you just saying that just to screw with your mom right now?“
- Noa: (kichert)
- Hanna: (kichert)
- Noa, Hanna: (kichern gemeinsam)

Die Dichte des Rhythmus der Bewegungswechsel nimmt im Vergleich zum gestaffelten Auf- und Abbau der Stimmen in ABE 4 und deren gleichmäßigen, aber dennoch starken Bewegungen im Bild und des Bildes ab. Gleichsam ruhig bleibend ziehen sich die Sprecher*innenwechsel über einen konstanten, verhältnismäßig unbewegten Bildraum und entfalten so eine *sehr niedrige* rhythmische *Dichte*. Erst zum Ende der ABE wechselt der Klang von einem Ausblenden der Stimmen in das Einblenden einer letzten Variation des ersten musikalischen Themas, das die Credits begleitet. Währenddessen führt das Überlappen eines abschließenden Kicherns von Hanna und Noa zu einer kurzzeitigen und dezenten Verdichtung

des Rhythmus hin zu einer *leicht erhöhten Dichte*, ehe die Sprechakte verstummen, die Musik ausklingt und die Credits als einzige Bewegung übrigbleiben.

Im Anschluss an die *emanzipierende* Bewegung der Sprechakt-Bild-Beziehung über die dritte und Teile der vierten ABE hinweg, die dort zur *widersprechenden* Bewegung wurden, kann sie im Verlauf von ABE 5 nun als *emanzipiert* bezeichnet werden. Haben sich Sprechakt und Bild in ABE 3 und 4 noch an gemeinsamen Situationen orientiert, engagieren sie sich hier in je eigenen, die in ihrer Synchronität dennoch zu einem gemeinsamen, neuen Ausdruck werden. Die Sprechakte bestehen aus einem örtlich losgelösten Telefonat dreier Gesprächsteilnehmer*innen. Das Bild zeigt zwei Körper, die nicht miteinander sprechen, an einem Ort, der im Telefonat unerwähnt bleibt. Trotzdem arbeiten sie gemeinsam an einem Ausdruck des Zusammenkommens: Im Telefonat ist es der neckische Austausch zwischen Mutter und Tochter, in der letztere erstmals eine eigene Stimme erhält. Noa nutzt die ironische Opazität ihrer Aussagen zur Wiedererlangung einer eigenen Autorität, die es am Ende der ABE und des Films erlaubt, Mutter und Tochter im gemeinsamen Kichern wieder zu vereinen. Das Bild findet seinen eigenen Ausdruck von Zusammenkunft in der Umarmung. Mutter und Tochter sitzen nun nicht mehr wie zu Beginn des Films ohne Körperkontakt nebeneinander, sich jeweils selbst im Spiegel anblickend, sondern schauen aneinander angelehnt gemeinsam (mit den Zuschauenden) in dieselbe Richtung auf den Fluss. Zwei synchrone Ausdrücke des Zusammenkommens vereinen sich im Bild und bewegen sich so, ohne direkt aufeinander Bezug nehmen zu müssen, je für sich *und* gemeinsam: *emanzipiert*.

In der Bewegung des Raumes verschwindet in ABE 5 der *Widerspruch* aus ABE 4 wieder. Die Zeichnung kehrt zurück in ihre gewohnte Parallelperspektivierung mit einer mehrfachen Staffelung einzelner Objekte: Die Parkbank steht vor Mutter, Tochter und Laternenpfahl, dieser wiederum vor dem Geländer, welches vor dem graublauen Fluss liegt. Wie im Großteil der parallelperspektivischen Zeichnungen des Films kommt im Vorder- und Mittelgrund des Bildes kaum Gespür für Distanzen zwischen Körpern und Objekten auf. Anders verhält sich dies jedoch im Hintergrund, der das andere Ufer des Flusses und Brooklyns Skyline zeigt: Die Vegetation ist ähnlich wie hier und zuvor die Färbung des Himmels durch Farbverläufe dargestellt, erzeugt durch eine verdichtete Pigmentierung. Der Hintergrund bekommt so eine ihm eigene Materialität, die zusammen mit der mehrfach abgestuften Blau- (und Grau-)Färbung der Häuser, der Vegetation und des Himmels als trüb oder neblig bezeichnet werden kann. Während die horizontalen Linienführungen von Fluss, Promenade und Horizont die Fläche des parallelperspektivischen Bildes betonen, erzeugt die Materialität des Hintergrundes eine klare Qualität einer Ferne, in die Hanna und Noa gemeinsam blicken. Der Raum zeigt sich somit *in der Ferne vertieft*.

Eine starke Veränderung zur vorherigen ABE fällt in der Bewegung der Farben auf: Das Bild ist wieder wesentlich weniger bunt. Es dominieren Blau- und Grautöne, während andere Farben zwar vorhanden sind, aber längst nicht die Breite aus ABE 3b und 4 erreichen (Abb. 41). Neben den Blau- und Grautönen sind lediglich in kurzen Momenten und kleinen Flächen einige wenige Rosa- und Brauntöne und ein Rot zu sehen. Die Bewegung der Farben zeigt sich somit zum einen wieder als lediglich *breites* Spektrum. Bezüglich der Feinheit der Farbabstufungen stellt ABE 5 jedoch eine Besonderheit dar. Waren ABE 1, 3b und 4 von fließenden Übergängen verschiedener Farben des Spektrums durchzogen, die sich insbesondere in ABE 4 auf alle Farben des Films erstreckten, *konzentriert* sich ABE 5 auf einen einzigen Übergang von Blau- und Grautönen. Dieser ist dafür aber umso feiner und umso unmittelbarer: Ein Großteil der Flächen weist keine Konturen mehr auf. Zusammenfassend beschreiben möchte ich die Bewegung der Farben daher als *konzentriert fein*.¹⁶



Abb. 41: MIRROR – Farbvisualisierung ABE 5.

ABE 5 ist demnach geprägt von einer *sehr niedrigen* und sich zum Ende hin *leicht erhöhenden Dichte* des Rhythmus der Bewegungswechsel, einer *emanzipierten* Bewegung der Sprechakt-Bild-Beziehung, von einem *in der Ferne vertieften* Raum und einem zwar nur noch *breiten*, dafür aber *konzentriert feinen* Farbspektrum. Das Verhalten der ABE lässt sich hieraus nun tatsächlich als *vertieft* zusammenfassen. Nicht nur, weil die Bewegung der Raumentiefe im Hintergrund eine Tiefe in der Ferne des Bildes wiederentdeckt, sondern auch, weil die Bewegung der Farben in ihrer Reduktion auf den *konzentriert feinen* Verlauf von Blau nach Grau diesen einen farblichen Aspekt des Films vertiefend ausfaltet. Statt wie die in sich geschlossene Bewegung der vierten ABE zu versuchen, in einem bunten Bild alles bis-

¹⁶ Dass hier Blau so dominant erscheint, ist auch für die Figuren nicht unwichtig: Blau war über den gesamten Film die Farbe der Kleidung der Mutter. Noa erscheint hier somit in ihrer roten Kleidung bereits vor dem Erscheinen der Mutter von ihrer Farbe umgeben, und Hanna ist wiederum bereits anwesend vor ihrem Auftritt.

her Gesehene zu übertreffen, engagiert sich der Blick der fünften ABE in die Exploration eines konzentrierten Farbschemas, das gleichsam erstmals seit ABE 1 zu einer spürbaren Vertiefung des Raumes bezüglich seines Eindrucks von Distanzen führt. Ebenso scheint sich aus dem *emanzipierten* Verhalten der Sprechakt-Bild-Beziehung heraus das Verhältnis zwischen Mutter und Tochter zu *vertiefen*. In der hier neu erlangten Souveränität Noas, in ihrem schlagfertigen, den Film abschließenden Kommentar und der harmonischen Umarmung der beiden im Bild wird ihr Miteinander ein gleichwertiges: Sie erscheinen sowohl als sich gegenseitig zuge-neigt als auch als gegeneinander agierende Kräfte.

Umgestaltendes Verhalten: MIRROR schafft neue Verhältnisse

In den vorangegangenen Beschreibungen wurden die melodischen Bewegungen vier verschiedener dominanter Gestaltungsmerkmale in insgesamt fünf ABE erschlossen und in ihren jeweiligen harmonischen Relationen als Verhalten dieser ABE qualifiziert. Diese mikroperspektivischen Beschreibungen erleichtern es nun, den Film als Ganzes zu erschließen und in einem makroperspektivischen Blick – etwa auf melodische Bewegungen über alle ABE hinweg oder auf die harmonischen Bewegungen durch alle ABE hindurch – als Verhalten von MIRROR zu qualifizieren. Auf dieser Grundlage können Hanna, Noa und Ira als Figuren des Films und im Sinne der hier entfalteten Perspektive als filmische Wahrnehmungsgegenstände erschlossen werden.

In einer Tabelle habe ich die Bewegungen der einzelnen Gestaltungsparameter jeder ABE visualisiert (Tab. 1). Jede Spalte erfasst die harmonischen Relationen sowie das qualifizierte Verhalten einer ABE. In jeder Zeile lässt sich die melodische Bewegung einzelner Gestaltungsmerkmale über alle ABE hinweg verfolgen. Auf Basis der Relationen harmonischer und melodischer Bewegungen und der erschlossenen Verhalten der ABE lässt sich schließlich ein Verhalten für MIRROR qualifizieren. Um mich diesem zu nähern, beginne ich mit einem Blick auf die melodischen Bewegungen der Gestaltungsmerkmale über alle ABE hinweg.

In der melodischen Bewegung des Rhythmus der Bewegungswechsel fällt zunächst die hohe Varianz der Dichte in ABE 1 und 2 auf – jeweils als Wechsel von *hoch* zu *sehr niedrig* und *sehr hoch* zu *niedrig*. In ABE 3 wird sie von einer konstanten Beruhigung in einem Rhythmus *niedriger Dichte* aufgegriffen. Unterbrochen wird sie anschließend durch die gestaffelte *Zu- und Abnahme an Dichte* in ABE 4, die wiederum in einem *sehr niedrigen* und zum Ende hin *dezent* verdichteten Rhythmus mündet. Insgesamt beruhigt sich somit der Rhythmus der Bewegungswechsel über den Film hinweg: Die Dichte nimmt ebenso ab wie die Schlagartigkeit, mit der unterschiedliche Phasen rhythmischer Dichte sich abwechseln. Die plötzli-

Tab. 1: Übersichtstabelle des Verhaltens von MIRROR.

	ABE 1a	ABE 1b	ABE 2		ABE 3a	ABE 3b	ABE 4		ABE 5	
Rhythmus der Bewegungswechsel	hohe Dichte	sehr niedrige Dichte	sehr hohe Dichte	niedrige Dichte	niedrige Dichte	niedrige Dichte	Zu- und Abnahme an Dichte & abgeschlossen	sehr niedrige Dichte	dezent verdichtet	
Sprechakt-Bild-Beziehung	enggeführt	enggeführt	enggeführt & zaghaft gelöst		emanzipierend		emanzipierend	emanzipiert		
Raumtiefe	sehr tief	extrem flach	extrem flach	sehr flach	flach	flach	emanzipierend	in der Ferne vertieft		
Farben	sehr breit & sehr fein	sehr eng & extrem grob	breit & sehr grob	eng & grob	breit & fein	sehr breit & sehr fein	widersprechend	breit & konzentriert fein		
	<i>reduzierend</i>		<i>unruhig</i>		<i>ausfaltend</i>		<i>widersprüchlich vertiefend</i>		<i>vertieft</i>	

che Abnahme an Dichte in ABE 1 und 2 geht einher mit dem oberflächlichen Kommentar der Mutter und der diplomatischen Antwort der Tochter – mit jenen beiden Sätzen des Films also, die von der rhythmischen Bewegung als zentral ausgestellt werden. Verdichtet sich der Rhythmus zum Ende der fünften ABE (und damit zum Ende des Films hin) mit Noas stichelndem Kommentar – „I don't think it wrecked me, but hmh it might come up in the future, you never know“ – und dem anschließenden Kichern und Lachen der drei Gesprächspartner*innen, so gestaltet sich der Abschluss einer Bewegung.

Dieser rhythmisch gesetzte Bewegungsabschluss geht einher mit der melodischen Bewegung der Sprechakt-Bild-Beziehung. Im Blick auf deren Bewegungen durch alle ABE fällt auf, dass sie einen fortschreitenden Prozess der Ablösung beziehungsweise Emanzipation verfolgt: von einer *Engführung* über eine *zaghafte Loslösung* hin zu einer zunehmenden *Emanzipation*, die lediglich am Ende der vierten ABE zum kurzzeitigen *Widerspruch* führt. Sie werden so zu Kräften, die in ihrem gemeinsamen Ausdruck beginnen gegeneinander und schließlich unabhängiger voneinander zu arbeiten. Der rhythmische Abschluss der Bewegungswechsel geht einher mit der sich über die Sprechakt-Bild-Beziehung neu interpretierenden Mutter-Tochter-Beziehung, die nun selbst *emanzipiert* erscheint.

Die Raumtiefe vollzieht über alle ABE hinweg eine Bewegung, die parallelperspektivische Räume unterschiedlich gestaltet. Diese Gestaltung beginnt *sehr tief* und geht anschließend fließend zu einem *extrem flachen* Raum über, um sich daraufhin schrittweise wieder zu einem gesteigerten Tiefeneindruck hinzuarbeiten – was von ABE 2 ausgehend nur mühsam gelingt. Kurzweilig geht der Film von einem *extrem flachen* in einen *sehr flachen* Raum über und anschließend in einen *flachen*. Vertieft er sich am Ende von ABE 4 weiter, tut er dies jedoch nur über ein vereinzelt Bildobjekt, das in seiner Dreidimensionalität der restlichen Perspektivkonstruktion *widerspricht*.¹⁷ Die in ABE 5 erlangte Tiefe ist schließlich nicht mehr dieselbe wie in ABE 1. Es ist eine Vertiefung der *Ferne*, die nach allen Reflexionen über Oberflächen und Oberflächlichkeiten eine neue Qualität von Tiefe ins Bild einziehen lässt. Anders gesagt: Schien der Bildraum den gesamten Film über seine anfangs plötzlich verlorene Tiefe wiederzufinden wollen, findet er stattdessen am Schluss eine andere, neue Art der Tiefe. Aus dem Versuch einer Rehabilitierung ist eine Veränderung geworden.

Die Bewegung der Farben ähnelt in gewisser Hinsicht jener der Raumtiefe: Auch die Farben haben sich ausgehend von einem *sehr breiten* und *sehr feinen*

17 Dass es ausgerechnet ein Schminkegesicht ist, das gewaltsam die Flächigkeit aufbricht, ist für das Verhandeln von Oberflächen und Oberflächlichkeit entscheidend: Es wird nicht nur zur schwebenden Erinnerung an eine Kränkung, sondern begehrt ebenso als eigens entstandene Kraft gegen die flächigen Verhältnisse des Bildes auf.

Spektrum in ABE 1 drastisch zu einem *sehr engen* und *extrem groben* reduziert, das sich anschließend mühsam wieder aufzubauen, das heißt zu weiten und zu verfeinern scheint. Die Veränderungen sind zunächst zaghaft und unbeständig, ehe in ABE 3b das Farbspektrum in ein *sehr breites* und *sehr feines* förmlich explodiert und in ABE 4 ihren Ausgangspunkt aus ABE 1 in der Feinheit sogar übertrifft. Doch so wie in der Raumentiefe ist der Endpunkt dieser Bewegung der Farben keine Rehabilitation, sondern eine Veränderung hin zu neuer Qualität. Das Farbspektrum zieht sich zu einem *breiten* zurück und erlangt in der Betonung der Blau-Grau-Töne eine *konzentrierte Feinheit*.

Der erneute Blick auf die melodischen Bewegungen aller ABE bestätigt den Eindruck, der sich im Blick auf die Bewegung entlang ihrer qualitativen Zusammenfassung als Verhalten einstellt. Der gesamte Film vollzieht sich als Bewegung eines *reduzierenden, unruhigen, ausfaltenden, widersprüchlich vertiefenden* und schließlich *vertieften* Verhaltens. Es ist eine abgeschlossene Bewegung, in deren anfänglicher Reduktion und Verflachung ein Zustand von Detailreichtum und Tiefe zugunsten eines reduzierten, unruhigen und flachen Zustands verlassen wird, der sich im Verlauf des Films als unhaltbar erweist. Am Ende ist in zahlreichen mühsamen Bewegungen ein wiederum tiefer und detailreicher Zustand erreicht, der sich jedoch qualitativ anders gestaltet als der ursprüngliche. Der zusammenfassende Blick auf die durchgehenden melodischen Bewegungen hat gezeigt, dass dieses Verlassen eines Zustands im mehrfachen Versuch seiner Rehabilitation zu einer neuen Form gelangt. Insgesamt kann das Verhalten von MIRROR somit als ein *Umgestalten* qualifiziert werden: In mehrfacher Hinsicht geht es darum, nach einer Erosion bestehender Verhältnisse diese wiederaufzubauen, nur um aus den darin entstehenden Mühen letztlich *neue* Verhältnisse zu schaffen, die Ausgangssituation also *umzugestalten*.

In diesem *Umgestalten* stellen sich die Figuren des Films als Wahrnehmungsgegenstände her. Dieses Verhalten ist es, über das und in dem der Topos der Oberflächlichkeit und Oberfläche verhandelt wird. Weder liegt die Oberflächlichkeit bloß im Kommentar der Mutter und den verbalen Reflektionen dessen noch die Oberfläche bloß im Make-up und der Kleidung/Kostümierung der Tochter. Oberflächlichkeiten und Oberflächen entfalten sich über die Bewegungsqualitäten des Films: an der und durch die Art und Weise, in der Körper und deren Bewegungen in räumlichen Perspektivierungen, Farbflächen, Stimmen und deren rhythmischer Organisation zu Figuren werden. Auf Grundlage dieser Beobachtungen lässt sich nun fragen: Wie begegnen die Zuschauenden den Figuren in MIRROR, insbesondere der zentralen und über weite Strecken gleichsam passiven und opaken Figur Noa?

6.2 Der Oberfläche und Oberflächlichkeit zum Trotz

Das Film-Verhalten selbst als Ursprung der Figurenbegegnung zu denken, bedeutet zunächst, sich von der Idee zu verabschieden, dass Figuren den Zuschauenden über (personale) Erzählinstanzen gegeben sind.¹⁸ Selbstverständlich wird in *MIRROR* erzählt und es ließe sich auch von Erzähler*innen sprechen: Vor allem die Stimmen von Ira und Hanna erklingen als *erzählende* Sprechakte, wenn etwa Iras Voiceover den Film als Erinnerung und Aufarbeitung eines vergangenen Moments einleitet: „This parenting error happened not long ago“. Zu diesem Eindruck trägt auch ein mehrfacher Tempuswechsel im Sprechen bei: Während Ira in Vergangenheitsform die Erzählung als Rückblick markiert („happened“), steigt Hanna im Präsens sprechend ein, vergegenwärtigt somit das Berichtete, um ab ABE 2 selbst in die Vergangenheitsform zu wechseln und die eben vergegenwärtigte Erinnerung wieder als Erinnerung in der Gegenwart des Sprechens zu reflektieren. Doch ignoriert ein solcher Fokus auf das Akustische die Rolle des Bildes: Wie Hanna, Noa und Ira den Zuschauenden als Figuren begegnen, ist nicht allein durch ihr Sprechen oder das Sprechen über sie bestimmt, sondern ebenso davon, wie sie dabei aussehen und sich anhören, oder vielmehr: wie der Film sich ansieht und anhört.

Ebenso wenig wie durch Erzählinstanzen sind die Figuren durch Perspektivierungstechniken wie der Fokalisierung gegeben. Sie legt dualistische Kategorien des Innen und Außen an die Figuren, anstatt aus der Begegnung mit dem Film heraus zu fragen, wie ihre Innerlichkeiten und Äußerlichkeiten hergestellt werden. Für *MIRROR* hätte eine solche Betrachtungsweise problematische Konsequenzen: Sie würde den Film höchstwahrscheinlich als interne Fokalisierung in Bezug auf Hanna und/oder Ira verstehen. Schließlich kommt ein Großteil der Sprechakte Hanna zu und an ihnen scheint sich das Bild vor allem in seinen anfänglichen Engführungen zu orientieren. Hannas Sprechakt ist wiederum gerahmt und moderiert von Iras Fragen und Kommentaren, der so einem akusmatischen Wesen gleich über den Bildern und Sprechakten schwebt.¹⁹ Mutter oder Moderator wären – je nach Perspektive – Ausdruck einer Innerlichkeit, in dem die Zuschauenden sehen, was Hanna beim Erzählen und Erinnern denkt beziehungsweise was Ira sich beim Hören und Moderieren vorstellt. Entsprechend einer solchen Bestimmung würde Noa schließlich als Figur selbst erst in der fünften ABE auftreten, distanziert durch die verzerrte Stimme im Telefon.

¹⁸ Vgl. für eine genauere Auseinandersetzung mit diesen Aspekten Kapitel 1.1 der vorliegenden Arbeit.

¹⁹ Vgl. Michel Chion: Das akusmatische Wesen: Magie und Kraft der Stimme im Kino. In: *Meteor* 6 (1996), S. 35–46.

Das Problematische einer solchen Bestimmung zeigt sich spätestens im *widersprechend vertiefenden* Verhalten der vierten ABE. Wer oder was bringt diesen Fremdkörper des dreidimensionalen Schminkgesichts ins Bild, der Hannas Sprechakt des möglichen *tatsächlichen* Vergessens widerspricht? Wird Hanna hier zur unentschlossenen oder unzuverlässigen Fokalisatorin? Wechselt die Fokalisierung endgültig zu Ira, der nun Hanna widerspricht? Handelt es sich hier doch um eine Fokalisierung Noas, obwohl diese erst in der nächsten ABE tatsächlich zu Wort kommt? Oder ist es eine Null-Fokalisierung, in der die Zuschauenden nun mehr wissen als Hanna, Noa oder Ira selbst? Fragen wie diese verlieren aus dem Blick, dass MIRROR längst seine eigenen Vorstellungen von Innerlichkeit und Äußerlichkeit entworfen hat, die alle Figuren gleichermaßen betreffen. Diese Vorstellungen entstehen in dem *reduzierenden, unruhigen, ausfaltenden, widersprüchlich vertiefenden* und schließlich *vertiefenden* (oder zusammengefasst: dem *umgestaltenden*) Verhalten des Films, das sich im Engagement der Zuschauenden in die audiovisuellen Bilder von MIRROR verwirklicht. Da die Figuren als Wahrnehmungsgegenstände aus der Verwirklichung dieses Verhaltens hervorgehen, sind sie als Vorstellungen eigener Innerlichkeit und Äußerlichkeit in ABE 4 bereits längst miteinander verschränkt. Das gilt nicht nur für Hanna und Ira, die hier zu Wort kommen, sondern auch für Noa, die durch und in den Erzählungen Hannas sicht- und hörbar wird. Wo Hannas Erzählen in ABE 1 etwa aus einem *reduzierenden* Verhalten entsteht, erscheint sie als reduzierende Figur, ebenso wie Noa dabei bereits als reduzierte vorhanden ist. Noa ist nicht zunächst eine Äußerlichkeit, die sich in ABE 4 oder 5 den Zuschauenden als Innerlichkeit öffnet. Sie ist von Anfang an eine Figur dieses Films und genauso wie alle anderen Figuren ein Wahrnehmungsgegenstand, der aus dem Verhalten des Films hervorgeht; ein Teil des Films also, an dem sich in bestimmten Stimmen und Körpern das Verhalten des Films zu Figuren hin konzentriert und verdichtet.

Vor diesem Hintergrund lohnt sich ein genauerer Blick auf die Körper in MIRROR, wobei Stephan Packards Ausführungen zu verschiedenen Dimensionen des Cartoons helfen. Packard bezieht sich in seinem Denken des Cartoons auf Scott McCloud. McCloud schreibt Cartoons anhand ihrer Grade von Abstraktion und Konkretion unterschiedliche Identifikationspotenziale zu: Abstrakte Cartoons müssten mittels *closure* von den Leser*innen vervollständigt werden und böten somit ein besonders hohes Identifikationspotenzial, während konkretere oder auch ‚realistischere‘ Zeichnungen sich den Leser*innen als nur noch zu betrachtendes Gegenüber präsentierten.²⁰ Im Unterschied zu McCloud geht Packard davon aus, dass Cartoons

²⁰ Vgl. McCloud: *Understanding Comics*, S. 36. Siehe auch Kapitel 4.1 der vorliegenden Arbeit. Packard sieht im Gegensatz zu McCloud davon ab, bestimmten Typen von Cartoons unterschied-

aus Zeichen bestehen, die als körperliche Relationen anstatt Repräsentationen erfahren werden. In einem extrem abstrahierten Gesicht (wie dem Schminkgesicht in MIRROR) wären nicht unmittelbar die Linien und Farbflächen als Repräsentationen von Mund und Augen zu erkennen, sondern die Relationen zwischen diesen Bildobjekten würden den Relationen eines menschlichen Gesichtes entsprechen.²¹ Der Cartoon sei keine zu vervollständigende Abstraktion eines menschlichen Körpers, sondern ein raumörtliches System von Körperrelationen. Deshalb differenziert Packard Cartoons nach ihrer eigenen Art und Weise, jene Elemente von Gesichtern oder Körpern hervorzuheben oder zu betonen, oder eben dies explizit nicht zu tun. Er spricht von „offenen Cartoons [...], wenn die Reduktion auf kommunikative Elemente weit fortgeschritten ist; von geschlossenen Cartoons, wenn die Abbildung reich an ikonischen Wiedergaben der Comicfigur und ihrer fiktiven Realität ist“²². Offene Cartoons würden nicht eine Figurenidentifikation erleichtern, sondern ein verkörpertes Empfinden ausgewählter Körperrelationen. Geschlossene Cartoons (wie sie etwa auf dem Cover in ABE 1 zu sehen sind) verlieren in ihrer zunehmenden Detailliertheit den Fokus auf die kommunikativen Körperrelationen und führten so zu einer umfassenderen Wahrnehmung aller visuellen Bestandteile ihrer Körperdarstellungen.²³

Für MIRROR ist auch Packards Differenzierung von frontalen und lateralen Cartoons von Interesse:

Der frontale Cartoon retardiert, [...] und bindet den Leser selbst in ein Verhältnis ein [...]. Der laterale Cartoon ruft uns stattdessen zu einer Imitation auf, die seinen Blick auf ein weiteres Element dieser oder anderer Panels nachahmt, und konstituiert so die syntagmatische Ordnung der Sequenz.²⁴

Das Schminkgesicht etwa wäre als ein solcher frontaler Cartoon zu verstehen. Es wendet sich den Lesenden zu, setzt sich in unmittelbare Beziehung zu ihnen und weist somit den eigenen Körper und den der Lesenden als Angeblickten und Anblickenden aus. Zwar kann hier nicht die Rede von einer Retardierung eines Leseflus-

liche Identifikationspotenziale auf Grundlage repräsentativer Relationen zur Alltagswelt zu- oder abzuschreiben.

²¹ Vgl. Packard: *Anatomie des Comics*, S. 141–146.

²² Packard: *Anatomie des Comics*, S. 145–146.

²³ Packard fasst dies an anderer Stelle wie folgt zusammen: „Ein offener Cartoon motiviert diese sinnliche Imitation, indem er die Darstellung des Aktanten auf eine diagrammatische Abbildung selektierter und reduzierter, disproportionaler Körperteile beschränkt und so eine imaginäre Spiegelung aufruft, die die Nachahmung erleichtert. Ein geschlossener Cartoon verzichtet auf diese Hilfestellung und erfordert daher die weitergehende Partizipation des Rezipienten.“ Packard: *Anatomie des Comics*, S. 288.

²⁴ Packard: *Anatomie des Comics*, S. 145–146.

ses sein – MIRROR ist schließlich ein Kurzfilm und kein Comic –, dennoch bleibt die Anhaltende Eigenschaft dieses retardierenden Moments der frontalen Cartoons erhalten. Denn der Raum des Schminkgesichts scheint gerade auch durch dessen frontale Ausrichtung als ein in sich geschlossener, wohingegen etwa spätere laterale Cartoons von Noa, die sich im Querschnitt durch das Mehrfamilienhaus auf den Weg nach draußen macht, die Bezüge der Bewegungen und Blicke der Körper und Figuren innerhalb des (hier stark beweglichen) Bildraums betonen.

Aus dieser Perspektive werden auch die Körper im *reduzierenden* Verhalten der ersten ABE beschreibbar. Die Bewegung von ABE 1 ist eine sich *öffnende*: Sind Hannas und Noas Körper vor dem Spiegel noch detailliert ausgestattet, *reduzieren* sie sich im Anschluss tatsächlich vor allem auf Körper- und Gesichtselemente, die an kommunikativen Bewegungen beteiligt sind. Ihre weißen Umrandungen *reduzieren* ihre Körper auf eine Relation von Gliedmaßen, Köpfen, Rumpfen und Kleidung und ihre Gesichter auf Augen, Nasen, Münder und Haare. Auch wenn sich die Cartoonkörper in den folgenden Bildern durch unterschiedliche Färbungen weniger extrem öffnen, kehren sie nie zu der geschlossenen Form zurück, mit der der Film beginnt. Das Schminkgesicht wird hier noch einmal zur Besonderheit: Dieser Cartoon ist in erster Linie nicht auf kommunikative Bestandteile eines Gesichtes – also etwa Augen und Mund – reduziert, sondern vielmehr auf eine Ausschmückung dieser Bestandteile durch das Make-up. Das relationale System ist hier durchs Make-up nicht verdeckt, sondern wird von diesem als solches erst sichtbar gemacht.

Bereits hierhin zeigt sich, inwiefern die Begegnung mit Noa schon lange vor ihrer Stimmenermächtigung in ABE 5 mehr ist als eine reine Äußerlichkeit: Denn die Zuschauenden haben sich hier längst mit und am filmischen Bild ein Verhalten der Reduktion und Verflachung hergestellt, aus dem heraus ihnen auch Noa begegnet. Sie beobachten nicht bloß, wie Noa angeblickt und bewertet wird, sondern erfahren gleichsam, was es bedeutet, auf eine Äußerlichkeit reduziert und in dieser bewertet zu werden. Ebenso wichtig ist dabei die frontale Ausrichtung des Schminkgesichts als Oberflächenphänomen und der beiden offenen Cartoons von Hanna und Noa am rechten Bildrand: Diese Körper suchen den Blickkontakt zu den Zuschauenden, während ihnen gerade dieser Kontakt untereinander fehlt. Für die Zuschauenden entfaltet sich so die gesamte Situation als reines Anblicken und Angeblickt-Werden zwischen ihnen und den Körpern des Films.

Diese frontale Ausrichtung verändert sich im Verlauf des Films. Im *ausfaltenden* Verhalten der ABE 3b und dem *widersprüchlich vertiefenden* Verhalten von ABE 4 richten sich die Körper zunehmend lateral aus. Diese Auflösung der Situation des reinen Anblickens und Angeblickt-Werdens geht einher mit der *mühsamen Vertiefung* von Räumen und Farben. In ABE 5 sind die Cartoons von Hanna und Noa zwar wiederum frontal ausgerichtet, blicken jedoch nicht mehr die Zuschauen-

den an, sie blicken vielmehr mit ihnen in die Tiefe des Bildes. Anders als in der frontalen Ausrichtung zu Beginn von ABE 1 blicken Hanna und Noa dabei nicht mehr nebeneinander jeweils sich selbst an, sondern schauen nebeneinander, aneinander angelehnt, gemeinsam mit den Zuschauenden in eine Richtung.

Noa begegnet den Zuschauenden als eine Figur, die, lange bevor sie selbst sprechend auftritt, in der Verwirklichung des reduzierenden und verflachenden Verhaltens gefangen ist. Sie lässt sich als Figur des Films nicht beschreiben, ohne sie in Bezug zu Ira und Hanna zu setzen. Und auch Hanna und Ira lassen sich als Figuren nicht erschließen, ohne zugleich Noa als Wahrnehmungsgegenstand mit-einzubeziehen. Hanna, Ira und Noa als Figuren zu beschreiben, bedeutet, sie als Gegenstände im Feld der Erfahrung mit diesem Film zu adressieren. Und dieses Feld artikuliert sich zunächst in der drastischen Neuausrichtung des dem Bild gemäßen Sehens, das noch innerhalb der ersten ABE auf die zweidimensionale Fläche des rosa Schminkgesichts stößt. Dieser drastische Umschwung ist keine rein geometrische, sondern eine affektiv erfahrbare Verflachung: eine Oberfläche und eine Oberflächlichkeit zugleich.

Man blickt nicht einfach von außen auf die Gesichtsoberfläche des Schminkgesichts und sieht dieses als Oberfläche von Noa, deren Innerstes verwehrt bleibt, ebenso wenig wie man sich im Innern von Hannas plastischer und körperlicher Stimme gefangen sieht. Den Blick auf das Schminkgesicht und die Erzählung von Hannas Kommentar vollziehen die Zuschauenden weder bloß als Information nach, noch erleben sie diese Ausdrücke einzig als Scham einer Mutter. Im Verhalten von MIRROR werden Reduzieren und Reduziert-Werden gleichermaßen Teil der eigenen Filmerfahrung. Hanna reduziert ihre Tochter auf eine Oberfläche ebenso wie das sichtbare und sehende Sehen des Films in ABE 1 sein Bild zu einer Oberfläche werden lässt. Wenn sich nach und nach der Eindruck einstellt, dass Noa sich als Figur ausgehend von ihrer Reaktion in ABE 2 zunehmend von ihrer Mutter löst, Eigenständigkeit erlangt und schließlich ein eigenes Verhalten zeigt, dann geht auch diese Vorstellung zweier sich voneinander lösender Figuren aus dem Film-Verhalten hervor: ein Verhalten, das seine eigene *Unruhe* in ABE 2 mühsam versucht loszuwerden, indem es sich in ABE 3 zunehmend in *emanzipierenden* Bewegungen *ausfaltet* und schließlich im *Widerspruch* sich *vertieft*. Das Aushandeln der Mutter-Tochter-Beziehung und die Reflexionen des Kommentars führen tatsächlich zu einer Veränderung, weil sich der Film in seinem Verhalten ändert. Entsteht am Ende von MIRROR der Eindruck, dass Noa eine eigenständige, autonome, emanzipierte und auch ein Stück weit erwachsenere Figur geworden ist, dann nicht, weil sie plötzlich am Telefon selbst zu hören ist, sondern weil diese Stimme am Telefon sich einschreibt in die Bewegungen einer *Emanzipation* der Sprechakt-Bild-Beziehung, der *Beruhigung* eines audiovisuellen Rhythmus und der *mühsamen Vertiefung* und *Ausfaltung* von Räumen und Farben. Noas Erwachsenwerden vollzieht sich aus diesen Bewe-

gungen heraus, die sich an Noas Stimme bindend zu dieser nun erwachseneren Figur hin konkretisieren. Diese neue, erwachsene Noa ist nicht einfach als Filmfigur vorhanden. Sie wird hergestellt im Verhalten von MIRROR.

MIRROR führt seine Figuren als Phänomene von Oberflächen und Oberflächlichkeit und in einem Kontrast zwischen Oberfläche beziehungsweise Oberflächlichkeit des audiovisuellen Bildes ein. In diesem Kontrast wird der Konflikt zwischen Mutter und Tochter eröffnet als Konflikt der Reduzierung auf Äußerlichkeiten auf Kosten von Innerlichkeiten. Der Film löst diesen Mutter-Tochter-Konflikt in mehrfacher Weise: Er transformiert die Tiefe des Bildraumes und seiner Farben und wendet seine Cartoons buchstäblich zunächst um 90 und schließlich 180 Grad, wenn aus den frontalen Cartoons zunächst laterale und schließlich gemeinsam in die Ferne blickende werden. Somit stellt der Film über einen mühsamen Rehabilitationsversuch letztlich nach und nach einen neuen Bildraum her. Dieser hat am Ende von ABE 5 den Konflikt von Oberfläche und Tiefe nicht gelöst, aber er hat das Verhältnis von Mutter und Tochter umgestaltet. In seinem mühsam erarbeiteten neuen Bildraum hat MIRROR erfahrbar gemacht, dass Sprechen und Wahrnehmen immer bedeutet, Vorstellungen von Innerlichkeit und Äußerlichkeit herzustellen und somit Oberflächen und Oberflächlichkeiten zu erzeugen. Es ist damit am Ende kein Zustand erreicht, in dem Hannas Kommentar ungeschehen gemacht wurde oder gar in Zukunft verhindert werden könnte. Ausgehend von den unterschiedlichen dynamischen Kräften – des *Vertiefens* und *Verflachens*, *Erhörens* und *Verminderns*, *Engführens* und *Lösens* –, die sich im Verlauf des Film-Verhaltens realisiert haben, hat MIRROR für seine Figuren einen Bildraum hergestellt, in dem Oberflächen und Oberflächlichkeiten verhandelbar geworden sind und Mutter und Tochter wieder zusammenfinden.

Die Begegnung mit Noa ist somit von der Erfahrung eines bestimmten Widerstands geprägt: Entgegen aller oberflächlichen Blicke des Films, die versuchen, sie in einem Dualismus eines unerreichbaren Innen- und beobachtbaren Außenlebens festzuhalten, hat Noa sich als Figur emanzipiert. Die Stiche, die Noa im abschließenden Telefonat ihrer Mutter versetzt, sind kein jugendliches Rebellieren. Sie zeigen sich als eine erwachsene Äußerung, die erfahrbar macht, wie diese Figur und wie sich an dieser Figur allen Oberflächen und Oberflächlichkeiten des Films zum Trotz eine andere Wahrnehmung hergestellt hat. Diese andere Wahrnehmung löst den dualistischen Konflikt von Oberfläche und Tiefe, von Oberflächlichkeit und Tiefgang nicht, sondern findet lediglich eine neue, eine andere Qualität von Tiefe. Hanna und Noa und mit ihnen Ira können am Ende des Films deshalb kichern, weil die Mutter die Oberflächlichkeit ihrer eigenen Wahrnehmung selbst veräußerlicht und damit verhandelbar gemacht hat. Die Zuschauenden werden in der Begegnung mit MIRROR und Noa Teil dieser zeitweiligen Überwindung der Oberflächlichkeit des Wahrneh-

mens und Ausdrückens. So wie das Wahrgenommen-Werden durch Andere Noa zur Oberfläche reduziert, kann aus ihrem eigenen Wahrnehmen und Ausdrücken eine neue Oberfläche entstehen, an deren Herstellung sie selbst beteiligt ist. Die Überraschung in der Wahrnehmung des Anderen wird zum Potenzial der Neuschreibung des eigenen Erscheinens.

7 Begegnung mit Riad: Mehrstimmige Selbsterzählung

Geschichten über Andere oder über sich selbst zu erzählen, bedeutet im Ausdrücken des eigenen Wahrnehmens als wahrnehmbarer Ausdruck Subjekte herzustellen. Noa aus *MIRROR*¹ erwies sich als eine Figur, die beständig über und anhand von Oberflächen und Oberflächlichkeiten verhandelt wurde, ehe der Film in seinem umgestaltenden Verhalten ihr eine eigene Stimme gab. In dem zunächst opaken Auftreten dieser Figur, über die erzählt wird, ehe sie selbst sprechen darf, macht *MIRROR* erfahrbar, wie jeder Aspekt des Erzählens von Geschichten oder Erinnerung eines Anderen diesen als Subjekt herzustellen vermag. Auch in der Fallstudie dieses Kapitels soll das Herstellen von Subjekten durch Erzählen und Erinnern untersucht werden. Sie analysiert die Begegnung mit der Figur Riad, der es im Gegensatz zu Noa nicht an Möglichkeiten der Selbsterzählung mangelt. Ganz im Gegenteil: *Der ARABER von morgen* ist eine mittlerweile sechsbändige autobiografische Comicreihe, in der Riad Sattouf – in Personalunion Autor, Zeichner und Hauptfigur – von seinem Aufwachsen mit einem syrischen Vater und einer französischen Mutter, von zahlreichen Umzügen zwischen (unter anderem) Frankreich, Libyen und Syrien und vom Leben zwischen Kulturen und Sprachen erzählt.²

Meine Analyse der Begegnung mit Riad orientiert sich an Fragen, die der Reihentitel impliziert: Wer oder was ist der „ARABER von morgen“? Was bedeutet „ARABER“-Sein? Wo oder wann liegt „morgen“?³ Ein besonderen Fokus liegt dabei auf dem Umstand des autobiografischen Erzählens. Wie erzählt sich Riad selbst, oder

1 Vgl. Kapitel 6 der vorliegenden Arbeit.

2 Sattouf: *Der ARABER von morgen*, Vol. 1. Die Titel der folgenden Bände (allesamt erschienen im Münchner Albert Knaus Verlag) ergeben sich aus den wechselnden Jahreszahlen und der Volume-Angabe:

- *Der ARABER von morgen (1984–1985)*, Vol. 2. erschienen 2016 [2015]
- *Der ARABER von morgen (1985–1987)*, Vol. 3. erschienen 2017 [2016]
- *Der ARABER von morgen (1987–1992)*, Vol. 4. erschienen 2019 [2018]
- *Der ARABER von morgen (1992–1994)*, Vol. 5. erschienen 2021 [2020]
- *Der ARABER von morgen (1994–2011)*, Vol. 6. erschienen 2023 [2022]

Es sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass der autobiografischen Stimme Riad Sattoufs dadurch streng genommen eine weitere anbei gestellt wird: In seiner Weise, Sprache und Lettering zu übersetzen und zu gestalten, ist hier auch Andreas Platthaus schöpferisch tätig.

3 Diese und folgende Verwendungen von „ARABER“ und „morgen“ zitieren den Comictitel. Sie meinen keine generellen Vorstellungen von dem Morgen oder Araber, sondern von diesem Comic hervorgebrachte.

vielmehr: Was heißt es, sich selbst als Figur herzustellen? Betrachten werde ich dazu den ersten Band der Reihe. Ich beschreibe das Verhalten der in Frankreich spielenden Eröffnungsszene, in der Riad sich und seine Eltern vorstellt. Diese Beschreibung wird um die Betrachtung einer späteren Doppelseite ergänzt. Auf jener wird Riad explizit als zeichnende (und damit auch gezeichnete) Figur inszeniert, weshalb sie sich für eine Reflexion des autobiografischen Selbstentwerfens in Comics besonders eignet.

7.1 Beschreibung eines Verhaltens von *Der ARABER von morgen*

Die Eröffnungsszene des ersten Bandes von *Der ARABER von morgen* (S. 7–10) entfaltet sich über vier Erzählungen. Jede von ihnen nimmt genau eine Seite der Szene ein. Die erste bietet einen Einblick in Riads frühe Kindheit und berichtet von seiner Ausstrahlung gegenüber Erwachsenen. Die zweite erzählt von der widerwilligen Begegnung seiner Eltern, gefolgt von einer Episode um das Verfassen einer Doktorarbeit, die Riads Vater nur mithilfe seiner Mutter abschließt. In der vierten Erzählung ist Riad bereits geboren, der Vater kämpft nach der Verteidigung seiner Arbeit mit Depressionen, und schließlich bricht die Familie plötzlich zum Umzug nach Libyen auf. Als sichtbare Figur (das heißt etwa als gezeichneter Körper jenseits einer Stimme in Erzähltexten) steht Riad nur in der ersten Erzählung im Zentrum der Aufmerksamkeit. Bevor eine Beschreibung des Verhaltens dieser Szene erklären kann, was dies für die Begegnung mit Riad bedeutet, ist ein Blick auf das Cover des ersten Bandes notwendig, das die Begegnung mit Riad noch vor der ersten Szene des Comics einleitet.⁴

Über dem weißen Schriftzug des Titels steht in Rot der Name „Riad Sattouf“ (Abb. 42). Nur ein Komma zwischen Namen und Titel und ein kleingeschriebener Anfangsbuchstabe „d“ fehlt, um ihn nicht bloß als Autor des Werkes, sondern direkt als „Riad Sattouf, der ARABER von morgen“ zu betiteln. Die potenzielle Anschlussfähigkeit des Autorennamens an den Titel deuten den Comic bereits hier als autobiografische Erzählung an: als eine Selbsterzählung, als Versuch, sich selbst zeichnend und schreibend in ‚Geschichte‘ zu gießen. Unter Autor, Titel und Untertitel sind vier Körper zu sehen: auf der linken Seite der salutierende ehemalige Machthaber Libyens, Muammar al-Gaddafi, auf einem großen Plakat, rechts

⁴ Das Cover als besonderen Bestandteil einer Comicerzählung zu betrachten, zählt zu dessen Handhabung im Sinne Nina Eckhoff-Heindls (vgl. Eckhoff-Heindl: *Comics begreifen*) und ebenso im Sinne Ian Hagues zum Comic als materiellen Gegenstand (vgl. Kapitel 4.3 der vorliegenden Arbeit). Das Softcover dieses Bandes bleibt den Lesenden beim Halten des Comics beständig präsent und gehört somit maßgeblich zum Verhalten (jeder Szene) dieses Comics hinzu.

eine Familie. Voran geht der Vater, der seinen Sohn auf den Schultern trägt, dahinter die Mutter, deren Hand vom Sohn gehalten wird. Der Sohn dreht sich zum Plakat hin um und erwidert al-Gaddafis salutierenden Gruß. Es handelt sich um die Familie Sattouf mit dem kleinen Jungen Riad. Er sticht deutlich hervor, ist er doch im Gegensatz zu allen erwachsenen Körpern des Covers nicht rot, sondern weiß gefärbt. Er entspricht damit der Farbe des Titels und wiederholt somit dessen potenzielle Anschlussfähigkeit, hier an den Jungenkörper als „Der ARABER von morgen“.

Die Ausrichtung dieser vier Körper und die Frage danach, welche Körper ‚nach vorne‘ und welche ‚nach hinten‘ beziehungsweise in eine Vergangenheit oder Zukunft blicken, wird interessant in Hinblick auf die zeitliche Sphäre des „morgen“ im Titel. In welcher Richtung Zukunft und Vergangenheit liegen, sei nach Schüwer abhängig von kulturellen und sprachlichen Traditionen, allem voran den Richtungen des Schreibens und Lesens.⁵ Das Cover verkompliziert dieses Verhältnis, denn es geht es hier um einen Jungen, der mit lateinischer und arabischer Schrift und damit mit zwei Schriften umgekehrter Leserichtung aufwächst.⁶ Sind es nun die nach rechts gewandten Erwachsenen, die der französischen Schriftsprache folgend nach vorne und damit ins „morgen“ blicken, oder ist es Riad in seiner Linksorientierung der arabischen Schrift entsprechend? Geht es bei diesem „morgen“ überhaupt um kulturelle Differenzen oder nicht eher um generationelle? Schließlich blicken die französische Mutter, der syrische Vater und der libysche Machthaber als Erwachsene gemeinsam nach rechts und das Kind ihnen entgegengesetzt nach links.

Bereits auf dem Cover eröffnet sich die Frage nach dem „ARABER“-Sein und dem „morgen“ also als Frage kultureller Identität und generationeller Zugehörigkeit über die Ausrichtung von Körpern. Es prägt die Begegnung mit Riad, indem es ein Feld eröffnet, das von Fragen der Kultur geprägt ist. Hinzu kommen zwei weitere Aspekte dieses Covers als Feld der Begegnung mit Riad. Diese betreffen das familiäre und das politische Umfeld. Sohn, Mutter und Vater sind als familiäre Gemeinschaft mit je eigenen Beziehungen zueinander inszeniert. Riad wird vom Vater getragen, sucht aber in der Hand der Mutter Halt. Vater und Mutter gehen nicht nebeneinander sondern hintereinander und haben nur indirekt Kontakt über Riad. Das politische Umfeld ist wiederum im Plakat al-Gaddafis ausgefaltet, zu dem Riad durch sein Salutieren Kontakt hält. Mit seinen wehenden Flaggen, der Uniformierung

⁵ Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 69–70.

⁶ Explizit wird dies in einer Szene des zweiten Bandes thematisiert, in der Riad an seiner syrischen Schule die arabischen Schriftzeichen lernt. In seiner Begeisterung ob der Richtung, Aussprache und Sprachbildlichkeit dieser Schrift wird er über zwei Seiten hinweg selbst zum Lehrer des Arabischen für die Lesenden. Vgl. Sattouf: *Der ARABER von morgen*, Vol. 2, S. 64–65.

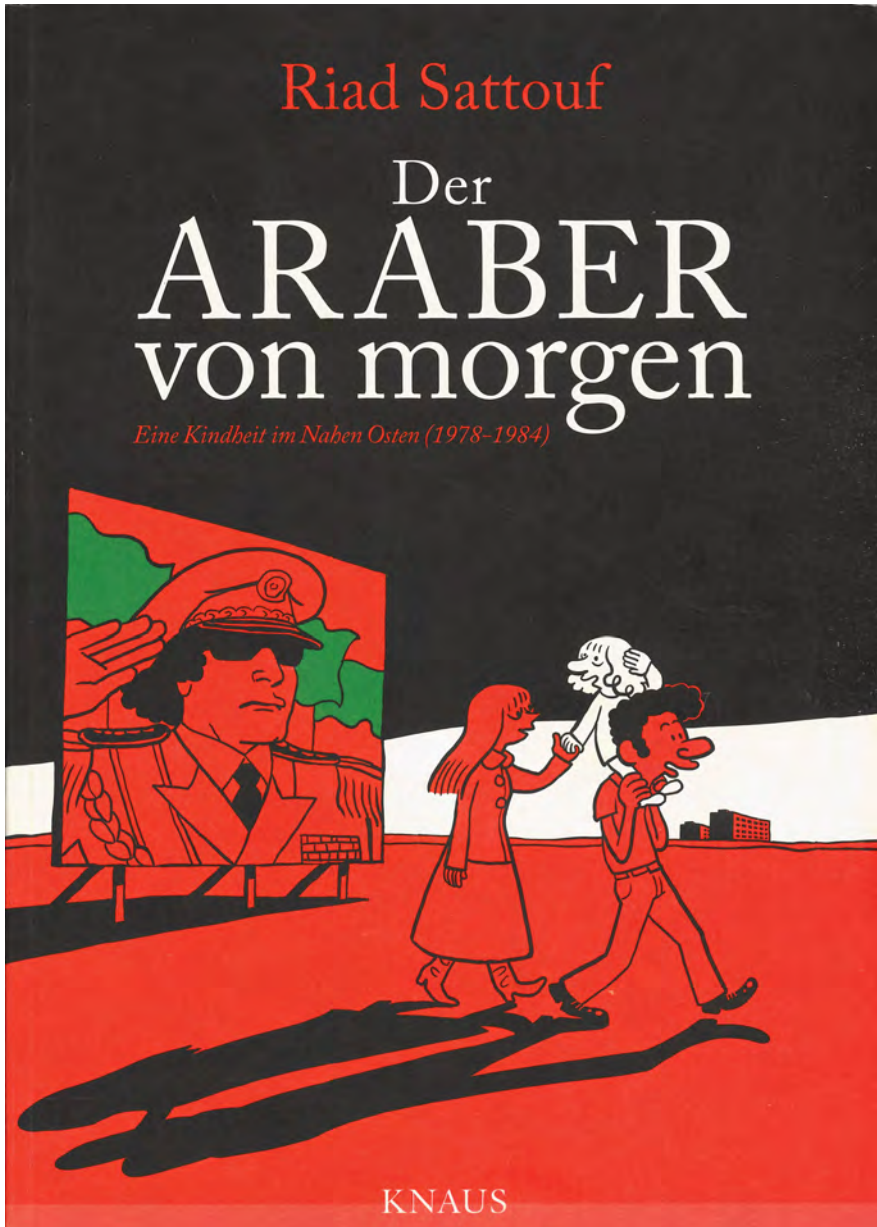


Abb. 42: Der ARABER von morgen – Vol. 1 Cover.

al-Gaddafis und der salutierenden Geste ist dieses politische Umfeld in erster Linie als militärisches, gewaltsames gestaltet.⁷ Das Cover zeigt, dass Riad zu begegnen, immer bedeutet, ihn in familiären, kulturellen und politischen Feldern zu begegnen. Diese Felder sind auf dem Cover maßgeblich über die Ausrichtung und Positionierung, Färbung von Körpern und Sprache gestaltet. Sie liefern damit einen ersten Hinweis auf mögliche dominante Gestaltungsmerkmale späterer Szenen. Um diese festzulegen, möchte ich im Folgenden zunächst die Eröffnungsszene segmentieren und dann bereits eine genauere Betrachtung des ersten Panels vornehmen. Dieses stellt Riad als Figur vor. In dieser wegweisenden Rolle in der Begegnung mit Riad soll das erste Panel dabei helfen, die dominanten Gestaltungsmerkmale festzulegen und bereits Fragen vorzubereiten, die das Autobiografische dieses Comics betreffen.

Segmentierung und dominante Gestaltungsmerkmale

Die Eröffnungsszene wird durch ihre besondere Färbung zusammengehalten und abgeschlossen. Ihre vier Seiten bestehen aus weißen und blauen Flächen und schwarzen Konturen, ergänzt um vereinzelte rote Farbakzente. Mit dem Umzug nach Libyen auf Seite 11 wechselt der Comic sein Farbschema: Die blauen Flächen werden von gelben abgelöst, die rote Akzentuierung von einer grünen. Der Comic etabliert hier ein Farbschema, das über alle folgenden Bände hinweg die Schauplätze der Erzählung markiert: Frankreich erscheint in Blau mit roten Akzenten, Libyen in Gelb mit grünen Akzenten, Syrien in Rosa mit roten und grünen Akzenten.⁸ Wie die vierseitige Eröffnungsszene selbst segmentiert ist, wurde bereits erwähnt: Sie erzählt vier Geschichten auf je einer Seite. Jeder Seitenübergang ist ein markan-

7 Die Felder Militär und Familie setzen sich zwischen Cover und Eröffnungsszene fort: Noch ehe das erste Kapitel beginnt, erscheinen drei weitere Zeichnungen, die alle an späteren Stellen des Comics wiederholt werden. Die erste zeigt Riads Körper mitten auf einer weißen Seite, wie er mit freudigem Gesichtsausdruck eine Spielzeugpistole in der Hand hält. Auf diese gewaltsame Darstellung folgt, umgeben vom Vorsatz des Buches, eine familiäre Zeichnung: Die Sattoufs stehen auf dem Dach ihres syrischen Hauses und bestaunen im Wind wehende Plastiktüten. Das folgende Titelblatt des ersten Kapitels inszeniert eine Vater-Sohn-Beziehung, in der Riad erneut von seinem Vater getragen wird, hier jedoch als winziger Körper, der auf der riesigen Hand seines Vaters steht.

8 Vereinzelt tauchen seltenere, aber besondere Orte mit eigenem Farbschema auf, so etwa Saint Malo in Mintgrün. Der erste Farbwechsel weist eine Besonderheit auf: Im ersten Panel der Seite 11 treffen sich in einer Landkarte des Nahen Ostens das Gelb (Landmasse) und das Blau (Wasser) aufeinander und gestalten den Übergang von einem Farbschema zum anderen vergleichsweise fließend.

ter Orts- und/oder Zeitsprung in der Erzählung und macht aus jeder Seite eine Ausdrucksbewegungseinheit (ABE). Die in ihnen zu untersuchenden dominanten Gestaltungsmerkmale werden vom Cover bereits angekündigt und im ersten Panel der Szene deutlich hervorgehoben. Dieses möchte ich im Folgenden betrachten und werde damit einen Teil der Analyse der ersten ABE bereits vorwegnehmen.

Das erste Panel zeigt Riads jungen Körper, der auf einer weißen, rahmenlosen Fläche steht (Abb. 43). Über dem Körper befindet sich ein gerahmter Erzähltext und um ihn herum sechs Kommentare in Schreibschrift, die mit Pfeilen auf ihn zeigen. Nach unten wird das Panel von zwei gerahmten Panels abgeschlossen, die gemeinsam genauso breit sind wie der gerahmte Erzähltext am oberen Ende der Seite. Aus diesem und aus den restlichen Panels der Seite entsteht ein angedeuteter Hyperframe.⁹ In jenem erscheint das erste Panel gerade in seiner Rahmenlosigkeit als Besonderheit und ruft so das Panel-Layout als erstes dominantes Gestaltungsmerkmal auf, das ich im Verlauf der vier ABE beschreiben werde. Es beginnt hier mit einer *öffnenden* Bewegung: Nicht nur der fehlende Rahmen, sondern auch das „L“ eines der Schreibschrift-Kommentare, das in den linken Seitensteg jenseits des angedeuteten Hyperframe ragt, *öffnen* das Weiß des Raumes, in dem Riad steht und aus- und vorgestellt wird, zum Weiß der Zwischenräume, der Seite und implizit des gesamten Comics.

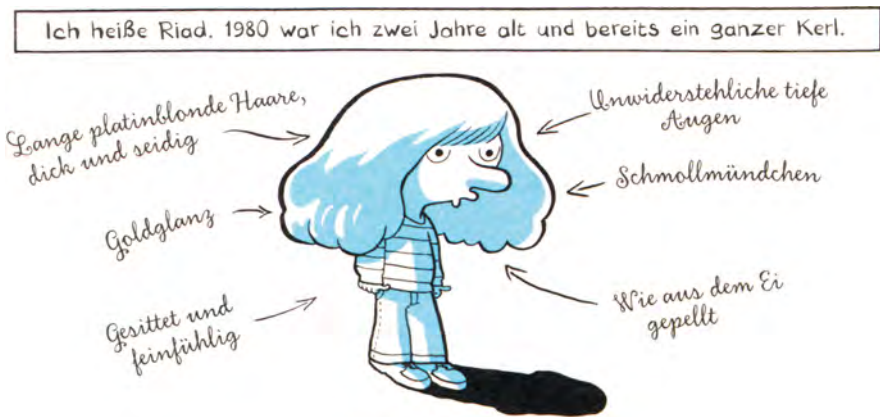


Abb. 43: *Der ARABER von morgen*, S. 7 – Erstes, rahmenloses Panel.

Entlang Riads Körper entfalten sich die nächsten vier signifikanten Gestaltungsmerkmale. Eines offenbart sich in der Farbgebung, die schon vom Cover als bedeutsam

⁹ Vgl. Groensteen: *System of Comics*, S. 30–31.

gesetzt wurde und sich als maßgeblich für die Segmentierung der makroperspektivischen Bewegungen des Comics erweist. Riads Körper besteht aus einer monochromen blauen Färbung mit schwarzen Konturen. Die blauen, teils konturlosen Flächen erscheinen als Schattierungen und geben dem Körper Plastizität. Sie eröffnen eine *klare Kontrastierung*, die sich als Bewegung über die gesamte Eröffnungsszene zieht und allein in noch zu beschreibenden roten Farbakzenten variiert.

Das nächste dominante Gestaltungsmerkmal betrifft die Raumgestaltung. Riads Körper wirft im ersten Panel einen schwarzen Schatten. Dieser macht aus der weißen Fläche des Papiers mehr als den Untergrund einer Zeichnung. Es wird zu einem horizontlosen Boden und *öffnet* damit (ähnlich wie das Panel-Layout) jeden Zwischenraum und Steg als potenziellen Teil dieser Räumlichkeit. Gleichzeitig geht die Tiefenwirkung dieses Raumes allein vom gezeichneten Körper aus, was ihn (im Vergleich zum Cover und anderen, späteren Räumen) besonders *flach* erscheinen lässt.

Ein viertes dominantes Gestaltungsmerkmal bildet der Körper selbst, beziehungsweise konkreter: seine Anordnung. Die Körperanordnung hat schon auf dem Cover eine zentrale Rolle gespielt und wird hier nun vor allem von der *zentrierten* Positionierung dieses Körpers aufgegriffen. Riad steht im Zentrum des Panels, auf welches sechs ihn umgebende Pfeile zusätzlich aufmerksam machen. Mit aller Kraft rückt Riad so ins Zentrum der Aufmerksamkeit der Blicke auf dieses Panel.

Jenseits seiner Anordnung fällt Riads Körper durch seine besondere Beschaffenheit als Cartoon in seiner Mimik und Gestik auf. Diese bildet ein weiteres dominantes Gestaltungsmerkmal. Der Cartoon besteht aus einem stark überdimensionierten Kopf, genauer gesagt einer stark überdimensionierten Haarpracht. Sie nimmt mehr Fläche auf der Seite ein als der gesamte Rumpf. Im Verhältnis zum großen Kopf fallen seine Füße und Beine auffällig kurz aus und verleihen ihm nur einen halbwegs aufrechten Stand: die leicht nach unten zeigenden Füße erzeugen den Eindruck eines insgesamt leicht nach hinten geneigten Körpers. Die schlaff zur Seite hängenden, ebenfalls kurzen Arme münden in zwei nach vorne gespannten Daumen. Die Augen bestehen aus jeweils einem Punkt als Pupille und zwei sich nach oben hin öffnenden Halbkreisen als Augäpfel. Sie scheinen weit, fast wie in Trance aufgerissen und liegen über einer langen Knubbelnase. Unter dieser hängen die Lippen eines leicht geöffneten Mundes schlapp nach unten, gehen nahtlos und ohne Kinn in den Hals über und erzeugen so einen eher ‚dämmlichen‘ Gesichtsausdruck. Mimik und Gestik beginnen in diesem Cartoon im Vergleich zur restlichen Szene verhältnismäßig *opak*. Die Gleichzeitigkeit von Erschlaffung und Anspannung dieses Körpers, der Eindruck seiner

Trance-Verlorenheit und sein leicht ‚dämmlicher‘ Gesichtsausdruck wollen sich nicht zu einem klaren Körperausdruck zusammensetzen.¹⁰

An die Gestaltung der Mimik und Gestik schließt unmittelbar das letzte dominante Gestaltungsmerkmal an: die Schrift-Bild-Gestaltung. Sechs Schreibschriftkommentare sind um Riad herum verteilt, verweisen über Pfeile auf seinen Körper und schreiben ihm Eigenschaften zu. Doch nicht alle von diesen sind in der Körperzeichnung gleichsam sichtbar: Die „[l]ange[n] platinblonde[n] Haare, dick und seidig“ finden sich in der überdimensionierten Haarpracht wieder, die zu wolkgigen Bündeln auslaufend eine dicke und dichte Masse bilden.¹¹ Zwar ist in der Farbe kein „Goldglanz“ erkennbar, so doch aber in der Schattierung zumindest ein Schimmer. „Gesittet und feinfühlig“ wirkt der größtenteils erschlafte Körper eher weniger. Noch weniger passen die Bezeichnungen seiner eher trançantartig leeren Augen als „[u]nwiderstehlich[] tief“ oder die seiner schlaff hängenden Lippen als „Schmollmündchen“. Solche Bewegungen, in denen sprachliche und bildliche Ausdrücke *enggeführt* werden oder sich *widersprechen*, konnten in ähnlicher Weise bereits in MIRROR beschrieben werden und werden auch hier wieder relevant.

Ich spreche hier von Schrift anstatt von Sprechakt, da es vor allem um die Gestaltung von Worten und Buchstaben in ihrer Typografie geht. Von einer Schrift-Bild-Gestaltung (anstatt einer Sprechakt-Bild-Beziehung) spreche ich deshalb, weil ich eine besondere Nähe der Schrift zum Bildlichen in *Der ARABER von morgen* betonen möchte. Entscheidend ist also, wie unterschiedliche Zeichnungen und Schriften mit- und zueinander gestaltet sind. So beziehen sich die Schreibschriftkommentare des ersten Panels eben nicht nur auf den Cartoon, sondern ebenso auf die gerahmten Druckbuchstaben des gerahmten Erzähltexts darüber: „Ich heiße Riad. 1980 war ich zwei Jahre alt und bereits ein ganzer Kerl.“ Den Lesenden begegnen im ersten Panel somit gleich drei Ausdrücke, zwei schriftliche und ein bildlicher, die sowohl gemeinsam als auch je für sich ein Bild eines „ganze[n] Kerl[s]“ entwerfen. Das erste Panel eröffnet damit eine Bewegung der Schrift-Bild-Gestaltung, die sich durch den Rest der Szene ziehen wird. Es ist eine *mehrstimmige* Bewegung, in

10 Wie noch ersichtlich wird, unterscheidet sich dieser Körper darin von den anderen der Eröffnungsszene.

11 Immer wieder weist der Comic Riads Haarfarbe und -form als zentrale Differenz zu anderen Figuren als Fragen kultureller und geschlechtlicher Zugehörigkeit aus. Im vierten Band etwa versucht Riad, sein Erscheinen durch eine neue Frisur zu kontrollieren. Vgl. Sattouf: *Der ARABER von morgen*, Vol. 4, S. 121–132. Dieser offensiven Ausstellung einer veränderbaren körperlichen Differenz steht eine unveränderbare Differenz gegenüber, die der Comic auffällig unsichtbar bleiben lässt: Unterschiedliche Hautfarben gibt es in der monochromen Färbung des Comics nicht. Alle Körper sind einheitlich je nach Szene blau-weiß, rot-weiß oder gelb-weiß gezeichnet.

der jede ‚Stimme‘ eine eigene Zeitlichkeit gestaltet: Die Zeichnungen *vergegenwärtigen* sich den Lesenden als Ansicht einer Erzählsituation. Die Druckbuchstaben der Erzähltexte (meist am oberen oder unteren Panelrand) begegnen den Lesenden im Präteritum gehalten als *erinnernde* Bewegung. Der erste Erzähltext betont dies, indem er binnen zwei Sätzen vom Präsens – „[i]ch heiÙe Riad“ – ins fortan dominierende Präteritum – „1980 war ich zwei Jahre alt“ – wechselt. Die Schreibschriftkommentare bilden als zweiter Schrifttyp eine dritte Stimme und bringen Zeitlichkeit ins Spiel. Ihre Schwingungen tragen eine händische Qualität an sich. Sie wirken wie (nachträglich) ins Bild eingesetzt oder auf das Bild aufgetragen und tragen somit die Spur der Gesten von Riad als Comiczeichner an sich. Es fallen hier somit drei verschiedene Stimmen als drei verschiedene Riads zusammen: einer, der *erinnernd* spricht, einer, der als Cartoon *vergegenwärtigt* ist, und wiederum ein anderer, der *kommentierend* mittels Schreibschrift ins Bild eingreift.¹²

Silke Horstkotte und Nancy Pedri gehen davon aus, dass in autobiografischen Comics (wie in jeder autobiografischen Erzählung) ein doppeltes Selbst repräsentiert sei, „both as a temporal process of becoming and as the result of that process, an existential object as well as a specific form of awareness of oneself“¹³. Die Erzählung weise dabei eine ihr inhärente Spannung und doppelte Zeitlichkeit zwischen einem erzählenden und einem erfahrenden Ich auf, von denen das erste auf das zweite zurückblicke, ganz ähnlich wie *erinnernde* Erzählkommentare des ersten Panels auf den gezeichneten Körper zurückblicken, der in der Zeichnung ebenso *vergegenwärtigt* erfahrbar wird, wie sich ein Ich in den *kommentierenden* Schreibschriften abzeichnet, das dieses Erinnern und Vergegenwärtigen herstellt.¹⁴ Pedri und Horstkotte schreiben hierüber jeder autobiografischen Erzählung eine Selbstreflexivität zu: „Autobiography, then, is both a representation of subjectivity (which is a matter of content) and a subjective representation (a matter of style) or, better, a subjective representation of a subjectivity that is always split, multiple, and infinitely malleable.“¹⁵ In *Der ARABER von morgen* verkompliziert sich über die dreifache Stimme Riads die Frage nach einer Subjektivität. Eine Trennung zwischen Angelegenheiten des Inhalts und des Stils wird nahezu unmöglich, sobald Riad als sich *gegenwärtige*, *erinnernde* und *kommentie-*

12 Das Handgemachte der Schreibschrift betont dabei jene Spur, die laut Silke Horstkotte und Nancy Pedri in jedem Cartoon eines autobiografischen Comics auf die Hand des Zeichnenden verweise. Vgl. Horstkotte, Pedri: *The Body at Work*, S. 78.

13 Horstkotte, Pedri: *The Body at Work*, S. 77. Sie beziehen sich hierbei auf: Paul Eakin: *How Our Lives Become Stories: Making Selves*. Ithaca 1999.

14 Vgl. Horstkotte, Pedri: *The Body at Work*, S. 77.

15 Horstkotte, Pedri: *The Body at Work*, S. 77.

rende Figur ins Bild tritt.¹⁶ Von Beginn an engagieren sich die Lesenden also in eine Bewegung, die sowohl eine Figur namens Riad als auch drei Figuren namens Riad hervorbringt; eine Bewegung, in der Riad nicht einfach eindeutig vorhanden ist, sondern als Figur vom Comic selbst verhandelt werden muss.¹⁷

Anders als in der Beschreibung der Doppelseite aus *Building Stories*¹⁸ drängt sich bei der Beschreibung der dominanten Gestaltungsmerkmale der Eröffnungsszene aus *Der ARABER von morgen* keine Diskussion um die Lesebewegung auf. Zwar spielt die Frage der Richtung eine zentrale Rolle, jedoch weniger als Frage multidirektionaler Abzweigungen, die sich im Blick auf die Seite verwirklichen, sondern in erster Linie (ähnlich wie auf dem Cover) als Frage horizontaler Ausrichtungen, die etwa die Gestaltung und Anordnung der Körper betreffen. Die Lesebewegung selbst ist vergleichsweise linear strukturiert. Die Seiten kommen in ihrem Panel-Layout und ihrer Farbgestaltung weitaus weniger ostentativ zur Geltung als auf der Doppelseite aus *Building Stories*. Strips haben stets dieselbe Höhe, und horizontale Erzähltexte rahmen viele ihrer Panels, sodass ein zeilenweises Lesen von links nach rechts gefördert wird. Das bedeutet wiederum selbstverständlich nicht, dass die Lesebewegungen von *Der ARABER von morgen* sich einem literarischen Text gleich vollziehen. Weiterhin ist das Zusammenspiel makroperspektivischer und mikroperspektivischer Eindrücke, Bewegungen und Kräfte entscheidend. Der Blick aufs Tableau gestaltet die Begegnung mit diesem Comic ebenso wie der Blick auf Panels, Zeichnungen, Sprechblasen oder Erzähltexte. Die Lesebewegung steht nicht grundsätzlich infrage. Sie wird vor allem an jenen Momenten interessant, die sich dieser grundlegend horizontalen, rechtsgewandten Bewegungskraft widersetzen oder von ihr abweichen. Die relativ gleichmäßige Struktur des raumörtlichen Systems dieser Szene vereinfacht es, Parameter einzeln als mikroperspektivische Bewegung über eine Seite und ABE zu verfolgen und diese aus einer Makroperspektive anschließend aufeinander zu beziehen. In diesem Sinne beschreibe ich in den folgenden vier Abschnitten die vier ABE der Eröffnungsszene jeweils anhand sechs dominanter Gestaltungsmerkmale:

16 Laut Pedri und Horstkotte würden Momente autobiografischer Comics, in denen sich die Zeichnenden selbst beim Zeichnen zeichnen, weniger das Selbst der Zeichnenden an sich ausstellen als vielmehr das Herstellen dieses Selbst durchs zeichnende Erzählen. Auch wenn Riad hier nicht tatsächlich beim Zeichnen sichtbar wird, so erscheint er in der händisch gemachten Qualität der Schreibriftkommentare dennoch als ein diese Zeichnungen herstellendes und in sie eingreifendes Ich. Vgl. Horstkotte, Pedri: *The Body at Work*, S. 83.

17 Diesen Gedanken habe ich in einem Artikel zu Selbstreflexionen und Reflexionen des Selbst in *Der ARABER von morgen* ausgeführt. Vgl. Björn Hochschild: *Selbstreflexionen und Reflexionen des Selbst in Der ARABER von morgen*. In: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung* 4/5 (2018), S. 147–157.

18 Vgl. hierzu Kapitel 5.5 der vorliegenden Arbeit.

- Panel-Layout
- Farbe
- Raumgestaltung
- Körperanordnung
- Mimik und Gestik
- Schrift-Bild-Gestaltung

Ähnlich wie in MIRROR wird dabei für jede Einheit ein Verhalten aus den Bewegungen der einzelnen Parameter und deren Relationen zueinander qualifiziert. Anschließend kann Riad als Figur adressiert und unter Hinzunahme einer weiteren Szene die Begegnung mit ihm analysiert werden.

ABE 1: Eine Welt voller freundlicher Riesen

Im Verlauf der ersten ABE entfaltet sich von der *öffnenden* Bewegung des *Panel-Layouts* ausgehend eine Geschichte aus Riads früher Kindheit. Die Seite ist dabei in drei gleichgroße Strips unterteilt (Abb. 44). Nach dem durchgehenden Panel des ersten Strips ist der zweite in zwei und der dritte in drei annähernd gleichgroße Panels unterteilt. Die Bewegung des Panel-Layouts gestaltet sich somit als nach unten gerichtete, *symmetrisch fragmentierende* Bewegung: Mit jedem Strip nimmt die Anzahl der Panels zu, während die Fläche der Strips unverändert bleibt.

Im zweiten Strip verortet der *erzählende* Kommentar Riad in einer Welt, die wie „ein Nebel, bevölkert von freundlichen Riesen“ ist. Diese Riesen begegnen ihm auf alles, was er tut und sagt, mit „Erstaunen und Freude“. Im dritten Strip betont er, dass besonders Frauen ihn „im Arm halten“ wollen, ehe die ABE mit einer herzlichen Umarmung zwischen dem jungen Riad und einer Frau endet. Diese Frau wird in der *kommentierenden* Schreibschrift als „Total Unbekannte“ ausgewiesen, ehe der *erinnernde* Erzähltext die Umarmung als Ergebnis einer (Über-)Lebenstaktik bewertet: „Ich wusste genau, wie man durchs Leben kam.“ Es zeigt sich somit bereits, dass die im ersten Panel eingeführte *mehrstimmige* Bewegung der Schrift-Bild-Gestaltung über die ABE hinweg aufrechterhalten wird. Diese Bewegung wird noch weiter zu spezifizieren sein. Vorerst möchte ich jedoch auf die anderen dominanten Gestaltungsmerkmale eingehen.

Bezüglich der Farben fällt neben deren grundsätzlich *klar kontrastierenden* Bewegung eine Akzentuierung im letzten Panel auf: Die Zuneigungsbekundung der Frau wird in einer Sprechblase – „OH, DU MEIN LIEBLING!“ – von zwei roten Herzen als Symbol der Zuneigung hervorgehoben. Sie markieren das letzte Panel als Fluchtpunkt der Abwärtsbewegung durch die Seite. Durchs Leben kommen heißt hier, die Aufmerksamkeit anderer auf sich zu ziehen und zu genießen.

Ich heie Riad. 1980 war ich zwei Jahre alt und bereits ein ganzer Kerl.

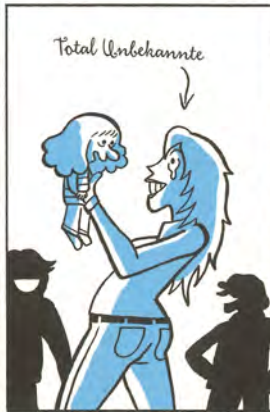
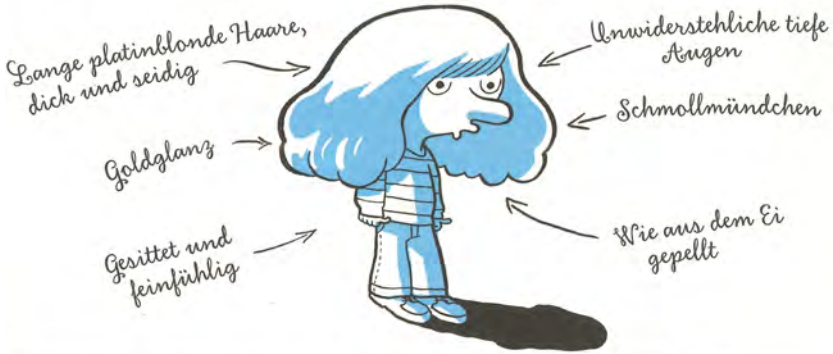


Abb. 44: Der ARABER von morgen, S. 7 – ABE 1.

Die Raumgestaltung verändert sich in einem makroperspektivischen Blick von Zeile zu Zeile. Aus dem *Öffnen* und *Verflachen* des ersten Panels, das einen auffällig leeren Raum zeigt, geht der zweite Strip in zwei auffällig volle Panels über. Der kleine Riad ist jeweils in der Mitte platziert, umgeben von vier riesigen Erwachsenen. Der Boden grenzt sich durch seine blaue Färbung von einem weißen Himmel mit schwarzen Wolken ab. Gemeinsam mit schwarzen Silhouetten anderer menschlicher Körper werden so erstmals ein Hintergrund und ein Horizont etabliert. Der Raum hat sich entsprechend *vertieft*. Gleichzeitig hat er sich *gekrümmt*: Der Horizont weist eine Biegung auf und die Körper der Erwachsenen scheinen sich leicht mit vergrößerten Unterkörpern seltsam verformt über Riad zu wölben. Im dritten Strip rückt der Blick in drei Panels den Körpern näher und lässt den eben etablierten Horizont wieder im Off verschwinden. Der Raum beginnt sich wieder aufzulösen. Zunächst ist von den Knien aufwärts jene Frau zu sehen, die vorher zwischen den zwei anderen ‚Riesen‘ stand. Die beiden anderen ‚Riesen‘ sind zu schwarzen Silhouetten im Hintergrund geworden. Der Raum ist damit wieder *flach*. Im dritten Panel schließlich füllt er sich in Umkehrung zum ersten Panel vollends schwarz. Es ist ein Raum entstanden, der im Gegensatz zum ersten Panel *abgeschlossen* wirkt und Riad und die Frau in sich vereint. Die Bewegung des Raumes schließt am Ende der ersten ABE also sowohl den Raum als auch sich selbst ab: von einer *Verflachung* und *Öffnung* über eine *Vertiefung* und *Krümmung* hin zur *Verflachung* und *Abschließung*.

In der Anordnung der Körper setzt sich die *zentrierende* Bewegung des ersten Panels über die gesamte ABE hin fort. So bildet Riads Körper im zweiten Strip jenen Punkt, an dem sich die Blickachsen aller ihn umgebenden Körper kreuzen und zu dem hin sich ihre Körperhaltung ausrichtet. Im dritten Strip begegnen sich wiederum jeweils zwei Körper, deren Blicke sich in den ersten zwei Panels jeweils in dessen Mitte treffen, ehe sie im letzten Panel in dessen Zentrum in einer Umarbung miteinander *verschmelzen*.

Am deutlichsten verändern sich die Körper in den Bewegungen ihrer Mimik und Gestik. Im ersten Panel des zweiten Strips sind Riads Mimik und Gestik ähnlich schlaff wie im ersten Panel. Es findet sich jedoch ein entscheidender Unterschied: nach rechts laufend trägt Riad eine dreifach gewundene Spirale über sich. Solche gestisch-expressiven Linien finden sich an vielen Stellen der Eröffnungsszene. Sie macht hier aus einer ehemals *opaken* Gestaltung des Körpers eine *transparente*: Das Kreiseln der Spirale wird zum Ausdruck des Schwindels. Die im ersten Panel in den Augen angedeutete Trance umfasst hier den gesamten Körper und Riad schwebt mit seinen hängenden Armen wie schlafwandelnd nach rechts.¹⁹ Expressiver werden

¹⁹ Solche Linien ließen sich im Sinne Scott McClouds als metaphorische Zeichen betrachten, vgl. *Understanding Comics*, S. 128–129. In multimodalen Ansätzen wäre eine solche Linie als Zeichenmodali-

auch die Körper um ihn herum: Ausdrucksstark stemmt etwa die Person links von Riad ihre Arme in die Hüften und neigt ihren Kopf mit lächelndem Mund und weit geöffneten Augen in einer Geste des entzückten Erstaunens in Richtung Riad. Die Frau hinter ihm scheint leicht in die Knie zu gehen, als wollte sie sich ihm bereits annähern. Ihre zur Mitte hin hochgezogenen Augenbrauen und ihr offenes Lächeln werden zum Ausdruck eines Gerührt-Seins. Sobald sich Riad im weiten Panel des Strips umdreht und mit geöffnetem Mund ins linke Off des Panels winkt, sorgt dies für eine Verstärkung der Expressivität der ihn umgebenden Körper: Die Person links breitet die Arme nun zur Seite hin aus und reißt den Mund zum erfreuten Erstaunen auf. Dafür stemmt die Frau hinter Riad ihre Hände in die Hüften und lehnt sich lachend nach hinten. Diese *Verstärkung* der Expressivität von Mimik und Gestik setzt sich im dritten Strip fort. Hier geraten Riad und die fremde Frau zunehmend in Ekstase: Im ersten Panel setzt Riad zu einem Lächeln und die Frau zu einem breiten Grinsen an. Dieses erwidert Riad im zweiten Panel, während die Frau eine dicke Träne der Rührung weint. Im dritten Panel verschwindet ihr Gesicht hinter Riad, und jeweils doppelte, geschwungene und nach außen strahlende Striche sowie zwei ebenfalls nach außen springende Tropfen umgeben die verschmolzenen Körper. Sie betonen die Festigkeit und Leidenschaftlichkeit der Umarmung.²⁰ Gestik und Mimik bewegen sich somit zunächst *opak* und anschließend *transparent* und *verstärkend*.

Die Schrift-Bild-Gestaltung bewegt sich abgesehen von Erzähltexten, Schreibschrift-Kommentaren und Zeichnungen auch in Sprechblasen, die ab dem zweiten Strip in unterschiedlicher Gestaltung hinzukommen. Im zweiten Panel sind sie eckig und verweisen mit schwungvoll gekrümmten Dornen auf die Körper der Erwachsenen um Riad herum. Im dritten Panel ist Riads Sprechblase in Großbuchstaben mit größerem Schriftsatz gestaltet: „WIEDERSEHEN.“ Die Blase selbst befindet sich vergleichsweise weit von ihrer Quelle entfernt und führt mitsamt langem Dorn zu einem lauten Ausruf.²¹ Eine ähnliche akustische Geste findet sich hier in der Sprechblase, die auf die Frau zeigt, die Riad im dritten Strip im Arm halten wird: Die eckige Rahmung ihrer Sprechblase ist leicht gewellt und wird zum Zittern einer Stimme. Auch in dieser Hinsicht bleibt die Schrift-Bild-Gestaltung *mehrstimmig* und faltet sich im dritten Strip weiter aus: Links etwa wird Riads „Ich mag

tät des Comics zu thematisieren: Vgl. Stephan Packard, Andreas Rauscher, Véronique Sina, Jan-Noël Thon, Lukas R. A. Wilde, Janina Wildfeuer: *Comicanalyse. Eine Einführung*. Berlin 2010, S. 56–58. Mit meiner Beschreibung hingegen setze ich die Betonung auf das Gestisch-Expressive der Linie selbst als Bewegungsdarstellung (genauer erläutert in Kapitel 5.2 der vorliegenden Arbeit).

²⁰ Unklar bleibt, ob es sich bei den Tropfen um exaltierte Tränen der Rührung oder Schweißtropfen handelt, ausgelöst durch die plötzliche, explosive (und letztlich auch übergriffige) körperliche Annäherung.

²¹ Vgl. Wilde: *Die Sounds des Comics*, S. 148.

dich“ von einer Wolkenform gerahmt und gibt diesem Zuneigungsgeständnis eine metaphorische Leichtigkeit und Zartheit. Im rechten Panel antwortet die Frau mit „OH DU MEIN LIEBLING“ wiederum in einer Wolkenform, während hier die Schrift zu zittern beginnt und zum Ausdruck starker Erregung wird. Darüber hinaus ist die Gewichtung von Schrift- und Bildanteilen für die Bewegung der Schrift-Bild-Gestaltung entscheidend. Im Vergleich zu den anderen ABE fällt diese durch ihre vorwiegend bildliche Gestaltung auf. Es gibt zwar viele unterschiedliche Schriftgestaltungen, doch sind sie selbst sehr kurz und nehmen verhältnismäßig wenig Seitenfläche ein: Keine Sprechblase ist länger als fünf Worte, und bloß ein Erzähltext erstreckt sich über gleich vier Zeilen. Währenddessen nehmen Zeichnungen von Körpern und Räumen den Großteil der Seitenfläche ein.

Nach dem ersten Panel treten insbesondere die beiden letzten Panels der Seite in der Bewegung der Schrift-Bild-Gestaltung hervor. Das vorletzte Panel ist mit seinem weiß entleerten Raum das einzige, das keinen rahmenden Erzähltext beinhaltet und damit den einzigen Schreibschriftkommentar außerhalb des ersten Panels betont. Dieser weist, wie bereits erwähnt, die vor Tränen gerührte Frau, die Riad im Arm hält, als „[t]otal Unbekannte“ aus und lässt einen *Widerspruch* zu der Innigkeit und Vertrautheit der sichtbaren Körper entstehen. Das letzte Panel sticht in seiner Schrift-Bild-Gestaltung dadurch hervor, dass es entgegen aller anderen Panel seinen Erzähltext am unteren Panelrand anordnet. Die Positionierung des Textes macht letzte Panel zur *Antwort* auf das erste und auf die in diesem implizierte Frage, was es heißt, ein ganzer Kerl zu sein. Dort steht: „Ich war täglich nicht mehr als ein paar Stunden wach, aber das reichte: Ich wusste genau, wie man durchs Leben kam.“ Ein ganzer Kerl zu sein, bedeutet am Ende der ABE somit, wissend und genießend die Aufmerksamkeit der Umwelt auf sich zu ziehen. Die *mehrstimmige, vorwiegend bildliche* und später *widersprechende* Bewegung der Schrift-Bild-Gestaltung schließt die erste ABE *antwortend* ab.

Die Begegnung mit Riad entfaltet sich in ABE 1 also in einer sich zunächst *öffnenden* und insgesamt sich *symmetrisch fragmentierenden* Bewegung des Panel-Layouts, einer *klar kontrastierenden* und *dezent akzentuierenden* Bewegung der Farben und einer Raumbildung, die von einer *öffnenden* und *flachen* Bewegung über eine *gekrümmte* und *vertiefte* in eine *abschließende, flache* und *auflösende* übergeht. Dabei gestaltet ABE 1 *zentriert* und am Ende *verschmolzen* angeordnete Körper und inszeniert sie mittels zunächst *opaker* und anschließend *transparenter* und *verstärkender* Bewegungen der Mimik und Gestik. Dazu gehört die *mehrstimmige* und *vorwiegend bildliche* Bewegung der Schrift-Bild-Gestaltung, die punktuell zu *Widersprüchen* führt und die ABE *antwortend* abschließt. Die Relationen dieser Bewegungen lassen sich als ein *offenlegendes* Verhalten zusammenfassen. Offengelegt wird hier nicht nur ein symmetrisches und sich öffnendes Panel-Layout oder die zunächst geöffnete Raumbildung. Es entsteht aus ihnen eine Welt, in der sich Körper bewegen, die sich dem Blick der Lesenden zu öffnen scheinen: Aus ihrer Opazität wird eine Transpa-

renz. Selbst der *Widerspruch* der Schrift-Bild-Gestaltung führt dieser nicht zu einer neuen Opazität. Im Gegenteil: Er geht über in das *Antworten* der Schrift-Bild-Gestaltung auf den Erzähltext des ersten Panels. Er offenbart sich den Lesenden als Teil eines charmanten Tricks des kleinen Jungen, der hier als Zentrum einer ihm offenliegenden und den Lesenden offengelegten Welt Zuneigung erlangt.

ABE 2: Widerwillige Begegnung

ABE 2 beginnt in mehrfacher Hinsicht ähnlich wie die vorherige Einheit: mit einem rahmenlosen Panel, das mit Schreibriftkommentaren versehene Cartoonkörper unter einem gerahmten Erzähltext darstellt. Letzterer erwähnt erstmals Riads Eltern: „Ich war das einzige Kind meiner Eltern. Auch sie vergötterten mich.“ Die Schreibriftkommentare der rahmenlosen Zeichnung darunter stellen zwei Körper namentlich vor: „Meine Mutter Clémentine // Mein Vater Abdel-Razak“. Beide schauen leicht nach vorn gebeugt auf ihren Sohn, der ihnen vorauslaufend in einer Gedankenblase vom Kuchen-Essen träumt (Abb. 45). Von hier aus entfaltet sich im Verlauf der zweiten ABE eine Erzählung ihres Kennenlernens: Abdel-Razak stellt sich mit gleichermaßen frohem wie aufdringlichem Gemüt seiner künftigen Frau und ihrer Freundin in der Mensa der Sorbonne Universität vor. Ablehnende Gesten sowie sprachliche Schwierigkeiten ignorierend folgt er den jungen Frauen. Um ihn abzuwimmeln, täuscht Clémentines Freundin Abdel-Razak ein Date vor. Als dieser in freundlicher Naivität die Einladung annimmt, ist es schließlich Riads Mutter, die aus Mitleid zum Date erscheint und widerwillig und mürrisch ihren verdutzten, künftigen Ehemann begrüßt.

Die Erzählung des Kennenlernens beginnt im ersten, rahmenlosen Panel ähnlich wie ABE 1 mit einer *öffnenden* Bewegung des Panel-Layouts. Doch sie entfaltet sich von hier aus nicht mehr symmetrisch fragmentierend, sondern vielmehr *asymmetrisch*. Zwar besteht jeder der drei Strips der Seite aus drei Panels, jedoch variieren sie in ihrer Breite auf eine Weise, sodass keiner der vertikalen Zwischenräume einen Anschluss findet. Über dieses asymmetrische Panel-Layout hinweg verläuft die Bewegung der Farben weiter *klar kontrastierend*, diesmal jedoch *nicht akzentuiert*: Rote Akzente bleiben aus.²²

²² Dafür werden im makroperspektivischen Blick durch die Verteilung der blauen, weißen und schwarzen Flächen Akzente gesetzt: Panels mit vorwiegend weißem Hintergrund werden Panels mit überwiegend blau gefärbten Flächen mit teils schwarzen Hintergründen gegenübergestellt. Während die dunkleren Panels jeweils Konfrontationen, Begegnungen oder Blickwechsel zwischen Abdel-Razak und Clémentine zeigen, ist Riads Vater in den helleren Panels von seiner Mutter abgewandt oder allein ihrer Freundin zugewandt.



Abb. 45: Der ARABER von morgen, S. 8 – ABE 2.

Die Bewegung der Raumgestaltung erfordert einen detaillierteren Blick. Im Anschluss an den Raum des ersten Panels, der sich (ähnlich wie in ABE 1) ohne Rahmen und ohne Horizont als weiße Fläche zu allen anderen Panels und Zwischenräumen hin *öffnet*, entfaltet sich bis einschließlich des vorletzten Panels der zentrale Handlungsort der Mensa. Dabei sind im Vordergrund stets die Körper der beiden Frauen und Abdel-Razaks zu sehen, während sich der Hintergrund stark verändert. Er beginnt sich zunächst in den beiden letzten Panels des ersten Strips augenmerklich zu *verdichten*. Die Konturen sind jeweils schwarz, die Flächen im zweiten Panel blau und im dritten weiß, ihre Highlights jeweils weiß beziehungsweise blau. Das zweite Panel füllt den Raum mit Konturen eines Büffets an: Schränke, Essen und Besteck sind angedeutet. Das weiße Panel verdichtet eine Menschenmasse zu einer durchgehenden Fläche, aus der vereinzelte Köpfe und Beine ragen. Im zweiten Strip beginnt sich der stark *verdichtete* Raum wieder *aufzulösen* und zu *verflachen*: Aus der weißen Menschenmasse im Hintergrund wird eine blaue. Der Rest des angedeuteten Raumes der Mensa löst sich in einer vollständig schwarzen Fläche auf. In den ersten beiden Panels des letzten Strips verstärkt sich diese Bewegung: Ähnlich wie in ABE 1 richtet sich der Blick aus geringerer Distanz auf zwei Körper und *löst* dabei den Hintergrund in eine gänzlich weiße, horizontlose Fläche *auf* und sorgt so für ein weiteres *Verflachen* des Raums.

Das letzte Panel kehrt diese Bewegung wieder um und lässt die ABE in *vertiefter* und *geweiteter* Bewegung der Raumgestalt enden: Abdel-Razak und Clémentine stehen in seitlicher Ansicht inmitten einer breiten Straße und im breitesten Panel der Seite weit voneinander entfernt. Der Hintergrund in mehrere Ebenen nach hinten gestaffelt: Gehweg und Körpern im Vordergrund, Straße und Autos im Mittelgrund sowie mehreren Ebenen von Häusern, Büschen und einem Himmel im Hintergrund. Diagonale Linien auf dem vordergründigen Gehweg zeigen zur Panelmitte und bündeln sich in einer angedeuteten Fluchtpunkt-Perspektive,²³ die den Raum drastisch *vertieft*.

Die Bewegung der Körperanordnung ist erneut maßgeblich von deren Ausrichtung auf der Seite und zueinander geprägt. Im ersten Strip beginnt die ABE mit den drei Körpern der Familie Sattouf, die gemeinsam nach rechts blicken. Dieser Blick, der (im Sinne der Leserichtung) ein Blick nach vorn ist, wird mit dem anschließenden diegetischen Sprung zurück zum Anfang der 1970er Jahre ebenso zum Blick zurück und greift so die ambivalente Richtungsfrage des *morgen* vom Cover wieder auf. Im zweiten Panel sind Abdel-Razak und die beiden Frauen sich gegenseitig zugewandt, ehe sie im dritten Panel wieder gemeinsam nach rechts blickend angeordnet sind. Anders als im ersten Panel wird dieser Blick nach rechts tatsächlich einer

23 Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen*, S. 92–101.

nach vorne: Folgen die Lesenden diesen Blicken und überspringen den Falz der Seite, gelangen sie zum linken oberen Panel der neunten Seite und werden dort von Abdel-Razak und Clémentine aufgefangen, die nun als Paar Arm in Arm nach rechts laufen. Zusammenfassen lässt sich die Bewegung der Körperanordnung im ersten Strip als *alternierend* zwischen gemeinsamer Ausrichtung und Zuwendung, zwischen Vor- und Rückschau.

Im zweiten Strip sind die Körper durchgehend *zentriert* angeordnet. Abdel-Razak und Clémentine, jeweils am anderen Ende eines Panels positioniert, wenden sich Clémentines Freundin in der Panelmitte zu. Selbst als diese sich im dritten Panel erhebt, folgen ihr die Blicke des zukünftigen Ehepaares, anstatt sich zu begegnen. Die Freundin blickt abwechselnd zwischen den beiden hin und her. Da Abdel-Razak im zweiten Strip vom linken zum rechten Panelrand gewechselt ist, fängt sein nach links gewandter Blick stets den nach rechts fortschreitenden der Lesenden ab und wirkt sich so *retardierend* aus.

Diese *retardierende* und *zentrierte* Körperanordnung setzt sich auch im letzten Strip fort, nur steht hier im Zentrum der Panels kein Körper, sondern (wiederum ähnlich wie im letzten Strip der ersten ABE) jener Punkt, an dem sich die Blicke zweier Körper kreuzen; zunächst die von Abdel-Razak und Clémentines Freundin und schließlich die von Riads Eltern selbst. Die erste unmittelbare (und nicht von Clémentines Freundin abgeschirmte) Begegnung der Blicke zwischen Abdel-Razak wird zum einen von der weit entfernten Positionierung der Körper voneinander qualifiziert und zum anderen von der Positionierung dieser Begegnung auf der Seite. Sie liegt genau dort, wo in ABE 1 Riads Körper mit dem einer fremden Frau verschmolzen ist. Im Gegensatz hierzu endet die zunächst *alternierende* und dann *zentrierende* und *retardierende* Bewegung der Körperanordnung in ABE 2 mit einer *distanzierenden* Bewegung zweier Körper, die sich zwar noch weitgehend fremd sind, aber schon bald ein Ehepaar werden sollen.

Die Mimik und Gestik entfalteteten erneut eine eigene Bewegung. Im ersten Panel nehmen die beiden Eltern, die sich lächelnd und gerührt zu ihrem Sohn vorbeugen, eine *zugewandte* Haltung ein. Und auch Clémentines Freundin setzt im zweiten Panel noch ein Lächeln auf, während Abdel-Razaks Gesicht mittels vier Streifen auf der Wange als gerötet dargestellt wird. Clémentine hingegen schaut mit zusammengezogenen Augenbrauen und leicht hängenden Mundwinkeln ebenso ernst wie im dritten Panel, in dem Abdel-Razak den Frauen lächelnd mit seinerseits erwartungsvoll hochgezogenen Augenbrauen folgt. Die Freundin scheint dabei mit aufgeplusterten Backen entnervt zu prusten, angedeutet durch eine kleine schwarze Kontur einer Wolke vor ihrem Mund. Tatsächlich war eben eine solche Wolke bereits im zweiten Panel neben Abdel-Razaks Kopf zu sehen. Sie dehnte sich von seiner Stirn ausgehend zu den beiden Frauenkörpern hin aus. Statt genervt ausgestoßener Luft scheint sie hier Ausdruck des plötzlichen

Heranschnellens zu sein. Beide Wolken erscheinen als gestisch-expressive Linien, ähnlich der Spirale über Riads Kopf in ABE 1. Hier wird jedoch deutlich, dass ihre Expressivität abhängig vom Umfeld der Körper ist: Dieselbe Linie ist einmal Ausdruck des Heranrauschens und einmal des Genervt-Seins. Erstmals stellt sich damit die Bewegung der Mimik und Gestik ganz direkt als *kontextabhängig* aus. Zwar bleibt jeder gezeichnete Körper für sich genommen *transparent* und *expressiv*, doch die Wolken deuten darauf hin, dass keiner dieser Körper tatsächlich für sich steht.

Somit ist jede Miene und Geste Teil eines Feldes verschiedener Körper und deren Beziehungen und nicht jedes Lächeln etwa immer ein Ausdruck von Freude. So kann etwa das Lächeln von Clémentines Freundin im zweiten Panel nicht ohne das Umfeld der Sprechblasen verstanden werden. Hier steht als Antwort auf Abdel-Razaks Frage „[k]ann ich essen mit euch?“, „ÄH, NÖ“. Es ist der Beginn einer Verspottung, die sich im Dialog in der zweiten Zeile fortsetzt. Nachdem Abdel-Razak über ein sprachliches Missverständnis glaubte, der Name von Clémentines Freundin sei „[i]ch hab keinen Namen“, stellt sich Clémentine als „Wie sie“ vor, was Abdel-Razak als einen besonders hübschen, wohl französischen Namen „Wissi“ versteht. Das Lachen der Frauen im letzten Panel des zweiten Strips wird in Beziehung zu diesen Sprechblasen zum Ausdruck von Schadenfreude, ein Lachen über Abdel-Razak. Mimik und Gestik gestalten sich so in einer *ausschließenden* Bewegung: Sich selbst transparent ausgebend, verbrüdet sich der Ausdruck der Mimik und Gestik mit den Sprechblasen und schließt darin Abdel-Razak aus. Als Fremdsprachler bleibt ihm der Zugang zu diesen Sprechblasen erschwert. Seine meist erfreute Mimik und Gestik passt zu der der Frauen, nicht aber zu ihren Äußerungen in Sprechblasen. Dieses Ausschließen kulminiert im Vortauschen des Dates in den ersten beiden Panels des letzten Strips. Clémentines Freundin erhebt sich, zunächst mürrisch blickend, um sich dann mit einem übertrieben breiten, die Zähne zeigenden Lächeln und in einer mit Blumen geschmückten Sprechblase Abdel-Razak zuzuwenden und ihm das Date vorzutauschen.

Ein weiteres Mal verändert sich die Bewegung der Mimik und Gestik im letzten Panel: Die Begegnung von Riads Eltern ist nicht nur von der *distanzierten* Anordnung der Körper geprägt, sondern auch von ihrer Haltung sowie ihren Gesichtsausdrücken. Clémentine erscheint hier mit mürrisch-genervtem Gesichtsausdruck. Anders als in den vorherigen Panels trifft ein solcher Gesichtsausdruck jedoch nicht auf ein Lächeln in Abdel-Razaks Gesicht. Abdel-Razak zeigt vielmehr einen verwunderten Gesichtsausdruck. Während Clémentine genervt auf ihn zuläuft, steht er unbewegt da, die Hände schüchtern in den Jackentaschen vergraben. Erstmals wird sein Körper nicht durch eine Diskrepanz im Feld von Sprache und Mimik *ausgeschlossen*: Abdel-Razaks Blick richtet sich, erstmals frei von ironischem und abschätzigem Spiel seines Gegenübers, in einer ‚passenden‘ Mimik

auf sein Gegenüber. Erstmals scheint er Clémentines Ausdruck des Genervt-Seins bewusst und verstehend wahrzunehmen. Was daraus hervorgeht, ist eine *konfrontierende* Bewegung der Mimik und Gestik: Die erste tatsächliche Begegnung der Eltern ist eine Konfrontation, in der vorherige sprachliche und emotionale Missverständnisse aufgedeckt werden.

Aus der Verschränkung von Schrift-Bild-Gestaltung und Mimik und Gestik heraus erscheint der Dialog der beiden Frauen und Abdel-Razaks als komplexe Verflechtung zugewandter und ablehnender, einschließender und ausgrenzender sowie ernster und ironischer Ausdrücke. Immer wieder drängt sich Abdel-Razak mit seinem freundlichen Gemüt den beiden Frauen trotz ablehnender Worte und Minen auf, bis sie ihn schließlich mit einer ebenso aufdringlichen Freundlichkeit ihrerseits im vorgetäuschten Date abwimmeln. Komplex wird diese Situation, da auf der einen Seite sprachliche Schwierigkeiten stehen, in denen Abdel-Razak zum Opfer von Verspottung wird. Sie zeigen sich in seinem inkorrekten Französisch (beziehungsweise hier dem ‚falsch‘ übersetzten Deutsch), dem es an korrektem Satzbau und Vokabular mangelt. Auf der anderen Seite steht die Klarheit, in der jede einzelne Mine und Geste hervortritt. Sie lässt Abdel-Razaks Annäherung an die Frauen ambivalent erscheinen, unklar, ob er die ablehnenden Gesten und Minen übersieht, sie ebenso missversteht wie die wörtliche Sprache, oder sie wissentlich ignoriert und sich den Frauen somit aufdrängt. So ist im letzten Panel unklar, worauf sich seine Verwunderung genau bezieht. Gemeinsam bilden die Schrift-Bild-Gestaltung und die Gestik und Mimik eine *unstimmige* Bewegung aus.

Trotz der engen Verschränkung von Gestik und Mimik mit den Schriften der Sprechblasen lohnt sich ein genauerer Blick auf die makroperspektivischen Bewegungen der Schrift-Bild-Gestaltung selbst: Während die *erinnernden*, *vergegenwärtigenden* und *kommentierenden* und darin *mehrstimmigen* Bewegungen der ersten ABE erhalten bleiben, zeigt sich eine deutliche Veränderung in der Verteilung und Gestaltung dieser Stimmen. Im Vergleich zur ABE wird deutlich mehr Fläche von unterschiedlichen Textgestaltungen eingenommen, die vor allem aus Sprechblasen bestehen. Sie sind bemerkbar länger und zahlreicher: Aus ehemals neun sehr kurzen Sprechblasen sind 22 geworden, die mit bis zu zehn Worten gefüllt sind. Gleichzeitig treten die *erinnernden* Erzähltexte zurück: Sie sind bloß in fünf von neun Panels zu sehen.²⁴ Die Schrift-Bild-Gestaltung bewegt sich somit *zunehmend dialogisch* in einer Situation, die von Sprachschwierigkeiten geprägt

²⁴ Schreibriftkommentare gibt es nur im ersten Panel. Die *erinnernden* Erzähltexte genügen sich mit knappen und nüchtern Aussagen wie etwa „Mein Vater war Syrer“ oder „Er war ein exzellenter Schüler“.

ist. Sie bestätigt so den Eindruck von der Begegnung Riads Eltern als eine *unstimmige*, in *Konfrontation* mündende Situation.

ABE 2 übernimmt also zum einen viele Bewegungen der vorherigen ABE: das anfängliche *Öffnen* der Panelrahmungen und der Raumbildung, das *klare Kontrastieren* der Farben, die *transparente* und *expressive* Mimik und Gestik sowie die *mehrstimmige* Sprach-Bild-Gestaltung. Zum anderen finden vor allem in der Inszenierung von Sprache und Kommunikation deutliche Veränderungen statt: Die Körperanordnung bewegt sich von einem *Alternieren* über ein *Zentrieren* und *Retardieren* zu einem abschließenden *Distanzieren*, das wiederum in starkem Kontrast zu dem abschließenden *Verschmelzen* der ersten ABE steht. Die Konfrontation findet in einem Raum statt, der im Anschluss an dessen *Öffnung* und *Verdichtung* und *Auflösung* sich plötzlich *vertieft* und *weitet*. Die Mimik und Gestik bewegt sich von einem *Zuwenden* über ein *Ausschließen* hin zu einer *Konfrontation*, wobei sie sich insgesamt als *kontextabhängig* ausstellt. Sie ist dabei ebenso stark verschränkt mit den Bewegungen der Schrift-Bild-Gestaltung, die aus Makroperspektive *zunehmend dialogisch* erscheint und hier zum Teil einer *unstimmigen* Bewegung von Sprechblasen, Mimen und Gesten wird. In ihren Relationen zueinander lassen sich diese Bewegungen als *befremdendes* Verhalten der ABE beschreiben. Die Begegnung der Eltern findet in einem Feld statt, in dem ein tatsächliches Kennenlernen schier unmöglich erscheint: Die *Unstimmigkeit* der Sprach-Bild-Gestaltung und Mimik und Gestik sowie deren *ausschließende* und *kontextabhängige* Bewegung verhindern, dass hier Körper in einem Gespräch miteinander in Erscheinung treten. So entfaltet sich die Begegnung der Eltern als angespannte Situation, in der zwei Figuren sich zwar annähern, sich aber gleichsam mit jeder Faser ihres Körpers vom anderen abstoßen und somit das Misslingen der Ehe und eine Verkettung von Katastrophen der folgenden Szenen und Bände vorwegnehmen.

Abdel-Razak wird hier zu einer Vaterfigur, der es nicht gelingt, den in ABE 1 inszenierten Ansprüchen eines „ganzen Kerls“ gerecht zu werden: Statt wie Riad wissentlich und genießend die Aufmerksamkeit der Umwelt auf sich zu ziehen, erscheint er als tragischer Fremdkörper in einer Welt, die entweder er nicht versteht oder in der die Lesenden ihn nicht verstehen. Aufmerksamkeit muss Abdel-Razak sich hier (wissentlich oder unwissentlich) aktiv und aggressiv einfordern. In genau dieser Hinsicht realisiert sich das Verhalten der ABE als *befremdend*: Die ABE stellt zwar mit den Eltern zwei neue Figuren vor, doch bringt sie diese einander kaum näher. Ihre Begegnung ist kein Kennenlernen und endet als Konfrontation. Fremdsein heißt hier, sich in Undurchschaubarkeit und Undurchdringlichkeit misszuverstehen und abzulehnen.

ABE 3: Gemeinsamkeit und Abkehr

Das in ABE 2 ausgelassene Kennenlernen der Eltern holt ABE 3 nicht nach. Stattdessen springt die Szene mitten in den Beziehungsalltag des jungen Paares, der dominiert wird von Abdel-Razaks Mühen mit seiner Promotion. In einem weiterhin *asymmetrischen* und im ersten Strip leicht *verdichteten* Panel-Layout – es ist der einzige Strip der Szene mit vier Panels – diktiert er Clémentine seine Arbeit, die an einer Schreibmaschine seine sprachlichen Fehler ausbessert (Abb. 46). Währenddessen verliert er sich in Gedanken zur politischen Lage Syriens, Frankreichs und „der Araber“, driftet ab in Fantasien über seine eigene politische Wirkungsmacht, mittels derer er den „Arabern“ die „Frömmelei“ abgewöhnen und sie „in die Moderne eintreten“ lassen würde. Auf dem Bett liegend schwärmt er von einer eigenen Präsidentschaft und beteuert seine militärischen Fähigkeiten.

Die *vertiefte* Raumgestaltung am Ende von ABE 2 setzt sich in der dritten ABE fort, ist dabei jedoch nicht mehr *geweitet*. Dafür *verdichtet* sich der Raum wieder: Im ersten Panel, in dem das junge Paar Arm in Arm zu sehen ist, ist im Hintergrund eine dichte Menschenmasse zu sehen. Das Panel ist durch die Verteilung des Strips ähnlich wie die anderen drei auffällig schmal und trägt so zur *Verdichtung* des Raumes bei. Die letzten zwei Panels sind so dünn, dass sie die Körper des Paares an je einem Seitenrand beschneiden. Nach oben wird der Raum von auffällig großflächigen (und noch zu thematisierenden) Sprechblasen und Erzähltexten angefüllt. Gleichzeitig *vertieft* sich der Raum bereits im zweiten Panel: Die schräggestellte Perspektive gibt den Blick auf eine Ecke des Zimmers frei. Somit erscheinen diese Körper nicht mehr als Körper vor einer Fläche, sondern tatsächlich in einem dreidimensionalen, wenngleich engen Raum. Diese *Vertiefung* wird im gesamten zweiten Strip fortgesetzt und im dritten Strip vom schräggestellten Bett übernommen, auf dem Abdel-Razak zunächst sitzt und dann liegt. Neben seiner *Vertiefung* beginnt sich der im ersten Strip *verdichtete* Raum ab dem zweiten Strip zunehmend zu *lichten*: Die Flächen der Körper treten in breiteren Panels zugunsten von Flächen des Raumes zurück, werden nicht mehr von den Panelrändern beschnitten und beschränken sich ab dem dritten Strip schließlich auf die alleinige Ansicht von Abdel-Razak.

Die Körperanordnung beginnt mit den auffälligen Bezügen, die das erste Panel zur vorherigen Seite herstellt: Die gemeinsame Ausrichtung von Clémentine und Abdel-Razak löst nicht nur deren *distanzierende* Begegnung im letzten Panel von ABE 2 auf, sie setzt gleichsam die gemeinsame Ausrichtung der Körper nach rechts fort, die in ABE 2 im dritten Panel des ersten Strips zu sehen sind (und damit auf der aufgeschlagenen Doppelseite nebeneinander liegen). In ABE 3 ist Abdel-Razak nicht mehr in den Mittelgrund versetzt oder geht einige Schritte hinter den Frauen. Hier geht er Clémentine einen Schritt voraus und hält sie dabei im Arm. Es ist die einzige glückliche Zusammenkunft der beiden Körper



Abb. 46: Der ARABER von morgen, S. 9 – ABE 3.

der Eröffnungsszene: Beide schauen hier gemeinsam, lächelnd und in Berührung *vereint* in dieselbe Richtung. Ihr Blick nach rechts ist zwar ein Blick nach vorn im Sinne der Lauf- und Leserichtung, deutet sich aber erneut als Blick zurück an: Im zweiten Panel rechts daneben wird die Erzählung wieder in einer konkreten Vergangenheit verortet: ins Jahr 1971, gepaart mit einem Portrait des französischen Präsidenten Georges Pompidou, der zufrieden lächelnd und lässig eine Zigarette rauchend mit kleinen Knopfaugen selbstbewusst den Blick der Lesenden erwidert. Auf das *vereinte* Blicken des Paares folgend entsteht hier ein *Anblicken*. In diesem Panel kehrt auch die *dezent akzentuierende* Bewegung der ansonsten weiterhin *klar kontrastierenden* Farben zurück: Eine französische Flagge ist im Hintergrund unten rot gefärbt.

Mit dem dritten Panel ändert die Körperanordnung ihre *vereinende* und *anblickende* Bewegung. Sie kann als *verpassend* zusammengefasst werden und zieht sich so über die nächsten fünf Panel. *Verpassend* sind vor allem die Blicke der Figuren zueinander. Clémentine, die im Hintergrund an der Schreibmaschine sitzt, blickt im dritten Panel ihren Partner an, der wiederum in ein Blatt vor seinen Augen vertieft ist. Während Clémentine in den folgenden Panels abwechselnd zur Schreibmaschine und ihrem Partner blickt, wird dieser Blick von ihm nie erwidert. Stattdessen blickt er von seinem Papier auf und von dort in die Leere des Off, schließt lachend seine Augen, wendet sich rauchend von seiner Frau ab und blickt aus dem Fenster.

Mit dem Blick aus dem Fenster dreht sich die Ausrichtung von Abdel-Razaks Körper erstmals seit dem ersten Panel wieder um. Mit diesem Wechsel geht eine interessante Zeitlichkeit einher: Seit dem ersten Panel blickt Clémentine stets nach rechts und seit dem dritten Panel dabei in Richtung einer Zukunft in Form der Doktorarbeit, die vor ihr liegt und die es zu vollendenden gilt. Abdel-Razak ist seit dem dritten Panel stets nach links gewandt und dabei in Richtung einer ihm eigenen Zukunft orientiert: Im Blick nach links träumt er von seiner eigenen Zukunft, die kaum auf das Arbeiten an seiner Promotion, sondern an seinem Einflussreichtum nach der Promotion ausgerichtet ist. Dreht sich Abdel-Razak im letzten Panel des zweiten Strips um und blickt in dieselbe Richtung wie seine Frau, verschiebt er sein zukünftiges Träumen nach rechts. Dies führt jedoch nicht zu einer Vereinigung der Zeitlichkeiten des Paares. Stattdessen rückt Clémentine hier auffällig weit in den Hintergrund; so weit, dass die Pupillen ihrer Augen nicht mehr sichtbar sind und die tatsächliche Richtung ihres Blickes ungeklärt bleibt. Was sich in diesem Panel andeutet, faltet sich im dritten Strip schließlich als *isolierende* Bewegung der Körperanordnung aus. Abdel-Razaks Körper bleibt nach rechts ausgerichtet und verdrängt dabei Clémentines Körper aus den letzten drei Panels. Seine nun im rechten Off erträumte Zukunft scheint keinen Platz für andere Körper zu lassen. Sie *isoliert* Abdel-Razak von seinem Umfeld.

Die Bewegungen der Mimik und Gestik sind in erster Linie geprägt vom *Variieren* der Zustände von Abdel-Razak: Von der umschließenden Geste, mit der er seine Frau im ersten Panel umarmt und Frankreich lobend die Hand gen Himmel streckt, gelangt er zu einem verdutzten und anschließend erstaunten Gesichtsausdruck, mit dem er auf das Blatt in seiner Hand schaut. Anschließend geht er von einer schwindeligen Geste, die durch gestisch-expressive Linien um einen kreiselnden Finger und Tropfen über seinem Gesicht inszeniert wird, in eine schüchtern lachende Haltung über, in der sich sein Mund öffnet, seine Augen und Augenbrauen zu einem Bogen zusammenschließen und ein Kringel über seinem Kopf erscheint. All diese Minen und Gesten gehen an Clémentine im Hintergrund geradezu unbemerkt vorbei: Sie wechselt lediglich ab dem fünften Panel von einem konzentrierten Gesichtsausdruck zu einem zunehmend verwirrten und verwunderten. Sie tritt auch mit dieser zurückhaltenden Dynamik ihrer Gestik in den Hintergrund, vor dem sich Abdel-Razaks *variierende* Gestik und Mimik abhebt. Während dieser in den letzten vier Panels beginnt, eine Zigarette zu rauchen, verfinstert sich sein Ausdruck bis zum vorletzten Panel durch eine zusammen- und nach unten gezogene Augenbraue, um im letzten Panel noch einmal zu *variieren*: Hier hat er die Beine übereinandergeschlagen, hält seine Zigarette locker zwischen den Fingern. Sein Gesichtsausdruck scheint zufrieden und entspannt: Die Augenbrauen sind verschwunden, den einen Arm hat er im Nacken, den anderen streckt er, die Zigarette zwischen den Fingern, gen Himmel. Es ist ein *Abschließen* der Bewegung von Gestik und Mimik der ABE: Die selbstbewusste und preisende Geste erinnert stark an die des ersten Panels. Doch anstatt seiner Partnerin hat er sich hier selbst im Arm und röhmt anstelle Frankreichs nur sich selbst.²⁵

In der Schrift-Bild-Gestaltung fällt auf, dass der Anteil an Schrift auf der Seite im Vergleich zu ABE 2 erneut zugenommen hat. In vielen Panels wird über die Hälfte der Fläche von Schrift bedeckt. Doch während in ABE 2 vor allem die Sprechblasen dominierten, stechen hier besonders lange Erzähltexte hervor, die die Seite *zunehmend erzählend* gestalten. Weiterhin bleibt die Sprach-Bild-Gestaltung *mehrstimmig*: Zwar bleiben Schreibschrift-Kommentare aus, dafür kommen im wiederholten „Tack“ der Schreibmaschine im vierten Panel erstmals Soundwörter hinzu.

Darüber sticht ein sechsmaliger, unmittelbarer Anschluss der Sprechblasen an die oben positionierten Erzähltexte hervor, mit denen sich die Sprechblasen eine

²⁵ Sein Zigarette-Rauchen schließt als präsidiale Geste an das Portrait von Pompidou an. Doch im Gegensatz zu dessen gelassener und zufriedener Pose wirkt Abdel-Razaks liegende Haltung zusammen mit seinem Ausruf „[d]as Militär besteht aus Deppen!“ spöttisch, gar überheblich.

gemeinsame Kontur teilen. Das *Erinnern* der Erzähltexte und das *Vergegenwärtigen* der Sprechblasen treten damit nicht nur in eine räumliche Nähe, sondern beziehen sich gleichsam auch in ihren Ausdrücken unmittelbar aufeinander. Beteuert der Erzähltext im ersten Panel, dass Riads Vater in Zeitgeschichte promovierte und Frankreich liebte, greift die Sprechblase Abdel-Razaks darunter, wie von einem musikalischen Auftakt angewiesen, das Wort „Frankreich“ auf, um die Lobpreisung vergegenwärtigend zu explizieren und auszuführen: „Frankreich ist großartig, jeder hier kann machen, was er will.“ Dieses Schema zieht sich durch den Rest der Seite: Berichtet der Erzähltext vom Titel Abdel-Razaks Promotion, greift die Sprechblase eine Aussage aus dieser auf. Erinnert ein Erzähltext daran, dass Clémentine die Doktorarbeit „lesbar gemacht“ habe, greift die anschließende Sprechblase eine sprachliche Korrektur durch Clémentine auf. Erinnert der Erzähltext, dass Abdel-Razak Politik liebte und deshalb Geschichte gewählt habe, expliziert er in einer Sprechblase, dass Geschichte gut sei, um Politik zu machen: „Damit kann ich werden vielleicht Präsident, hi hi!“ Hier entfaltet sich eine *korrespondierende* Bewegung der Schrift-Bild-Gestaltung.

Dennoch verändert sie im Verlauf der ABE ihre Qualität. Ähnlich wie Clémentine im dritten und vierten Panel ihren Partner korrigiert, scheinen sich ab dem dritten Strip plötzlich Erzähltexte und Sprechblasen gegenseitig zu *korrigieren*. Hier fasst der Erzähltext Ereignisse des Sechstagekriegs von 1967 zusammen, woraufhin Abdel-Razak, anstatt auf dieses historische Ereignis einzugehen, sich in korrigierenden Fantasien über eine mögliche eigene Präsidentschaft engagiert: „Ich würde alles ändern bei den Arabern.“ Im achten Panel bezieht sich wiederum der Erzähltext auf diesen korrigierenden Gestus, indem er beteuert, Abdel-Razak habe die „Schlappe im Jom-Kippur-Krieg“ wie viele andere Syrer seiner Generation „zu einem ‚Beinahesieg‘ verklärt“. Diese Aussage scheint Abdel-Razak sogleich selbst richtig stellen zu wollen: „Die Israelis waren verloren!“ Passend zur selbstsicheren Pose und dem entschlossenen Gesichtsausdruck fällt im folgenden Panel der Erzähltext gänzlich weg und bietet Abdel-Razak den Raum, seine historische Korrektur weiter auszufalten. Im letzten Panel drückt der Erzähltext eine spöttische Resignation aus, indem er Abdel-Razaks historischen, politischen und militärischen Schwärmereien eine letzte Erinnerung entgegenhält: „Trotzdem hat er im Ausland studiert, um dem syrischen Wehrdienst zu entgehen. Der dauerte mehrere Jahre.“ Und auch diesen Auftakt lässt Abdel-Razak nicht unkommentiert stehen: „Das Militär besteht aus Deppen!“ beteuert er, um anschließend mit einer weiteren *korrigierenden* Aussage die Seite abzuschließen: „Ich bin besser im BEFEHLEN!“ Zu diesem *Korrigieren* der Sprach-Bild-Gestaltung zählt auch ein *Korrigieren* der Sprache der ABE selbst: Greifen die ersten beiden Strips noch die in ABE 2 eingeführte fehler-

hafte Sprache Abdel-Razaks auf, verflüchtigen sich seine Fehler im Verlauf der Einheit. Bereits ab dem siebten Panel beginnt er fehlerfrei zu sprechen.²⁶

Sind sich Riads Eltern in ABE 2 in einem *befremdenden* Verhalten begegnet, taucht ABE 3 in ihren von Abdel-Razak dominierten Alltag als Pärchen ein. Dabei bleibt das *asymmetrische* Panel-Layout ebenso wie das *klare Kontrastieren* der Farben und die *mehrstimmige, erinnernde* und *vergegenwärtigende* Schrift-Bild-Gestaltung erhalten. Was sich verändert, ist die Bewegung der Raumgestaltung, die das *Vertiefen* vom Ende der zweiten ABE aufgreift und fortführt, während sich die Räume zunächst *verdichten* und anschließend zunehmend *lichten*. Teil dieses *Lichtens* ist das *Isolieren* der Körper am Ende der ABE, die noch im ersten Panel *vereint* sind und sich in ihren Blicken anschließend *verpassend* immer weiter voneinander entfernen. Sie tun dies auch in den zwar weiterhin *transparenten* und *expressiven*, jedoch hier vor allem bezüglich Abdel-Razak *variierenden* Bewegungen der Gestik und Mimik. *Schließt* er diese Bewegung am Ende der ABE mit seiner die Hand emporstreckenden Geste *ab*, hat seine Frau an dieser Geste nicht mehr Teil. Es vollendet sich somit ein *trennendes* Verhalten dieser ABE; bemerkenswert, wo sie doch von einem Paar erzählt, das sich eben erst (widerwillig) begegnet ist.

ABE 4: Manischer Auf- und Abbruch

Als Erzählung aus dem Jahre 1978 – dem „Jahr meiner Geburt“ – wird ABE 4 eingeleitet. Dabei ist von Riad selbst weiterhin wenig zu sehen: Dreimal liegt er stumm im Arm seiner Mutter, ehe er am Ende der ABE freudestrahlend von seinem Vater emporgehoben wird, der zur Überraschung und zum Entsetzen der Mutter den gemeinsamen Umzug nach Libyen verkündet. Zuvor hat Abdel-Razak seine Promotion zu seinem Unmut mit einem „Cum laude“ abgeschlossen und seine Gutachter als „Rassisten!“ verflucht. Anschließend gleitet er in eine Depression. Tagelang lauscht und kommentiert er den Radiosender Monte-Carlo und dessen Berichte über die politische Lage in Israel und Ägypten. Er wird in Oxford als Assistent angenommen, lehnt aber die Stelle ab, als er feststellt, dass sein Name im Anschreiben falsch geschrieben wurde. Von seiner Bewerbung in Tripolis erzählt er seiner Frau erst nach der Zusage.

²⁶ Im vierten Band deutet sich das fehlerfreie und fehlerhafte Sprechen als Teil einer *erinnernen* Modalität an: Plötzlich bemerkt Riad den Akzent seines Vaters am Telefon. Unklar bleibt dabei, ob die immer länger werdenden Phasen der Abwesenheit des Vaters zu einem tatsächlichen Verlust seiner grammatikalischen Kenntnisse geführt haben, oder ob der Comic eine bis hierhin verklärte Erinnerung an die Sprache des Vaters revidiert. Vgl. Sattouf: *Der ARABER von morgen*, Vol. 4, S. 175.

Die Bewegungen dreier Gestaltungsmerkmale bleiben dabei sehr konstant: Das für ABE 4 zentrale Radio ist gleich sechsmal in verschiedenen Panels zu sehen und durch seine rote Färbung stark hervorgehoben, die in die weiterhin *klar kontrastierenden* Farben eine (nun nicht mehr dezente) *Akzentuierung* einzieht (Abb. 47). Währenddessen bleibt der Raum ähnlich wie in ABE 3 durch die Schrägstellung der Perspektive auf die Ecke des Zimmers *vertieft*, jedoch ohne dieselbe Varianz an unterschiedlicher Dichte aufzuweisen. Die schwierige Lage, in die Abdel-Razak seine Familie mit dem Umzug bringen wird, kündigt sich im Panel-Layout an, das zwar weiterhin *asymmetrisch* ist, sich aber im makroperpektivischen Blick zur rechten Seite hin durch immer schmalere werdende Panels *verengt* – und damit zu der Seite hin, auf der im Blickwinkel bereits das dominierende Gelb Libyens sichtbar ist.²⁷

Viel Veränderung findet sich in den Bewegungen der übrigen Gestaltungsmerkmale. In der Körperanordnung fällt ein häufiger Wechsel der Ausrichtung auf: Abdel-Razak schaut in den ersten drei Panels nach rechts, in den nächsten zwei nach links, anschließend für jeweils ein Panel wieder nach rechts, dann nach links und für die letzten zwei wieder nach rechts. Seine Frau steht ihm dabei stets im Rücken und wechselt mit ihm vom ersten zum vierten Panel die Seite. In seinem ständigen Drehen wechselt Abdel-Razak nicht nur die Ausrichtung von links nach rechts, sondern ebenfalls seine Aufmerksamkeit hin und her zwischen Papieren und dem Radio, lediglich unterbrochen vom einzigen Panel, in dem er seine Frau tatsächlich anschaut: in eben jenem Moment, in dem er ihr unter angestrengter und aufgesetzter Freude seinen neuen Job in Tripolis verkündet. Dieses stete Hin und Her, das ebenso als zeitliches Hin und Her verstanden werden kann, in dem wiederum nicht mehr klar ist, wo vorwärts und wo rückwärts, wo gestern und *morgen* ist, zeugt von einer *unschlüssigen* Bewegung der Körperanordnung. Diese mündet in dem ersten Körperkontakt zwischen Vater und Sohn, der an das *befremdende* und *trennende* Verhalten der vorherigen ABE anschließt und schließlich das gesamte Gewicht der lebensverändernden Entscheidungen der vierten ABE auf Riad hinauslaufen lässt. Riad versteht als Baby von all dem wenig, kann lediglich mit einem „Chh!“ antworten und den Blick von Vater (und Lesenden) am Ende der vierten ABE abfangen.

²⁷ Die Erfahrung des plötzlichen Umzugs als *verengende* Situation wird sich im Verlauf der nächsten Bände mehrfach wiederholen. So endet etwa der erste Band mit einem Umzug aus Frankreich zurück nach Syrien, der die Lesenden ebenso überrascht wie Riad: In einem Splash-Panel folgt er seinen Eltern in ein Flugzeug der Linie „Syrianair“. Das Flugzeug liegt in der Bildtiefe, in die Riad läuft, während er über seine Schulter rückwärts in Richtung der Lesenden blickt – sein Gesicht scheint dabei vor Entsetzen zu schmelzen. Der Umzug selbst wurde erneut und ebenso plötzlich im letzten Panel der vorherigen Seite verkündet.



Abb. 47: Der ARABER von morgen, S. 10 – ABE 4.

Ähnlich stark bewegt sich die Gestik und Mimik, erneut vor allem über Abdel-Razaks Körper. Im ersten Panel ist er mit Schweißstropfen an der Stirn nach vorne über seine Arbeit gebeugt. Seine gewellte Augenbraue und Oberlippe sind Teil eines vor Entrüstung und Erschütterung bebenden Körpers, der auf dem Tisch aufstützend nach Halt sucht. Sein Zustand steht im Kontrast zur zugewandten Haltung Clémentines, die mit offenen Augen und lächelndem Mund Riad im Arm hält. Im zweiten Panel schlägt Abdel-Razaks Erschütterung in einen ratlosen Gesichtsausdruck um: Unbewegt auf dem Bett liegend fallen seine Augenbrauen nach außen hin ab, sein Mund hängt mit geschlossenen Lippen nach unten. Schon im Panel rechts daneben wechselt er plötzlich zu einem zornigen Gesichtsausdruck: Der Mund ist weit geöffnet, die Augenbrauen wieder zu einer einzigen, nach unten gezogenen Braue vereint, über der sich vor Anstrengung zwei Stirnfalten bilden.

Mit dem Wechsel zum zweiten Strip wechselt Abdel-Razaks Zustand erneut: Wiederum nach außen abfallende Augenbrauen und ein leicht geöffneter Mund zeigen einen zunächst fast ehrfürchtigen Blick, mit dem er die Annahme in Oxford betrachtet, woraufhin minimalste Veränderungen im zweiten Panel einen Ausdruck der Enttäuschung entstehen lassen. Der Blick ist hier näher an das Gesicht gerückt und zeigt leicht gewellte Augenbrauen, während die Augen nicht mehr aus Punkten, sondern aus sehr kurzen vertikalen Strichen bestehen. Ähnlich wie im ersten Strip schlägt diese zurückhaltende Mimik und Gestik im letzten Panel des Strips in einen zornigen Ausdruck um: Stramm streckt Abdel-Razak seinen Arm Richtung Radio aus, seine wieder zu einer einzigen Linie zusammenlaufenden Augenbrauen legen sich gerade über beide zusammengerückten Augen hinweg und sein Mund ist weit geöffnet.

Im letzten Strip lösen sich Abdel-Razaks Augenbrauen wieder voneinander. Im ersten Panel biegen sie sich nach oben, sein Mund ist weit und Zähne zeigend geöffnet, die Mundwinkel zu einem erratischen Lachen angehoben. Wiederum sind zwei Tropfen neben seinem Gesicht zu sehen, die ähnlich wie in ABE 1 Ausdruck von Freude und Anstrengung zugleich sind: Freude über die angenommene Stelle und angestrenzte Sorge ob der Reaktion seiner Partnerin.²⁸ Im vorletzten Panel ziehen sich Abdel-Razaks Augenbrauen und Augen zu gebogenen Linien zusammen und bilden gemeinsam mit dem geöffneten Mund ein angestrenktes Lachen, das ihm buchstäblich die Augen verschließt und ihn so von Clémentines Reaktion abschirmt. Im letzten Panel lenkt er seinen erwartungsvollen Blick auf seinen erfreuten Sohn um, von dem ausgehend, ähnlich wie in der Umarmung

²⁸ In diesem Panel verwandelt sich schließlich auch die Mimik und Gestik von Clémentine von einem zugewandten Lächeln in ein zunächst besorgtes und erstauntes Gesicht mit offenen Augen und geschlossenem Mund, das im nächsten Panel zu einem schockierten wird.

aus ABE 1, wieder ein Tropfen in den Raum springt – erneut unklar, ob es sich etwa um Schweiß, Tränen oder einen anderen Ausdruck von innerer Aufregung handelt. Diese rasanten und extremen Wechsel – von Erschütterung zu Ratlosigkeit, von Zorn zu Ehrfurcht und Enttäuschung, von Wut zu angestrenzter und aufgesetzter Freude bis zum erwartungsvollen Blick – machen aus der Bewegung der Mimik und Gestik in ABE 4 eine *manische*.

Ähnlich sprunghaft gestaltet sich die Bewegung der Schrift-Bild-Gestaltung. Zu der weiterhin *mehrstimmigen*, *erinnernden* und *vergegenwärtigenden* Bewegung kommen neue Stimmen in Form neuer Sprechblasengestaltungen hinzu: allem voran die in fein gezackten Konturen gehaltene Radiostimme. In ihrer Größe variieren die Sprechblasen stark, zeigen jedoch allesamt kleine, dicht gedrängte Druckbuchstaben, die die Radiostimme zum beständigen Hintergrundrauschen der ABE werden lassen.²⁹ Hinzu kommen weiterhin zwei Sprechblasen mit grob gezackten Konturen, die laute Ausrufe in auffällig großen (Groß-)Buchstaben gestalten: „Oxford!! SUPER!!“ sowie „BRAVO! RECHT SO!“ Diese heben sich gemeinsam mit dem letzten Ausruf der Seite „AUF NACH LIBYEN!“ in Größe und Form hervor und übertönen so etwa Clémentines zaghaftes Zusprechen im ersten Panel „Das ist gut ...“³⁰. ABE 4 ist somit von einer besonders *dynamischen* Bewegung der Schrift-Bild-Gestaltung geprägt, die über die Größe der Buchstaben die Lautstärke und Kraft ihrer Klänge variiert.

Innerhalb dieser *dynamischen* Bewegung lohnt sich der genauere Blick auf die Gestaltung der Radiostimme: In den dicht befüllten Sprechblasen werden mehrfach Orte und Namen genannt, sodass sich hier auf engstem Raum komplexe politische und historische Ereignisse drängen. Im dritten Panel etwa steht in zwei geteilten Sprechblasen: „Heute haben Sadat, Carter und Begin in Camp David das Friedensabkommen unterzeichnet ... // Ägypten erkennt damit Israel an“. Diese Namen und Orte verorten das Panel nicht nur in und um die historische Situation des Camp-David-Abkommens, dessen Ergebnisse am 17. September 1978 kundgegeben wurden, sondern eröffnen ein komplexes Feld politischer Spannungen zwischen Ägypten, Israel, Syrien und anderer Staaten, in das der Comic Abdel-Razak und seine Familie einzuschreiben sucht.³¹

²⁹ Im dritten Strip wird außerdem Musik in Noten innerhalb einer welligen Sprechblase sichtbar.

³⁰ Ebenso leise muten zwei wolkige Sprechblasen im zweiten Strip an, in dem Abdel-Razak von der Zusage aus Oxford mit seinem falsch geschriebenen Namen berichtet; eine Form, die bisher für das Flüstern der Frauen in ABE 2 reserviert war, wird hier Ausdruck von Abdel-Razaks Enttäuschung und Demut.

³¹ So wird im fünften Panel Abdel-Razaks persönliche Enttäuschung (und Diskriminierung) – „[s]ie haben meinen Namen im Brief falsch geschrieben ...“ – mit den historischen Reaktio-

Die Informationsdichte der Radioberichtserstattung steht verhältnismäßig knappen Bemerkungen Abdel-Razaks gegenüber. Immer wieder *unterbrechen* diese die Radiostimme: Im zweiten Panel mit einem „Pfff ...“ und im dritten mit zwei Ausrufen: „Verräter“ und „Ägyptische Verräter“. In der starken Diskrepanz von Detailreichtum des Berichtens und Knappheit des Kommentierens erscheinen Abdel-Razaks Unterbrechungen wie die Kommentierung eines Sportereignisses. Doch auch ohne seine Ausrufe wird der Bericht *unterbrochen*, in diesem und im nächsten Panel etwa jeweils vom unteren rechten Panelrand. Im sechsten und achten Panel wiederum weisen jeweils drei Punkte daraufhin, dass der hier lesbare Bericht lediglich einen Ausschnitt aus einem umfangreicheren Sprechakt darstellt. In diesen *unterbrochenen* Bewegungen nutzt Abdel-Razak im dritten Strip schließlich das Radio selbst, um die Reaktion seiner Frau zur Verkündigung ihres gemeinsamen Umzuges zu unterbrechen, indem er sich wieder dem Radio zuwendet.

Zu diesen *unterbrochenen* Bewegungen der Schrift-Bild-Gestaltung gehören ebenso *fragmentierte*. Sie betreffen die Zeitlichkeit der vierten ABE. Während ABE 3 und 4 über große Teile im selben Zimmer spielen, zeigt ABE 3 eine fließende Szene chronologischer Panelanordnungen. Insbesondere die Erzähltexte, die über fast jedem Panel zu sehen waren, sorgen für eine ununterbrochene sprachliche Bewegung, ließen sie sich doch ohne Weiteres zu einer durchgehenden Erzählung verbinden. Anders in ABE 4: Die fließende Chronologie geht verloren, zum einen durch die Abnahme der Erzähltexte, zum anderen auch durch deren einleitende Worte im zweiten („[s]chließlich“) und dritten („[d]ann, eines Tages ...“) Strip, die jeweils Zeitsprünge markieren. Hinzu kommen kleinere Unstimmigkeiten und Sprünge. Während etwa Abdel-Razaks Reaktion auf den Brief in Oxford im fünften Panel unmittelbar an das vierte anschließt, setzt sich der im vierten Panel unterbrochene Radiokommentar nicht fort. Es entsteht so ein zeitlicher Riss, durch den unklar bleibt, wie lange Abdel-Razak den Brief bereits in der Hand hält, ehe er reagiert. Über solche Unstimmigkeiten vollzieht die Sprache nicht nur *unterbrochene*, sondern auch *fragmentierte* Bewegungen.

Dominierte in ABE 3 ein *trennendes* Verhalten, ließe sich das der vierten ABE als *zerrissen* bezeichnen. Was sich in ABE 3 trennte – Abdel-Razak und Clémentine in ihrer körperlichen Ausrichtung, Räumlichkeit, Mimik und Gestik sowie Riads *erinnernder* Erzähltext von Abdel-Razaks *vergegenwärtigten* Dia- und Monologen durch die *korrigierende* Bewegung der Sprache – führt in ABE 4 zu einem Konflikt der Widersprüche, der das langwierige Zerreißen der Familie im Verlauf der vier

nen der Palästinensischen Befreiungsorganisation auf das Abkommen parallelisiert: „Nachdem die PLO das Abkommen von Camp David als ‚ägyptische Kapitulation‘ verurteilt hat ...“ Die Verbindung der beiden Sprechblasen wird über die drei Punkte hervorgehoben und macht sie zum Ausdruck eines gemeinsamen Übergangen- oder Übersehen-Werdens.

Bände vorzeichnet.³² Das *zerrissene* Verhalten der ABE zeigt sich etwa in den *manischen* Bewegungen der Mimik und Gestik: Abdel-Razak ist hin- und hergeworfen zwischen dem enttäuschenden Abschluss seiner Promotion und der Möglichkeit einer Arbeitsstelle, zwischen Frankreich und Libyen und den eigenen Vorstellungen und Wünschen seiner Frau. Währenddessen oszilliert die Schrift-Bild-Gestaltung in *unterbrochenen* und *fragmentierten* Bewegungen, selbst im Zwiespalt zwischen komplexer Verdichtung und einfachem Ausruf und in ihrer *dynamischen* Bewegung zwischen lauten und leisen Ausdrücken. Und schließlich ist die Ausrichtung der Körper in ihren *unschlüssigen* Bewegungen von diesem Hin und Her geprägt. Aus all diesen Gründen erscheint der Umzug nach Libyen als plötzlicher Aufbruch, der eben dieser *Zerrissenheit* zu entfliehen versucht und sie dadurch letztlich weiter heraufbeschwört, ja sich gar für die Familie als physische Zerrissenheit der Lebensräume und für die Lesenden als makroperspektivische Zerrissenheit der gelben und blauen Färbung dieser Lebensräume manifestiert.

Disparates Verhalten: Die Aufmerksamkeit der Anderen

Die Eröffnungsszene bewegt sich entlang eines *offenlegenden, befremdenden, trennenden* und schließlich *zerrissenen* Verhaltens. Jedes Verhalten geht dabei auffällig fließend ins nächste über. Das *befremdende* Verhalten der zweiten ABE wird etwa vom *offenlegenden* der ersten in der Welt „fremder Riesen“ thematisiert. Das *trennende* Verhalten zeichnet sich im widerwilligen Kennenlernen des *befremdenden* Verhaltens vor. Und schließlich gestaltet sich das *zerrissene* Verhalten als eine Steigerung der vorherigen *Trennung* und *Befremdung*, indem sie in der angekündigten räumlichen Veränderung die Unbeständigkeit der widerwilligen Partnerschaft von Riads Eltern manifestiert (Tab. 2).

Dieser Weg von einem Offenlegen zu einem Zerreißen entfaltet sich entlang eines raumörtlichen Systems, das die Frage nach der Lesebewegung auf horizontale Ausrichtungen konzentriert. Wie vom Cover eingeführt, verhandelt sich in und über diese Horizontale die Frage nach dem „morgen“ und damit der Zukunft des „ARABERS“. Sie betrifft die konkrete Ausrichtung von Körpern, Schriften Räumen und Tableaus und somit auch die Ausrichtung der Figuren als Wahrnehmungsgegenstände zu ihrem gesamten Umfeld: Auf der einen (und ersten) Seite steht Riad, der als Figur im *offenlegenden* Verhalten die Aufmerksamkeit der Erwachsenen ge-

³² Es wird am Ende des vierten Bandes mit einem Telefonat zwischen Vater und Mutter einen tragischen Höhepunkt erlangen: Clémentine verkündet aus Frankreich ihren Wunsch nach einer Scheidung und Abdel-Razak verkündet aus Syrien die Entführung ihres dritten gemeinsamen Sohnes Fadi.

Tab. 2: Übersichtstabelle des Verhaltens von *Der ARABER von morgen*.

	ABE 1		ABE 2		ABE 3		ABE 4	
Panel-Layout	öffnend	symmetrisch fragmentierend		öffnend & asymmetrisch		verdichtet & asymmetrisch		verengend & asymmetrisch
Farbe	klar kontrastierend							
Raumgestaltung	dezent akzentuierend		nicht akzentuiert		dezent akzentuiert		akzentuiert	
Körperanordnung	öffnend & flach	gekrümmt & vertieft	abschließend, flach & aufösend	öffnend	verföchtet & aufösend	vertieft & geweitet	vertieft	vertieft
Mimik & Gestik	zentriert	verschmolzen		alter-nierend	zentriert & retardierend	distanzierend	vereinend & anblickend	isolierend
Schrift-Bild-Gestaltung	opak		transparent & expressiv					
	verstärkend		kontextabhängig & unstimmig		abgeschlossenen variierend			
Schrift-Bild-Gestaltung	mehrstimmig: erinnernd, vergegenwärtigend & kommentierend		mehrstimmig: erinnernd & vergegenwärtigend					
	vorwiegend bildlich, widersprechend & antwortend		zunehmend dialogisch & unstimmig		zunehmend erzählend		dynamisch, unterbrochen & fragmentiert	
	offenlegend		befremdend		trennend		zerrissen	

nießend auf sich zieht, und auf der anderen (und letzten) Seite steht der Vater, dem diese Überlebensstrategie misslingt, indem er im *zerrissenen* Verhalten die Aufmerksamkeit seines Umfeldes für sich beansprucht oder erzwingt.

Der Weg von dem einen zum anderen Umgang mit Aufmerksamkeit vollzieht die Szene entlang ihres *offenlegenden, befremdenden, trennenden* und *zerrissenen Verhaltens*. ABE 1 erlangt den genussvollen Umgang, indem sämtliche Räume aus *klar kontrastierenden* Farben bestehen, die einen *Akzent* auf eine Zuneigungsbe-kundung setzen. Die Räume entfalten sich in der *symmetrisch fragmentierten* Bewegung des Panel-Layouts über eine Bewegung, die die Lesenden in diese eröffnete Welt in immer genaueren und näheren Blicken eintauchen lässt. Dabei *schließen* sich diese Räume nach ihrer *Krümmung ab* und *zentrieren* Körper, welche nach einer kurzweilig *opaken* Gestik und Mimik alsbald eine *transparente* und *expressive* sowie *verstärkte* gestische und mimische Ausprägung an den Tag legen. In diesen Bewegungen breiten sich die Welt und ihre Körper als transparente Oberflächen aus, die sich in den Bewegungen der Schrift-Bild-Gestaltung im *Widersprechen* und *Antworten* auf Riad als organisierendes Zentrum dieser Welt ausrichten. In dieser nach ihm gestalteten Welt ist Riad aufgehoben in einer *Mehrstimmigkeit* des *Erinnerns, Vergegenwärtigens* und *Komentierens*.

In ABE 2 verliert die Welt an Offenheit und Transparenz. Mimik und Gestik zeigen sich plötzlich als *kontextabhängig* und *unstimmig* und vollziehen eine Bewegung von einem *Zuwenden* über ein *Ausschließen* hin zu einem *Distanzieren*. Sie tun dies anhand von Körpern, die sich ebenso zunehmend entfernen: von einem *Alternieren* über ein *Retardieren* zu einem *Distanzieren*. Das zunächst weiterhin *öffnende* Panel-Layout verliert seine Symmetrie, während der Raum sich *verdichtet* und *auf löst* und so Unsicherheiten verstärkt, die in der distanzierenden *Vertiefung* und *Weitung* am Ende ihren Höhepunkt finden. Hin zu einer *Unstimmigkeit* entwickelt sich auch die Schrift-Bild-Gestaltung: Ihre Bewegungen passen nicht mehr zwangsläufig aufeinander. Die zwei zentralen Figuren der ABE lernen sich nicht kennen, sondern *befremden* sich. Statt sich gegenseitig Aufmerksamkeit zu schenken und die des Anderen zu genießen, führt ihr Kennenlernen zu Missverständnissen und Unstimmigkeiten.

Im *trennenden* Verhalten der dritten ABE verliert sich das Paar zunehmend aus dem Blick. Es vollzieht sich in den *abgeschlossen variierenden* Bewegungen der Mimik und Gestik, der anfangs *vereinenden*, dann *verpassenden* und letztlich *isolierenden* Bewegung der Körperanordnung und der *korrigierenden* Schrift-Bild-Gestaltung. In den sich *vertiefenden* und dabei *lichtenden* Räumen geht selbst ihr kurzweiliges Nebeneinander-Gehen in der Umarmung des ersten Panels der ABE über in zunehmende Bewegungen aneinander vorbei. Dabei ist es Abdel-Razak, der im Vordergrund positionierend den Raum einnimmt und seine Frau ver-

drängt. Seine Aufmerksamkeit wird hier nicht zur Wertschätzung durch die Anderen, sondern zur Abwesenheit der Anderen.

Trotz allem sind Mutter und Vater im *zerrissenen* Verhalten von ABE 4 wieder auf engem Raum miteinander verbunden. Riad ist geboren und bildet ein Verbindungsstück zwischen den beiden, dem, anders als von den „fremden Riesen“ in ABE 1, nur hintergründige oder pointierte Aufmerksamkeit geschenkt wird. Im Vordergrund stehen die Spannungen des *befremdenden* und *trennenden* Verhaltens der vorherigen ABE, die sich zu entladen drohen. Sie drücken sich im *Manischen* der Mimik und Gestik aus, in den *unschlüssigen* Bewegungen der Körperanordnung, der *unterbrechenden* und *fragmentierenden* Bewegung der Schrift-Bild-Gestaltung sowie durch die *verengende* Bewegung des Panel-Layouts und der sich im Blickfeld ankündigen, drastischen Veränderung der Farbgestaltung auf der folgenden Seite. Die Spannungen entladen sich jedoch nicht, sie verschieben sich, hin zu dem plötzlichen Umzug der Familie, der – statt sie voneinander zu entfernen – sie nun geografisch *zerreißt*. Statt hier die Aufmerksamkeit der Anderen zu genießen, läßt Abdel-Razak im letzten Blick der Seite die Verantwortung dieser Aufmerksamkeit bei seinem Sohn ab. Vom Vater emporgehalten fängt Riads nach links gerichteter Blick alle nach rechts gerichteten mit einem (unwissenden, unbeholfenen) Ausdruck der Freude ab und muss somit jenen Wunsch des Vaters nach Aufmerksamkeit erfüllen, den er von seiner Frau nicht mehr erwarten kann.

Vater und Mutter werden gemeinsam zu denjenigen Figuren, die dem Blick des Comics (im Gegensatz zu den „fremden Riesen“ der ersten ABE) wahrlich fremd sind. Die Mutter entgegnet den wechselhaften Emotionen und Entscheidungen des Vaters bloß staunend, aber nicht widersprechend. Vordergründig passiv wird sie hintergründig – und dies im wahrsten Sinne des Wortes: meist im Hintergrund der Räume des Comics – umso aktiver, jedoch immer für den Vater: im Schreiben seiner Arbeit oder im Halten und Versorgen ihres gemeinsamen Kindes. Der manisch und explosiv agierende Vater wiederum ist jenseits seiner vordergründigen Aktivität von großer Unschlüssigkeit und Unsicherheit geprägt. Sein Aktionismus ist letztlich ein ebenso passives Reagieren auf sein Umfeld, wie die Passivität der Mutter diesem aktiv zustimmt; etwa in ihrem Erscheinen „aus Mitleid“ bei dem ersten, ungewollten Date. Sie werden in diesem Sinne zu Figuren, deren Dynamik sich entgegen der freundlichen, fremden Riesen der ersten ABE nicht an der Oberfläche erschließt.

Die Begegnung mit der Figur Riad ist bestimmt durch das Erzählen dieser Begegnung der Eltern und der Begegnung der Lesenden mit ihnen. Sie sind somit nicht nur die Eltern Riads, auch die Figur Riad ist das Kind dieser Elternfiguren. Oder anders gesagt: Die Eltern und ihre Geschichte werden in dem Verhalten, das

diese herstellt, zum Feld der Figur des Sohnes.³³ Dieses Feld, so legt die Eröffnungsszene es in ihrem Verhalten nahe, ist eines, das von Erfahrungen der *Fremdheit*, *Trennung* und *Zerrissenheit* geprägt ist und aus dem mit und durch Riad das neue Feld einer *offenlegenden* Welt hervorgeht. Die Eröffnungsszene betont dabei, dass zu diesem *Offenlegen* maßgeblich die *Mehrstimmigkeit* gehört, in der Riad als Figur angelegt ist. Sie wird sich (in je unterschiedlichen Variationen) durch die nächsten vier Bände der Reihe fortsetzen und ist maßgeblich daran beteiligt, inwiefern der Comic seine horizontalen Ausrichtungen inszeniert. Und sie scheint sich als eine Antwort auf das zu entfalten, was die Eröffnungsszene als Problem der Eltern einführt. Ihre Unfähigkeit (das heißt insbesondere die des Vaters) mit der eigenen und anderen Aufmerksamkeit umzugehen (als Unsicherheit bezüglich der Fragen: Wo soll ich hingehen? An wen soll ich mich wie wenden? Wohin gehört mein Blick? Wer sieht mich und wie?), versucht Riad in einer Mehrstimmigkeit aufgehoben wieder in ihren komplexen Ambivalenzen genießen zu können.

An und über die Aufmerksamkeit als Frage von (horizontalen) Ausrichtungen verhandelt bereits die Eröffnungsszene (sowie das Cover) die titelgebende Frage danach, wer, wann oder was ein „ARABER“ von „morgen“ ist. Die Verhältnisse von Links und Rechts, Vorwärts und Rückwärts, Erinnern und Vorausschauen werden zu einem kulturellen, familiären und politischen Feld, in dem die Figuren des Comics leben und agieren. Die Eröffnungsszene betont dabei vor allem die Ambivalenzen und Inkommensurabilität mit denen diese Ausrichtungen qualifiziert sind. Die Ausrichtungen finden in einem Verhalten statt, das von *Offenlegung* über *Befremdung*, *Trennung* und *Zerrissenheit* reicht. Sei es in den verschiedenen Stimmen Riads, in dem ungleichen und unfreiwilligen Paar der Eltern oder etwa den *Unstimmigkeiten* der Körperinszenierungen: Immer wieder geht es darum, Felder zu erschaffen, aus denen Ungleichheiten, Unstimmigkeiten oder nicht zueinander Passendes hervorgehen. In diesem Sinne lässt sich das Verhalten der Eröffnungsszene als *disparat* zusammenfassen.

Soll der „ARABER“ eine identitäre Kategorie sein, könnte es die Aufgabe einer solchen Identität sein, aus einer Situation der Disparität mit der Herstellung einer Einigkeit hervorzugehen; also das *disparate* Verhalten, das sich vom Cover des

33 Horstkotte und Pedri weisen die Bedeutung des Felds, mit dem ein autobiografisches Ich verwoben ist, als bedeutsam für eine ganze Reihe autobiografischer Comics aus: „Graphic memoirs often stress the intimacy in which individual minds are always involved with the minds, but also the feelings and emotions, of others. The textile metaphors used in the titles of many well-known graphic memoirs are revealing here: What Marjane Satrapi’s *Embroideries* (2005), Craig Thompson’s *Blankets* (2003), David Small’s *Stitches* (2009), and Sarah Leavitt’s *Tangles* (2010) have in common is the wrapping or binding together of people and their minds and perceptions.“ Horstkotte, Pedri: *The Body at Work*, S. 85.

ersten Bandes ausgehend im Verlauf der Eröffnungsszene entfaltet, als Problem zu fassen, das es zu lösen gilt. Das „morgen“ wäre dann keine Frage der Ausrichtung nach links oder rechts mehr, sondern würde tatsächlich zum zeitlichen Horizont werden, an dem aus dem Disparaten eine Einheit werden kann. An diesem Horizont erscheint das selbstreflexive Zurückblicken des Riad Sattouf, der nur ein Komma weit davon entfernt ist, selbst als der „ARABER“ von „morgen“ ausgewiesen zu sein. Deshalb lohnt sich ein genauerer Blick auf die Rolle von Riad als autobiografisches Subjekt des Comics. Welche Rolle spielt dieser Fluchtpunkt für die Begegnung mit Riad? Hierzu möchte ich eine weitere, kurze Szene heranziehen. Sie spielt nach der Ankunft der Familie in Libyen und inszeniert eine bedeutende Begegnung zwischen Riad und seinem Vater, in der beide zeichnerisch tätig werden. Und nicht nur das: Im Anschluss an die Eröffnungsszene ist es ein besonderer Moment geteilter Aufmerksamkeit von Vater und Sohn. Sie beide richten ihre Aufmerksamkeit auf die Tätigkeit des Zeichnens. So gerät letztlich auch *Der ARABER von morgen* als gezeichnete Selbsterzählung in den Fokus der Aufmerksamkeit der Lesenden. Wie verfährt dieses Zeichnen mit dem eingangs *disparaten* Verhalten des Comics?

7.2 Versöhnung mit der eigenen Zerrissenheit

Als Zeichner tritt Riad erstmals auf einer Doppelseite auf, die in Libyen spielt und entsprechend gelb gefärbt ist. Im Wohnzimmer ihres Hauses bittet Riad seinen Vater, etwas zu zeichnen (Abb. 48). Abdel-Razak fertigt die Skizze eines Mercedes an, seines Traumautos. Sie besteht aus dem Umriss der Karosserie, einem Mercedes-Stern sowie zwei Rechtecken als Reifen. Riad empfindet diese Reifen als ‚falsch‘. Als er seinen Vater mit einer eigenen Mercedes-Zeichnung beeindrucken möchte, korrigiert er sie zu runden Reifen. Doch eben diese bemängelt der Vater: „Doch ... Bei einem Mercedes sind sie genau so ... // Ich weiß das doch: Das ist mein Lieblingsauto ...“ Frustriert macht Riad kehrt, zeichnet einen Wagen mit besonders platten Reifen und erhält schließlich das Lob seines Vaters: „AHHH! GENAU! // DAS IST EIN MERCEDES FÜR MINDESTENS 50.000 DOLLAR! // BRAVO!“³⁴

Vieles an den Bewegungen einzelner Gestaltungsmerkmale dieser kurzen Szene wäre erwähnenswert. Bereits das Panel-Layout macht sie zu einer besonderen, ist doch die linke Seite als einzige der gesamten fünf ersten Bände der Reihe in vier

³⁴ Sattouf: *Der ARABER von morgen*, Vol. 1, S. 31.



Abb. 48: Der ARABER von morgen, S. 30–31 – Riad, das Zeichnen und die Zeichnung.

Strips eingeteilt.³⁵ Es fällt darüber hinaus durch seine drei breiten Panorama-Panels auf, die dem Akt des Zeichnens, den sie darstellen, besondere Betonung verleihen. In den *klar kontrastierenden* Farben sticht oben ein grünes Panel hervor, das zeigt, wie der Vater zu zeichnen beginnt und dabei in einer Sprechblase von seinem eigenen Mercedes träumt.³⁶ In der Raumgestaltung fallen vor allem die zahlreichen kleinen Risse in den Wänden auf, die sich später auch im Haus der Familie in Syrien wiederfinden und jenes *zerrissene* Verhalten der Eröffnungsszene manifestieren. Ebenso ist die Mimik und Gestik weiterhin *transparent* und *expressiv* und insbesondere im Fall von Abdel-Razak weiterhin stark polarisierend, hier zwischen angestrenzter Konzen-

35 Andere, seltene Ausnahmen zum üblichen Layout in drei Strips sind gelegentliche Aufteilungen in zwei Strips sowie Splash-Panel, die auf der letzten Seite jedes Bandes einen Cliffhanger inszenieren.

36 Grün wird mit dem Wechsel ins Gelb Libyens als Akzentfarbe für Dinge oder Umgebungen verwendet, die Figuren in andere Zustände versetzen. Zu ihnen zählten verschiedenste Medien wie etwa das bereits auf dem Cover sichtbare Plakat al-Gaddafis (S. 12), ein Fernseher (S. 16), ein Buch (S. 18) und ein Radio (S. 25) sowie die grünen Augen eines Stiers aus Riads Träumen (S. 12, 15), Flaggen (S. 13, 22, 23), Flüche (S. 22, 28) oder die für Riad paradiesischen und berausenden Bananen (S. 24).

tration und Tadel. Doch anstatt an dieser Stelle erneut eine umfängliche Beschreibung eines Verhaltens anzufertigen, möchte ich in Hinblick auf den Aspekt des Autobiografischen und des Zeichnens die Bewegungen der Schrift-Bild-Gestaltung in den Vordergrund stellen. Mich interessiert, wie hier über die Körper von Vater und Sohn Zeichnungen und Zeichnen verhandelt werden. Dabei konzentriere ich mich vor allem auf die linke Seite, die in drei *point of views* zeigt, wie der Vater seine Mercedes-Zeichnung anfertigt.

Ein Großteil der Fläche dieser Panoramapanels ist für das Zeichenpapier reserviert. Dort befinden sich im ersten Panel lediglich zwei Striche, die in einem Rechteck münden, das später zum Hinterrad des Mercedes wird. Im zweiten Panel wurde ein Strich verlängert und im dritten ist die Zeichnung plötzlich fertiggestellt. In allen drei Panels sind zwei Hände zu sehen: Die linke hält das Zeichenpapier fest, die rechte einen Bleistift, der in den ersten zwei Panels gerade einen Strich setzt und sich im dritten von der fertigen Zeichnung entfernt hat. Rechts über der Stiftspitze sind in den ersten beiden Panels mit einem „KRRR“ beziehungsweise „KRRRRR“ zwei Soundwörter platziert, die das Kratzen des Stiftes auf dem Papier zum Klingen bringen. Darüber hinaus sind zwei Texte sichtbar: im ersten Panel ein Schreibschriftkommentar, dessen Pfeil auf die Hand Abdel-Razaks verweist, und im letzten Panel eine Sprechblase, die in seine Richtung ins untere Off verweist. Während die Sprechblase in gewohnten *vergegenwärtigenden* Bewegungen die fertige Zeichnung als sichtbare Gegenwart ausweist – „Fertig: ein großartiger Mercedes“ –, engagiert sich die Schreibschrift nicht nur in die gewohnt *kommentierenden*, sondern gleichermaßen selbst durch das Präteritum *erinnernde* Bewegungen, die einst (und auch am Anfang dieser Seite) von den Erzähltexten übernommen wurden: „Er hielt seinen Stift beim Schreiben falsch“. Im Kontext eines autobiografischen Comics, in dem die Selbsterzählung stark durch die Beziehung zum Vater geprägt ist, ist diese Aussage inmitten einer Szene, die das Zeichnen selbst verhandelt, mehr als ein beiläufiger Kommentar und bedarf einer genaueren Betrachtung.

Zunächst scheint die Schreibschrift in der Tat einen Teil der Comiczeichnung zu beschreiben: Ein Finger der rechten Hand biegt sich merkwürdig gekrümmt von links nach rechts über den Stift. Betrachtet man das Panel davor, wird deutlich, dass Abdel-Razak den Stift nicht wie ‚üblich‘ zwischen den Fingerspitzen des Daumens und Zeigefingers hält, sondern ihn zwischen Zeige- und Mittelfinger geklemmt hat und ihn dabei in einer auffälligen Krümmung mit dem Zeigefinger umklammert. Doch in der Zuschreibung dieser Haltung als ‚falsch‘, ist der Kommentar doch nicht bloß beschreibend, sondern bewertend. Als ‚falsch‘ hingegen kann auch der Kommentar selbst bewertet werden: Schließlich ist die hier gezeichnete Hand gerade *nicht* am „Schreiben“, sondern am Zeichnen. Hier kommt der Fokus des Comics auf horizontale Ausrichtungen wieder ins Spiel: Abdel-Razak zeichnet im Verlauf der

drei Panels sein Auto von rechts nach links. Das Auto, das dabei entsteht, zeigt ebenso mit der Vorderseite nach links. Das Schreiben, von dem der Kommentar spricht, ist zwar ‚eigentlich‘ ein Zeichnen, doch steht dieses Zeichnen wiederum in Korrespondenz zur Linksausrichtung arabischer Schrift, die dem Vater zugehörig ist: Er zeichnet so, wie er schreibt. Schreiben und Zeichnen werden deshalb hier sowohl verwechselt als auch gleichgesetzt: Wer zeichnet, schreibt und wer schreibt, zeichnet. Im Modus der Zuschreibung von falsch und richtig offenbart sich nun auch am Zeichnen und Schreiben jene Ambivalenz, die vom Cover ausgehend in der Zuschreibung von links und rechts als vorwärts/rückwärts und als gestern/*morgen* inszeniert wurde.

Auf der zweiten Seite entfaltet sich der wertende Kommentar in einem expliziten Streit darüber, was nun eine ‚richtige‘ und was eine ‚falsche‘ Mercedes-Zeichnung sei.³⁷ Dabei haben der *gegenwärtige* und der *erinnernde* Riad Recht, wenn sie betonen, dass rechteckige Reifen nicht fahren können: „Er zeichnete rechteckige Reifen, und das machte mich verrückt. Sein Auto konnte gar nicht fahren. Ich versuchte es ihm zu erklären.“ Was der *erinnernde* Riad im Auftakt zur zweiten Seite ausführt, greift der *vergegenwärtigte* Riad in einer Sprechblase ein Panel darunter erneut auf: „Aber deine Reifen sind platt! Dein Auto kann nicht fahren!“ Dies ist nicht nur ein Streit über die Art des Zeichnens und die Qualität von Zeichnungen. Die *sprechenden* und *erinnernden* Aspekte Riads bewerten die Zeichnungen und das Zeichnen an Maßstäben der Repräsentation: Gezeichnete Autoreifen müssen rund sein, weil ‚echte‘ Autos nur dann fahren können, wenn ihre Reifen rund sind. Den Vater jedoch scheinen diese Fragen gar nicht zu interessieren. Sein Traumauto ist und bleibt ein ebensolches: Mit seinen rechteckigen Reifen scheint es sich als Traumauto wie auch als Zeichnung nicht an Fragen von Repräsentationen zu bemessen.

Hier wird es nun relevant, die Zeichnungen der Autos ins Verhältnis zu ihrem Umfeld zu setzen: den anderen Zeichnungen der Doppelseite (und des gesamten Comics). Die Skizzen des Autos sind beide weder ‚richtig‘ noch ‚falsch‘. Sie sind lediglich jeweils andere Darstellungen von Autos. Rechteckige oder runde Reifen: Beide Autos können nicht ‚wirklich‘ fahren, eben weil sie keine Autos sind, sondern Zeichnungen von Autos. Aber während sich der *vergegenwärtigte* Riad an Maßstäben der Repräsentation über die Autos selbst beschwert und der *kommentierende* Riad sich über deren Herstellungstechnik echauffiert, scheinen die Zeichnungen des Comics längst einen Kompromiss in diesem Konflikt zwi-

37 Für Riad ist das Zeichnen auch deshalb als schmerzhafter Streitpunkt angelegt, da sich in seinem mürrischen Fügen der Vorstellungen des Vaters gegenüber auch dessen Missachtung für die zeichnerischen Fähigkeiten Riads äußert, der schließlich einst zu jenem Autor wird, der diese Situation zeichnend erzählt.

schen Repräsentation und Darstellung gefunden und umgesetzt zu haben. Denn der ‚Realismus‘, den der kleine Riad von seinem Vater mittels runder Reifen einfordert (und im übertragenen Sinne auch die ‚Norm‘, auf die der *bewertende* Kommentar im Akt des Zeichnens verweist), ist im Umfeld der Autoskizzen selbst längst nicht mehr vorhanden: Schon die erste Zeichnung von Riads Körper zu Beginn der Eröffnungsszene könnte nach denselben Maßstäben mit seinem überdimensionierten Kopf und den winzigen Füßen ebenso wenig stehen oder laufen, wie ein ‚echter‘ Mercedes mit rechteckigen Reifen fahren könnte. In der Szene des Mercedes-Zeichnens fragmentiert sich somit die Vorstellung eines *zeichnenden* Riads in einen, der hier in der Gegenwart der Panels verankert *bewertet*, und einen, der diesen *vergegenwärtigten* und *erinnerten* Moment längst in der versöhnenden Geste gestaltet. Die Zeichnungen, die das Streiten über Zeichnung und Zeichnen inszenieren, erscheinen nicht mehr als *Befremdung* zweier Figuren, sondern längst als Produkt ihrer Begegnung, als eine Geste der *Versöhnung*: Abdel-Razak und Riad werden vom Comiczeichner Riad letztlich auf eine ähnliche Weise gezeichnet, wie der Vater – einst zum Unverständnis seines Sohnes – sein Traumauto zeichnete.

Von dieser Beobachtung ausgehend ist Riad eine Figur, die sich nirgends als *ein* Subjekt abschließen lässt, da diese Figur überhaupt nur in der *Mehrstimmigkeit* dieses Comics existiert; in den Wechselwirkungen des *Erinnerns*, *Vergegenwärtigens* und *Kommentierens*. Wie Pedri und Horstkotte betonen, entsteht das autobiografische Selbst von *Graphic Memoirs* erst, indem Lesende die gedoppelte (oder hier eher multiple) Subjektivität der Erzählung im performativen Akt des Lesens zu einem kohärenten Bild eines Subjekts zusammenfügen.³⁸ Doch gerade gegen ein solches Bild wehrt sich *Der ARABER von morgen* immer wieder. Riad ist zu keinem Zeitpunkt eine in sich kohärente autobiografische Figur, sondern er realisiert sich vielmehr als die Idee einer (autobiografischen) Subjektivität, deren Sein sich im Aushalten und Verhandeln von Ambivalenzen, vom Disparaten vollzieht. Riad zeigt sich als Figur, die diesen Erfahrungen nicht schutzlos ausgeliefert zu sein scheint, sondern sich ihnen bedient, um sich selbst zu erfinden. Bezüglich seiner „Ausrichtung“ ist er deshalb auch nicht zu denken als Figur zwischen Kulturen oder Zeiten, zwischen Elternteilen und Heimat, sondern als Figur, die sich im Feld dieser Pole auflöst und ausdrückt. Die kurze Szene der Traumauto-Skizzen ist eine Konkretion des Kompromisses des Zeichnens und der Zeichnung, das dem eingangs *disparaten* Verhalten des Comics Herr zu werden versucht.³⁹

³⁸ Vgl. Horstkotte, Pedri: *The Body at Work*, S. 79.

³⁹ Aus einer makroperspektivischen Sicht zeigt sich der Versuch, das beständige Zerwürfnis produktiv anzunehmen, auch in der Covergestaltung aller bereits veröffentlichter Bände: Stets sind diese in den primären und den Akzentfarben des Comics gehalten, die sich auch über den

In seiner permanenten Verunsicherung dessen, was das autobiografische Subjekt dieser *Graphic Memoir* im Innersten zusammenhält, performiert *Der ARABER von morgen* ein zentrales Vergnügen dieser Art von Erzählung: Im geschützten Erfahrungsraum des ästhetischen Kulturgegenstands werden die Lesenden von *Graphic Memoirs* Teil der (Selbst-)Erfindung eines Ichs (ohne, dass dabei Figur und Autor*in in eins fallen würden). Die sequenzielle Form des Comics und die Notwendigkeit der mehrfach wiederholten Selbstportraitierung mache in *Graphic Memoirs* nach Horstkotte, Pedri und Elisabeth El Refaie erfahrbar, dass Subjekte hergestellte Wahrnehmungsgegenstände und nicht einfach vorhandene Entitäten sind.⁴⁰ *Der ARABER von morgen* macht diese permanente Bewegung und Veränderung dessen, was wir das andere oder eigene Subjekt nennen, über sein eingangs als *disparat* vorgestelltes Comic-Verhalten erfahrbar. Die Bände verfolgen somit in jeder Erzählung immer auch Riads Versuch, diese Disparatheit anzunehmen und sie sich anzueignen. Seine Antwort auf die Frage, wer oder was ein „ARABER“ ist und wo und wann dessen „morgen“ liegt, findet der Comic unter anderem gerade darin, sie (zumindest bis zum fünften Band) nicht explizit und final zu beantworten. Die Eröffnungsszene hat gezeigt, dass nicht nur das „ARABER“-Sein, sondern auch das „ein echter Kerl“-Sein immer Produkt eines Feldes ist, das Körper, sprachliche Äußerungen und Verhalten mit Aufmerksamkeiten und Ablehnungen beschenkt oder bestraft. Wird ein solches Sein zusätzlich belegt von Fragen nach kultureller Identität und zeitlicher Verortung, wird das Sein zu einem permanenten, ruhelosen Hin und Her. Durch das Ausstellen der eigenen Unmöglichkeit, sich (auch im Umfeld solcher kulturellen und zeitlichen Fragen) als abgeschlossenes, kohärentes Subjekt selbsterfindend zu erzählen, wird der Comic überhaupt erst zum passenden Sprachrohr einer fragmentierten Selbsterfahrung. Das Disparate wird zum Zustand, der nicht mehr überwunden werden muss, sondern ausgestellt werden will. *Der ARABER von morgen* wird dabei in genau jenen Momenten produktiv, in denen er erfahrbar macht, dass ein „ARABER“ von „morgen“ wenn überhaupt nur möglich wird, solange die eigene Mehrstimmigkeit nicht als *befremdend*, *trennend* oder *zerreißend* erfahren wird, sondern stattdessen Ursprung einer neuen, eigenen Erfahrung von Welt, sich selbst und dem Anderen werden kann.

Buchrücken auf die Rückseite des jeweiligen Bandes ziehen. Stellt man die Bände nebeneinander, begegnet einem ein Spiel aus Formen und Farben, das sich (nur fast) zum Eindruck eines eigenen, sich vervollständigenden Bildes zusammenschließt. Sie passen zusammen, aber ihre Formen und Farben gehen nicht nahtlos ineinander über: eine ebenso disparate Inszenierung eines Ganzen.

⁴⁰ Vgl. Horstkotte, Pedri: *The Body at Work*, S. 89–90; Elisabeth El Refaie: *Autobiographical Comics: Life Writing in Pictures*. Jackson 2012, S. 49–92.

Selbstverständlich sind die Richtungen des Schreibens und Lesens in *Der ARABER von morgen* mit politischer und kultureller Bedeutung aufgeladen und an die Frage gebunden, in welcher dieser Richtungen „morgen“ zu verorten ist. Die Frage der Ausrichtung ist das kulturelle, politische und ideologische Milieu, in dem sich die Figuren des Comics bewegen. Der Comic selbst aber ist vor allem damit beschäftigt, dieses Milieu sichtbar zu machen und zu zeigen, dass die Bedeutungen von Links und Rechts, Vorwärts und Rückwärts, Gestern und „morgen“ ebenso abhängig von ihrem Feld sind wie die Körper, Mimen, Gesten, sprachlichen Äußerungen oder Räume. In *Der ARABER von morgen* kann somit in der Begegnung von Vater und Sohn beim Mercedes-Zeichnen das eigene und das andere Zeichnen zum gemeinsamen ebenso wie zum fremden Zeichnen werden, wie bereits in der Eröffnungsszene jeder Blick nach vorn auch ein Blick zurück (und umgekehrt) sein darf.⁴¹ Die Begegnung mit Riad zeichnet sich dadurch aus, dass sich in ihr eine Figur herstellt, die sich in einem *disparaten* Comic-Verhalten selbst in mehrstimmiger Seinsweise zu entwerfen vermag und dabei diese Mehrstimmigkeit nicht als kulturelle oder temporale Identität festschreibt, sondern sie selbst als einen Horizont des „morgens“ setzt.

⁴¹ Eben deshalb ist es auch nur bedingt entscheidend, dass der Comic im französischen Original in lateinischer Schrift verfasst wurde und somit selbstverständlich eine Perspektive dominiert, die in der Rechtsbewegung eine Vorwärtsbewegung sieht. Ziel des Comics ist es ja gerade nicht, zwei Lese-, Schreib- und Denkrichtungen gegeneinander zu stellen, sondern etwa im rechtsgewandten Schreiben und Lesen der lateinischen Schrift deren temporale und vektorale Qualitäten zu verunsichern.

8 Begegnung mit Harold: Eine Figur trifft ihre Autorin

Nachdem es mit Riad zuletzt um eine sich selbst entwerfende, mehrstimmige, autobiografische Figur ging,¹ widmet sich die folgende Studie wie schon im Falle von Noa aus MIRROR² nun erneut einer Figur, die sich in erster Linie darüber definiert, erzählt zu werden, anstatt sich selbst zu erzählen. Dies gestaltete sich im Falle von Noa als Frage von Oberflächen und Oberflächlichkeiten – nun jedoch, im Falle der Figur Harold Crick gestaltet sich das Erzählt-Werden ganz unmittelbar als Verhältnis einer Figur zu ihrer Autorin.

Harold Crick führt ein streng getaktetes, eintöniges Leben. Als Mitarbeiter der US-amerikanischen Steuerbehörde IRS achtet er in seinem Privatleben genauso akribisch auf Einhaltung strikter Regeln und klarer Abläufe wie in seinem Beruf. Er steht jeden Tag zur selben Minute auf, zählt, wie oft er seine Zahnbürste hin und her bewegt, taktet die Abläufe seines Krawatte-Bindens und nutzt immer dieselbe Anzahl an Schritten zur nächsten Bushaltestelle, um wie jeden Tag knapp, aber pünktlich zur Arbeit zu kommen. Doch die Begegnungen mit zwei Frauen bringen Harolds geregeltes Leben durcheinander: zum einen die Begegnung mit Ana Pascal, einer rebellischen Bäckerin, mit deren Hilfe Harold im Verlauf von STRANGER THAN FICTION lernt, die Unordnung des Lebens zu genießen, und in die er sich verliebt; und zum anderen die Begegnung mit Karen Eiffel, einer Autorin in einer Schreibblockade, auf der Suche nach dem geeigneten Tod für die Hauptfigur ihres neuen Romans.

Harold selbst ist eben diese Hauptfigur. Die Begegnung zwischen Figur und Autorin ist zunächst eine rein akustische: Harold beginnt Karens Stimme zu hören, wie sie haargenau und ausschmückend seine alltäglichen Bewegungen und Handlungen beschreibt. Als er dabei von Karens Versuch erfährt, einen Tod für Harold zu finden, macht er sich auf die Suche nach ihr, um ihre Pläne für das Ende seiner Geschichte zu vereiteln. Dafür konsultiert er Jules Hilbert, Professor für Literaturtheorie, mit dem er seine eigene Lebenserzählung bespricht und der mittels einer Analyse ihres Stils schließlich Karen als Autorin ausfindig macht. Als Harold und Karen sich im letzten Drittel des Films tatsächlich gegenüberstehen, überreicht Karen ihm den handgeschriebenen Entwurf des Romanendes. Daraufhin endet STRANGER THAN FICTION mit dem Abschlagen einer Bitte: das von Harold für gut und richtig befundene Ende des Romans und seines Lebens als Manuskript umzusetzen.

1 Vgl. Kapitel 7 der vorliegenden Arbeit.

2 Vgl. Kapitel 6 der vorliegenden Arbeit.

Ob des Wissens um die realen Konsequenzen ihres eigenen Erzählens und Harolds heldenhaftes Akzeptieren seines eigenen Todes, entscheidet sich Karen dazu, ihren Roman umzuschreiben. Dessen neues Ende, in dem Harold überlebt, kostet den Roman laut Professor Hilbert seinen Status als Meisterwerk. Und wie eine Bestätigung dessen schließt der Film selbst in einem zweiten, pathetischen Happy End, in dem nicht nur Harold überlebt und mit Ana Pascal vereint ist, sondern in einer abschließenden Montage auch jeder einzelnen Nebenfigur des Films ein Moment innerer oder gemeinsamer Ruhe und Glückseligkeit gegeben wird.

In seiner Figurenkonstellation provoziert *STRANGER THAN FICTION* Diskussionen um Metanarrativität und Selbstreferentialität: eine Figur, die ihre Autorin trifft; ein Film, der sein eigenes Ende neu schreibt; ein Professor, der – gleichsam die Position der Zuschauenden und Interpretierenden darstellend – noch während des Films eine Deutung seiner Erzählung anbietet; und all dies unter einem Titel, der den Film als Film über Fiktion ausweist. Lindsay Holmgren schlägt eine solche metanarrative und selbstreflexive Ausrichtung vor, wenn sie es zum Ziel ihrer Analyse erklärt, die „complex relations among characters, authors, actors, director, and audience members“³ zu entwirren und ‚klarzustellen‘. Einer solchen Analyse begegnet *STRANGER THAN FICTION* als ein zu lösendes Rätsel.

Statt in der folgenden Analyse einen narrativen Knoten zu entwirren (und damit die Positionen der Figuren als gegeben zu setzen), interessiert mich, wie Harold als Romanfigur und Karen als seine Autorin als Figuren in der Begegnung mit diesem Film entstehen – und wie die Begegnung der beiden Figuren untereinander als Begegnung der Zuschauenden mit dieser Figurenkonstellation beschreibbar wird. Dazu werde ich die Eröffnungsszene des Films betrachten, in der zunächst Harolds geordneter Alltag in Begleitung von Karens Voiceover-Stimme vorgestellt wird und anschließend Harold beginnt, diese Stimme wahrzunehmen. Anschließend möchte ich vergleichend einen Blick auf das nachgeschobene Happy End des Films werfen. Dabei interessiert mich weniger eine Sortierung und Ausfaltung der metanarrativen Figurenkonstellation oder die Frage nach dem Status ihrer Fiktion, sondern was im Denken dieses Films seinem Titel gemäß (an der Begegnung mit Harold und Karen) „*stranger than fiction*“ ist.

³ Lindsay Holmgren: *Metafictional Amendments: Telepathic Metalepses in STRANGER THAN FICTION*. In: *Narrative* 26/1 (2018), S. 104–124, hier S. 5.

8.1 Beschreibung eines Verhaltens von STRANGER THAN FICTION

Die Eröffnungsszene⁴ aus STRANGER THAN FICTION zeigt zwei Tage aus Harolds Alltag: Der erste entfaltet sich, begleitet von Karens Voiceover-Erzählung als ein gewöhnlicher Arbeitstag. Am zweiten Tag wird diese Ordnung durcheinandergebracht, sobald Harold beginnt, Karens Stimme zu vernehmen. Die Szene endet mit dem Übergang zu einem neuen Handlungsort und damit zu der zweiten zentralen Begegnung des Films zwischen Harold und Ana in ihrer Bäckerei. Beginnen möchte ich mit einer genaueren Betrachtung der ersten Einstellung und Kamerafahrt des Films, die ähnlich wie das erste Panel in *Der ARABER von morgen* Gestaltungsprinzipien der gesamten Eröffnungsszene (und letztlich auch des gesamten Films) einführt.

Binnen 25 Sekunden führt eine kontinuierliche Kamerabewegung die Zuschauerenden zu Beginn von STRANGER THAN FICTION von einer Ansicht des Planeten Erde bis zu einer Armbanduhr auf Harolds Nachttisch. Diese Uhr wird zum zentralen Gegenstand des Films. Mit ihr taktet Harold sein gesamtes Leben. Die Kamerafahrt zu Uhr hin beginnt mit einem raschen, bestimmten Schwenk nach unten, der an einem Sternenhimmel vorbeiziehend einen nächtlichen Ausschnitt der Erde zeigt (Abb. 49a). Fließend geht der Schwenk in eine vorwärts gerichtete Fahrt über. In gleitenden, glatten Bewegungen rast sie auf die Erde zu, richtet sich auf deren höchsten Punkt aus, hinter dem das aufsteigende Licht der Sonne ein Morgenrauen verkündet (Abb. 49b). Die Erdoberfläche verliert in der schnellen Annäherung des Blicks zunehmend ihre Krümmung: Durch Wolken hindurchfliegend, an Küsten vorbeirasend und über nächtliche Landschaften ziehend entsteht binnen kürzester Zeit ein geradliniger Horizont (Abb. 49c). Lichtflecken werden zu Städten, verbunden über ein gewundenes, erleuchtetes Straßennetz, bis sich eine einzelne Stadt als gleichmäßig eckiges Raster von Lichtern und Formen ausbreitet (Abb. 49d). Die Kamera fliegt zwischen zwei Hochhäusern hindurch (Abb. 49e), passiert über zwei offene Fenster mühelos ein kleineres Haus, bis sie schließlich in Harolds Schlafzimmer landet. Währenddessen setzt Karens Voiceover ein: „This is a story about a man named Harold Crick – and his wrist watch.“ Ebenso sanft, aber bestimmt wie die Kamerafahrt am Anfang in Bewegung geraten ist, kommt sie vor Harolds Armbanduhr wieder zum Stehen (Abb. 49f).

Der Film wird somit über einen Blick eröffnet, der scheinbar mühelos von einem Extrem der Einstellungs- und Objektgröße ins andere gleitet: vom *extreme long shot* der Erdkugel zum *extreme close-up* der Armbanduhr. Die Bewegung er-

⁴ 00:00:22–00:09:20. Bei Sekunde 37 blendet das letzte Produktionslogo aus und der Sternenhimmel der ersten Einstellung wird sichtbar. Auf der Tonebene ist jedoch bereits ab Sekunde 22 das Ticken der Armbanduhr zu hören, weshalb ich diesen Abschnitt zur Eröffnungsszene hinzuzähle: STRANGER THAN FICTION (Marc Forster, US 2006).



Abb. 49a-f: STRANGER THAN FICTION – Vom Weltall zur Armbanduhr.

scheint dabei bestimmt und kontrolliert. Die Zu- und Abnahme ihrer Geschwindigkeit erfolgt fließend und sanft, die Bewegung selbst bleibt unbeirrt von Veränderungen der Umgebung, Witterung und Atmosphäre, welche sich vor allem im Akustischen ausbreiten: angefangen mit einem leisen Flirren von Radio- oder Funkwellen über den Klang einer Flugzeugturbine bis zu Klängen von Straßenlärm und unzähligen menschlichen Stimmen, klingelnden Weckern und bellenden Hunden. Über diesen dynamischen Geräuschteppich, in den der Blick eintaucht, legt sich von vornherein das Ticken von Harolds Armbanduhr.⁵ Es verleiht der bestimmten, kontrollierten, fließenden und sanften Bewegung der Kamera einen *gerichteten* Eindruck: Sie rauscht an allen akustischen und optischen Verheißungen möglicher Geschichten vorbei, um genau jene Uhr in den Blick zu bekommen, die sie bereits aus dem Weltall heraus erspät zu haben scheint. Damit haftet der ungehinderten,

⁵ Es ist sogar bereits vor der Kamerafahrt und noch während der Logos der Verleihfirmen zu hören.

zielgerichteten Bewegung der Kamera „selbst [...] etwas Dargestelltes“⁶ an. Holmgren und Selejan lesen sie als visuelles Pendant zu Karens omnipotenter, allwissender Erzählerinstimme.⁷ Doch streng genommen ist es nicht Karens Stimme, die diese Bewegung auslöst, sondern andersherum: Die Stimme wird Teil eines Blicks, der eine Welt vom All bis zur Armbanduhr entwirft. Wenn diese Kamerafahrt also etwas darstellt, dann ist dies ein anonymes Erschaffen einer Welt aus einer ungehinderten, zielgerichteten Blickbewegung heraus.

Die im Blick entworfene Welt wird von dessen Bewegung gleichsam *vermessen*: Sie reicht von der runden Form des blauen Planeten über einen sich streckenden Horizont, vor dem sich symmetrisch geordnete Nachbarschaften voller eckiger Häuser ausbreiten, bis hin zu der wiederum runden Form des blauen Ziffernblatts der Armbanduhr. Die Welt wird damit zu einer in sich geschlossenen, in der sich aus Rundungen Ecken und Kanten herauschälen, um schließlich wieder in Rundungen überzugehen. In dieser Transformation setzt der Film ein metonymisches Verhältnis von Welt und Armbanduhr als raumgestaltende Koordinaten. Er öffnet einen Bildraum. Ein solcher ist nach Hermann Kappelhoff

nichts anderes als das System, in dem festgelegt ist, was in der je projektierten Welt sichtbar und hörbar, was sagbar und machbar ist: Er bezeichnet das System, das die sinnliche Verortung der Körper der Protagonisten, ihre Wahrnehmungs- und Empfindungsweisen, den Radius ihrer Handlung und das Spiel ihrer Sprache regelt.⁸

Der Bildraum von *STRANGER THAN FICTION* wird als System expressiver Bewegungen vorgestellt, in dem das Große im Kleinen und das Kleine im Großen erscheint. Diese Bewegungen scheinen die Armbanduhr auf dem Planeten Erde nicht zu suchen, sondern sie vielmehr je schon aus dem Weltall zu sehen (und in ihr wiederum die gesamte Welt dieses Films). Eben deshalb gestalten sie sich als *gerichtete* und *vermessende* Bewegungen.

Segmentierung und dominante Gestaltungsmerkmale

Fünf dominante Gestaltungsmerkmale möchte ich im Verlauf der Eröffnungsszene untersuchen. Der erste betrifft die auffällige Beziehung von Karens Voiceover zum Bild, dessen Blick mit ihr die Welt des Films entwirft. Anders als in den beiden vor-

⁶ Kappelhoff: Die vierte Dimension des Bewegungsbildes, S. 302.

⁷ Vgl. Holmgren: Metafictional Amendments, S. 107–108; Corina Selejan: Reflexivity in Filmic and Literary Fiction: Marc Forster's *STRANGER THAN FICTION* and Robert Grudin's *Book*. In: *East-West Cultural Passage* 16/1 (2016), S. 164–182.

⁸ Kappelhoff: Die Dauer der Empfindung, S. 217.

herigen Fallstudien nenne ich dieses Gestaltungsmerkmal nicht Sprechakt-Bild-Beziehung oder Schrift-Bild-Gestaltung, sondern direkt Voiceover-Bild-Beziehung. Dies soll dem Fokus des Films auf diese einzelne Stimme gerecht werden, die spätestens mit ihrer Wahrnehmung durch Harold als Eindringling in eine in sich geschlossene, audiovisuelle Welt verhandelt wird. Das Bild, zu dem der Voiceover in Beziehung steht, ist dabei kein rein visuelles sondern ein audiovisuelles, das alle anderen Stimmen und Geräusche umfasst.

Kein anderes Gestaltungsmerkmal wird von der ersten Einstellung so prominent ausgestellt wie das zweite dieser Analyse: die Kamerabewegung. Da diese Bewegung in der ersten Einstellung vor allem damit beschäftigt ist, einen Raum auszuloten, betreffen auch das dritte und vierte dominante Gestaltungsmerkmal die Gestaltung des Raumes der Szene. Zunächst sollen ganz besondere Bildobjekte betrachtet werden, die in der ersten Einstellung noch nicht zu sehen sind, dafür aber später besonders auffällig werden: weiße Linien, Symbole und Grafiken, die in oder auf das Bild gesetzt werden, im Raum schweben, sich an Gegenstände und Körper haften und diese beziffern, zählen oder geometrisch nachzeichnen. Ich nenne diese Bildobjekte Grafiken.⁹ Sie sind maßgeblich mitverantwortlich für die Gestaltung des Bildraums dieser Szene. Dennoch möchte ich die Raumgestaltung gesondert beschreiben, und zwar hinsichtlich drei analytischer Parameter: Einstellungsgröße, Raumentiefe und Kadrange. Es ist wiederum die erste Kamerafahrt, die diesen Fokus nahelegt, indem sie in die Tiefe eines Raumes eintauchend eine durchgehende Bewegung von einem *extreme long shot* bis zu einem *extreme close up* darstellt.¹⁰ Ebenfalls zur Raumgestaltung gehören mehrere auffällige Splitscreen-Formationen, die sich durch eine Schieb- und Drehbewegung des Bildkaders auf- und abgebaut werden und dabei nicht allein als Kamerabewegung qualifizierbar sind.

⁹ Holmgren, Corina Selejan und Mark Rafidi nennen sie *graphic user interfaces* oder kurz *GUI*. Vgl. Holmgren: *Metafictional Amendments*, S. 107; Selejan: *Reflexivity in Filmic and Literary Fiction*, S. 175; Mark Rafidi: *The Story Behind the Story: STRANGER THAN FICTION*. In: *Screen Education* 52 (2008), S. 149–154. Holmgren beschreibt sie als Projektionen des Wissens der Zuschauenden über Harolds Gedanken. Selejan und Rafidi lassen die Frage offen, welche *user* hier mittels welches *interfaces* mit welcher Entität verbunden werden sollen. Mir scheint diese Bezeichnung unpassend. Weder scheinen Figuren einen Zugriff auf diese Grafiken zu haben, noch können die Zuschauenden als *user* auf diese zugreifen. Wie ich in meiner Analyse zeigen werde, ist das Besondere dieser Grafiken, dass niemand mit ihnen interagiert, sie aber selbst mit anderen Bildelementen zu interagieren scheinen, indem sie sich an diese heften, sich mit diesen oder an diesen bewegen.

¹⁰ Bei den Bezeichnungen der Einstellungsgrößen beziehe ich mich auf David Bordwell, Kristin Thompson: *Film Art. An Introduction*. New York 2013, S. 190.

Zu guter Letzt fällt in der ersten Kamerafahrt das permanente und bereits aus dem All hörbare Ticken der Armbanduhr auf. Es ist das Erste, was den Zuschauern in diesem Film begegnet, und es heftet sich an jenes Objekt, das Harolds Leben in seinem gleichmäßigen, eintönigen Rhythmus hält. Sie rückt somit die rhythmische Gestaltung in den Fokus der Aufmerksamkeit. Sie soll gerade hinsichtlich der Frage beantwortet werden, wie die Szene das Stören dieses Lebensrhythmus inszeniert. Somit bildet das fünfte dominante Gestaltungsmerkmal der Montagerhythmus. Unter diesem betrachte ich vorwiegend die Einstellungswechsel in Bezug auf das Ein- beziehungsweise Aussetzen von Sprechakten, Geräuschen und Musik. Die Szene auf Grundlage der melodischen und harmonischen Bewegungen dieser fünf dominanten Gestaltungsmerkmale beschrieben werden:

- Voiceover-Bild-Beziehung
- Kamerabewegung
- Grafiken
- Raumgestaltung
- Montagerhythmus

Zuvor gilt es jedoch die Szene zu segmentieren. Hier lassen sich Ausdrucksbewegungseinheiten (ABE) feststellen. Die erste beginnt mit der Kamerafahrt und besteht anschließend aus einer etwa drei Minuten langen Montage aus Momenten eines typischen Alltags Harolds: Zähneputzen, Ankleiden, knapp einen Bus erreichen, arbeiten, essen und schlafen. Durchgehend beschreibt Karens Stimme dabei Harolds Handlungen ausschmückend und wird von einer schwungvollen Musik begleitet. Diese Musik trägt die erste ABE am Ende von Harolds Tag hinüber in eine kurze Collage bisher ungesehener Figuren: einen Jungen, der von seinem Vater ein Fahrrad geschenkt bekommt, und eine Frau auf Jobsuche, die Zeitungsannoncen markiert. Das Ausklingen der Musik und ein Schnitt von der Figurencollage zu Harold, der – vermutlich am folgenden Tag – wieder seine Zähne putzt, beenden die erste ABE.¹¹ Harolds geregelter Tagesablauf, den ABE 2 mehrfach wiederaufzugreifen versucht, wird sofort gestört. Die ABE lässt das Aufstehen aus dem Bett aus und beginnt direkt im Badezimmer, wo Harold bereits seine Zähne putzt. Noch während dieser Tätigkeit beginnt er Karens Stimme wahrzunehmen. Auf ihre Beschreibungen seiner Handlungen reagiert er mit Unterbrechungen seiner Bewegungen. Es folgt eine Reihe gegenseitiger (noch genauer zu beschreibender) Irritationen, infolge derer Harold seinen Bus verpasst, Kolleg*innen ignoriert oder anrempelt und

¹¹ Ich zähle die Collage der anderen Figuren nicht nur aufgrund der sie verbindenden Musik zur ersten ABE. Auffällig ist auch, dass hier ein Umfeld Harolds eröffnet wird und sich so die Bewegung vom Großen ins Kleine der Kamerafahrt zu Beginn von ABE 1 umkehrt. Ich werde diese Collage in Unterkapitel 8.2 erneut aufgreifen.

in Gesprächen abgelenkt ist. Die ABE endet bei Minute 00:07:14 mit dem Wechsel an einen neuen Ort, der in Harolds Alltagsiterationen bislang nicht zu sehen war: ein helles, fensterloses Archiv voller weißer Schachteln. In diesem Archiv spielt die gesamte dritte ABE und zeigt Harold im Gespräch mit seinem Kollegen Dave. Diesem versucht er, das Wahrnehmen der Erzählstimme in seinem Kopf zu beschreiben. ABE 3 endet, als Harold die Steuerfahndungsakten für Ana Pascal überreicht bekommt, ehe der Film bei Minute 00:09:20 mit einem plötzlichen Schnitt einen räumlichen und zeitlichen Sprung in die Bäckerei Ana Pascals vollzieht.¹²

Im Folgenden sollen diese drei ABE nacheinander anhand der fünf dominanten Gestaltungsmerkmale beschrieben werden. Dazu werden deren melodische Bewegungen in harmonische Relation zueinander gesetzt und so ein Verhalten jeder Einheit qualifiziert. Anschließend kann im Durchgang durch diese das Verhalten der Eröffnungsszene erschlossen werden.

ABE 1: Harolds Alltagswelt wird erschaffen

Mitten in der sehenden und sichtbaren Bewegung der ersten Kamerafahrt beginnt die Bewegung der Voiceover-Bild-Beziehung. Noch lange bevor Karen als Autorin (und damit als eine Erzählerin) identifiziert wird, erscheint ihr Voiceover durch die besondere Sprechweise als erzählender Sprechakt: Zunächst geschieht dies, indem sie mit ihren ersten Worten zeigend auf das Bild verweist und dies als Geschichte und damit ihr eigenes Sprechen als Erzählen dieser Geschichte ausweist: „This is a story“. Sie verfestigt diesen erzählenden Eindruck, wenn sie etwa im Verlauf der ersten ABE wiederholt Harolds Armbanduhr personifiziert (etwa: „[h]is wrist watch thought that the single Windsor made his neck look fat – but said nothing“) und darüber eine ausschmückend bildliche Sprache entfaltet (etwa: „[h]is wrist watch would delight in the feeling of the crisp wind rushing over its face“). Auch in dieser kreativen Sprachgestaltung stellt sich ihr Sprechen als ein Erzählen aus.

Im Verlauf der ersten ABE entfaltet dieses Erzählen des Voiceovers mit dem restlichen audiovisuellen Bild eine *harmonische* und *entwerfende* Bewegung. Das *Entwerfende* dieser Bewegung wurde für die erste Kamerafahrt bereits beschrieben: Indem die Fahrt ihr Ziel schon kennt (und hört), bevor sie es sichtbar hervorbringt, erscheint sie noch vor ihrer Verbrüderung mit dem Voiceover, der die Armbanduhr als Ziel zur Aussprache bringt, als ein diese Welt entwerfender Blick.

¹² Am Ende der zweiten Szene wird Karens Stimme ent-akusmatisiert. Vgl. Chion: Das akusmatische Wesen. Ebenso expliziert sich hier der zentrale Konflikt des Films, indem Karen die Suche nach dem geeigneten Ableben von Harold verkündet.

Diese enge Beziehung von Voiceover und Bild, in der synchron oder nur leicht versetzt dieselben Dinge sicht- oder hörbar werden, zieht sich durch die gesamte ABE. So beschreibt Karen die exakten Bewegungen, mit denen Harold seine Zähne putzt, mit den Worten: „38 times back and forth, 38 times up and down“. Das Bild zeigt Harold beim mechanischen Ausführen eben dieser Bewegungen. Diese werden von Grafiken begleitet, die wiederum synchron zu jener Erzählung und Ausführung die Putzbewegungen zählen (Abb. 50a). In Harolds Kaffeepause wiederum gibt Karens Aussage, diese sei „timed precisely by his wrist watch“, den Auftakt zu einem Piepen der Armbanduhr, woraufhin Harold sich erhebt, um seine Pause zu beenden. Die hier sicht- und hörbare Welt ist maßgeblich durch die enggeführte Synchronisation von Voiceover und Bild geprägt. Sie stehen hier im Einklang miteinander, bewegen sich *harmonisch* und gleichermaßen *entwerfend*.

Die Bewegung der Kamera setzt im Anschluss an die erste Einstellung zunächst aus: In überwiegend starren Einstellungen wacht Harold auf, putzt seine Zähne und kleidet sich an.¹³ Doch noch innerhalb der ersten ABE gerät das Bild wieder in Bewegung: Mit einem Schwenk nach rechts begleitet die Kamera Harold beim Überqueren der Straße auf dem Weg zur Arbeit, fährt rückwärts im Gleichschritt mit der Armbanduhr, schwenkt mit Harold mit, nähert sich mit ihm dem Bus und löst sich schließlich von ihm in einer Aufwärtsfahrt. All diese Kamerabewegungen sind *fließend* und scheinen passend zur im Voiceover angesprochenen Planmäßigkeit von Harolds Leben, sich an dessen Körper zu heften und seine Bewegungen zu *antizipieren*, was selbst auf das stets verspätete Rennen zum Bus zutrifft.¹⁴ Müheelos bleibt Harold in all seinen Bewegungen zentraler Bezugspunkt des Bildes und dessen Bewegungen.¹⁵ Die expressive Beweglichkeit der Kamera ist im Verlauf von ABE 1 somit eine *fließende, antizipierende* ausgerichtet und orientiert an Harolds Körper und an dessen Armbanduhr.

Die Bewegung der Grafiken setzt während Harolds Zähneputzen ein und ist über den Rest der ersten ABE hinweg in ähnlicher Weise gestaltet: Weiße Linien,

13 Einige Einstellungen werden durch minimalste Bewegungen einer Handkamera ins Schwingen versetzt.

14 Ist Harold an seinem Arbeitsplatz angelangt, nimmt auch die Bewegung der Kamera wieder ab. Lediglich eine Fahrt und ein Schwenk nach rechts setzen sich zwischen eine Reihe statischer Einstellungen, die weiterhin an Harolds Körper ausgerichtet sind. Verlässt Harold seine Arbeit, nimmt auch die Kamerabewegung wieder zu: Sie begleitet ihn in einem langsamen Schwenk zurück über die Straße, fährt zaghaft an ihn heran, während er abwäscht, und kommt gemeinsam mit Harold in seinem Schlafzimmer wieder zur Ruhe.

15 Sie gerät noch einmal in Bewegung, wenn sie in der Collage aus anderen Figuren von dem Gesicht des Jungen ausgehend zurückfährt und so ein geschenktes Fahrrad preisgibt. Dieses bisher ungesehene Verhalten der Kamera macht diese Collage einmal mehr zu einem anderen Raum.

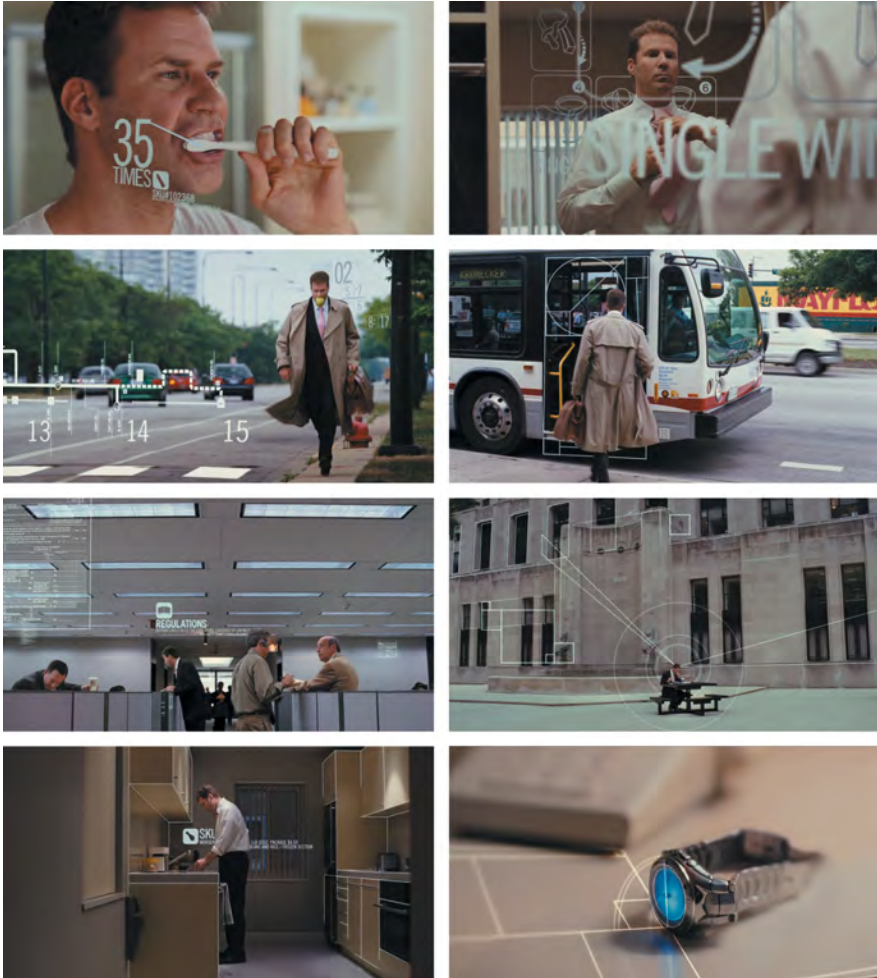


Abb. 50a-h: STRANGER THAN FICTION – Harolds Arbeitsalltag und die Grafiken.

Flächen, Zahlen, Diagramme oder andere Symbole legen sich freischwebend oder an bestimmte Objekte oder Körperteile heftend ins Bild. Die erste Grafik entsteht entlang Harolds Arm und Zahnbürste und zeigt eine weiße Kachel mit abgerundeten Ecken, aus der die Form einer Zahnbürste ausgeschnitten wurde. In großen Lettern darunter steht die kryptische Bezeichnung „SKU#2321“, gefolgt von kleineren, nur schwer identifizierbaren Erläuterungen, wie etwa „Nylon White Material“ oder einem Preis von „\$1.98 RETAIL“. Kurz darauf folgt eine ähnliche Grafik, die Harolds Zahnpasta mit dem Symbol einer Zahnpastatube und der Bezeich-

nung SKU# 102368 markiert (Abb. 50a). Diese Grafiken kennzeichnen die Gegenstände mit steuerrechtlich relevanten Informationen. Andere legen sich in Form von vertikalen, horizontalen oder diagonalen Linien und Kreisen entlang der Kanten, Ecken und Flächen umgebender Architektur und loten so deren geometrische Verhältnisse aus. Hierzu zählt etwa die Eingangstür des Kronecker Busses (Abb. 50e), die Außenarchitektur seines Arbeitsplatzes (Abb. 50g), Harolds Küche (Abb. 50h) oder sein Nachttisch (Abb. 50i). Wiederum andere Grafiken sind als komplexere Diagramme gestaltet, die einzelne Schritte von Handlungen oder Zuständigkeiten regulieren, etwa das Krawattebinden (Abb. 50b), den Fahrplan des Kronecker Bus (Abb. 50d) oder die Bezeichnung bestimmter Abteile im Großraumbüro (Abb. 50f). Gemeinsam ist all diesen Grafiken, dass sie auf ihre Weise daran beteiligt sind, Gegenstände und Bildräume zu *vermessen*.

Auffällig ist, dass sich die Grafik nicht einfach ähnlich einer Bauchbinde über das fotografische Bild an die Oberfläche der Leinwand heften, sondern Teil des Bildraums werden. So heftet sich das Symbol und die Bezeichnung der Zahnbürste förmlich an diese, zieht sich als zweidimensionale Fläche entlang Harolds Arm in die Tiefe der dreidimensionalen, angewinkelten Einstellung und folgt dabei jeder von Harolds Bewegungen. Durch diese materielle Präsenz im Bild führen die eindeutig zweidimensionalen Flächen der GUIs zu Verflachung des Bildraums, wie es beim Schminkgesichts in MIRROR der Fall ist. Sie sind lediglich in die Tiefe des Bildes eingezogene Flächen. Dieser Effekt wird verstärkt, wenn einige der Grafiken sichtbare Schatten hinterlassen, etwa im Falle der Anleitung zum Krawattebinden auf Harolds weißem Hemd (Abb. 50b). Die Grafiken erhalten damit eine gleichsam digitale und analoge Materialität. In ihrer freischwebenden Zweidimensionalität sind sie eindeutig eingesetzte, digitale Bildobjekte, die von den Figuren des Films bemerkt werden. Gleichzeitig fordern sie eine materielle, analoge Präsenz im Bildraum ein. Dies gilt nicht nur für ihre Schattenwürfe, sondern vor allem für die mit ihnen verbundenen Klänge: So klappt beispielsweise eine Bezeichnung des Korridors zu Harolds Großraumbüro wie an einem unsichtbaren Scharnier aufgehängt unter quietschenden Geräuschen ins Bild. Der Zähler von Harolds Putz-Bewegungen wechselt mit einem mechanischen Klicken von einer Ziffer zur nächsten und ähnelt darin dem bereits in der ersten Einstellung hörbaren analogen Ticken der Armbanduhr (die wohlbermerkt eine digitale ist). In dieser Ambivalenz zwischen digitaler und analoger Materialität *vermessen* die Grafiken nicht nur den Bildraum; sie akzentuieren nicht bloß bestimmte geometrische Relationen oder Objekte. Ihr Insistieren auf eine analoge, materielle Präsenz verändert diese Räume, greift nachhaltig in sie ein, *gestaltet* sie also nicht nur mit, sondern *um*.

Jenseits von Kamerabewegung und Grafiken lässt sich eine Bewegung der Raumgestaltung über die Einstellungsgrößen und die Verhältnisse von runden und

eckigen Formen beschreiben. Der erste Ortswechsel der Szene, der über einen Schnitt erfolgt – vom Schlaf- ins Badezimmer – vollzieht sich nicht über einen *establishing shot*, sondern über eine merkwürdige Einstellung, die aus Harolds Mund hinausblickt (Abb. 51a). Der von seinen vollgeschäumten Zähnen gerahmte Blick trifft frontal auf eine Spiegelfläche, die eine wiederum frontale Ansicht auf Harolds Mund reflektiert. Damit wird in Harolds gespiegeltem Rachen der Ursprungspunkt des Blickes aus dem Rachen heraus sichtbar und ins Zentrum des Kaders gesetzt. Die Einstellung wiederholt damit Aspekte der Raumgestaltung der ersten Kamerafahrt: Ähnlich wie in der zielgerichteten, ungehinderten Bewegung vom Planeten zur Armbanduhr erhält auch dieser Blick etwas Immaterielles, ist doch am gespiegelten Ort des Ursprungs dieses Blickes keine Kamera zu sehen. Obwohl dieser Blick starr ist, führt auch er in der Tiefe des Raumes von einer runden Form (der Mundhöhle) über eine unsichtbare Fläche (den Spiegel) zurück zu einer runden Form (der gespiegelten Mundhöhle). Ähnlich wie in der ersten Einstellung *schließt* sich



Abb. 51a-f: STRANGER THAN FICTION – Blicke aus dem Mund und in den Mund, Zähneputzen in Splitscreen-Rotationen.

auch diese Raumgestaltung: hier, indem der Blick des Bildes sich selbst zum Ort seines eigenen Ursprungs macht.

Das Verhandeln runder und eckiger Formen setzt sich fort: So sind die nächsten fünf Einstellungen, die Harolds Gesicht in *close ups* oder *extreme close ups* aus unterschiedlichen Winkeln beim Zähneputzen zeigen, nicht durch Schnitte voneinander getrennt, sondern entfalten sich als Binnenkader einer komplexen, beweglichen Splitscreen-Formation (Abb. 51b–f). Zunächst schiebt sich ein zusätzlicher Kader von rechts nach links ins Bild und bleibt durch eine weiße Linie (die an den Zwischenraum eines Comics erinnert) von der ersten Einstellung getrennt. Kurz darauf dreht sich der gesamte Kader um 90 Grad, verkleinert sich dabei und gibt in den linken zwei Dritteln eine neue Einstellung von Harold beim Zähneputzen preis. Diese Drehbewegung wiederholt sich, kippt die ersten beiden Binnenkader nun kopfüber, legt den dritten seitwärts darunter und eröffnet links eine weitere Seitenansicht Harolds. Das Bild kippt schließlich ein letztes Mal seitwärts, ehe sich die Splitscreen-Formation nach rechts aus dem Bild schiebt und nur die letzte sichtbar gewordene Einstellung, ein frontales *extreme close up* von Harolds Mund, zurücklässt.¹⁶ Das Runde und Eckige setzt sich hier also fort als spiralförmige Bewegung rechteckiger Kader. Trotz der räumlichen Tiefe der einzelnen Einstellungen betonen sie als Splitscreen-Formation die zweidimensionale Bildfläche. Die Splitscreen-Formation greift damit die Koordinaten jenes Systems auf, das sich in der ersten Einstellung als Bildraum der Szene eröffnet (die Bewegung vom Runden ins Eckige) und sich in den Grafiken fortsetzt (in der Ambivalenz von Flächigkeit und Tiefe). Somit bewegt sich die Raumgestaltung entsprechend dieser Koordinaten als *vermessend*.

Darüber hinaus gestaltet sich die Bewegung der Raumgestaltung – insbesondere über die Einstellungsgrößen – als *schließend*: Bewegt sich die erste Kamerafahrt noch vom Größten ins Kleinste, weitet sich die Raumgestaltung im Folgenden wieder durch immer größer werdende Einstellungsgrößen. Während die Aufnahmen im Badezimmer vor allem aus *close ups* und *extreme close ups* bestehen, sind beim Binden der Krawatte zunehmend *medium shots* und *medium long shots* eingesetzt, die sich auf dem Weg zur und auf der Arbeit zu vermehrten *long shots* weiten. Mit der Weitung des Blicks geht eine erhöhte Raumtiefe einher. Ausgehend von den angewinkelten Einstellungen beim Zähneputzen werden zunehmend klare Fluchtpunkte gesetzt: So zieht sich etwa die Straße, die Harold überquert, mit ihrem Bordstein und den angrenzenden Häusern zu einem Fluchtpunkt außerhalb des rechten Bildrands zusammen (Abb. 51d), während an seinem Arbeitsplatz der

¹⁶ Ähnlich wie die Grafiken werden auch diese Bewegungen von analogen Geräuschen begleitet: Das Geräusch beim Rein- und Rausschieben ist ein schleifendes, das beim Drehen erinnert wiederum an einen Servomotor.

Flur, die *office cubes* oder die quadratischen Deckplatten und rechteckigen Neonröhren klare Fluchtpunkte in der oberen oder unteren Mitte des Kaders bilden und darüber den Bildraum stark vertiefen (Abb. 51f). Diese zunehmende Weitung und Vertiefung konterkariert die Verengung und Verflachung des Bildraums der ersten Kamerafahrt und *schließt* darin die Raumgestaltung der ersten ABE.¹⁷

Der Montagerhythmus der ersten ABE wird überwiegend bestimmt durch die synchrone und harmonische Bewegung von Voiceover und Bild. Im Anschluss an die fließende Eröffnung der 25 Sekunden langen Kamerafahrt bildet die ABE einen konstanten, vergleichsweise schnellen Rhythmus der Einstellungswechsel aus. In 3:38 Minuten sind insgesamt 46 Einstellungen zu sehen mit einer durchschnittlichen Länge von rund 4,7 Sekunden (die Kamerafahrt einberechnet). Von dieser Durchschnittslänge weichen einige Einstellungen ab; zunächst die kurzen Frames der Splitscreen-Formationen, die durch die drehenden Bewegungen der Formation jedoch ebenso als mehrere wie eine gemeinsame Einstellung betrachtet werden können;¹⁸ zum anderen drei längere Einstellungen, die selbst sehr bewegt sind, sowohl durch Schwenks und Fahrten der Kamera als auch durch ihre Bewegungsdarstellung, ist doch Harold in ihnen immer bei einem Ortswechsel zu sehen: beim Überqueren der Straße, beim Beenden seiner Kaffeepause und beim Zubettgehen. Diese Bewegtheit der Einstellungen lässt ihre besondere Kürze oder Länge im ansonsten sehr *gleichmäßigen* Rhythmus der Einstellungswechsel kaum auffallen.

Ein ähnlich *gleichmäßiger* Rhythmus zeigt sich in den Einsätzen des Voiceovers und anderer Sprechakte. Ganz ähnlich der sukzessiven direkten Rede in einem Roman fügen sich die wenigen ausgewählten Dialoge der ersten ABE – meist zwischen Harold und Kollegen – passgenau in Pausen des Voiceovers. Dasselbe gilt für dominante Geräusche: Das Piepen der Armbanduhr wird etwa vom Sprechakt gleich zweimal durch Erwähnung des Wortes „wrist watch“ als Auftakt eingeleitet, ohne dass diese simultan erklingen.¹⁹ Auch die musikalische Begleitung verschränkt sich mit den Bewegungen von Stimme und Bild zu einem *gleichmäßigen* Rhythmus und lässt diesen gleichsam *schwungvoll* erscheinen: Die eingängigen Motive bilden

17 In der Collage anderer Figuren zum Ende von ABE 1 grenzt sich die Raumgestaltung von der vorherigen Bewegung ab. Zum einen lösen sich die betont horizontalen und vertikalen Linien des Bildraums auf: Der Junge und sein Vater stehen zwar vor einer eckig gemauerten Wand, doch bringen die Ziegel in ihrer rauen Struktur Unruhe und Unregelmäßigkeit ins Bild. Die Zeitung lesende Frau ist wiederum in weiche Kanten einer geringen Tiefenschärfe gesetzt, während das Einkreisen einzelner Annoncen runde Formen betont.

18 Neben der Formation beim Zähneputzen gibt es eine weitere während Harolds Mittagspause.

19 Darüber hinaus setzen sich die mechanischen Geräusche der Bildverschiebungen und Grafiken passgenau in die Atempausen des Voiceovers.

immer wieder dieselbe Akkordabfolge in einem gleichmäßigen Vierertakt. Sie wechseln sich ähnlich wie die Einstellungen circa alle drei bis vier Sekunden ab. Das vom zählenden Klicken begleitete Zähneputzen zählt diese Musik regelrecht ein: Es ertönt noch vor dem Erklingen der ersten Töne der Musik (fast) in dessen Takt. Auch im Folgenden synchronisiert sich der akustische Rhythmus mit dem Rhythmus visueller Bewegungen, etwa wenn Harolds Schritte beim Überqueren der Straße sich den Schlägen der Musik annähern. Zieht man diesen musikalischen Rhythmus hinzu, verdichtet sich die Bewegung des Montagerhythmus der ersten ABE zu einer *gleichmäßigen* und *schwungvollen*.

ABE 1 ist somit geprägt von *harmonischen* und *entwerfenden* Bewegungen der Voiceover-Bild-Beziehung. Über sie gestaltet sich die sicht- und hörbare Welt als eine, auf die nicht einfach nur ein Sehen und Hören trifft, sondern als eine, die über die Sprechakte und Blicke der Szene hergestellt wird. Diese Kreation zeigt sich ebenso in den *fließenden* und *antizipierenden* Bewegungen der Kamera, den *vermessenden* und *(um)gestaltenden* Bewegungen der Grafiken und den *vermessenden* und *schließenden* Bewegungen der Raumgestaltung. Hier ist maßgeblich, dass diese Welt runde und eckige Formen kontrastiert und auseinander hervorgehen lässt sowie ihren Raum zunächst verengt, um ihn dann wieder zu weiten. Die Leichtigkeit, mit der diese Kreation sich über die erste ABE entfaltet, drückt sich vor allem in den *gleichmäßigen* und *schwungvollen* Bewegungen des Montagerhythmus mit seinen Einstellungswechseln und Einsätzen von Sprechakt und Musik aus. Insgesamt zeichnet sich ABE 1 damit durch ein *kreierendes* Verhalten aus. Es entfaltet sich hier ein Bildraum und eine Welt, die nicht als unmittelbar sicht- und hörbar erscheinen, sondern stets als Kreation der Blicke, Sprechakte und Tonalitäten des Films ausgestellt sind. Sämtliche Bewegungen der dominanten Gestaltungsmerkmale – sei es das *Entwerfen* der Voiceover-Bild-Beziehung, das *Antizipieren* der Kamerabewegung, das *Vermessen* der Grafiken und der Raumgestaltung oder das *Gleichmäßige* des Montagerhythmus – sind daran beschäftigt, das Sichtbare als orchestriertes Feld auszustellen, und fügen sich somit zum *kreierenden* Verhalten der ABE.

ABE 2: Die Stimme der Autorin stört den Alltag

Karens Voiceover kündigt zum Ende von ABE 1 Harolds nächsten Tag als besonderen an: „On Wednesday, Harold’s wrist watch changed everything.“ Die Reichweite der Veränderungen durch die Armbanduhr – und welche Rolle sie dabei genau spielt – offenbart der Film erst weit über seine Eröffnungsszene und die Erzählung dieses folgenreichen Mittwochs hinaus (siehe Kapitel 8.2). Dennoch inszeniert ABE 2, die an dem besagten Mittwoch spielt, erste Besonderheiten. Wurde in ABE 1 die Regelmäßigkeit und Strukturiertheit von Harolds Alltag betont, scheitern in

ABE 2 eine ganze Reihe an Gestaltungsparametern in ihrem Bemühen, den gewöhnlichen Alltag aus ABE 1 zu wiederholen.

Während die letzten Töne der in ABE 1 eingesetzten Musik ausklingen, steht Harold zu Beginn von ABE 2 bereits Zähne putzend im Badezimmer. Karens Voiceover setzt erneut ein: „If one had asked Harold, he would have said that this particular Wednesday was exactly like all the Wednesdays prior – and he began it the same way he –“. Plötzlich bricht der Sprechakt ab. Zeitgleich unterbricht Harold mit einem verwirrten Gesichtsausdruck seine Putzbewegungen (Abb. 52a). Nach einem auffällig langen Moment der Stille und des Umhörens, setzt er sein Zähneputzen fort und Karens Voiceover setzt aufs Neue an: „– and he began it the same way he always did.“ Es folgen eine Reihe weiterer Unterbrechungen beim Zähneputzen oder beim Krawattebinden (Abb. 52b), in denen Harold der Stimme mit zunehmender Sicherheit gewahr wird. Seine Bewegungen, die von der Stimme unterbrochen werden und selbst die Stimme unterbrechen, sind Abweichungen von seinem in ABE 1 etablierten Bewegungsschema. Harold ist von ihnen sichtlich affiziert. Nicht so andersherum: Auf Harolds Nachfragen – etwa ein anfängliches „hello?“ oder „is someone there?“ – antwortet der Voiceover nicht. Und obwohl er von Harolds Bewegungsabweichungen unterbrochen werden zu scheint, schlägt sich im Sprechen selbst kein weiterer Hinweis auf eine Affizierung durch Harold nieder: Unbeeindruckt und frei von Frustration oder Empörung beginnt die Stimme einfach von Neuem. Für die Bewegung der Voiceover-Bild-Beziehung bedeutet dies eine drastische Veränderung: War sie in ABE 1 noch in einem *harmonischen Entwerfen* einer kohärenten akustisch und vi-



Abb. 52a–c: STRANGER THAN FICTION – Harold wird unterbrochen.

suell kreierte Welt engagiert, lösen sich Harolds Körper und Stimme zu Beginn von ABE 2 von der *kreierenden* Kraft von Karens Stimme, arbeiten gegen sie an und führen so zu einer *stockenden* Bewegung der Voiceover-Bild-Beziehung.

Diese *stockende* Bewegung verändert sich im Verlauf der ABE. Macht sich Harold erneut auf den Weg zur Arbeit, unterbrechen seine abweichenden Bewegungen Karens Stimme nicht mehr. Stattdessen löst sie plötzlich selbst Harolds Bewegungsabweichungen aus, etwa wenn sie ihn auf das Quietschen seiner Lederschuhe aufmerksam macht und er mitten auf dem Zebrastrreifen stehen bleibt, um das Geräusch zu überprüfen und daraufhin den Bus verpasst (Abb. 52c). Auf der Arbeit lenkt sie Harold im Gespräch mit seinen Kollegen ab, indem sie Harold ‚dazwischenredet‘ und er die ihm täglich gestellte Rechenaufgabe anders als gewöhnlich falsch löst – nur um die richtige Lösung anschließend von Karens Stimme zu erfahren und sie daraufhin selbst auszusprechen. Im Verlauf der ABE wird somit zunehmend unklar, wie genau Voiceover und Bild und damit Harold und Karen aufeinander reagieren. Sie beeinflussen sich gegenseitig, sind aber weit davon entfernt, sich wie in einem Gespräch zu begegnen. Die Art und Weise ihrer Beeinflussung und Begegnung scheint ebenso eingeschränkt wie variabel zu sein. Somit wird aus der anfänglich *stockenden* Bewegung der Voiceover-Bild-Beziehung im Verlauf von ABE 2 eine *enigmatische*: Das Sich-aufeinander-Beziehen und Sich-gegenseitig-Wahrnehmen der Stimmen und Bewegungen orientiert sich an keinen klaren Regeln mehr.²⁰

Auch die Kamerabewegung ist in ABE 2 von Unterbrechungen gekennzeichnet. Harolds Überqueren der Straße erfolgt etwa in ABE 1 in einem durchgehenden Kameraschwenk. In ABE 2 wird es von Schnitten auf sein Gesicht unterbrochen, gefolgt von kleineren Schwenks nach unten auf seine quietschenden Schuhe und einem erneut unterbrochenen Schwenk nach rechts. Begleitet die Kamera später zunächst ähnlich wie in ABE 1 Harold durch die Flure seines Großraumbüros, antizipiert sie anders als ABE 1 nicht mehr all seine Bewegungen: Harold rempelt einen Kollegen an, und anstatt, dass die Bewegung der Kamera diesen Zusammenstoß

²⁰ Die Frage nach dem Modus der wechselseitigen Beeinflussung macht der Film an späterer Stelle explizit: Ab Minute 00:48:00 stellt Professor Hilbert eine These auf, die sich bereits in der *stockenden* Bewegung zu Beginn von ABE 2 andeutet: „The voice seems to be dependent on actions you take“. Es folgt eine ausgedehnte Überprüfung dieser These, indem Harold durch Nichtstun versucht, die Narration seines Lebens anzuhalten. In seiner Wohnung verweilend wird plötzlich (und aus Versehen) die Außenwand seines Wohnzimmers von einem Bagger eingerissen. Für Hilbert ist dies nicht nur eine Falsifizierung seiner These, sondern gleichsam ein Beweis für ein enigmatisches Verhältnis zwischen Harold und Karen, wie es sich bereits im Verlauf von ABE 2 ankündigt: „Meeting an insurance agent the day your policy runs out is coincidence. Getting a letter from the emperor saying that he’s visiting is plot. Having your apartment eaten by a wrecking ball ... is something else entirely.“

vorausahnend durch Verlangsamung einfängt, muss sie auf ihn reagieren und gerät aus ihrer fließenden Bewegung heraus selbst ins Straucheln. Auch als Harold die falsche Lösung der Rechenaufgabe korrigiert, greift die sich gerade rückwärts bewegende Kamera Harolds plötzlichem Umdrehen nicht vorweg. Sie reagiert lediglich mit einem kurzen Verweilen und wartet darauf, dass Harold seine gewohnte Bewegung wieder aufnimmt. Somit wird aus den *fließenden* und *antizipierenden* Bewegungen der Kamera in ABE 2 eine *unterbrochene* Bewegung.

Nicht nur *unter-*, sondern gar *abbrechend* bewegen sich die Grafiken in ABE 2. Sie sind zunächst weder in den Einstellungen im Badezimmer noch vor dem Kleiderschrank zu sehen. Stattdessen konzentrieren sie sich auf den pointierten Moment des Überquerens des Zebrastreifens und Verpassen des Busses. Zunächst baut sich in gewohnter Weise der Fahrplan des Kronecker-Busses auf (Abb. 53a), der jedoch von einer Aufnahme von Harolds Gesicht unterbrochen wird. In dieser erscheint neben Harolds Kopf ein Bus- und Alarmsymbol, das mit einem Timer und der Aufschrift „departing in“ die letzten Sekunden vor der verpassten Abfahrt des Busses zählt (Abb. 53b). Wechselt der Film anschließend zurück zum *long shot* auf den Zebrastreifen, fällt die eben noch entstandene Grafik des Fahrplans in sich zusammen. Hunderte Teile bleiben unter klackernden Geräuschen auf der Straße liegen (Abb. 53c). Durch den Klang des Aufpralls erhält diese Grafik eine besonders starke analoge Materialität und verliert die jeder anderen innewohnenden Zweidimensionalität, sobald sie am Boden in die dreidimensionale Räumlichkeit der Straße zerspringt. Während damit die letzte Grafik der Szene ihre Bewegung *abbricht*, gestaltet sich die Bewegung dieser besonderen Bildelemente hier explizit als ein *Kollabieren*.

Die Raumgestaltung wird jenseits von Kamerabewegung und Grafiken vor allem durch eine Veränderung der Einstellungsgrößen bestimmt. Bereits die erste Einstellung der ABE deutet diese Veränderung an: Sie zeigt Harold wieder beim Zähneputzen und lässt dabei das Badezimmer gänzlich anders aussehen. Über einen *medium shot* eröffnet, ist die Kamera anders als in ABE 1 nicht neben Harold und nahe am beleuchteten Spiegel positioniert, sondern in einiger Entfernung hinter ihm. Das gesamte Badezimmer erscheint dabei deutlich dunkler. Dieser geweitete Raum zieht sich durch den Rest der ABE 2, die im Vergleich zu den überwiegenden *close ups* und *extreme close ups* der ersten ABE vor allem von *medium shots* und *medium long shots* geprägt ist. Kongruent zum Abnehmen der Kamerabewegung verstärkt sich in den überwiegend hohen Tiefenschärfen der Einstellung der Eindruck räumlicher Tiefe, etwa durch die stärker evozierten Fluchtpunkte beim Überqueren der Straße (Abb. 53c) oder den eckigen Strukturen von Harolds Großraumbüro. Diese Tiefenwirkung kommt zudem deutlicher zur Geltung, denn in den meisten Einstellungen fehlen jene Grafiken, die in ABE 1 immer wieder eine Zweidimensionalität in die dreidimensionalen Räume einzo-



Abb. 53a-c: STRANGER THAN FICTION – Harold's Alltag zerfällt.

gen oder aus ihnen und Harolds Umgebung zweidimensionale Flächen werden ließen. Die Raumgestaltung bewegt sich somit *vertiefend*.

Im Montagerhythmus fällt zunächst auf, dass dessen *schwungvolle* Bewegung mit dem Ausklingen der musikalischen Begleitung wegfällt. Stattdessen entstehen insbesondere dort, wo Karens Sprechakte anfangs von Harolds Bewegungen unterbrochen werden, auffällig lange Pausen vollkommener Stille und Unbewegtheit der Bilder. Ebenso ungehört wie diese Stille ist das chaotische Vermischen gleich mehrerer Stimmen zum Ende von ABE 2 hin. Diese Auffälligkeiten werden begleitet von einem deutlich verlangsamten Rhythmus der Montage: Mit 3:14 Minuten ist ABE 2 ähnlich lang wie ABE 1, zeigt jedoch mit 34 statt 46 deutlich weniger Einstellungen. Deren durchschnittliche Länge von rund 5,7 Sekunden ergibt sich jedoch vor allem durch vereinzelte, besonders lange Einstellungen, die meist jene pointierten Momente der Stille zeigen.²¹ Obwohl sich der Montagerhythmus damit insgesamt *entschleunigt*, erscheint seine Bewegung durch die auffallend hohe Varianz der Einstellungslängen ebenso *unregelmäßig*. Unregelmäßig sind folglich auch die Einsätze der Sprechakte, insbesondere durch die Unterbrechungen des Voiceovers. Gemeinsam mit Harolds Leben gerät durch die enigmatische Interaktion von Harold und dem Voiceover auch die rhythmische Bewegung von ABE 2 aus dem Takt.

Das Verhalten von ABE 2 ist somit von *stockenden* und anschließend *enigmatischen* Bewegungen der Voiceover-Bild-Beziehung geprägt, von den *unterbrochenen* Kamerabewegungen, dem *Abbrechen* und *Kollabieren* der Grafiken, den *vertiefenden* Bewegungen der Raumgestaltung sowie dem *unregelmäßigen* und *entschleunigten* Montagerhythmus. Insgesamt lässt es sich als *störendes* Verhalten bezeichnen: Aus der *kreativen* Gestaltung der ersten ABE ist ein Verhalten geworden, in dem ein Großteil der dominanten Gestaltungsmerkmale von *Störungen* unterschiedlicher Art und Weise geprägt ist. Es entfaltet sich so ein Gestaltungsprinzip, das sich nicht mehr an eine imaginierte perspektivische oder erzählende Instanz binden möchte. ABE 2 stört somit den Eindruck einer klaren, geordneten und vor allem erschaffenen Welt, den die erste ABE anbietet. Die Unordnung betrifft also nicht nur Harolds Leben, sie betrifft auch das Entwerfen der Welt: Ist eingangs in der Harmonie von

²¹ Die längste Einstellung der ABE (und gleichzeitig zweitlängste der Szene) zeigt 17 Sekunden lang Harolds Bemerkungen der Voiceover-Stimme beim Zähneputzen. Er lauscht einem längeren Kommentar – „When others’ minds would fantasize about their upcoming day or even try to grip onto the final moments of their dreams, Harold just counted brushstrokes“ –, beugt sich vor, spuckt im Off Schaum ins Waschbecken und entgegnet mit erhobener Stimme: „All right, who just said, ‚Harold just counted brushstrokes?‘ And how do you know I’m counting brushstrokes?“ Die direkte Konfrontation Harolds mit der Stimme führt zur deutlichsten Störung der Regelmäßigkeit des in ABE 1 ausgebildeten Rhythmus.

Voiceover und Bild das Entwerfen der Welt an die Vorstellung einer erzählenden Instanz gebunden, wird mit dem *Stören* von ABE 2 auch die Kohärenz dieses kreierenden Ursprungs verunsichert. Anders gesagt: In ABE 2 kann es nicht mehr Karens Stimme sein, als deren Kreationen sich die Welt und ihre Figuren hier entfalten.

ABE 3: Harold im Gespräch mit Dave

ABE 3 wechselt zu einem bisher unbekanntem Ort: In einem Archiv begegnet Harold seinem Kollegen Dave und versucht ihm seine Wahrnehmung der Stimme zu erklären. Dabei verändert sich die Bewegung der Voiceover-Bild-Beziehung erneut. Nur ein einziges Mal ist Karens Stimme zu hören, umrahmt vom bisher längsten Dialog der Szene:

Dave: „Dude, I just totally caught some insurance adjuster, claiming his jet ski as a work vehicle’ I’ll tell you, it is a shame that they don’t give out an auditor of the year award. Dude? You okay?“

Harold: „Dave I’m being followed.“

Dave: „How are you being followed? You’re not moving.“

Harold: „It’s by a voice“

Dave: „What?“

Harold: „I’m being followed by a woman’s voice.“

Dave: „Oh! Okay. Ehm. W-wh-what is she saying?“

Harold: „She’s narrating.“

Dave: „Oh! Harold, you’re staring at boxes, what is she narrating?“

Harold: „No, no, no. I had to stop filing. Watch, watch. Listen, listen.“

Karen: „The sound that the paper made against the folder had the same tone as a wave, scraping against sand. And when Harold thought about it, he listened to enough waves every day to constitute what he imagined to be a deep and endless ocean.“

Harold: „Did you hear that?“

Dave: „You mean you filing?“

Harold: „No, no, no, the voice.“

Dave: „No.“

Harold: „Frightening part is sometimes I do imagine a deep and endless ocean.“

Dave: „What ocean?“

Harold: „The one made by the sound – Forget it.“

Kollegin: „New audits. Have a good day.“

Dave: „Thank you. All right, ehm, we got a baker and a securities trader. Eh maybe you should take the baker. Okay?“

Harold: „Okay.“

Die Beziehung zwischen Voiceover und Bild – hier insbesondere als audiovisuelles Bild verstanden, das auch den Dialog mit Dave umfasst – *löst* sich wieder aus ihrer *enigmatischen* Bewegung. Denn hier ist es Harold, der zum ersten Mal bewusst und gezielt Karens Sprechen auslöst. Dabei beschreibt nicht mehr nur ihre Stimme allein Harolds Bewegungen ausdrucksvoll, sondern er selbst verleiht seinen Bewegungen einen besonderen Aus- und Nachdruck: Behutsam, fast wie in Zeitlupe, sortiert er Aktenmappen in eine Pappschachtel und erfüllt so den Raum mit dem Klang sich aneinanderreibender Pappmappen.

Dabei tauschen Harold und Dave in neun sehr ähnlichen Einstellungen einer Schuss-Gegenschuss-Montage Blicke aus (Abb. 54a–b). Harolds Blick wird zunehmend erwartungsvoller und Daves skeptischer und verwirrter, bis letzterer beteuert, dass er außer dem Klang des Papiers nichts höre. Damit wird der Beziehung zwischen Harold als sicht- und hörbarem Körper und Karens Stimme als Voiceover ein eigener Raum der Interaktion zugesprochen. Indem nur ihre Stimmen sich (auf eine weiterhin einzigartige Art und Weise) wahrnehmen, *lösen* Harold und Karen sich in der Bewegung der ABE vom Rest der dargestellten Figuren und der filmi-



Abb. 54a–c: STRANGER THAN FICTION – Gespräch zwischen Harold und Dave im Archiv.

schen Welt. Die Stimme verliert damit endgültig ihren Status als Schöpferin der Welt und ihrer Figuren und tritt vielmehr selbst in eine Begegnungssituation ein, in der sich Harold und diese Stimme wechselseitig beeinflussen.

Unterstützt wird die Ablösung der Beziehung zwischen Harold und Karen vom Rest der Welt durch die Kamerabewegungen. In die überwiegend *starr* gefilmte ABE setzen sich zwei *pointiert expressive* Kamerabewegungen. Beide folgen in *close ups* Harolds ausdrucksvollen und behutsamen Bewegungen beim Einsortieren der Mappen. In ABE 1 waren besonders expressive Kamerabewegungen noch gekoppelt an die ausschmückenden Erzählungen des Voiceovers (prominent etwa, wenn die Kamera mit Blick auf die Armbanduhr in Zeitlupe zurückfährt und so zum Ausdruck des beschriebenen Genusses der personifizierten Uhr von Wind auf ihrem Ziffernblatt [*face*] wird). Hier nun koppeln sich zwei *pointiert expressive* Kamerabewegung in einer ansonsten *starr*en Bewegung der Kamera an Harolds ausdrucksvolle Bewegungen.

Die Raumgestaltung zeichnet sich neben diesen Kamerabewegungen und der *ausgesetzten* Bewegung der Grafiken zunächst durch das besondere Setting des Archivs aus: Die Kacheln des Bodens, die Deckenplatten, die Regale und die sich darin befindlichen Schachteln sind vollständig in Weiß gehalten und heben Harold und Dave somit als Körper in einem extrem hellen Raum hervor. Zudem tragen die eckigen, regelmäßigen Formen der Kacheln, Deckenplatten, Neonleuchten und Schachteln eben jene ausgemessene und regelmäßige Struktur des Raums bereits in sich, die in ABE 1 erst über die Grafiken hergestellt werden muss. Die Bewegung der Raumgestaltung ist somit nicht mehr *vermessend*, sondern *bereits ausgemessen*. Zusätzlich entsteht durch die inhärente Zergliederung des Archivraums in lauter Rechtecke eine weitere *Vertiefung* des Raumes, ziehen sich doch zahlreiche Kanten der Objekte in beiden Richtungen des überwiegenden Schuss-Gegenschuss-Prinzips zu besonders exaltierten Fluchtpunkten zusammen. Diese treten in den wenigen *long shots* der Szene besonders deutlich hervor (Abb. 54c). So deutlich wie nie zuvor ist hier eine Zentralperspektive betont.

Im Montagerhythmus von ABE 3 findet im Vergleich zur zweiten (und ersten) ABE eine deutliche *Beschleunigung* statt. Die 36 Einstellungen der ABE 3 mit einer Gesamtlänge von 2:06 Minuten dauern durchschnittlich rund 3,5 Sekunden. Keine Einstellung ist dabei länger als 8 Sekunden, was ABE 3 nicht nur den schnellsten Montagerhythmus der Eröffnungsszene verleiht, sondern auch den mit der geringsten Varianz an Einstellungslängen. Die Bewegung des Rhythmus kehrt damit in ihrer *Beschleunigung* zu jener *Regelmäßigkeit* der ersten ABE zurück.²² Nach

²² Seine *Beschleunigung* steht wiederum im Kontrast zu der geringen Bewegungsintensität der Einstellungen selbst: Nicht nur die Kamerabewegung, sondern auch die Bewegungen im Bild werden stark reduziert. Mit Ausnahme des Auftretens von Dave und des Auf- und Abtretens

dem Überschlagen von Voiceover und Dialog am Ende von ABE 2 fällt auch beim Einsatz der Stimmen in ABE 3 ein *regelmäßiger* Montagerhythmus auf. Harolds und Daves Dialog verläuft ähnlich sortiert und geregelt wie die Aktenkisten in den Regalen des sie umgebenden Archivs. Nicht ein einziges Mal überschneiden sich die Sprechakte. Zudem wird jeder von ihnen kommende Laut – selbst kurze Entgegnungen wie Daves „Oh“ – in einer eigenen Einstellung isoliert.²³

Somit *löst* sich in ABE 3 die Voiceover-Bild-Beziehung, unterstützt von einer *starr*en und *pointiert expressiven* Kamerabewegung, die sich in einer *bereits ausgemessenen* und *vertiefenden* Raumgestaltung und einem *beschleunigten* und wieder *regelmäßigen* Rhythmus entfaltet. Insgesamt besticht ABE 3 damit durch ein *ordnendes* Verhalten: Die Voiceover-Bild-Beziehung findet eine neue, ihr eigene Räumlichkeit, die Kamerabewegung wird im Vergleich zu ABE 2 wieder fließender und bewusster, der Raum selbst muss nicht erst mittels eines Vermessens regelmäßig gemacht und geordnet werden, sondern ist in seiner ganzen sichtbar werdenden Tiefe *bereits ausgemessen*, und auch der Rhythmus findet in einem stabilen Takt eine eigene Ordnung wieder.

Neuordnendes Verhalten: Iterationen des Ordners und Störens

Aus den harmonischen Relationen der melodischen Bewegungen aller fünf dominanten Gestaltungsmerkmale habe ich für jede ABE ein Verhalten qualifiziert. Das Verhalten der Eröffnungsszene erschließt sich nun als Durchgang durch ein *kreatives*, *störendes* und schließlich *ordnendes* Verhalten der Szene. Im *kreativen* Verhalten gestaltet sich ein Bildraum, der sich auf verschiedene Weise als orchestriert und hergestellt ausstellt. Die Zuschauenden scheinen hier der Entstehung einer Welt durch eine Erzählung beizuwohnen. Dieser Bildraum und dessen Weltordnung werden in ABE 2 von unterschiedlichen Veränderungen in den Bewegungen der Gestaltungsmerkmale *gestört*. Der Bildraum verliert seine exaltierte Gemachtheit und geht über in ein *enigmatisches* Verhältnis zwischen Voiceover und Bild, das sich in *abbrechenden*, *unterbrochenen* und *unregelmäßigen* Bewegungen und Rhythmen entfaltet. In ABE 3 entsteht schließlich ein Bildraum, in dem sich Teile des Bildes mit dem Voiceover vom Rest der Welt lösen – konkret als Beziehung zwi-

einer Mitarbeiterin, die den beiden am Ende der Szene die Mappen ihrer neuen Fälle reicht, finden im Bild nur dezente Bewegungen statt.

²³ Die einzige Beschleunigung des Rhythmus findet dort statt, wo Harolds expressive Bewegungen den Voiceover über neun Einstellungen hinweg auslösen, die je kaum länger als 1–2 Sekunden sind. Hier unterstützen Montagerhythmus und Kamerabewegungen die *lösende* Bewegung der Voiceover-Bild-Beziehung.

schen Harold und Karen –, der seine eigene Regelmäßigkeit und seinen eigenen Rhythmus findet und sich so (neu) *ordnet*. Durch alle ABE hindurch zieht sich dabei eine Raumgestaltung, die zunehmend an Tiefe gewinnt (Tab. 3).

Tab. 3: Übersichtstabelle des Verhaltens von STRANGER THAN FICTION.

	ABE 1	ABE 2		ABE 3
Voiceover-Bild-Beziehung	harmonisch & entwerfend	stockend	enigmatisch	lösend
Kamerabewegung	fließend & antizipierend	unterbrochen		starr & pointiert expressiv
Grafiken	vermessend & (um)gestaltend	abbrechend & kollabierend		–
Raumgestaltung	vermessend & schließend	vertiefend		bereits ausgemessen & vertiefend
Montagerhythmus	gleichmäßig & schwungvoll	unregelmäßig & entschleunigt		regelmäßig & beschleunigt
	<i>kreativ</i>	<i>störend</i>		<i>ordnend</i>

Die Begegnung mit der Figur Harold (und dessen Begegnung mit der Stimme seiner Autorin) gestaltet sich über das Engagement der Zuschauenden in einem solchen *kreativen*, *störenden* und *ordnenden* Verhalten der Eröffnungsszene. Harold begegnet den Zuschauenden zunächst als ein Figurenkörper, der mitsamt seinem sicht- und hörbaren Feld von Bewegungen des Bildes, die sich unter anderem an die Kraft eines akusmatischen Wesens binden, *kreativ* hergestellt wird. Was zunächst als klare Verortung des Körpers in einem regelmäßigen und hergestellten Feld beginnt, wird durch die *Störungen* von ABE 2 durcheinandergebracht, um sich in ABE 3 in einer neuen *Ordnung* zu stabilisieren.

Die Eröffnungsszene vollzieht damit in ihrem Verhalten eine Bewegung, die der ersten Einstellung des Films ähnelt. Es ist eine schließende und gleichzeitig transformierende Bewegung, deren Ursprung in ihrem Ziel wiedergefunden wird und dabei dennoch etwas Neues oder Anderes hervorbringt: So wie die erste Kamerafahrt sich vom Runden ins Eckige bewegt, um darin und aus ihrer Bewegung heraus wieder etwas (neues) Rundes hervorzubringen (vom Planeten über Horizont und Straßennetz zur Armbanduhr), vollzieht die gesamte Eröffnungsszene eine Bewegung, die eine Ordnung aufbaut und sie stört, um eine neue zu finden. Diese Bewegungsfiguration eines insgesamt *neuordnenden* Verhaltens, in dem die neue Ordnung nur über die Störung einer alten erreicht werden kann, wird der Film im Anschluss an die Störung der Eröffnungsszene weiter ausfalten.

Beide Begegnungen – die der Figuren untereinander und die der Begegnung der Zuschauenden mit diesen Figuren – ist somit geprägt von Iterationen des Störens und (Neu-)Ordners. So stellt sich etwa aus der neu gewonnen Ordnung in ABE 3 in der folgenden Szene in Ana Pascals Bäckerei eine neue Störung ein, um im Anschluss wieder eine Ordnung zu finden (00:13:05–00:14:23). Harold verlässt hier die Bäckerei, nachdem seine erste Begegnung mit Ana von Karens Voiceover torpediert wurde. Die Stimme in seinem Kopf verfluchend schreit Harold gen Himmel (Abb. 55a). Eine Aufwärtsfahrt der Kamera greift den Schrei auf und wird (nach einem Schnitt) von einer nach unten schwenkenden Fahrt beantwortet. Sie zeigt erstmals Karen Eiffel, die eine Zigarette rauchend am Rande des Daches eines Wolkenkratzers steht. Die Kamera schwebt über sie hinweg, blickt schließlich hinab auf die Straße, während Karen erhaben eine Hand über der Stadt ausstreckt (Abb. 55b–c).²⁴ In diesem Blick über die Stadt findet sich wiederum eine neue Ordnung. Die Bewegung von der Erde gen Himmel, die vom Blick zurück auf die Erde abgefangen wird, gestaltet sich als Antwort auf die Kamerafahrt aus dem Weltall, mit dem der Film begann. Sie führt jedoch nicht zurück ins Weltall, nicht zurück



Abb. 55a–c: STRANGER THAN FICTION – Von der Figur zu ihrer Autorin.

²⁴ Auf eine Reihe von Schuss-Gegenschuss-Einstellungen von Karens Gesicht und der Draufsicht auf die Straße folgen einige Aufnahmen, die die beiden Figuren aus der Collage der Eröffnungsszene zeigen und somit den Eindruck verstärken, dass Karen einer Marionettenspielerin gleichkommend die Finger nach den zukünftigen Figuren ihrer Erzählung ausstreckt.

zu einer scheinbar omnipotenten Stimme, sondern zu einem Körper, der selbst als Teil dieses irdischen Bildraums affiziert zu sein scheint.

Über weite Strecken gestaltet sich STRANGER THAN FICTION über solche Ausfaltungen der im *neuordnenden* Verhalten der Eröffnungsszene angelegten Bewegungsfigurationen der Iteration von Störung und Ordnung. Aus einer Makroperspektive betrachtet, gestaltet sich Harolds gesamte Geschichte als Transformation eines hergestellten, regelmäßigen Lebens über dessen Störung in eine neue Ordnung: Im (uneigentlichen, ersten) Ende des Films erlangt Harold ein letztes Mal eben jene losgelöste Kontrolle über die ihn erzählende Stimme, wenn er sich willentlich eben dieser Erzählung fügen will und bemerkt, dass sein Tod für ihn bedeuten würde, selbst jenen zugeordneten Platz im Leben zu finden, den er bislang seinen Handlungen, seinem Umfeld und den Gegenständen zugewiesen hat. Auf dem Weg dahin gestaltet sich die Begegnung mit der Figur Harold für die Zuschauenden als Durchlaufen von kleinen und großen Iterationen eines Film-Verhaltens, das immer wieder versucht, Harold als Figur abzuschließen, um das Bild von ihm dann wieder zu verunsichern und zu verändern. Die Begegnung mit ihm ist nicht einfach nur die Begegnung mit einer Figur, sondern vor allem die Begegnung mit einem Blick, der wiederholt versucht, aus Körpern und Stimmen Figuren zu machen, um diesen dann selbst wieder zu verunsichern beziehungsweise zu bemerken, dass die Figur ihrem Einfangen als Subjekt stets einen Schritt voraus ist.

Harold erscheint in der ersten ABE der Eröffnungsszene als geordnetes und langweiliges Klischee eines Steuerprüfers, in dessen Leben jeder Schritt gezählt wird, jede Bewegung nach festen Regeln abläuft und jeder Gegenstand seinen ausgewiesenen Platz und Wert hat. Langweilig hingegen ist die Erfahrung der Zuschauenden mit der Begegnung mit Harold in der ersten ABE nicht. Stattdessen gestaltet die ABE Harold in ihrem *kreierenden* Verhalten in einem ebenso *kreierten* wie *kreativen* Feld, das versucht, Harold in *vermessenden* und *schließenden* Bewegungen der Raumgestaltung, *antizipierenden* Bewegungen der Kamera, *entwerfenden* Bewegungen der Voiceover-Bild-Beziehung, *vermessenden* und *(um-)gestaltenden* Bewegungen der Grafiken und schließlich *regelmäßigen* und *schwungvollen* Bewegungen des Montagerhythmus als langweilig auszuweisen. Das *störende* Verhalten von ABE 2 transformiert nicht bloß den Bildraum, sondern führt auch zu einer Destabilisierung des Eindrucks von Harold als langweiligem Subjekt. Spricht Harold etwa von den Störungen irritiert mit seiner Zahnbürste, hält sie an sein Ohr, schüttelt sie und daraufhin seinen Kopf, erhält sein Körper eine ihm eigene, komödiantische Ausdrucksqualität, die sich den vorherigen Zuschreibungen des Regelmäßigen zu erwehren versucht. Diese Iterationen vom Schließen von Bildräumen und Abschließen von Figuren und deren anschließende Störung, die zu einer Neuordnung (und darin einem er-

neuten Schließen) führt, bestimmen die Begegnung mit den Figuren von STRANGER THAN FICTION.

Aus dieser Perspektive muss STRANGER THAN FICTION mehr sein als eine „story about a man named Harold Crick and his wrist watch“. Zur Erfahrung der Begegnung mit seinen Figuren gehört unmittelbar, dass diese Erzählung selbst erzählt wird und damit auch, dass Karen Eiffel, die sich im Verlauf des Films vom akusmatischen Wesen zu einer Figur entakusmatisiert, an dieser Erzählung teilhat und selbst in sie eintritt. STRANGER THAN FICTION ist damit in erster Linie eine Geschichte einer ganzen Reihe merkwürdiger Begegnungen: der Begegnung von Zuschauenden mit einer Erzählung, ihrer Hauptfigur, einer sie erzählenden Figur ebenso wie der Begegnung dieser erzählten Figur mit der sie erzählenden. Das Erzählen ist dabei von vornherein aufgehoben und hergestellt in einem *neuordnenden* Verhalten der Eröffnungsszene. Von dieser Perspektive aus lohnt es sich nun, einen kurzen Blick auf die letzte Szene des Films zu werfen. Zum einen stellt sich die Frage, inwiefern die Iterationen des Neuordnens und Störens, die den gesamten Film zu umfassen scheinen, zu ihrem Abschluss kommen. Es soll so die Frage beantworten, was der Film als „*stranger than fiction*“ denkt.

8.2 Begegnungen sind schräger als Fiktion

Die letzte Szene des Films (01:32:10–01:45:17) umfasst in insgesamt fünf ABE beide Enden von Karens Erzählung.²⁵ Zuvor hat Harold den Entwurf von Karens ursprünglichem Romanende zum Lesen erhalten und Karen gebeten, es ohne Änderungen in die Tat umzusetzen und ihm damit das Leben zu nehmen. Der erste Abschnitt der Szene gestaltet sich als zweiteilige, rund sechs Minuten lange Montage, in der das entworfene Romanende sich entfaltet. Ganz ähnlich wie in der Eröffnungsszene wird sie von Karens Voiceover begleitet. Sie beginnt mit Harolds stillen Vorbereitungen am Vorabend seines letzten (Arbeits-)Tages, den er mit Ana auf ihrem Sofa ausklingen lässt. Dabei erklingt eine sanfte Musik mit sumrender Gesangsstimme und einer prägnanten, zärtlichen *snare drum*. Für einen Moment verstummt diese Musik. Die Montage wechselt zu einer Ansicht von Harold und Ana im Bett, wo sie ein kurzes (Abschieds-)Gespräch führen. Von hier gleitet die Kamera in einer Seitwärtsbewegung zu Harolds Armbanduhr auf dem

²⁵ Ähnlich wie in Kapitel 7 werde ich diese Szene nicht so detailliert analysieren wie die Eröffnungsszene, sondern sie ergänzend im Hinblick auf Auffälligkeiten und Veränderungen im Verhalten beschreiben.

Nachttisch. Mit dieser Bewegung setzt eine neue Musik ein, die gemeinsam mit einem Ticken der Armbanduhr die zweite Hälfte der Montage mittels einer langsamen, zarten und von Glockenspielklängen getragenen Melodie begleitet.

Die zweite Hälfte der Montage zeigt ähnlich wie die ABE 1 der Eröffnungsszene den Beginn eines Arbeitstages. Sie gestaltet sich als Parallelmontage, die Ansichten von Harold mit Ansichten jener anderen Figuren verwebt, die am Ende der oben besprochenen ABE 1 noch Teil eines eigenen, anderen Raums sind und in einer kurzen Collage zu sehen waren. So ist Harold beim Binden seiner Krawatte zu sehen oder beim Auswählen eines Apfels, den er wie schon in ABE 1 auf dem Weg zur Arbeit im Mund trägt. Währenddessen wacht der kleine Junge auf und holt sein Fahrrad aus der Garage, und auch die in ABE 1 noch einen Job suchende Frau steht auf und tritt ihren ersten Arbeitstag als Busfahrerin an. Währenddessen beschreibt Karens Voiceover alle Veränderungen, die Harold im Verlauf der letzten Wochen und damit des gesamten Films durchgemacht hat. Die bedeutendste davon betrifft die Armbanduhr, die an jenem ungewöhnlichen Mittwoch zum Stehen kam und die Harold darauf ein paar Minuten zu spät einstellte. So macht sich Harold an diesem letzten Tag ungeplant pünktlich auf seinen Arbeitsweg. Er muss nicht zum Kronecker Bus hetzen, sondern auf ihn warten. An der Haltestelle trifft Harold – am Höhepunkt der Montage – erstmals auf die beiden anderen namenlosen Figuren: Der Junge mit dem Fahrrad stürzt vor den Bus, der just von der anfangs noch arbeitsuchenden Frau gesteuert wird. Harold kann den Jungen zwar auffangen und retten – doch wirft er sich dabei selbst vor den Bus. Während des heroischen Unfalls entfaltet sich eine weitere Parallelmontage: In die Unfallszene werden Ansichten einer verzweifelten Karen geschnitten, die zitternd die letzten Worte des Romans in ihre Schreibmaschine tippt. Allein den letzten Satz – „Harold Crick was de“ – beendet sie nicht. Nachdem Harold regungslos auf dem Asphalt liegen bleibt, endet die Montage mit einer Seitwärtsfahrt der Kamera, die von Karen an der Schreibmaschine zum Fenster ihres Apartments hinausführt und sich dort in eine Weißblende auflöst.

Mittels dieser Weißblende wechselt die Schlusszene in einen zweiten Abschnitt, der in Professor Hilberts Büro spielt. Karen tritt ein, um den Roman und ihre gemeinsame Bekanntschaft mit Harold zu besprechen und Hilbert eine neue Version ihres Manuskripts mit dem neuen Ende zu überreichen. Das kurze Gespräch geht unmittelbar über in den dritten Abschnitt der Szene, in dem Harold in Gips gehüllt in einem Krankenhausbett liegt. Ein Arzt erläutert ihm, dass er den Jungen gerettet und nur überlebt habe, weil ein Metallsplitter seiner Armbanduhr seine Blutzufuhr stoppte und nun für den Rest seines Lebens in ihm verweilen müsse. Als ihn daraufhin Ana besucht, kann er ihr seine Heldengeschichte erzählen, ehe der Film in seinem vorletzten Abschnitt noch einmal zurück in Hilberts Büro wechselt.

Hier steht Karen ungeduldig am Fenster, Hilbert sitzt in einem Sessel und liest die letzte Seite aus Karens neuem Manuskript. Er merkt an, dass das neue Ende den Roman zwar nicht (mehr) zu einem der bedeutendsten tragischen Werke zeitgenössischer englischsprachiger Literatur mache, dass es aber „o. k.“ sei. Karen bezeugt, dass sie sich mit „o. k.“ zufriedengäbe und den Rest des Romans dem neuen Ende anpassen wird.²⁶ Interessant ist ihr Dialog, der über den Grund dieses neuen Endes reflektiert und gleichsam das eigentliche Ende des Films einleitet:

Hilbert: „Why did you change the book?“

Karen: „Lots of reasons. I realized I just couldn't do it.“

Hilbert: „Because he is real?“

Karen: „Because it's a book about a man who doesn't know he is about to die and then dies, but if the man does know he is going to die and dies anyways, dies, dies willingly, knowing he could stop it, then – I mean, isn't that the kind of man you want to keep alive?“

Währenddessen setzt erneut eine – nun wieder schwungvollere – Gitarrenmusik ein, die den Film in und durch seinen letzten Abschnitt trägt. In dessen Verlauf schwillt die Musik zu einem vollorchestrierten Soundtrack an. Der Abschnitt besteht aus einer Montage glücklicher oder harmonischer Momente aller Figuren des Films in Zeitlupe: Harold, der ans Krankenbett gefesselt von Ana mit Keksen gefüttert wird; Dave, der ein persönliches Geschenk von Harold erhält; der mit dem Leben davongekommene Junge, der seinen Vater umarmt, so wie die Busfahrerin erleichtert ihre neuen Kolleginnen. Währenddessen verkündet Karens Voiceover in einer pathetischen Sprechweise eine Lobpreisung auf die kleinen, oft unterschätzten Dinge des Lebens, die dieses unbemerkt retten: wie Kekse, Umarmungen und Armbanduhren. Die Montage führt schließlich zurück zu Harolds Krankenbett, in dem Ana ihm eine lächelnde Uhr auf seinen vergipsten Arm malt. Von hier geht die Montage zur letzten getippten Seite aus Karens umgeschriebenen Roman über, deren letzter Satz gleichsam von Karens Voiceover ausgesprochen wird und den Film in die Credits führt: „And so it was: a wrist watch saved Harold Crick.“

In gewisser Hinsicht wiederholt sich in dieser Schlusszene des Films die Bewegungsfiguration seiner Eröffnungsszene: Mit Karens erstem Ende beginnt sie in einer musikalisch begleiteten Montage als kreierter Bildraum über einen verdichte-

²⁶ Wer nach der Lösung eines metanarrativen Rätsels sucht, könnte hier fündig werden. Der Film wäre die Geschichte dieses neuen Romans: nicht mehr von Harold und seiner Armbanduhr, sondern von der Begegnung einer Autorin mit der Figur ihres Romans, der eine Geschichte dieser Figur und ihrer Uhr gewesen sein sollte.

ten, regelmäßigen Rhythmus und eine harmonische und entwerfende Voiceover-Bild-Beziehung. Und wiederum ähnlich der Eröffnungsszene wird diese Ordnung gestört: Das sich über drei Abschnitte streckende Gespräch zwischen Karen und Hilbert, in das sich der Anfang eines neuen Endes setzt, offenbart, dass es hier Karen ist, die sich an der selbst hergestellten Ordnung der Dinge stört und sie deshalb umordnen muss: Die Unfähigkeit, Harolds letztlich selbstgewählten Tod durch ihr Schreiben zu verantworten, wird dem gesamten Film zur Störung und leitet sein letztes ordnendes Verhalten ein, das in der abschließenden Montage des Films dessen Happy End kreiert. Dieses neue Ende gestaltet sich jedoch nicht bloß als neues *Ordnen* des Bildraums, sondern erstmals seit der allerersten ABE wieder deutlich als *Kreieren* eines solchen. Dieser kreierte Bildraum stellt sich dem ersten tragischen Ende des Films mit aller Kraft entgegen und wirkt in seinem aufdringlichen Pathos, mit dem auf geradezu magische Art und Weise jede Figur mit einem Happy End verabschiedet wird, weniger wie eine Transformation von Harolds Überleben als neuem Ende als vielmehr wie eine artifizielle Antwort auf das ursprüngliche Ende – und damit als ebenso gemacht wie die erste ABE des Films.

In dem Abschluss dieser Bewegungsfiguration schließt sich auch ein Denken des Films über solche schließenden Figurationen ab, das sich als wiederholtes Abschließen von Körpern, Stimmen und Bewegungen zu Eindrücken von Figurensubjekten ereignete, die vom Film selbst immer wieder aufs Neue geöffnet wurden. Während das Verhalten der ersten ABE die Welt des Steuerfahnders als Bildraum *kreierte*, in dem alle Handlungen, Räume und Gegenstände geordnet, beziffert oder in zweidimensionalen Flächen ausgemessen werden, wird spätestens mit der letzten ABE des Films das *kreierende* Verhalten selbst zu einer solchen vermessenden Weltordnung. Karen schreibt das Ende ihres Romans nicht um, weil Harold ‚real‘ ist, sondern weil er in seiner Heldentat zu jenem Mann wird, den man – das heißt hier: sie als Romanautorin – ‚am Leben lassen möchte‘. Die Begegnung von Karen und Harold, von einer Autorin mit ihrer Figur, führt in *STRANGER THAN FICTION* somit letztlich zu einer Analogie von Autorin und Steuerfahnder: Beide sind auf ihre eigene Weise darauf angewiesen, die Welt nach Regeln zu ordnen. Bei Harold sind diese Regeln steuerrechtliche. Im Falle von Karen sind es Gepflogenheiten des Erzählens, regelpoetische Ordnungen, aus denen heraus sich das Ende des Films letztlich als klischee-erfülltes Happy End realisiert, das vor allem Karens Welt wieder in Ordnung bringt.²⁷ Die Begegnung von Harold und Karen, von Romanautorin und Figur, begegnet den Zuschauenden von *STRANGER THAN FICTION* somit als Annä-

²⁷ Eine genauere Betrachtung würde in dieser Annäherung auch für Professor Hilbert einen Platz finden, der als Literaturprofessor als Leser des Romans, als Zuschauer des Films oder als Interpret der Geschichte einsteht und sich ebenso wie Steuerberater oder Autorin orientiert an Regelpoetiken: Harolds Geschichte zu verstehen ist für ihn eine Sortierarbeit, indem er sie auf

herungsbewegung der beiden. Diese Annäherungsbewegung gestaltet sich nicht allein in ihrem physischen Aufeinandertreffen. Sie entfaltet sich als Annäherung zweier zunächst als inkommensurabel entworfenen Felder: Das Feld einer Romanautorin und das Feld eines Steuerfahnders mit ihren jeweiligen Blicken, die das eigene und andere Feld bestimmen, finden zueinander.

Es ist damit nicht das metanarrative Figurenkonstrukt des Films, das „stranger than fiction“ ist. Vielmehr scheinen im Denken dieses Films Begegnungen selbst „stranger than fiction“ zu sein. Über die unzähligen Iterationen seiner Bewegungsfiguration des Neuordnens, die von zwei kreierenden Verhalten gerahmt wird, erzählt der Film immer wieder, wie sich in der Begegnung der Zuschauenden mit ihm diese besonderen Figuren herstellen, um dieses Herstellen anschließend wieder zu stören. STRANGER THAN FICTION denkt damit die Wahrnehmung des Anderen ganz im Sinne Merleau-Pontys²⁸ als permanenten Versuch, den anderen abzuschließen, deutet diesen Prozess jedoch nicht als wahrnehmenden, sondern in erster Linie als erzählenden aus. Den Anderen wahrzunehmen, heißt in STRANGER THAN FICTION, ihn zu erzählen. Als Subjekt abgeschlossen zu werden, heißt, erzählt zu werden. Figur zu sein, heißt, aufgehoben zu sein in der permanenten Iteration des Erzählens und Erzählt-Werdens.

Harolds Geschichte entfaltet sich dabei auch als Geschichte des Versuchs, aus genau diesem ewigen Kreislauf des Erzählens und Erzählt-Werdens auszubrechen. Schließlich ist Harold eine Figur, die versucht, aufzuhören, eine Figur zu sein. In der Vorstellung des Films, dass ein Selbst und ein Anderer nur im wechselseitigen Erzählen und Erzählt-Werden sein können, verbirgt sich auch die Vorstellung, dass das eigene Sein und Handeln niemals allein von einem selbst bestimmbar ist. STRANGER THAN FICTION bietet als einzigen Moment des Auswegs, als einzige Lösung aus dieser Verschränkung von Fremd- und Selbstbestimmung, jenes erste Ende des Films an, in dem Harold seine eigene Erzählung akzeptiert und diese damit in ambivalenter Weise auch (wieder) zu seiner eigenen macht – und die ewige Iteration im Tod beendet. Dadurch wird das Happy End des Films zu einer ambivalenten Erfahrung: Sein inhärenter Kitsch geht hervor aus einer Bewegung, die Harold letztlich den Wunsch verwehrt, wieder Herr seiner eigenen Geschichte zu werden, indem er seine durch jemand anderen erzählte Geschichte als seine eigene anerkennt. Auch wenn sich die Begegnung mit STRANGER THAN FICTION also durch die beiden rahmenden, *kreativen* Verhalten der Eröffnungs- und Abschlusszene als Bewegungsfigurationen abzuschließen versucht, deutet die

die ihm bekannten Literaturtheorien und analytischen Parameter zu beziehen versucht. Vgl. Seljan: Reflexivity in Filmic and Literary Fiction, S. 176–177.

28 Vgl. Kapitel 2.2 der vorliegenden Arbeit.

Ambivalenz des abschließenden Happy Ends bereits darauf hin, dass auch diese wahrnehmende Bewegung nur Teil der ewigen Iteration des Abschließens und Transformierens von Wahrnehmungen des Anderen sein kann. Es ist somit nicht nur ein Happy End: Es ist auch eine Resignation vor der unausweichlichen Situation des Seins als Subjekt im ewigen Erzählen und Erzählt-Werden.

STRANGER THAN FICTION macht den Umstand dieses ambivalenten Aufgehoben- und Gefangen-Seins in einer kulturellen Welt und ihrem erlebten Solipsismus am eigenen Leib erfahrbar. Die Begegnung mit Harold als Figur und Karen als seine Autorinnenfigur betrifft die eigene Erfahrung, Andere zu erzählen und von Anderen erzählt zu werden. Das erste Ende des Films birgt die Hoffnung einer Möglichkeit auf Selbstbestimmung und Selbsterzählung, während sein zweites Ende die Notwendigkeit und Unausweichlichkeit des Erzählens anderer betont. Eben das ist es, was für STRANGER THAN FICTION „stranger than fiction“ ist: nicht Geschichten und Figuren zu fingieren, sondern sich selbst und den Anderen dabei herzustellen, abzuschließen und dadurch gleichsam zu verändern. Jegliches Wahrnehmen des Anderen wird aus Perspektive dieses Films zur *kreativen* und *kreierenden* Leistung: Jemandem zu begegnen – das macht STRANGER THAN FICTION zum Kern seiner ästhetischen Erfahrung –, bedeutet, sich selbst und die Anderen herzustellen. Als ästhetischer Kulturgegenstand macht STRANGER THAN FICTION seine Figuren nicht nur zu Gegenständen der Wahrnehmung, sondern den Anderen in der Wahrnehmung selbst als Kulturgegenstand explizit.

9 Begegnung mit Jordan: Unangenehmes Farb- und Formspiel

Die vierte und letzte Fallstudie widmet sich einem Aspekt der Wahrnehmung des Anderen, der bereits in der Diskussion über Merleau-Pontys Phänomenologie thematisiert wurde.¹ Es ist ein Aspekt, der im Kontrast zu den Verhalten und Qualitäten der Begegnungen steht, die in den bisherigen Fallstudien untersucht wurden (das emanzipierende *Umgestalten* in MIRROR; das versöhnende Selbsterfinden im *disparaten* Verhalten von *Der ARABER von morgen*; das kreative *Neuordnen*, mit dem sich Harold in STRANGER THAN FICTION neu zu erfinden versuchte).² In dieser Fallstudie geht es um die Wahrnehmung als Gewaltakt; um jene *destruktiven* Anteile der Wahrnehmung Anderer, die diese als Subjekte abschließt und fixiert.³ Sie spielten in der Oberflächlichkeit von MIRROR, den Ausgrenzungen in *Der ARABER von morgen* und der Unausweichlichkeit des Erzählt-Werdens in STRANGER THAN FICTION zwar eine Rolle, stehen aber im Comic dieser Fallstudie im Zentrum der Aufmerksamkeit. Ich kehre zum Schluss dieser Arbeit damit auch zu ihrem Ausgangspunkt zurück: zu Chris Wares *Lint* und damit jener unangenehmen Begegnung, die meine Beschäftigung mit der Begegnung mit Figuren als Wahrnehmungsgegenstände veranlasste.⁴

Zur Erinnerung: *Lint* erzählt auf bemerkenswerte Weise das gesamte Leben seines gleichnamigen Protagonisten. Über weite Strecken erzählt je eine Seite des Comics von einem Lebensjahr; bis zu jenem Wendepunkt, an dem fünf auffällig anders gestaltete, hochkantige Seiten den gewohnten Stil und Rhythmus des Comics zersprengen. Sie erzählen vom Missbrauch an Jordans Sohn Gabriel, den Jordan so lange und gewaltsam schüttelte, dass sein Schlüsselbein brach. Nicht nur Jordan wird von der Erinnerung an diese verdrängte Gewalttat überwältigt – auch ich erlebte diese Szene als visuellen und haptischen Schock, der meine Perspektive auf Jordan und mich als Leser seiner Lebensgeschichte nachhaltig veränderte.⁵

Ein*e unbekannt*e*r Kritiker*in beschreibt die Wendepunkt-Szene als Jordans Konfrontation mit den subjektiven Erfahrungen eines Anderen (seines Sohns). In die-

1 Vgl. Kapitel 2 der vorliegenden Arbeit.

2 Vgl. Kapitel 6–8 der vorliegenden Arbeit.

3 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 414.

4 Ware: *Lint*. Mein Dank gilt an dieser Stelle nicht nur den Teilnehmer*innen des in Kapitel 1 erwähnten Workshops, sondern auch allen Student*innen des Kurses „Comics durch Comics denken – Einführung in Comiczuforschung am Beispiel von Chris Ware“, den ich im Sommersemester 2019 an der Universität Wien geleitet habe. Inspirationen zu dieser Analyse stammen aus den Diskussionen beider Veranstaltungen.

5 Vgl. Kapitel 1 der vorliegenden Arbeit.

sen erfahre sich Jordan als Monster einer anderen Geschichte. Der Comic mache damit das Ringen um die Selbstdefinition eines jeden Menschen zum Gegenteil eines Bedürfnisses nach Verbindungen zu Anderen: *Lint* sei in dieser Hinsicht kein Versuch, „to objectively chart the course of a life, but to investigate the development of consciousness“⁶. Diese analytisch nicht weiter erschlossenen Impressionen möchte ich genaueren verfolgen. Wie ist es um den Kontrast von Ich und Anderem in *Lint* bestellt? Wie kann die Begegnung mit einer Figur wie Jordan in einem Comic analysiert werden, der in seiner gesamten Gestaltung die Lesenden so eng an die (Lebens-)Perspektive einer Figur bindet, deren Nähe kaum wünschenswert ist? Um diese Fragen zu beantworten, widmet sich auch diese Studie zunächst der Eröffnungsszene des Werkes. Sie reicht von Jordans Geburt bis zum letzten Lebensjahr vor dem Tod seiner Mutter. Sie soll ein Verständnis von dem regelmäßigen Rhythmus und dem einheitlichen Stil des Comics geben. Erst vor dem Hintergrund eines Comic-Verhaltens, mit dem sich diese Lebensgeschichte über weite Strecken entfaltet, kann jene Wendepunkt-Szene als solche begriffen werden. Was bedeuten die beiden sehr unterschiedlichen Szenen (und Verhalten) für die Begegnung mit dieser Figur? Welchen Beitrag leistet *Lint* damit zu einer Reflexion über die Wahrnehmung des Anderen?

9.1 Beschreibung eines Verhaltens von *Lint*

Die Eröffnungsszene aus *Lint* erstreckt sich von dritten bis zur zehnten Seite des Comics.⁷ Wie schon in *Der ARABER von morgen* beginnt die Begegnung mit der Hauptfigur demnach schon vor der Eröffnungsszene: Sie beginnt mit dem Cover sowie dem Vorsatzblatt. Das Cover von *Lint* zeigt keine diegetischen Räume oder Figuren, sondern lediglich den aufwändig geschmückten, titelgebenen Nachnamen: „Lint“. Wird das Cover aufgeschlagen, erscheint das Vorsatzblatt, dessen linke Seite die gängigen Publikationsinformationen (Impressum, Veröffentlichungsangaben, Danksagung) zeigt sowie ein Diagramm und einen Stammbaum (Abb. 56). Der Stammbaum präsentiert Jordans familiäres Umfeld, das Diagramm wiederum ein paratextuelles: In sehr reduzierten, offenen Cartoons und Icons wird *Lint* als Buch, Jordan als Figur sowie Chris Ware als Zeichner und Figur in einem größeren Universum der *ACME Novelty Library* Reihe verortet. Die rechte Seite zeigt verschiedene Ansichten des weitgehend leeren Anwesens der Familie Lint, aus dem gerade aus- oder eingezogen wird. Figuren treten nur indirekt auf: Jordan als Teenager,

⁶ Acme Novelty Library #20: *Lint* (2010). In: *Publishers Weekly*. In: <https://www.publishersweekly.com/978-1-77046-020-1> (letzter Zugriff: 18.01.2023).

⁷ Diese Zählung beginnt mit der Rückseite des Covers als Seite 1.

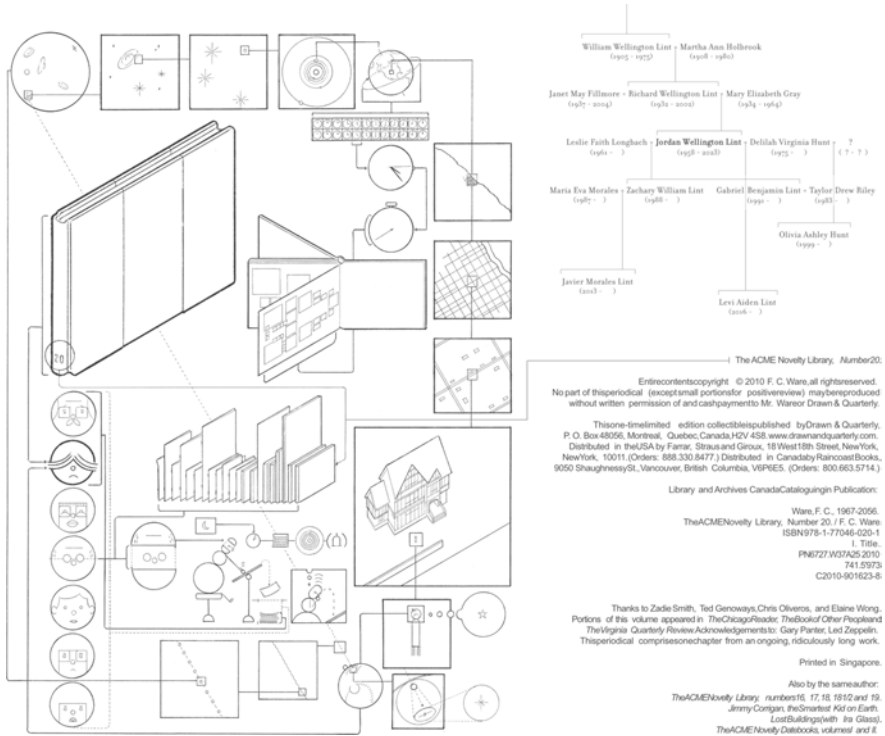


Abb. 56: *Lint* – Vorsatzblatt als Prolog.

sein Vater und seine Stiefmutter sind zweimal auf einem Foto zu sehen, das noch nicht oder nicht mehr in einem Umzugskarton liegt.

Diese erste Doppelseite erscheint ein Prolog, der die folgenden Collagen von Jordan vorzeichnet.⁸ Das Diagramm setzt den Zeitraum einer Seite dieses Comics in Bezug zu anderen: von einer Sekunde bis hin zu den Bewegungen eines ganzen Universums, stehen Jordans Lebensjahre als kurzweilige Momente dem gigantischen Verlauf der Dinge gegenüber. Der Stammbaum wiederum zeichnet die kurze Lebensgeschichte als abgeschlossen vor: Unter Jordans Name, der in fettem Schriftsatz im Zentrum des Stammbaums steht, ist neben dem Geburts-

⁸ Jordan wächst in diesem Haus auf und kehrt mit seiner letzten Ehefrau wieder dorthin zurück. Die entleerte Ansicht des Hauses ähnelt der Ansicht des geräumten Zimmers auf der Doppelseite aus *Building Stories* (vgl. Kapitel 5.5 der vorliegenden Arbeit). Als #18 der *ACME Novelty Library* ist diese Ansicht wiederum Teil des paratextuellen Universums von *Lint*, auf das das Diagramm auf dem Vorsatzblatt verweist.

auch bereits sein Todesjahr gesetzt (1958–2023). Schon hier ist die Erfahrung vorbereitet, sich als Lesende*r mit jedem Umblättern in einem weitgehend konstanten Rhythmus nicht nur dem Ende des Comics zu nähern, sondern auch dem Jahr 2023 und dem Tod der Hauptfigur. Um die Begegnung mit Jordan beschreibbar zu machen, beginne ich im nächsten Abschnitt mit der Segmentierung der sich von hier aus entfaltenden Eröffnungsszene und der Bestimmung dominanter Gestaltungsmerkmale, aus denen ein Verhalten der Szene qualifiziert werden kann.

Segmentierung und dominante Gestaltungsmerkmale

Die Eröffnungsszene beginnt mit einer Doppelseite, die einen Entstehungs- und Geburtsprozess inszeniert. Auf der ersten, fast vollständig weißen Seite liegt lediglich ein winziger schwarzer Punkt. In einer an Zellteilungen erinnernden Bewegung wird auf der zweiten Seite aus ihm nach und nach ein Körper, bis schließlich ein Gesicht zu erkennen ist. Die folgende Doppelseite erzählt von Jordans ersten beiden Lebensjahren. Seine Umgebung beginnt sich zu sortieren und die Beziehungen zu den Eltern und Gegenständen differenzieren sich. Jordans drittes Lebensjahr auf der folgenden Seite ist von der Entdeckung seiner eigenen Geschlechtsteile und Ausscheidungen bestimmt, was zu Entsetzen und Tadel seitens seiner Mutter führt. Im vierten Lebensjahr beobachtet Jordan in einer Sandkiste sitzend, wie sein Vater seine Mutter schlägt, während er selbst mit seinem Finger eine Ameise aufhebt und dabei tötet. Die folgende Seite zeigt den vierjährigen Jordan, der im Kindergarten ein anderes Kind schlägt. Die Szene schließt mit der Darstellung von Momenten der Zweisamkeit mit seiner Mutter: Sie pflegen einen Pfingstrosenbusch, sprechen über den Tod einer Ameise (die erneut auf Jordans Finger stirbt) und betten in einer impliziten Trauerarbeit die tote Ameise auf ein Blatt des Pfingstrosenbusches.⁹ Von der folgenden Doppelseite grenzt sich die Eröffnungsszene durch einen deutlichen Umschwung in der Farbgestaltung ab: Auf die ersten sechs vergleichsweise bunten Seiten folgen hier durchgehende dunkle Brauntöne und dominierende blaue Akzente.¹⁰

Die acht Seiten der Eröffnungsszene unterteile ich in sechs Ausdrucksbewegungseinheiten (ABE). Die meisten Seiten in *Lint* wollen in ihrer stilistischen Varia-

⁹ Im Verlauf des Comics wird sich diese Erinnerung an die Mutter als falsch herausstellen: Jordan erfährt an seinem 20. Geburtstag, dass er diesen Moment tatsächlich mit seiner zukünftigen Stiefmutter verbrachte. Da der Comic zumindest in der ersten Leseerfahrung jedoch nahelegt, dass es sich hierbei um die Mutter handelt, werde ich die auf dieser Seite gezeichnete Frau auch im Folgenden als Mutter bezeichnen.

¹⁰ Diese Farbgebung verbindet diese nächste Doppelseite zu einer Einheit: Auf der linken ist der Tod von Jordans Mutter inszeniert und auf der rechten die anschließende Wiederheirat des Vaters.

tion als eigene Bewegungseinheit gedacht werden. Lediglich pointiert schließen sich Doppelseiten zu einer Einheit zusammen, so wie hier die beiden ersten Doppelseiten der Eröffnungsszene (oder auch die auf sie folgende Doppelseite). Sie bestechen durch jeweils durchgängige Farb- und Formgestaltungen: Auf der ersten Doppelseite geht das Weiß der linken Seite fließend in die pointierten Formen und Flächen der rechten Seite über, und auf der zweiten ziehen sich ähnliche Körperformen, Panels und Rahmungen über den Falz der Seite hinweg. Die letzten vier Seiten grenzen sich vor allem über ihre dominierenden Farben voneinander ab – Gelb gegen Grün auf den Seiten 7 und 8 sowie Braun und Bunt auf den Seiten 9 und 10.

Gemeinsam ist all diesen Seiten trotz ihrer Varianzen ein einheitlicher Stil, den *Lint* mit weiteren, bereits besprochenen Werken Chris Wares teilt: Panels sind überwiegend in Parallelperspektive gestaltet; quadratische, andere Zeichnungen schweben frei auf dem Weiß der Seite; kräftige und monochrome Farbflächen treffen auf klare schwarze Konturen; einfache geometrische Formen bilden meist offene Cartoons; kleine Buchstaben dominieren das Schriftbild und „leise Bildlaute“¹¹ den Klang der Seiten. Die dominanten Gestaltungsmerkmale, die ich in diesen sechs ABE betrachten möchte, müssen diesen einheitlichen Stil und seine Varianzen einfangen können. Insofern erscheint es sinnvoll, bei der Entscheidung, über welche Gestaltungsmerkmale das Verhalten der ABE beschrieben werden kann, auch auf die Analyseerfahrungen der andere Werke Wares zurückzugreifen.¹² Hinzu kommen die Anforderungen, die die Wendepunkt-Szene in ihrer roten Färbung, ihren eklektischen Körperinszenierungen und explosiven Formgestalten, ihrer Beziehung zum Text des Online-Artikels und ihrer (durch das um 90 Grad gewendete Layout) auffälligen Perspektive an die Analyse stellt. Für die Eröffnungsszene betrachte ich, diesen Eindrücken folgend, fünf dominante Gestaltungsmerkmale:

- Farben
- Formen und Körper
- Schrift-Bild-Beziehung
- Perspektive
- Seiten-Layout

Über die ersten vier Gestaltungsmerkmale werden überwiegend Kräfteverhältnisse mikroperspektivischer Bewegungen einer Seite beschrieben. Das Merkmal des Seiten-Layout wiederum beschäftigt sich in erster Linie mit makroperspektivischen Blicken auf die Seiten als raumörtliche Systeme. Eben deshalb spreche

¹¹ Heindl: Die leisen Bildlaute. Für eine genauere Auseinandersetzung vgl. Kapitel 4.3 der vorliegenden Arbeit.

¹² Vgl. Kapitel 1, 3–5 und insbesondere 6 der vorliegenden Arbeit.

ich hier nicht von einem Panel-Layout: Es geht mir um die Gestaltung der Tableaus als Ganzes, nicht nur bezüglich ihrer Rahmungen. Dabei zeigt bereits die erste ABE, wie künstlich eine solche Trennung von mikroperspektivischer und makroperspektivischer Betrachtung eines analytischen Blickes ist, lassen sich diese Ebenen hier doch aufgrund der besonderen Gestaltungsweise der Doppelseite nur schwer unterscheiden.

ABE 1: Entstehen von Körpern aus Formen

Die erste ABE besteht allein aus Farben und Formen, welche einen Körper beziehungsweise ein Gesicht ausbilden. Befindet sich auf der linken Seite nur ein schwarzer Punkt, gruppieren sich auf der rechten unterschiedliche Formen und Farben auf dem Weiß der Seite. In Abwesenheit von Buchstaben ist eine Bewegung der Schrift-Bild-Beziehung hier noch *nicht vorhanden* und die Bewegung der Perspektive lässt sich schnell als *vollständig flach* ausweisen: Alle hier sichtbaren Formen sind in zweidimensionaler Gestalt nebeneinander ausgerichtet. Alles ist Fläche. Kein tiefendimensionierter Raum entsteht.

Auffällig ist die Dominanz unterschiedlich großer Kreise und Punkte auf der rechten Seite, aus denen gelegentlich Striche und Quadrate hervortreten; und dass all diese Formen in einem Blick auf das Seiten-Layout eine nach rechts abfallende Bewegung ausbilden (Abb. 57). Diese beginnt mit zwei horizontal nebeneinander liegenden, gleichgroßen und hellen, rosafarbenen Punkten, die mittig darunter um einen kräftig roten Punkt mit einem darunterliegenden feinen schwarzen Strich ergänzt sind. Hier entsteht der erste Eindruck eines Gesichts, der in der abfallenden Anordnung immer deutlicher und größer aus den einfachen geometrischen Formen hervortritt.¹³ So finden sich weiter schräg rechts unten etwa zwei kreisförmige Gruppierungen aus winzigen roten Punkten, die die passenden Augen zu einer von einem großen roten Punkt angedeuteten Nase und einem schwarzen Strich als Mund darunter bilden. Rechts daneben finden sich zwei weitere Variationen eines nunmehr noch größer gewordenen Gesichts. Im oberen sind die Augen zu zwei schwarzen Punkten geworden, während große rote Punkte eine Gesichtshaut ausbilden. Diese hat sich im Gesicht darunter in

¹³ Hier sei noch einmal auf Stephan Packard verwiesen, der im Zuge seiner Definition der offenen Cartoons die Wiedererkennungsmerkmale eines Gesichts über Ähnlichkeit in der Relationen zwischen Zeichen und Körpermerkmalen denkt: Vgl. Packard: *Anatomie des Comics*, S. 141–146. Die drei Punkte links oben erinnern also nicht deshalb an ein Gesicht, weil die oberen zwei Punkte Augen und der darunterliegende eine Nase oder einen Mund anzeigen, sondern weil alle drei Punkte zueinander so angeordnet sind, wie im Gesicht die Augen zu Mund oder Nase.

unzähligen kleinen roten Punkten verdichtet. Eine feine horizontale Farbauslassung durchzieht nun die Augen und deutet so geschlossene Lider an. Vor allem aber wird dieses Gesicht von einer schwarzen Fläche abgeschlossen, die – selbst ein Viereck bildend – erstmals jene quadratische Panelform andeutet, die den Rest der Szene und des Comics dominieren wird. Wiederum rechts daneben findet sich das größte Gesicht der Seite: Seine Augen sind zu schwarzen Punkten in einer freigewordenen weißen Fläche und damit zu geöffneten Augen geworden, während der schwarze Strich zum abgerundeten Rechteck und damit zu einer neuen Mund-Form geworden ist.

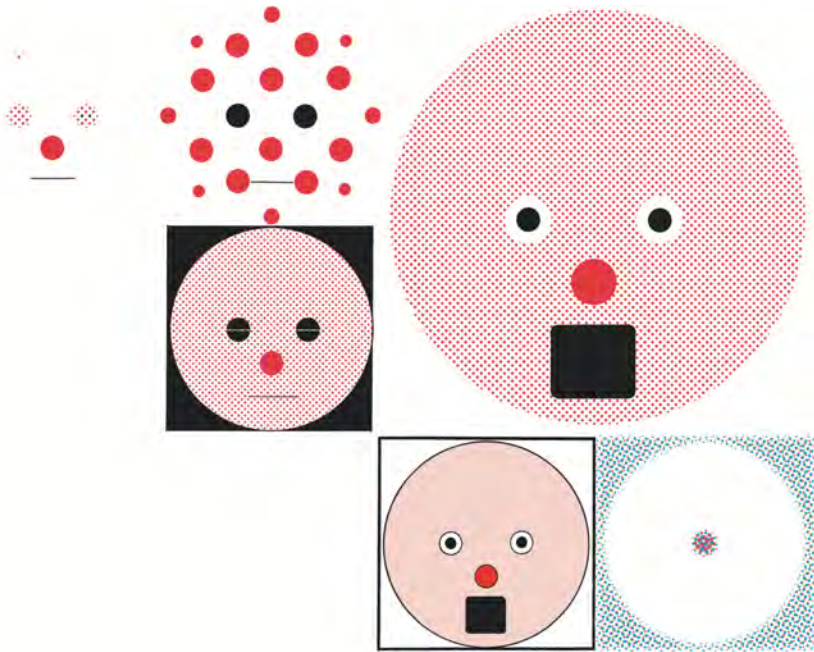


Abb. 57: *Lint* – ABE 1, Geburt.

Die Anordnung schließt mit zwei weiteren, kleineren Formen darunter. Die erste ist ein weiteres, nunmehr abgeschlossenes Gesicht: Es hat eine durchgehend rosafarbene Hautfläche, eine eigene Kontur sowie eine eigene Rahmung, sodass hier von einem ersten typischen Panel des Comics gesprochen werden kann. Aus dem Weiß heraus lässt die erste ABE somit gleichsam ihre erste Figur und ihr erstes Panel entstehen. Das Seiten-Layout gestaltet sich so als gleichsam *abfallende* wie *herausbildende* Bewegung. Ebenso bis zu diesem Punkt vollzieht sich die Bewegung der *Farben* von einem extrem schmalen und groben Spekt-

rum und damit insgesamt *extrem reduziert*: Es ist auf das Weiß der Seite, das Schwarz der Punkte, auf Linien und Flächen sowie jeweils einen Ton von Rot und Rosa beschränkt, wobei sich das Rosa letztlich als Verdichtung eines Farbeindrucks präsentiert, der aus den dicht gedrängten roten Punkten vor weißem Hintergrund entsteht. Die Formen und Körper wiederum bewegen sich bis zu diesem ersten gerahmten Panel und Gesicht *entstehend, anwachsend* und *verfestigend*.

All diese Bewegungen verändern sich noch einmal mit der letzten Formanordnung der ABE rechts unten. Sie ist plötzlich wieder ungerahmt und besteht anstatt aus durchgehenden Flächen wieder aus unterschiedlich großen Punkten, die sich zu Formen zusammenschließen: ein rechteckig abgeschlossener weißer Kreis mit einem Punkt in der Mitte. Neu sind dabei die Färbung und Anordnung dieser Punkte: In Cyan, Magenta und Gelb gehalten liegen sie anders als die roten Punkte dieser Seite nicht nebeneinander, sondern übereinander. Für die Bewegung der Formen und Körper bedeutet dies zunächst, dass die ABE am Ende zwei Dinge *gegenüberstellt*: Links ein verfestigtes Gesicht, rechts eine sich wieder verflüchtigende, rahmenlose und unklare Form.¹⁴ Cyan, Magenta und Gelb sind insofern besondere Farben, als dass sich aus ihnen ein sehr breites Spektrum mischen lässt. Ihre überlappende Anordnung erinnert hier an die als *Ben-Day dots* bekannte Tinte sparende Farbdrucktechnik früherer Comics. Ohne eine Seite durchgehend und mittels vieler verschiedener Tintenfarben bedrucken zu müssen, erzeugen diese Punkte aus der Distanz den Eindruck durchgehender Farbflächen.¹⁵ In dem Arrangement rechts unten bildet sich jedoch gerade kein eindeutiger Farbeindruck aus. Er verwischt in einen gräulichen und bläulichen Schimmer. Trotzdem deutet sich im Potenzial dieser sichtbaren Farbfragmente auch in dieser undefinierbaren Farbfläche eine *potenziell unendliche Öffnung* der Farben an, die *Lint* hier explizit nicht nutzend in einem verwischten Grau verfließen lässt.

Am Ende der ABE 1 deuten sich aus abstrakten Formen demnach konkrete Gegenstände und Felder an: Links hat sich ein Gesicht verfestigt und rechts tritt ihm – vermutlich als unscharfe Außenwelt – etwas noch nicht näher Definierbares entgegen. Als eine solche Gegenüberstellung von Ich und Anderem ist Jordans Geburt inszeniert. ABE 1 wird dabei dominiert von den Relationen einer *extrem reduzierten* Bewegung der Farben und der *entstehenden, anwachsenden* und *verfestigenden* Bewegung der Formen und Körper innerhalb der *vollständig flachen* Bewegung der Perspektive und eines *Herausbildens* des Seiten-Layouts. Rechts unten wandelt sich diese Bewegung in eine *potenziell unendliche Öffnung* der Farben und *Gegenüberstel-*

¹⁴ ABE 2 greift sie wieder auf und verfestigt sie nach und nach zu einem Gegenstand: einer Lampe über Jordans Babybett, die gleichzeitig stets in Verbindung mit zwei anderen Formen steht: einem Auge und einer Brust.

¹⁵ Vgl. McCloud: *Understanding Comics*, S. 186–187.

lung von Körpern und Formen. Insgesamt ließe sich das Verhalten von ABE 1 als *formend* bezeichnen: Es lässt die Lesenden sich engagieren in Bewegungen, in denen Farben, Formen, Körper und ein erstes Seiten-Layout dieses Comics entstehen.

ABE 2: Abstrahieren von Körper und Feld

Die zweite ABE inszeniert Jordans erstes und zweites Lebensjahr (Abb. 58). Immer noch sehr rudimentäre, aber trotzdem deutlichere und zahlreichere Formen und Körper breiten sich auf einer weiterhin präsenten weißen Fläche des Papiers aus. Die Doppelseite besteht aus einer Reihe von Ansichten der Eltern und Jordans Körper, etwa bei der Nahrungsaufnahme, den ersten Schritten sowie Versuchen des Erkennens und Anwendens von Sprache.

Die Bewegung der Farben ist von einer Weitung und Verfeinerung des Farbspektrums geprägt. Dieses wird zum einen mittels neuer monochromer Farbfleichen erreicht, vor allem in unterschiedlichen Brauntönen in Jordans Umgebung und den Haaren der Mutter, einem Grau in der Trinkflasche und den Wand- und Deckenfarben, zwei Blautönen in der Kleidung der Mutter und in dem Rot eines Balls. Zum anderen setzen sich die am Ende von ABE 1 eingeführten *Ben-Day dots*-Flächen fort, etwa in der sich im Verlauf der ABE stabilisierenden Form der Deckenlampe oder in Ansichten von Mutter und Vater. In allen Fällen sind die gepunkteten Flächen jedoch deutlich filigraner und darin im Vergleich zu ABE 1 klarer in ihrem makroperspektivischen Farbeindruck. Sie haben sich zu einem Rosa, Braun, Grau oder Blau abstrahiert.¹⁶ Somit bewegen sich die Farben in ABE 2 in einem *sehr schmalen und groben* Farbspektrum und in diesem als *abstrahiert*.

Auch die Bewegung der Formen und Körper kann als *abstrahiert* bezeichnet werden. ABE 2 setzt den Prozess, aus einer verschwommenen Umgebung Gegenstände und Körper zu formen, fort. Links oben bildet sich fließend das Gesicht der Mutter aus und geht in Jordans Gesicht und Körper über. Gedankenblasen führen von Jordans Auge nach rechts zu einer gerahmten ‚fertigen‘ Ansicht des Gesichts der Mutter. Um dieses herum sind in dreizehn kleine Panels isolierte Körperteile und Objekte zu sehen – Münder, Hände, Nasen, Augen, Trinkflaschen und Haare –, die schließlich zur Ausformung des Gesichts von Jordans Vater führen. Diese zunehmende Manifestierung von Körpern und Gegenständen setzt sich auf der rechten Seite fort. So bildet sich dort – erneut aus *Ben-Day dots* – der Körper der Mutter

¹⁶ Abstraktion verstehe ich hier als Prozess, in dem der konkreten, sinnlich erfahrenen Welt eine Eigenschaft entnommen wird, die dann als das Abstrakte „alles übrige“ des Wesens dieser Erfahrung auf sich reduziert.

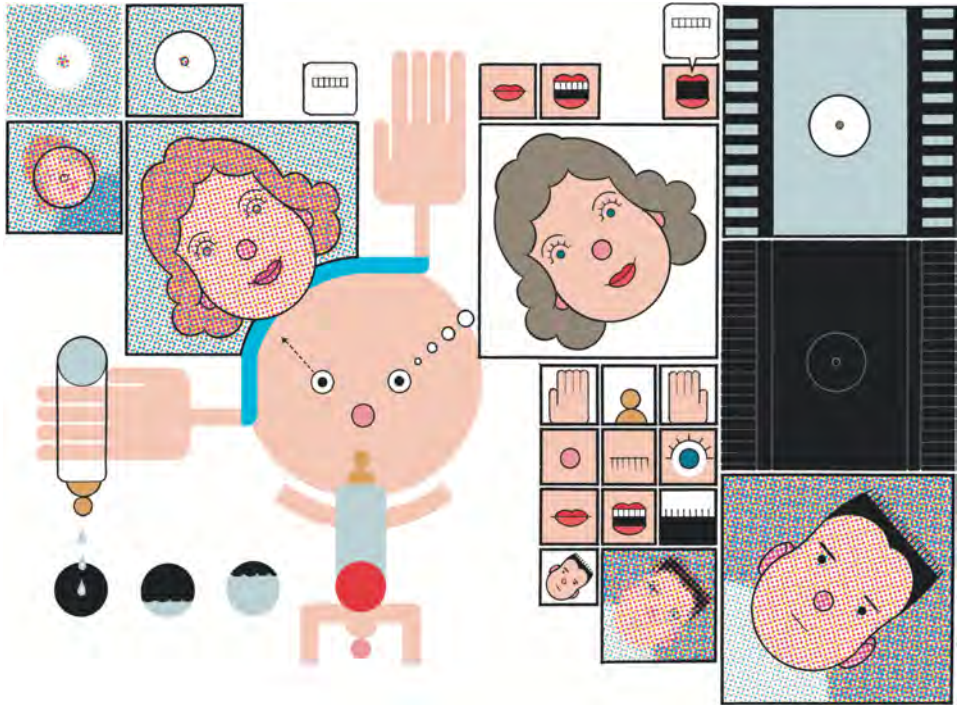
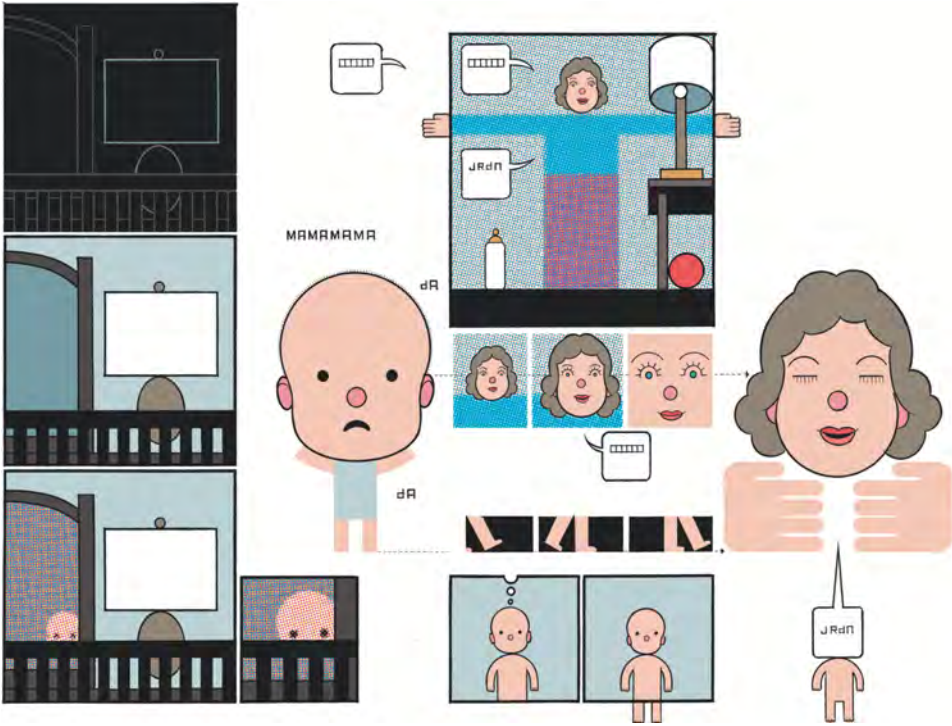


Abb. 58: *Lint* – ABE 2, erstes und zweites Lebensjahr.

aus, deren Kopf und Hände jedoch bereits mit durchgehenden Farbflächen und Konturen verfestigt sind. Auch Jordans eigener Körper findet zu einem nahezu abgeschlossenen Gesamtbild. So ist auf der linken Hälfte der Seite zunächst ein konturierter Kopf, während an ihm ein noch rahmenloser Körper hängt. Von dessen Füßen ausgehend zieht sich eine horizontale Linie zu drei schwarz gefärbten Panels, die Füße beim Laufen zeigen. Darunter, über eine angedeutete Gedankenblasenöffnung verbunden, zeigen zwei gerahmte Panels Jordan mit einem nahezu vollständigen Körper, von dem am Ende die Füße, ähnlich wie oben die Hände der Mutter, über den Panelrahmen hinausreichen aber gleichsam von diesem abgetrennt sind.¹⁷ *Abstrahiert* ist die Bewegung der Formen und Körper dabei, weil sich

¹⁷ Gegenstände und Umgebung verfestigen sich zur Mitte der Doppelseite hin: Von den sechs gleichgroßen Panels, die in Dreiergruppen den Falz der Seite umarmen, zeigen fünf eine Ansicht von Jordans Kinderkrippe. In ihrem sehr reduzierten Arrangement aus horizontalen und vertikalen Linien und Kreisen, die von hellen zu dunklen Varianten wechseln und auf der rechten Seite schließlich in einer Seitenansicht eine Tischlampe zeigen, verfestigt sich ein Raum mitsamt Gegen-



Körper und Gegenstände aus den konkreten sinnlichen Erfahrungen mit rudimentären geometrischen Formen nach und nach ableiten. Körper und Gegenstände werden so zwar klarer (und damit auch kommunizierbar), verarmen jedoch gleichzeitig den potenziell unendlich breiten Erfahrungsschatz der Punkte, Farben und Formen aus ABE 1. Gleichzeitig ist diese Bewegung auch als *verschränkt* zu qualifizieren. Der Prozess der Abstraktion geschieht nicht einfach so, sondern über Körper und Objekte, die zunächst miteinander verwachsen sind, ehe sie auseinander hervorgehen und schließlich für Jordan erstmals ein Feld herstellen, in dem ein ‚Ich‘ und ein ‚Du‘ denkbar werden.

Dieses ‚Ich‘ und ‚Du‘, die Identifikation eines Selbst und eines Anderen ist entscheidend für die in ABE 2 sich ausbildende Schrift-Bild-Beziehung. Insbesondere rechts unten, wo die *abstrahierte* und *verschränkte* Bewegung der Formen und Körper kulminiert: Oben ist Jordans Mutter als gerahmtes Gesicht zu sehen, mit unge-

ständen. Rechts unten erscheint erneut Jordan als *Ben-Day dots*-Fläche auf einer innerdiegetischen Oberfläche, die als Spiegel gedeutet werden könnte.

gerahmten Händen in umarmender Geste darunter. Unten steht Jordans wiederum gerahmter Rumpf. Mutter und Sohn gehen mittels einer auf die Mutter verweisende Sprechblase ineinander über. Sie deutet mit „jRdN“ erstmals seinen Namen an, der hier seinen Kopf ersetzt. Jordan bleibt sowohl mit dem Körper der Mutter *verschränkt* als auch gleichsam von ihr durch die Namensandeutung zu eben jener Identität *abstrahiert*. In diesem Sinne *entsteht* die Schrift-Bild-Beziehung *abstrahierend*. Der Laut „jRdN“ ist nicht die erste Sprechblase der Seite. Weiter oben auf der zweiten Seite ist schon einmal neben dem sich bildenden Körper der Mutter eine Sprechblase mit „jRdN“ zu sehen. Fünf weitere Sprechblasenformen sind auf beiden Seiten verteilt, das erste Mal noch ohne Dorn in der linken Hälfte der ersten Seite. Sie alle beinhalten keine Buchstaben, sondern sechs direkt aneinander angrenzende Rechtecke, die wie Platzhalter der sechs Buchstaben von Jordans Name erscheinen. Sie sind damit keine Schrift, mindestens aber eine rhythmische Lautform. Zunächst befreit von jeder Semantik, *abstrahieren* sie sich nach und nach zu angedeuteten Worten.¹⁸

Ebenso *entstehend* zeigt sich die Bewegung der Perspektive in ABE 2. Auf der linken Seite ist zunächst ähnlich wie in ABE 1 anstelle der Erzeugung eines perspektivischen Tiefenraumes ein vorwiegend zweidimensionales Nebeneinander von Formen und Körpern zu beobachten. Einzig eine angedeutete durchsichtige Trinkflasche legt sich in ihrer Umrahmung vor die Hand der Mutter.¹⁹ Erst mit den drei Ansichten eines räumlichen Felds auf der zweiten Seite und der dortigen Staffelung von Babybett-Gitter, Lampe, Spiegel und schließlich Jordans Gesicht weiter rechts sowie einer Staffelung von Mutter und Nachttisch entsteht ein erster Eindruck von Raumtiefe mittels Parallelperspektive. Tiefe gibt es in dieser nur als ein Vor- und Hintereinander, nicht als klare Distanzen der dritten Dimension. Die Perspektive bewegt sich weiterhin *extrem flach entstehend*.

Das Seiten-Layout ist anders als in ABE 1 nicht mehr damit beschäftigt, erst zu *entstehen*, sondern präsentiert sich unmittelbar als ostentatives Feld, das Fragen bezüglich der Lesebewegungen aufwirft. Im makroperspektivischen Blick begegnen den Lesenden insgesamt 28 Panels in nahezu durchgehend eckigen Rahmungen. Hinzu kommen mehrere umrandete oder rahmenlose Gegenstände und Körper, die sich direkt ins Weiß der Seite legen oder unmittelbar an Panelrahmungen anschließen. Überwiegend fällt dabei deren *zerstreute* Anordnung auf, die sich jedoch an zwei Orten der Seite *verfestigt*. Links oben beginnt die Doppelseite mit einer spiegel-symmetrischen Anordnung entlang einer diagonalen Achse von links oben nach rechts unten. Sie zieht den Blick der Lesenden in einer Richtung in die Doppelseite,

¹⁸ Hinzu kommen drei weitere Laute (ein „MAMAMAMAMA“ und zwei „dA“), die sich frei auf das Weiß der Seite und um Jordans erstmals gerahmtes Gesicht legen.

¹⁹ Sie ist jedoch in ihrer eigenen räumlichen Perspektive verzerrt, da ihr kreisförmiges oberes Ende perspektivisch nicht zum flachen unteren Ende passt.

die der aus ABE 1 entspricht. Dieses *verfestigte* Layout beginnt, sich ausgehend von Jordans Gesicht, auf das die Achse hinführt, zu *zerstreuen*: Von diesem Gesicht aus führen etwa die Hände der Mutter den Blick nach oben und nach links, ein Pfeil von Jordans linkem Auge schräg zurück nach links oben, angedeutete Gedankenblasen nach schräg rechts oben sowie sein eigener Körper nach unten, um schließlich in einem Bogen über die Trinkfalsche zurück zur linken Hand der Mutter zu führen. Dieses zerstreute Layout *verfestigt* sich erneut zur Mitte der Doppelseite mit ihren sechs gleichgroßen, den Falz umarmenden Panels, nur um sich in den folgenden asymmetrischen Anordnungen von Rahmungen, Formen und Körpern auf der zweiten Seite wieder zu *zerstreuen*.

Die *abstrahierte* Bewegung gleich dreier Gestaltungsmerkmale dominiert damit das Verhalten von ABE 2. Die in ABE 1 herausgebildeten rudimentären und konkreten Formen und Farben *abstrahieren* sich im Verlauf der zweiten ABE zu einer ausdifferenzierten Umwelt mit Körpern und Gegenständen, deren Erfahrungsschatz jedoch gleichzeitig in ihrer Abstraktion an Reichhaltigkeit verlieren. Zu dieser Ambivalenz-Erfahrung passt die zwischen *Verfestigung* und *Zerstreuung* schwankende Bewegung des Seiten-Layouts und auch die sich hier erstmals vertiefende Perspektive, die gleichsam *extrem flach* bleibt. Hieraus entsteht ein Verhalten der zweiten ABE, das eine Inszenierung von Jordans frühkindlicher Erfahrung als Versuch gestaltet, die Reichhaltigkeit der Welterfahrung durch Abstraktionen greifbar zu machen und der damit verbundenen Ambivalenz der gleichzeitigen Bereicherung an Klarheit und Abgrenzung (auch eines ‚Ich‘ und ‚Du‘) und Verarmung an Ganzheitlichkeit und Verbundenheit. Und so wie hier für Jordan sich aus Seherfahrungen die Körper von Mutter, Vater und ihm selbst abstrahieren und aus rhythmischen Klangerfahrungen eine sich zunehmend herausbildende Sprache abstrahiert, so abstrahiert sich aus dem offenen Spiel geometrischer Formen und Farben für die Lesenden zunehmend ein diegetischer Raum sowie Körper der Figuren. Das Verhalten von ABE 2 ist dementsprechend als *abstrahierend* zusammenzufassen.

ABE 3: Selbsterkundung und Entsetzen

Die dritte ABE zeigt Jordan in einer konfliktreichen Kommunikation mit seiner Mutter: Seine Freude und Neugierde am Erkunden seiner eigenen Genitalien und Ausschneidungen trifft auf bestrafendes Entsetzen und lautstarke Abwertungen („NO!“ und „BAD!“) seitens der Mutter (Abb. 59). Dabei zeichnet sich die Bewegung der Farben durch das Verschwinden jeglicher *Ben-Day dots* aus. Die nun durchgehenden monochromen Flächen bilden ein *schmales und grobes* Farbspektrum aus, das im Vergleich zur zweiten ABE um ein Gelb sowie einen helleren

Braunton erweitert wurde (während ein dunklerer verschwindet).²⁰ Dabei sind die Farben auffällig *kontrastierend* verteilt und verdichtet, insbesondere durch den leuchtend gelben Hintergrund des zentralen und mit Abstand größten Panels der Seite. Es grenzt unmittelbar an die Blautöne der Kleidung der Mutter sowie zwei blaue Panelhintergründe darunter, die sich insgesamt von den matteren weiß-braun-grauen Flächen an den Seitenrändern abgrenzen.

Erstmals dominiert deutlich die Darstellung von ganzen Körpern gegenüber Formen und Fragmenten. Mit solchen beginnt die Seite zunächst: Drei von vier kleinen Panels zeigen einen Ausschnitt von Jordans Unterleib, aus dem Kot (als schwarzer Strich) auf den Boden fällt. Anstelle eines vierten Panels schwebt Jordans Kopf falschherum auf dem weißen Untergrund der Seite. In wiederum drei größeren Panels fügen sich diese Fragmente zum Körper Jordans auf allen Vieren zusammen. Hier und auf dem Rest der Seite fällt ein Unterschied der Körpergestaltung zwischen Gesichtern und Rumpfen auf: Während die Gesichter stets rundlich anmuten, bestehen die Rumpfe vorwiegend aus geraden Linien oder gar spitzen Ecken.²¹ Besonders prominent wird dies im zentralen und mit Abstand größten Panel der Seite. In diesem ist der Körper der Mutter zu sehen. Ihr rundliches Gesicht ist angeschlossen an einen im 90-Grad-Winkel gebückten Rumpf. Von diesem gehen vier gerade Arme mit jeweils geraden oder um 90 Grad geknickten Fingern ab.²² In ihrer unnatürlichen Form und Proportion dominiert dieser Körper die Seite und bildet eine *verformende* Bewegung der Körper aus. In ihr erscheint die Mutter als entsetzte und entsetzliche, vierarmige und geradezu monströse Gestalt.

Auch die Schrift-Bild-Beziehung verleiht dem Entsetzen der Mutter Ausdruck. Wiederholte, einsilbige und mit Ausrufezeichen und fettem Schriftsatz versehene Ausrufe verteilen sich auf der Seite. Die Schrift-Bild-Gestaltung wird hier nach ihrer *Abstraktion* in ABE 2 zum Teil einer Konfrontation. Die Worte der Mutter in Sprechblasen stoßen Silben, die rahmenlos um Jordans Körper angeordnet sind. In je eigenen Räumlichkeiten stehen sich somit ein Schimpfen der Mutter und erste

20 Gelb ist zwar in den *Ben-Day dots* enthalten, dort jedoch bloß Bestandteil eines übergeordneten Farbeindrucks. Hier bildet es erstmals eine eigene Farbfläche.

21 Ein ähnlicher Kontrast runder und eckiger Formen findet sich ebenfalls in zwei Panels in den unteren beiden Ecken der Seite, die die Darstellung des geraden und eckigen Gitters der Kinderkrippe mit der runden Form der Lampe in der Mitte wieder aufgreifen.

22 Darunter befindet sich eine vergleichsweise kleine Zeichnung von Jordans Unterleib (in einem *point of view* aus dem Jordan seinen Penis betrachtet). Hier runden Arme den Rumpf gleichmäßig rund ab, während die Füße im 90-Grad-Winkel von den schnurgeraden Beinen abknicken.

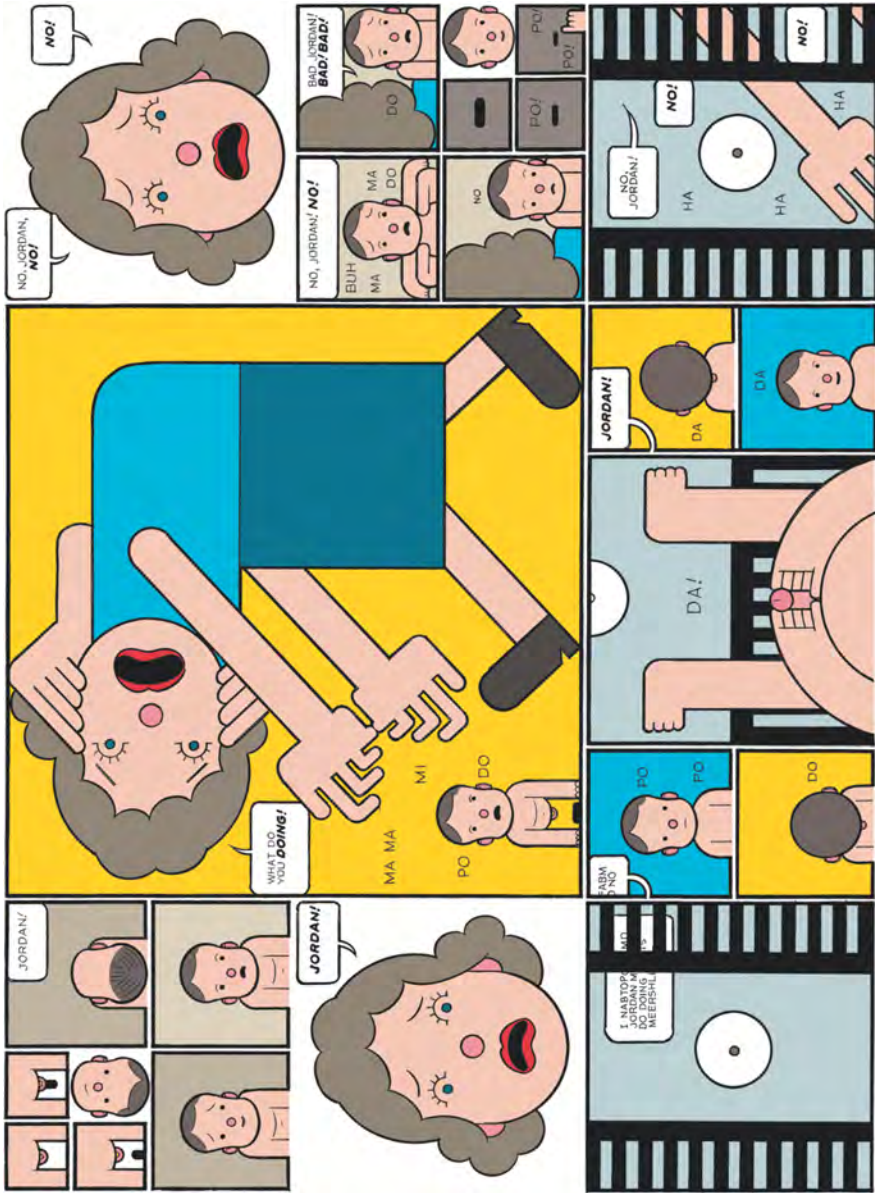


Abb. 59: *Lint* – ABE 3, drittes Lebensjahr.

Lautversuche des Sohnes gegenüber.²³ Gemeinsam mit der Gegenüberstellung des monströsen Mutterkörpers und dem meist neugierig lächelnden und schließlich betrübten und verwirrten Gesichtsausdruck Jordans werden diese Sprachakte zu einer *misskommunizierenden* Bewegung der Schrift-Bild-Beziehung. Die stark expressiven Körper und Ausrufe stehen nebeneinander, ohne zusammen zu finden. Mutter und Sohn reden hier aneinander vorbei.

Die Perspektive verweilt in ihrer *extrem flachen* Bewegung. *Tiefe* deutet sich lediglich in den unteren Panels als gestaffeltes Verhältnis von Vorder- und Hintergrund *an*, wenn etwa Beine oder Hände das Gitter der Krippe bedecken oder von diesem bedeckt werden. Im Gegensatz zur Perspektive verändert sich die Bewegung des Seiten-Layouts stark. Zunächst fällt auf, dass die Seite in zwei Strips unterteilt ist. Diese deuten in ihrer Gestaltung von Panelrahmungen, Farbgebung und Körperanordnung eine diagonale Spiegelachse an, die das Layout der Seite und damit die Blicke auf diese organisieren. Im ersten Strip etwa sind die ersten vier kleinen, viereckigen Panels Teil einer größeren Formation von wiederum viereckigen Panels, die selbst denselben Raum einnehmen wie eine rahmenlose Zeichnung eines besorgten Mutterkopfes darunter. Der Blick der Lesenden wird in dieser *vergrößernden* Bewegung nach unten geführt. Auf der rechten Seite des Strips dreht sich diese Anordnung um: Sie beginnt oben mit der rahmenlosen Zeichnung des Gesichts der Mutter und *verkleinert* sich anschließend zurück zu winzigen Panels, die Jordans Kot auf dem Boden zeigen. Im Zentrum der Seite wird der Blick von einem besorgten Gesicht der Mutter zum anderen übergeleitet mittels einer Diagonalen, die sich entlang der Arme, Beine und Finger der Mutter von links unten nach rechts oben ziehen. Eine solche diagonale Symmetrie findet sich auch im zweiten Strip: Links und rechts sind nahezu identische Ansichten des Babybetts und der Deckenlampe zu sehen, zwischen diesen zeigt sich wiederum eine alternierte Ansicht, die Jordans Unterleib in den Vordergrund rückt. Unterbrochen werden diese drei gleichgroßen Panels von vier kleineren. Jeweils zwei davon zeigen übereinander Jordans Oberkörper, links zunächst vor blauem und dann vor gelbem sowie rechts zuerst vor gelbem und dann vor blauem Hintergrund. In diesen diagonalen Symmetrien entsteht erstmals in *Lint* der Eindruck eines raumörtlichen Systems, das von einer klar erkennbaren Sequenzialität und Reihenfolge erfasst wird, die jeweils abwechselnd durch *vergrößernde* und *verkleinernde* Panelanordnungen führt. Dabei wird diese Bewegung auch zu einer *ordnenden*. In dieser Ordnung entsteht die ent-

23 Die einzige nicht tadelnde Sprechblase wird im linken unteren Panel vom Gitter des Babybetts bedeckt. Was von ihr noch lesbar ist, scheint nicht mehr als Kauderwelsch anzudeuten, beginnend mit „I NABTOP ...“

setzte und entsetzliche Mutter in einer Bewegung, die immer wieder aus etwas sehr Kleinem etwas sehr Großes macht, das wieder zu etwas sehr Kleinem wird.

ABE 3 zeichnet sich in den Relationen dieser Bewegungen dominanter Gestaltungsmerkmale durch ein *verformendes* und *konfigurierendes* Verhalten aus. In den Farben und ihrer leuchtenden *Kontrastierung* tritt ebenso ein Ausdruck von Konflikt hervor wie in der *misskommunikativen* Schrift-Bild-Beziehung. Die eben erst entstandenen Formen und Körper *verformen* sich zu gegensätzlichen Gestalten, und das Seiten-Layout gestaltet in seiner Bewegung den Konflikt von Mutter und Sohn als auf Übertreibung und *Misskommunikation* beruhend. Gleichzeitig bleibt in der *Verformung* der Körper und den Konflikten zwischen ihnen die räumliche Welt von ABE 3 perspektivisch *extrem flach*. Tiefe *deutet* sich bloß leidlich *an*. Das *Ord nende* der Bewegungen in diesem raumörtlichen System erhält somit einen bitteren Beigeschmack. Denn die hier nun vollständig hervortretenden Körper stehen unmittelbar sich gegenseitig verformend in einem Konflikt.

ABE 4: Ameisen und Eltern

In der vierten ABE sitzt Jordan in einer Sandkiste im Garten des Hauses der Familie und blickt nach unten. Mit seinem Finger zerdrückt er eine Ameise und lässt sie angeekelt fallen. Dabei beobachtet er aus der Ferne einen Streit seiner Eltern. Anfänglich kann er die Berührungen der beiden nicht einordnen, bis der Vater die Mutter schlägt. Die Seite endet mit einer Reihung von Tadeln, die an den Mutter-Sohn-Konflikt aus ABE 3 anschließen: „BAD“ steht dort wiederholte Male, rahmenlos in die Panels eingelassen.

In der Bewegung der Farben fällt zunächst ein drastischer Wechsel der dominanten Töne auf (Abb. 60). Gelb und Blau ziehen sich als ehemals dominante Farben in Ausschnitte des Himmels und einzelne Objekte zurück, etwa ein vorbeifahrendes Auto oder die Kleidung von Jordan und seiner Mutter. Der Großteil der Seitenfläche ist gefüllt von drei unterschiedlichen Grüntönen. Grün tritt hier als Farbe zum ersten Mal in *Lint* auf und wird nie wieder so leuchtend und großflächig erscheinen.²⁴ Die Bewegung der Farben wird in ABE 4 somit von einem vergleichsweise *breiten* und *feinen* Farbspektrum gestaltet.

Im Gegensatz zum körperfokussierten Feld von ABE 2 dominiert in ABE 3 der tonangebende grüne Garten, in dem sich vergleichsweise kleine Körper verteilen. Zehnmal ist Jordans ganzer Körper in nahezu identischer, auf dem Boden sitzender Haltung zu sehen – mal in der Sandkiste, mal frei auf dem Weiß der Seite schwe-

²⁴ Zeitweise verschwindet das Grün sogar über weite Strecken des Comics vollständig.

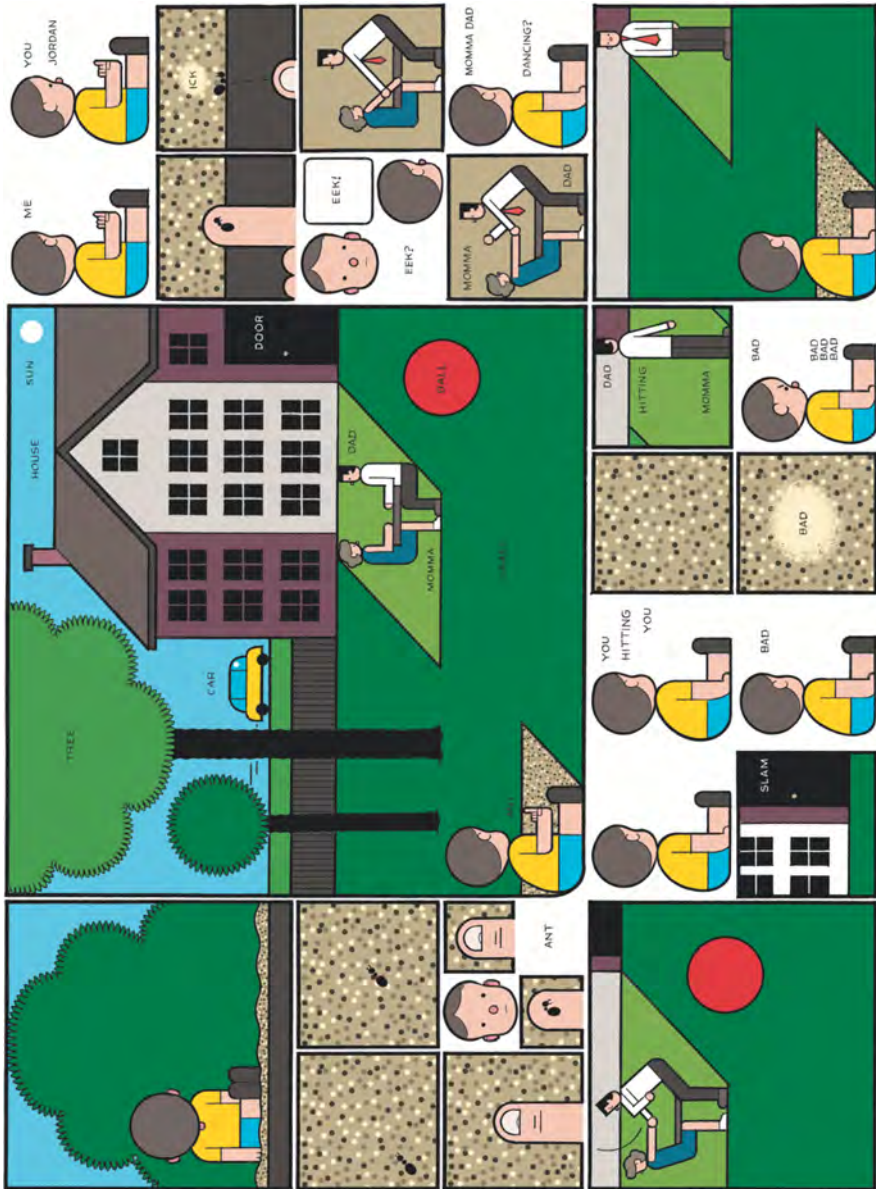


Abb. 60: Lint – ABE 4, viertes Lebensjahr.

bend –, achtmal Ausschnitte seines Gesichts oder Fingers, vier Mal das Elternpaar und zweimal der Vater alleine. Dabei sind die Körper der Eltern meist über Panelrahmungen räumlich von Jordan getrennt. An zwei prominenten Stellen jedoch ist die Familie in einem Rahmen vereint. Das erste Mal im großen zentralen Panel und ein weiteres Mal rechts unten. Beide Male sitzt Jordan in der linken unteren Ecke in der Sandkiste. Die Panelrahmung ist dabei in seiner Ecke an sein Hinterteil angeschmiegt abgerundet. Seine Eltern sind in der oberen rechten Ecke zu sehen; zunächst Vater und Mutter seitlich an einem Tisch sitzend und schließlich der Vater frontal stehend. Jeweils werden sie gerahmt von einem hellgrünen Parallelogramm, das ihren Bereich des Rasens vom dunkleren abtrennt, der Jordan umgibt. In einer *zuordnenden* Bewegung wird so Jordan und seinen Eltern ein je eigener Platz auf der Seite zugewiesen. Dies setzt sich in allen Gegenständen der Seite fort: Die Bäume, das Haus, ein Ball oder das Auto berühren sich nicht.

Die Bedeutung dieses *Zuordnens* offenbart sich am Körper der Ameise. Diese erscheint zunächst ebenso an einem ihr passend zugewiesenen Ort: Ihr aus Punkten bestehender Körper läuft über eine *Ben-Day dots*-Fläche der Sandkiste. Sie besteht aus Punkten unter Punkten. Das Verlassen dieses zugewiesenen Ortes über Jordans Finger bezahlt die Ameise im Verlauf der ABE mit ihrem Leben. Ihr Körper ist dabei nicht der einzige, der eine von der Seite entworfene Grenze *überschreitet*. Auch der Vater tut dies: zum einen im übertragenden Sinne der Überschreitung einer Grenze im Schlagen der Mutter, zum anderen im visuellen Übertreten einer Grenze beim Schlagen im linken unteren Panel. Hier erhebt sich der Vater leicht und sein Kopf überschreitet jene Rahmung des hellgrünen Parallelogramms. Diese *überschreitende* Haltung behält er in zwei weiteren Panels bei. *Zuordnungen* und *Überschreitungen* gestalten also die Bewegungen der Körper und Formen dieser ABE und betreffen darin die zentralen Konflikte der Seite: Die Gewalt an der Ameise und der Mutter bestehen jeweils im Überschreiten der zuvor gesetzten und in sich bereits fragwürdigen Grenzen.

Auch die Schrift-Bild-Beziehung ist von einem Ordnungsdrang gekennzeichnet. Optisch schließt sich ein Großteil der Buchstaben aus ABE 4 an die verzweifelten und ungehörten Sprachversuche Jordans aus ABE 3 an. Sie schweben diesmal als ganze Worte oder angedeutete Sätze rahmenlos im Raum; diesmal jedoch nicht orientiert an Jordans Körper, sondern den Dingen in seinem Umfeld.²⁵ Auf oder neben Zeichnungen der Bäume, des Autos, eines roten Balls, einer Tür, des Hauses, der Sonne, des Rasens oder der Mutter und des Vaters stehen die Worte „TREE // CAR // BALL // DOOR // HOUSE // SUN // GRASS // MOMMADAD“ und führen so zu

²⁵ Einzige Ausnahme ist eine Sprechblase ohne Dorn, die mit einem Ausdruck des Ekels – „EEH!“ – auf die tote Ameise reagiert.

einer *deskriptiv wiederholenden* Bewegung der Schrift-Bild-Beziehung.²⁶ Ihr Ordnungsdrang besteht darin, das Umfeld Jordans aufzuzeigen und zu benennen. Der Streit der Eltern führt dabei zu Schwierigkeiten im Versuch einer einfachen Benennung. Aus der angedeuteten Frage „MOMMA DAD DANCING?“ wird ein „YOU HITTING YOU // BAD // BAD // DAD, HITTING MOMMA // BAD, BAD BAD BAD BAD“, das in unbeholfener Weise aus dem *deskriptiven Wiederholen* ein *Werten* werden lässt.

Die Perspektive der vierten ABE ist weiterhin parallel und darin nun *sehr flach*; *sehr* und nicht mehr *extrem*, da sich hier die Überlappungen verschiedener Bildelemente häufen. Merkwürdig erscheint die Perspektive jedoch in den drei Panels, die überwiegend Rasenfläche darstellen. Anders als die meisten bisherigen Ansichten sind sie nicht mehr vollends frontal perspektiviert. Im großen zentralen Panel etwa ist die obere Hälfte des Hauses mitsamt den Bäumen und dem Gartenzaun gewohnt frontal perspektiviert. Es wird nur ihre Vorderseite sichtbar. In der unteren Hälfte ist jedoch die Rasenfläche selbst zu sehen. Sie verläuft von links unten nach rechts oben und erzeugt so den Eindruck einer angewinkelten Draufsicht im 45-Grad-Winkel zu diesen Begrenzungslinien. Zwei eigentlich unvereinbare Perspektiven fallen so in eine Panelrahmung. Dabei setzt sich der merkwürdige Eindruck auch in den Größenverhältnissen fort. Die Diagonalen in der unteren Bildhälfte – verstärkt durch Jordans diagonale Blickachse, die im Panel von unten nach oben und im diegetischen Raum von vorne nach hinten verläuft – sorgen dafür, dass eine höhere Positionierung von Objekten im Panel eine tiefere Positionierung im dargestellten Raum bedeuten müsste.²⁷ Doch auch dies geht nicht auf: Der rote Ball im zentralen Panel etwa befindet sich auf der vertikalen Panelachse zwischen Jordan und seinen Eltern und ist dabei so groß wie der Oberkörper der Eltern und Jordans sitzender Rumpf. Wäre die Draufsicht des Panels konsequent gestaltet, würde dies bedeuten, dass der Ball im dargestellten Raum gigantisch groß wäre. Ebenso im Falle der Tür des Hauses im Hintergrund: Sie liegt im Panel noch über den Eltern, ist aber trotzdem an ihrem

26 Diese Bewegung setzt gleichzeitig die Ambivalenz der Abstrahierung fort, die mit ABE 2 begann: In ABE 1 bedeutet ein roter Kreis noch eine Vielzahl sinnlicher Erfahrungen, die von der geometrischen Gestalt eines roten Kreises über Augen und Nasen bis zur Haut reichen. In ABE 2 abstrahiert sich der rote Kreis in den Flächen von Jordans Bauch und der Unterseite seiner Trinkflasche sowie zur Kreisform im Raum seines Zimmers und bindet sich somit zunehmend an konkrete Körperbereiche oder Objekte. In ABE 4 hat sich dieser große Erfahrungsschatz des roten Kreises auf ein einfaches Objekt reduziert, das als „BALL“ kommunizierbar wird.

27 Im zentralen großen und im unteren rechten Panel führt dies etwa dazu, dass Jordans Körper, der stets unter dem seiner Eltern positioniert ist, möglichst weit von ihnen entfernt wird. Im letzten Panel werden die Körper von Sohn und Vater in gegenüberliegende Ecken der Rahmung gerückt, wobei die sich bereits im zentralen Panel an Jordans Hinterteil schmiegende abgerundete Ecke der Panelrahmung den Eindruck erweckt, dass sich Jordan regelrecht in ‚seiner‘ Ecke des Panels drängt.

Platz schon groß genug, um den Eltern im Stehen Einlass zu gewähren. In den vermeintlichen Hintergrund versetzt erscheint sie somit gigantisch – nicht zuletzt, weil sie sich in der Zeichnung des Hauses tatsächlich über ganze zwei Stockwerke zieht. Die weiterhin *sehr flache* Bewegung der Perspektive geht hier also in eine *verzerrende* über.

Währenddessen orientiert sich das Seiten-Layout der vierten ABE mit seinen zwei Strips, den beiden größeren Panels in den unteren Ecken und vor allem dem sehr großen zentralen Panel grob am Layout der dritten ABE. Es bewegt sich somit *reimend*.²⁸ Da sich das grobe Layout der Seite jedoch in den kleineren Panelrahmungen vor allem aber einer anderen Verteilung der dominierenden Farben unterscheidet – sie lassen keine der einzelnen Strips inhärente und durchgehende Symmetrie mehr zu –, ist diese *reimende* Bewegung ebenso eine *verschobene*. Jede Bewegung der dominanten Gestaltungsmerkmale von ABE 4 ist damit auf eine eigene Weise am Eindruck eines neuen Bildraums beteiligt. Dieser erscheint in den Bewegungen des *breiten* und *feinen* Farbspektrums selbst weiter und detaillierter und wird von der Perspektive zwar vertieft, aber bleibt weiterhin *sehr flach* und *verzerrt*. Zudem stabilisiert sich der Bildraum in den *deskriptiv wiederholenden* Bewegungen der Schrift-Bild-Beziehung, in der *zuordnenden* Bewegung der Formen und Körper und in der *reimenden* des Seiten-Layouts – jedoch nur, um sich in dessen *verschiebenden* Bewegungen sowie in den *wertenden* der Schrift-Bild-Beziehung, den *verzerrenden* der Perspektive und den *überschreitenden* der Formen und Körper wieder zu destabilisieren. Insgesamt entsteht so ein *verrücktes* und *verrückendes* Verhalten der vierten ABE. Jordan begegnet den Lesenden hier in einem Blick, der mit aller Macht versucht, ihn in ein geordnetes und beschreibbares Feld zu setzen, diese Ordnung jedoch selbst wieder *verrücken* muss, nur um in ihm Akte (häuslicher) Gewalt freizulegen und so das Feld selbst als *verrücktes* hervorzubringen.

ABE 5: Farben und Körper

In ABE 5 stellt sich Jordan erstmals selbst vor: Mit „I AM JORDAN“ steht im oberen linken Panel der erste vollständige, nicht von einem Erwachsenen geäußerte Satz und das erste „Ich“ des Comics (Abb. 61). Es eine komplizierte soziale Situation: Jordan hat einen roten zylinderförmigen Klotz verloren, der Teil eines geometrischen Steckspiels ist. Die Suche nach diesem Klotz führt ihn in einen assoziativen Gedankengang, dargestellt in einer gigantischen Gedankenblase in der Mitte der

²⁸ Zur Idee des Reimens von Rahmungen siehe Groensteen: *System of Comics*, S. 29–30. Gereimt wird auch der in den ersten Panels von ABE 3 inszenierte Blick nach unten.

Seite. Er führt ihn vom Puzzleteil zu einer rassistischen Bemerkung seines Vaters, der behauptet, „black PEOPLE“ wären „bad“, würden stehlen und lügen. Jordan bemerkt eine Kongruenz zwischen dieser Zuschreibung der „black PEOPLE“ zum Schwarz in den Haaren und Augen des Vaters. Schlussfolgernd wundert er sich, ob die Mutter – mit ihren blauen Augen (und meist blauer Kleidung) – ebenso über „blue PEOPLE“ rede und ob diese besser oder schlechter seien als „black PEOPLE“. Vor allem aber bezieht Jordan seine Schlüsse jenseits der Sprechblase auf einen anderen Jungen, der seinen ersehnten roten Klotz in den Händen hält. Es ist ein afroamerikanischer Junge in blauer Kleidung. Wutentbrannt schlägt Jordan den Jungen und entreißt ihm das Spielzeug, ehe Erwachsenenhände die beiden voneinander trennen. Unklar bleibt, worauf sich Jordans Wut und Schläge richten. Bestätigen sich für ihn die rassistischen Aussagen seines Vaters oder findet er seine Antwort auf die Frage an die Mutter? Bewertet er also den anderen Jungen als „bad“ aufgrund der Farbe seiner Haut oder seiner Kleidung? Sieht er in ihm „black PEOPLE“ oder „blue PEOPLE“? Bereits hier wird deutlich: Farben, Schrift-Bild-Gestaltung und Formen und Körper nehmen erneut eine zentrale, eng verschränkte und diesmal deutlich politisch aufgeladene Rolle ein.

Ihrer Bewegung möchte ich mich zunächst ausgehend von den ersten beiden Panels der Seite nähern. Das erste versammelt auf weißem Grund vier unterschiedlich gefärbte geometrische Formen. Ein gelbes Dreieck und ein blaues Viereck erinnern an die dominanten Farben aus ABE 3, und ein Rechteck ist in dem dominanten Grün aus ABE 4 gehalten. Die vierte Form ist ein schwarzer Kreis, dessen Färbung im Feld der anderen Formen und Farben unerwartet erscheint: So wie ein Großteil der Kreise und Punkte der ersten vier ABE rot gefärbt ist, würde hier ein roter Kreis das erste Panel nicht nur als Reihung vier geometrischer Grundformen, sondern auch als Reihung der vier Grundfarben aus *Lint* vervollständigen. Ausgerechnet in diesen Kreis legt sich nun die erste Selbstvorstellung des Comics – „I AM JORDAN“. Schon im ersten Panel deutet sich darin eine *verdrängende* Bewegung der Farben und der Schrift-Bild-Beziehung sowie eine *isolierende* Bewegung der Formen und Körper an: Die rote Farbe fehlt, und Jordans Selbstvorstellung liegt ausgerechnet an jener Stelle, die als Kreis von den anderen, jeweils eckigen Formen *isoliert* ist.

Diese Bewegungen explizieren sich im Panel darunter: Nicht einfach nur fehlend, sondern *verdrängt* erscheint hier die Bewegung der Farben und der Schrift-Bild-Beziehung. In diesem Panel erscheint das fehlende Rot in vertikaler Verschiebung als Kreis einer Gedankenblase, die mit Jordans Körper verbunden ist. Ein Text wiederum, der Jordans Gedanken wiedergibt, scheint aus jener Gedankenblase *verdrängt* im Raum zu schweben: „I AM jordan AND I LOST MY RED BLOCK“. Daneben sitzt Jordan mit krummem Rücken auf dem vor einem nun in Seitenansicht sichtbar werdenden Steckspiel. Dieses bildet mit Jordans nach unten gerichtetem Blick, dem krummen Rücken und den ausgestreckten Beinen ein Dreieck, welches ihn vom Rest

des Raumes abschirmt. So auch von einem Mädchen, das ihm links im Panel und von dessen Rahmen abgeschnitten den Rücken zukehrt. Die *isolierende* Bewegung der Körper und Formen der vorherigen ABE setzt sich hier fort.

Von diesen ersten beiden Panels aus entfaltet sich die weitere Bewegung der Farben in der Erweiterung ihres Spektrums zu einem *sehr breiten und feinen*. Ausgehend von den ersten beiden Panels engagieren sich die Farben dabei in eine zunächst *sortierende* Bewegung: Im zentralen Gedankenblasenpanel erhält jeder Gegenstand und schließlich auch jeder Körper eine ihm zugehörige Farbe. Im unteren Strip der Seite schließt die Bewegung der Farben dann mit *kontrastierenden* Bewegungen ab: Die kräftigen Farben, die in den ersten Panels noch von weißen, schwarzen oder braunen Farbflächen isoliert waren, stoßen hier, lediglich von einer dünnen schwarzen Linie getrennt, unmittelbar kontrastierend aufeinander. Besonders prominent ist dies in drei Panels in der Seitenmitte, deren Hintergründe blau, rot und dann gelb gefärbt sind und sich dabei gegen die Kleidung und Hautfarbe der Kinder und den roten Klotz stellen. Hinzu kommt eine eigene Färbung zunächst der Buchstaben der Sprechblasen und schließlich eine komplette Färbung der letzten großen Sprechblase der Seite mit dem kraftvollen und hier bereits mehrfach wiederholten Ausruf „mine“.

Währenddessen wird aus der *isolierenden* Bewegung der Körper und Formen eine eigene: Im Gedankenblasenpanel herrscht weiterhin ein Kontrast zwischen voneinander isolierten runden und eckigen Formen, die sich jedoch häufiger abwechseln. Sie werden zunehmend miteinander *verbunden*, was sich rechts neben und unter dem Gedankenblasenpanel über die Körper der beiden Jungen expliziert. Zwar ist die Interaktion zwischen Jordan und dem anderen Jungen selbst eine konfliktreiche, doch weicht die bisher überwiegend geradlinige und eckige Umgebung zugunsten der selbst rundlichen Körper zurück, die immer größere Teile der Panels anfüllen. In diesen ihren Rundungen beginnen die Körper sich zu *verbinden*. Dies ändert sich mit dem letzten Panel schlagartig: Als Konsequenz ihrer konfrontativen Verbindung werden die beiden Jungenkörper wieder auseinandergerissen. Gleichzeitig hält der Kontrast zwischen runden und eckigen Formen wieder Einzug ins Bild, jedoch nicht über ein eckiges Feld, sondern in den Körpern selbst: Während der Körper des anderen Jungen rund bleibt, erscheinen die Arme der Erwachsenen auffällig gerade und gestreckt, ebenso wie Jordan wutentbrannt seine Arme und Beine in geraden Linien und rechtwinkligen Beugungen von sich stößt. Diese Körperverformungen erinnern an das monströse Entsetzen der Mutter aus ABE 3. Und schlagartig kehren die Körper und Formen damit zu ihrer *isolierenden* Bewegung zurück.

Auch die Schrift-Bild-Beziehung beginnt innerhalb der großen Gedankenblase eine eigene Bewegung. Einem Lesebilderbuch gleichkommend entfaltet sich zunächst eine *deskriptiv wiederholende* Bewegung ähnlich der vorherigen ABE: Die Worte „momma“, „bed“ oder „eggs and bacon“ erscheinen in unmittelbarer

Umgebung von offenen Cartoons der Mutter, einem Bett oder Eiern und Speck. Doch schon ab der zweiten Zeile der Gedankenblase werden Gegenstände sichtbar, aber nicht benannt, oder lesbar, aber nicht sichtbar. So steht dort etwa „AND A house // WITH A bed // AND A door“. Die nach rechts driftende Abwärtsbewegung der Worte führt aus der genannten Tür hinaus und *ignoriert* dabei die Zeichnung eines Tisches mit zwei Stühlen links neben der Tür.²⁹ Weiterhin ist etwa eine unbeschriebene blaue Fläche als Kontrast zu einem Cartoon von „DADDY’S hair“ unbenannt, und im Verlauf der Gedankenblase wird nicht mehr jedes „mommy“ oder „daddy“ von Cartoons ihrer Köpfe begleitet, ebenso wenig wie der Vorgang des Stehlens und Lügens der „black PEOPLE“. Diese *ignorierende* Bewegung der Schrift-Bild-Beziehung mündet zum Ende der Gedankenblase hin in eine pointiert *widersprechende*: Während der Text beteuert, dass die Mutter nicht über „blue PEOPLE“ spricht, zeigt ein Cartoon der Mutter – ebenso wie zuvor den Vater – von blauen Menschen sprechend. Wie zu Beginn der ABE fügt sich die Schrift-Bild-Beziehung zum Ende hin wieder in die Bewegung der Farben ein: Dort, wo sie sich untereinander *kontrastierend* verhalten, bildet die Schrift-Bild-Beziehung einen Kontrast zwischen den sich *verbindenden* Körpern und dem gleichzeitig mehrfach wiederholten und isolierenden Ausdruck „mine!“.

Die *sehr flache* Bewegung der Perspektive aus ABE 4 setzt sich in der fünften ABE fort, jedoch ohne deren Verzerrungen. Der durchgehend parallelperspektivische Raum, der im ersten Panel und in der Gedankenblase mit ähnlicher Flächigkeit wie in den ersten beiden ABE beginnt, vertieft sich lediglich in Staffelungen durch Überlappungen und Größenunterschiede von Körpern und ihrer Umgebung. Bloß zwei Panels im unteren Strip stechen hervor. In ihnen wird Jordan am linken Panelrand als großes Gesicht angeschnitten und blickt gemeinsam mit den Lesenden auf den viel kleineren und dadurch weiter hinten erscheinenden anderen Jungen. Diese *dezenten Vertiefungen* spitzen den Konflikt der beiden Jungen zu.

In den Bewegungen der ersten vier dominanten Gestaltungsmerkmale bestätigt sich eine Vermutung, die bereits ein flüchtiger Blick auf diese Seite zu provozieren vermag: Es passiert hier sehr viel. Unterschiedlichste Kräfte der Anordnungen von Farben, Schrift, Formen und Körpern wirken aufeinander ein und stellen die Frage nach den Lesebewegungen und den Strukturen des raumörtlichen Systems dieser Seite noch einmal neu. Die Bewegung des Seiten-Layouts von ABE 5 folgt zunächst dem groben, zwischen ABE 3 und 4 ausgebildeten Reimschema der Rahmungen. Es

²⁹ Und das, obwohl diese höchstwahrscheinlich den Ort des rechts beschriebenen Frühstücks darstellen. Nicht unerheblich erscheint dabei das Grün des Hintergrunds. Es ist die Farbe, die der Comic über weite Strecken vermisst und in der sich die erste Szene häuslicher Gewalt zeigt. Dies wirft zumindest die Frage auf, was an diesem Tisch geschehen sein mag. Die Farbe führt als Spur zurück in ABE 4.

bildet dabei jedoch seine ganz eigene Symmetrie, die die Panels entlang einer vertikalen Achse durch die Seitenmitte spiegelt und die verstärkt wird durch die auffällig schwarze Färbung des zentralen Gedankenblasen-Panels, das sich deutlich von den überwiegend braunen Hintergründen der umliegenden Panels abgrenzt. Diese Spiegelsymmetrie führt zu einem ganz eigenen Eindruck möglicher Richtungen der Lesebewegungen, treten den Lesenden doch gleich mehrere Angebote entgegen: Zum einen bilden sich drei Spalten sowie zwei beziehungsweise sogar drei verschiedene Strips, die jeweils nacheinander gelesen werden wollen.³⁰ Die helle Färbung der äußeren Panels, die sich von dem ohnehin durch seine runden Ecken abgrenzenden schwarzen Gedankenblasenpanel abheben, macht ebenso eine U-förmige Lesebewegung möglich, die sich um das Gedankenblasenpanel legt und sich von einer eigenen Bewegung durch dieses hindurch trennt. Hinzu kommt die Möglichkeit einer Bewegung, die der aus ABE 3 gleicht: von den oberen linken Panels ausgehend in die Gedankenblase überzugehen, dann über deren verweisende Blasen nach rechts oben zu wandern und von dort aus nach unten, um schließlich den unteren Strip für sich zu lesen. Auch wenn sich diese Bewegungsrichtung nach dem lesenden Engagement in die Seite als sinnvoll herausstellen wird, ist sie in der unmittelbaren Begegnung mit der Seite nur eine von vielen Angeboten ihres Layouts.

Etwas Anderes, aber doch recht Ähnliches geschieht innerhalb der Gedankenblase. Als zentrales Panel zeigt sie ein Layout rahmenloser Binnenpanels, das den Lesenden zunächst in einer Unordnung gegenübertritt, die in starkem Kontrast zur Spiegelsymmetrie der Rahmungen der Seite selbst steht. Zwar lassen sich vier Strips erahnen, doch sind diese unterschiedlich hoch und zudem in jeweils drei Spalten unterteilt, die sich über die Strips hinweg nicht angleichen. Hinzu kommt die abwechselnd horizontale und vertikale Ausrichtung der Worte, die sich scheinbar willkürlich um einzelne Cartoons schlängeln. Ein linearer Pfad, der sich durch das labyrinthische Chaos an Wörtern und Cartoons zieht, stellt sich jedoch im lesenden Eintauchen in diese Sprechblase heraus. Er führt entlang der Worte und den zugehörigen Zeichnungen und bildet dabei einen durchgehenden, semantisch kohärenten Ausdruck. Für die Lesebewegung und damit die Bewegungen des Seiten-Layouts ist entscheidend, dass sich dieser lineare Pfad eben erst herausstellen muss, anstatt den Lesenden auf den ersten Blick entgegenzutreten.³¹ Demnach lässt sich

³⁰ Eine vertikale Bewegung durch drei gleich große, übereinanderliegende Panels dürfte an die sechs zentralen Panels aus ABE 2 erinnern.

³¹ In dieser Hinsicht unterscheiden sich übrigens die ostentativen Seitengestaltungen dieser ABE und der Doppelseite aus *Building Stories*, die in den Kapiteln 4 und 5 der vorliegenden Arbeit thematisiert wurden: Dort, wo *Building Stories* die Abzweigungen offen ausstellt, bestehen lässt und lediglich an einzelnen Punkten wieder zusammenbindet, *kerbt* die Lesebewegung in ABE 5 von *Lint* ihre Linearität in das Ungeordnete und Simultane der Seite.

die Bewegung des Seiten-Layouts als *kerbend* bezeichnen: Die Rahmungen, Zeichnungen und Worte der Seite sind so angeordnet, dass ein lesendes Engagement einen linearen Pfad aus einer den Blick zunächst verstreuernden Anordnung *kerbt*.

Somit gestaltet sich das Verhalten von ABE 5 über die *isolierte, verbindende* und anschließend wieder *isolierte* Bewegung der Formen und Körper und die *verdrängte, sortierende* und anschließend *kontrastierende* Bewegung der Farben, aus der heraus eine *deskriptiv wiederholende, ignorierende* und schließlich *widersprechende* Bewegung der Schrift-Bild-Beziehung hervorgeht. Während sich die Perspektive *sehr flach*, aber *dezent vertieft* präsentiert, ist das Layout der Seite von einer *kerbenden* Bewegung geprägt. Zusammenfassend lässt sich das Verhalten der ABE als eine Bewegung beschreiben, die von einem *Vermissten* über eine *Orientierung* hin zu einer *Kollision* gelangt. Das *Vermissten* äußert sich nicht bloß in der Abwesenheit des roten Klotzes, sondern in den *verdrängten* Bewegungen von Schrift-Bild-Beziehung und Farben sowie dem fehlenden Kontakt von Formen und Körpern in ihren *isolierenden* Bewegungen. Die *Orientierung* stellt sich aus den *sortierenden* und *verbindenden* Bewegungen von Farben, Formen und Körpern gemeinsam mit den *deskriptiven Wiederholungen* der Schrift-Bild-Beziehung und den *kerbenden* Bewegungen des Seiten-Layouts her. Insbesondere im Verlauf des Gedankenblasenpanels geht es längst nicht mehr vordergründig darum, die Suche nach einem roten Klotz abzuschließen, sondern die Welt zu *ordnen* in Formen und Farben und sie dadurch handhabbar zu machen. Obwohl sich im Anschluss an das Gedankenblasenpanel so tatsächlich eine Verbindung zweier Körper – die der beiden Jungen – herstellt, gestaltet sich diese in einem letztlich *kollidierenden* Verhalten: In die Bewegung der Schrift-Bild-Beziehung kehrt ein *Widerspruch* ein, ehe sie in eine *kontrastierende* Bewegung gemeinsam mit den Farben eintritt und die Bewegung der Körper und Formen zurück zur *Isolation* kehrt.

Den Lesenden begegnet Jordan hier beim Versuch, ein (innerliches) Problem zu lösen. Der Versuch scheitert und endet im (äußerlichen) Konflikt. Das sich im Konflikt artikulierende Problem ist komplexer als die Frage, ob sich Jordans Wut gegen „black“ oder „blue PEOPLE“ richtet. Beide Varianten gehen auf dasselbe Wahrnehmungsproblem zurück: Es besteht in Jordans Abhängigkeit davon, seine Wahrnehmung der Welt zu einem stimmigen Weltbild ordnen zu müssen. Die *zuordnenden* Bewegungen der Formen und Körper in ABE 4 manifestieren sich hier in Jordans Obsession um das Steckspiel. Die Welt aber zeigt sich – unabhängig von der konkreten Frage, ob die Ordnung dieser Welt in Kleidungs- oder Hautfarben operiert – als

ein immer schon komplexeres Feld als das des vierteiligen Steckspiels, nach dem Jordan sich sehnt.³²

ABE 6: Intimität und Abschied

In der sechsten ABE beobachtet Jordan seine Mutter beim Beschneiden eines Pfingstrosenbusches. Ähnlich wie in ABE 4 entdeckt er eine Ameise und erneut verstirbt sie auf seinem Finger, zunächst ohne, dass seine Mutter dies bemerkt. Anders als in ABE 3 und 4 entfaltet sich dabei eine gelungene Interaktion zwischen Mutter und Sohn. Sie beteuert, wie gut und wichtig „BLACK ANTS“ für Blumen seien und dass auch sie Familien hätten. Voller Scham imaginiert Jordan daraufhin Szenen einer Himmelfahrt der ermordeten Ameise und der Trauer ihrer Familie. Er zeigt das tote Tier daraufhin der Mutter, sucht Trost bei ihr und hofft, dass es bloß schläft. Gemeinsam legen sie die Ameise in den Pfingstrosenbusch und umarmen sich im rosafarbenen Licht eines Sonnenuntergangs. ABE 6 sowie die Eröffnungsszene schließen mit einer intimen Abschiedsszene ab (der Tod von Jordans Mutter, der sich im Tod der Ameise und dem Sonnenuntergang andeutet, verwirklicht sich mit dem Umblättern zur nächsten Seite).

Der harmonische und verbindende Abschied kehrt viele der konfliktreichen Bewegungen der vorherigen ABE noch einmal um. Die Bewegung der Farben gestaltet sich zunächst als *wiederaufnehmende* Bewegung eines nunmehr vergleichsweise *extrem breiten* und *feinen* Farbspektrums, denn die Seite nimmt alle dominierenden Farben der vorherigen ABE in sich auf (Abb. 62).³³ Hinzu kommen weitere, neue Farbtöne, etwa das hellere Blau des (Ameisen-)Himmels oder ein dunkles Rot in den Pfingstrosen. Die zwei Rosatöne des Sonnenuntergangs waren zwar bereits in den Gesichtern der Figuren zu sehen, erstrahlen in ihrer Kombination als Hintergrundflächen jedoch hier in neuem Licht. Im Feld der gelben und blauen Kleidung von

32 Die ABE verhandelt damit natürlich trotzdem ganz unmittelbar die Qualitäten einer hier möglichen rassistischen Weltansicht: Indem sie diese in Analogie zu Jordans Steckspiel setzt, macht sich eine solche Weltansicht selbst zum Versuch, eine sinnstiftende Weltordnung in (Haut-)Farben herzustellen, die hier in Anbetracht einer Welt, die immer bereits komplexer ist als die Farben, in denen sie sich zeigt, zum Scheitern verurteilt ist beziehungsweise auf Destruktion hinausläuft.

33 Dabei birgt das Blau der Kleidung der Mutter eine besondere Auffälligkeit: Es wird in den drei Panels rechts oben plötzlich heller. Dies zeichnet die sich im Comic ausfaltende Inkonsistenz dieser gesamten Szene vor, die sich in Jordans 20. Lebensjahr als eine falsche Erinnerung erweist. Nach dieser Korrektur bleibt schließlich die letzte gegenwärtige Ansicht der Mutter jener von Jordan unendlich weit entfernte Körper, der in ABE 3 vom Vater geschlagen wird und daraufhin für immer verschwindet.

Jordan und seiner Mutter leuchten sie beinahe orange. Es entsteht so ein insgesamt *bunter* Eindruck der Farbbewegung.

Die Eckigkeit der Körper vom Ende der fünften ABE verschwindet in ABE 6 vollständig. Gleichzeitig wird auch die Umgebung zunehmend rundlich (durch die Rosen, Büsche und Bäume). Die vorher oftmals isolierten geometrischen Grundformen und Körper fügen sich nun *harmonisch* ins selbe Umfeld – der rote Kreis etwa wird hier zur geschlossenen Pfingstrosenblüte. Hinzu kommt, dass viele Panels – besonders zum Ende der Seite hin – Körper in unmittelbarer Nähe oder gar engem Kontakt zueinander zeigen. Sie enden schließlich in der prominenten Umarmung von Jordan und seiner Mutter. Es entsteht so eine *harmonisierende* und *zusammenrückende* Bewegung der Formen und Körper.

Auch in der Schrift-Bild-Beziehung findet eine starke Veränderung gegenüber der vorherigen ABE statt. Zunächst fällt auf, dass das große zentrale Panel der Seite, das in ABE 4 noch mit deskriptiven Wiederholungen gefüllt war und in dem sich in ABE 5 dicht gedrängt eine ganz eigene, komplexe Sprachbewegung ausbildete, hier komplett von Sprechakten entleert ist. Lediglich ein „CUT“ zieht sich als leiser Bildlaut durch diesen Raum, in dem Mutter und Sohn nahe zusammengedrückt sind; ganz im Gegenteil zum zentralen Panel der dritten ABE, zum Wortlaut und der Positionierung dieses Soundworts zwischen ihnen.³⁴ In den oberen beiden und der unteren rechten Ecke der Seite gruppieren sich schließlich vergleichsweise laute Passagen: Hier drängen sich dicht befüllte Sprechblasen in den ohnehin schon engen Raum der immer kleiner werdenden Panels. Sie drücken erstmals eine gelungene sprachliche Kommunikation zwischen Jordan und einer anderen Figur aus. Dies drückt sich auch in der Tatsache aus, dass sich beide Schriften erstmals visuell auf einer Ebene befinden: Einheitlich sind sie von Sprechblasen gerahmt. Gemeinsam mit der Umarmung, in der dieses Gespräch mündet, bewegt sich somit auch die Schrift-Bild-Beziehung *verbindend*.³⁵

34 Dieses zweite Soundwort in *Lint* – das erste verlautete als „SLAM“ das Knallen der Tür in ABE 4, mit dem die Mutter verschwand – zeichnet, wenn auch leise, als dezenter Schnitt den harten Schnitt beim Umblättern zur nächsten Seite vor, in der Jordan durch den Tod der Mutter von ihr getrennt wird.

35 Ein Wort sticht hervor: „so.“ steht in der unteren rechten Ecke der Seite in einem viereckigen, rahmenlosen Ausschnitt und unterscheidet sich mit seinen fetten, blauen Lettern von der Schriftgestaltung aller bisherigen Worte der Szene. Einem narrativen „also“ markiert es eine Konsequenz: Jordan schämt und sorgt sich in den Panels links daneben und wendet sich in den rechten Panels an seine Mutter. Ließen sich bislang alle Worte einer Figur zuschreiben, gelingt dies für das „so.“ nur bedingt. Ihre reflexive Zuordnung des einen Panels als Konsequenz des anderen scheint weder zu Jordans naiver Perspektive noch zu der hier sehr opaken Mutter zu passen. Entpuppt sich die Szene aus ABE 6 viele Seiten später als ‚falsche‘ Erinnerung, die Jordan eigent-

Die Bewegung der Perspektive gestaltet sich ähnlich wie in der vorherigen ABE als *sehr flach* und *dezent vertieft*; letzteres vor allem durch Staffelungen von Gegenständen und Größenverhältnissen der Körper. An einer pointierten Stelle zeigt sich jedoch eine besondere Vertiefung. Ein Panel im Zentrum des unteren Strips zeigt auf seiner linken Seite einen Flur, der sich als Diagonale nach links oben zieht. Er gibt weiter oben im Panel den Blick auf ein tiefer im Bildraum liegendes Zimmer frei, in dem eine afroamerikanische Haushälterin in einem gelben Kleid gekleidet Wäsche zusammenlegt. Unter ihr, im Vordergrund des Panels, ist Jordan zu sehen, der seinen Finger mit der Ameise betrachtet. Rechts im Panel steht (entsprechend in einem Mittelgrund) seine Mutter in der Küche. Ähnlich wie in ABE 4 geht hier eine schräggestellte Draufsicht (auf den Flur) nahtlos über in eine normalsichtige Frontalansicht (der Küche). Diese merkwürdige Vermischung von Perspektiven zeigt jedoch anders als in ABE 4 keine verzerrten Größen der Körper: Ihre Größenunterschiede arbeiten dem Tiefeneindruck des perspektivisch zweigeteilten Raumes zu. Bemerkenswert ist eher, dass die von rechts nach links aufsteigende Diagonale des Flurs sich in entgegengesetzter Richtung vertieft, wie die der Rasenfläche in ABE 4. Diese dezente Vertiefung des Bildraumes stellt sich der nach rechts orientierenden Lesebewegung entgegen und gestaltet sich so als *mühsame Öffnung* der Perspektive.

Das Seiten-Layout von ABE 6 *reimt* sich mit seinem zentralen großen Panel und der Einteilung in zwei Strips erneut mit dem Layout der vorherigen ABE. Zu diesem groben Reimschema der Panelrahmungen gesellen sich in einem makro-perspektivischen Blick Bezüge zwischen Zeichnungen in ABE 6, die in ABE 5 an derselben Position verortet waren. So beginnt ABE 6 mit vier Panels, die dreimal die runde Form der Pfingstrose und einmal das rundliche Gesicht Jordans zeigen. Sie nehmen die Position je einer der vier isolierten geometrischen Formen in ABE 5 ein. Dort, wo sich in ABE 5 Jordan in einer schwarzen Kreisform vorstellte, der es an Rot fehlte, steht in ABE 6 eine Ansicht Jordans, der von roten Kreisen umgeben nach einer Pfingstrose greift. Hier deutet sich eine *antwortende* Bewegung des Seiten-Layouts in ABE 6 an. Es setzt sich in den beiden darunter liegenden Panels fort: Am selben Ort, an dem Jordan in ABE 5 vom Körper eines anderen Mädchens isoliert war, ist er in ABE 6 seiner Mutter zugewandt. Eine Gruppierung von sieben Panels in der rechten oberen Ecke von ABE 6 zeigt Jordan im gelingenden Kontaktaufbau mit seiner Mutter, die sich im letzten dieser Panels ihm und den Lesenden zuwendet, während an derselben Position in ABE 5 Jordan vollkommen alleine auf dem Boden sitzt. Im Panel darunter richtet sich in ABE 5 Jordans Blick auf den roten Bauklotz in den Händen des anderen Jungen und in ABE 6 trifft er auf eine

lich mit seiner Stiefmutter teilte, so erscheint das „so.“ wie eine Spur dieser rückblickenden Perspektive. Sie holt einen Jordan in den Bildraum, der hier eigentlich noch gar nicht existiert.

geöffnete rote Pfingstrose in einer Wasserschüssel. Diese Blicke führen in ABE 5 zum Konflikt und in ABE 6 zur Umarmung. Eben diese Umarmung, die sich im Verlauf von neun kleinen Panels am Ende von ABE 6 ereignet, steht an genau dem Ort, an dem Jordan und der andere Junge in ABE 5 auseinandergerissen werden.³⁶ Die *reimende* Bewegung des Seiten-Layouts ist somit auch eine auf die vorherige ABE *antwortende* Bewegung.

Darüber hinaus fällt auf, dass die in ABE 5 herrschende Symmetrie der Rahmungen in ABE 6 wieder aufgegeben wird. Trotzdem gestaltet sich die Lesebewegung recht klar. Die Ambivalenzen, die in ABE 5 zu zunächst mehrfachen denkbaren Wegen durch die Seiten führten, werden hier suspendiert. Etwa durch eine Anordnung aus dreizehn rahmenlosen Panels im unteren Strip: Sie zeigen die Ameisenhimmelfahrt und stellen sich einem vertikalen Zwischenraum in den Weg, der in ABE 5 noch zu sehen war. Dieses Blockieren des Fließens der Zwischenräume (Kapitel 5.5) erschwert vertikale Lesebewegungen. Hinzu kommt ein sehr prominenter geometrischer Anschluss zweier Panels, direkt über der Panelgruppierung: Der Gartenzaun setzt sich von einem linken Panel ausgehend über einen Zwischenraum hinweg bis zum Haus im zentralen, mittleren Panel fort. Ähnliches gilt für den Himmel, der als Hintergrund für die oberen linken Panels dient und das zentrale große Panel im linken oberen Viertel ausfüllt. Es entsteht dabei eine Bewegung des Panel-Layouts, die sehr klare Richtungen aufweist. Dabei wechselt sie mehrfach zwischen sehr kleinen und sehr großen Panels: Insgesamt *vergrößern* sie sich bis zum zentralen Panel und *verkleinern* sich anschließend in pulsierendem Anwachsen und Schrumpfen wieder. Entwuchs in ABE 3 aus einer kleinen Ausscheidung plötzlich ein entsetzter und entsetzlicher Mutterkörper, versöhnen sich die fließenden Übergänge von der kleinen Pfingstrose zur großen gemeinsamen Gartenarbeit und zurück zu einer kleinen Umarmung mit diesen Relationen.

³⁶ Ebenso befindet sich der aggressive Körperkontakt mit dem afroamerikanischen Jungen in ABE 5 am selben Ort wie die sich *mühsam öffnende* Perspektive in ABE 6, die den Blick auf das afroamerikanische Hausmädchen freigibt. Erneut ist hier die Politisierung von (Haut- und Kleidungs-)Farben aufgerufen. Durch die gemeinsame Farbe ihres Kleides und Jordans T-Shirt wird sie zu einer verpassten Gelegenheit einer weiteren, vielleicht gelingenden zwischenmenschlichen Verbindung. Den Blick auf die Ameise gerichtet sieht Jordan sie in der *mühevollen Öffnung* der Perspektive einfach nicht. Das Hausmädchen dabei als Figur zu bezeichnen, wäre für *Lint* voreilig, wird sie doch nie wieder erwähnt oder gezeigt. Anders ist dies in der Einbettung von *Lint* in die Kompilation *Chris Ware: Rusty Brown, Book No 1. New York 2019*. Hier entpuppt sie sich als jüngere Schwester von Jordans Grundschullehrerin. ABE 6 gestaltet sich hier als ein Beispiel dessen, was Kuhlman und Ball für viele von Wares Comics beschreiben als verborgene, „entangled and unresolved legacies of diaspora and race relations in contemporary America“. Kuhlman, Ball: Introduction, S. XVII.

In (nahezu vollständig) harmonischer Stille, hat sich der Comic am Ende der ABE zu einem seiner intimsten Momente verdichtet. Die Eröffnungsszene endet in der sechsten ABE in einer *wiederaufnehmenden* Bewegung eines *extrem breiten* und *feinen* Farbspektrums und dem *harmonisierenden Zusammenrücken* der Körper und Formen. Die Schrift-Bild-Beziehung bewegt sich *verbindend*, die Perspektive bleibt *sehr flach* und *dezent vertieft*, während sie sich stellenweise *mühsam öffnet*, und das Seiten-Layout findet zu einer *reimenden Antwort* in *vergrößernden* und *verkleinernden* Bewegungen. Nach all den Abstrahierungen, Konflikten, Verrückungen und Kollisionen der vorherigen ABE fällt das Verhalten der letzten ABE durch Qualitäten der Zusammenkünfte, Verbindungen und Harmonien auf. Doch die harmonische Intimität zwischen Mutter und Sohn ist bloß flüchtig, ihr Platz auf den Seiten des Comics kurz und klein. In den *Antworten* des Seiten-Layouts und dem *Wiederaufnehmen* der Farben wird die Zusammenkunft bereits durchzogen von den destruktiven Qualitäten der vorherigen Seiten. Die *mühsame Öffnung* der Perspektive auf eine uneingelöste Verbindung stellt sich einer allumfassenden Harmonie entgegen. Und schließlich sorgt die Diskontinuität in den Farben der Kleidung der Mutter für eine Instabilität, die letztlich die später aufgedeckte Falschheit dieses Momentes vorzeichnet. Somit erscheint die Umarmung von Mutter und Sohn nicht erst im Angesicht des Todes der Mutter auf der folgenden Seite wie ein Abschied, sondern in ihrer Positionierung am Ende einer Bewegung, die durch die Eröffnungsszene diesen Moment als rar, ungewöhnlich und letztlich instabil herstellt. In diesem Sinne lässt sich das Verhalten der harmonischen und verbindenden Bewegungen der sechsten ABE als *melodramatisch* bezeichnen: Jede hier gewonnene Verbindung erscheint bereits als ‚zu spät‘, ist im Moment ihres Eintretens schon längst wieder verloren.³⁷

Ordnetendes Spiel: Leeres Versprechen einer Welt in Ordnung

Die Eröffnungsszene arbeitet im Verlauf ihrer sechs ABE gemeinsam mit den Lesenden daran, Jordan als Name, Körper, Stimme (und damit letztlich als Figur) in einer Welt aus möglichst einfachen, geometrischen Formen und Farben zu verorten. Es scheint, als gebe es ein Streben danach eine Welt herzustellen, die so funktioniert wie das von Jordan in ABE 5 geliebte Steckspiel: Dort wo jede Form und Farbe ihren zugewiesenen Ort hat, entsteht ein Feld in dem nicht nur jedes Subjekt und Objekt klar definiert ist, sondern auch die Relationen zwischen ihnen

³⁷ Zur Idee des Melodramatischen als Zeitlichkeit des „zu spät“, siehe Linda Williams: Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. In: Barry Keith Grant (Hg.): *Film Genre Reader III*. Austin 2007, S. 141–159. Zum melodramatischen Modus siehe Kappelhoff: *Matrix der Gefühle*.

fixiert. Es ist ein *ordnendes Spiel*, das die Szene betreibt und sie als Verhalten über alle ABE hinweg qualifiziert (Tab. 4).

Dieses *ordnende Spiel* zeigt sich auch in einem makroperspektivischen Blick auf die Szene. Von ABE 3–6 etwa sorgen *reimende* und *antwortende* Bewegungen des Seiten-Layouts für eine relativ stabile Grundstruktur des raumörtlichen Systems. Zwar verschieben sich einzelne Rahmungen und Zeichnungen in ihrer Größe und Platzierung auf der Seite, sie halten dabei aber fest an einem Tableau, das um eine große zentrale Rahmung herum U-förmig kleinere Rahmen versammelt. Diese kleineren Rahmungen variieren zwar, orientieren sich aber alle an denselben vier Panelgrößen. Während die Verteilung von Formen, Körpern und Farben als raumörtliches System stark variiert, teilen sich die Zeichnungen aller sechs ABE (innerhalb und außerhalb von Rahmungen) ihre starke Tendenz zur zweidimensionalen Fläche, allem voran durch die nahezu durchgehende Parallelperspektive. Diese Perspektive verspricht gemeinsam mit den rudimentären Formen, monochromen Farbflächen und klaren schwarzen Konturen tatsächlich ein übersichtliches Feld, in dem jeder Körper, jeder Gegenstand und jede Umgebung an die Oberfläche der Comicseite drängt. Hierbei kommt auch die haptische und optische Materialität des Comics als Bildgegenstand ins Spiel: Der relativ dicke Karton, auf dem *Lint* gedruckt wurde, hat eine matte Oberfläche, die jegliches Licht diffus und breit verstreut. Somit trifft der Blick der Lesenden stets ungehindert von Reflexionen und Spiegelungen unmittelbar auf die zweidimensionalen Flächen des Comics. All diese Aspekte tragen zu dem Eindruck eines Bestrebens nach einer Welt in Ordnung bei.³⁸

Trotzdem gehört zum *ordnenden Spiel* der Eröffnungsszene die zunehmende Erfahrung, dass dieses auch verloren werden kann, beziehungsweise dass nicht alles nur ein Spiel ist. Die Welt und die Anderen in ihr widersetzen sich immer wieder der klaren Definition und Verortung. Sie stören damit die Ordnung und verschieben deren Relationen. Nicht direkt zu Beginn: In ABE 1 zeigt sich das *ordnende Spiel* im *formenden* Verhalten. Es lässt zunächst monochromen geometrischen Formen aus Punkten, Linien, Farben und Flächen entstehen, um aus diesen ein Gesicht zu formen; und mit ihm scheinbar eine ganze Welt. Der unendliche Erfahrungsschatz dieser Formen wird in ABE 2 *abstrahiert* in zunehmend klare Körper, Gegenstände und Umgebungen. Im *verformenden* Verhalten in ABE 3 und insbesondere

³⁸ Mit Blick auf den gesamten Comic setzt sich dieser Ordnungsdrang im regelmäßigen Rhythmus der diegetischen Zeitsprünge fort, in denen die Erzählung Seite für Seite und Jahr für Jahr voranschreitet. Selbst wenn in den Jugendjahren die vorher etablierte Ordnung von Rahmungen, Farben und Platzierungen auf den Seiten kurzweilig gestört werden, ist diese Störung nur Teil eines größeren Ordners des Comics, in dem Abweichungen zum Ausdruck einer jugendlichen Wut werden und sich somit wieder passend ins rhythmische Ganze des Comics fügen.

Tab. 4: Übersichtstabelle des Verhaltens von *Lint*.

ABE 1		ABE 2			ABE 3
Farben	extrem reduziert	sehr schmal und grob & abstrahiert			schmal und grob & kontrastierend
Formen & Körper	potenziell unendlich öffnend entstehend, gegenüberstellend & anwachsend & verfestigend	abstrahiert & verschränkend			verformend
Schrift-Bild-Beziehung	-	abstrahierend entstehend			misskommunizierend
Perspektive	vollständig flach	extrem flach entstehend			extrem flach & angedeutet vertieft
Seiten-Layout	abfallend & herausbildend	verfestigt	zerstreut	verfestigt	zerstreut vergrößern verkleinern <i>verformend & konfiglierend</i>
<i>formend</i>					
<i>abstrahierend</i>					
ABE 4		ABE 5			ABE 6
Farben	breit und fein	sehr breit und fein			extrem breit und fein & wiederaufnehmend
Formen & Körper	zuordnend	verdrängt	sortierend	verbindend	kontrastierend isoliert harmonisierend & zusammenrückend
Schrift-Bild-Beziehung	überschreitend	isoliert	deskriptiv wiederholend	wider-sprechend	verbindend
Perspektive	wertend	verdrängt	sehr flach & dezent vertieft		sehr flach, dezent vertieft (& mühsam öffnend)
Seiten-Layout	sehr flach & verzerrt	reimend & korbend			reimend & antwortend vergrößern verkleinern <i>melodramatisch</i>
<i>verrückend & verrückt</i>					
<i>vermissend → orientierend → kollidierend</i>					

in den *ordnenden* Bewegungen des Seiten-Layouts treten diese Körper, Gegenstände und Umgebungen zunehmend in Interaktion und geraten spätestens hierbei unmittelbar in einen Konflikt. Im *verrückenden* und *verrückten* Verhalten der vierten ABE verfestigt sich zum einen die Definition und Verortung von Körpern, Gegenständen und Feldern, insbesondere in den *zuordnenden* Bewegungen der Formen und Körper, der *deskriptiv wiederholenden* der Schrift-Bild-Beziehung und dem *Reimen* des Seiten-Layouts. Doch die *Überschreitungen*, *Wertungen* und *Verzerrungen* der Formen und Körper, der Schrift-Bild-Gestaltung und der Perspektive machen aus dem *ordnenden Spiel* erstmals bitteren Ernst: Gerade dort, wo die klare Verortung nicht gelingt, inszeniert sich der erste Moment physischer häuslicher Gewalt. Die fünfte ABE manifestiert das *ordnende Spiel* nicht nur im Steckspiel, sondern auch in den *reimenden* und *kerbenden* Bewegungen des Seiten-Layouts, die maßgeblich an seinem auch *orientierenden* Verhalten im Zentrum der Seite beteiligt sind. An den Rändern der Seite und am Ende der Gedankenblase (im *Isolieren* der Körper und Formen, im *Verdrängen* und *Kontrastieren* der Farben und der Schrift-Bild-Gestaltung, sowie in dessen *Ignorieren* und *Widersprechen*) realisiert sich jedoch das *vermissende* und *kollidierende* Verhalten der Seite und verstärkt die Erfahrungen am Scheitern des *ordnenden Spiels*. Bringt schließlich ABE 6 die Welt und ihre Figuren scheinbar für einen Moment tatsächlich in Ordnung (im *Harmonisieren* und *Zusammenrücken* der Formen und Körper und dem *Verbinden* der Schrift-Bild-Beziehung etwa), dann ist diese Ordnung im *melodramatischen* Verhalten der Szene als flüchtig vorgezeichnet.

Im Verhalten eines *ordnenden Spiels* treten die Lesenden in die Welt von *Lint* ein und nehmen dieses als dominanten Modus seines sichtbaren Sehens auf. Ausgehend von der Eröffnungsszene betrifft es nicht bloß Jordan, sondern sie selbst. Denn das Verhalten der Szene provoziert einen Blick, der etwa dem Schema von Jordans (folgenreichen) Assoziationen im Gedankenblasenpanel der fünften ABE folgt: ein Blick, der versucht, die Welt dieses Comics als eine zu fassen, in der kaum eine Form, Farbe, Fläche und kaum ein Körper oder Wort für sich steht und die sich vollständig erschließen ließe, sofern man die Bezüge der Bestandteile ausreichend ergründet. In einem makroperspektivischen Blick könnte dies etwa bedeuten, eine Verbindung über die Form des Kreises und die Farbe Rot über alle ABE hinweg zu knüpfen; ein Blick, der die runde, rote, geschlossene Pfingstrose zu Beginn von ABE 6 als Verlängerung des roten Bauklotzes aus ABE 5, des Balls aus ABE 4, des roten Kreises und des Bodens der Trinkflasche aus ABE 2 und schließlich der Nase, der Haut und der bloßen Punkte aus ABE 1 versteht. In einem solchen Blick wird der rote Klotz aus ABE 5 gleichsam zu dem Objekt, aus dem Jordan und seine gesamte Welt entstanden ist und der sich als letzter Halt an einer gelungenen Mutter-Sohn-Beziehung manifestiert. Das *ordnende Spiel* der Eröffnungsszene ruft den Lesenden somit ein verlockendes (und gleichzeitig uneinlösbares) Versprechen

zu, das sie in die Lektüre des gesamten Comics übertragen können: *Denjenigen, die präzise genug die Bezüge von Formen, Körpern, Farben und Wörtern erfassen, werden sich die Welt und die Figuren in Gänze erschließen.*

Ein solches Versprechen geht einher mit einem Eindruck, der häufig für die Comics von Ware veranschlagt wird: Martha B. Kuhlman und David M. Ball nennen es einen „Cult of Difficulty“³⁹ um diesen Comicautor. Er selbst bezeichnet in einer Einleitung sein Werk *Jimmy Corrigan* als ein „bold experiment in reader tolerance“⁴⁰. Laut Kuhlman und Ball würden Wares Comics geduldige und neugierige Lesende (und Comicforschende) mit einer reichen Bandbreite an Einstiegspunkten, Erfahrungen und Perspektiven belohnen, sobald sie sich um einen Weg in die augenscheinlich unergründlichen, labyrinthischen Arrangements aus Zeichen und qualvoll-klein gedruckte Buchstaben bemühen.⁴¹ Genau diese Verheißung geht von dem *ordnenden Spiel* aus, mit dem *Lint* beginnt. Betrachtet man ausgehend von diesem den Comic jedoch ausschließlich als ein zu lösendes Rätsel, hält man beim Lesen an eben jenem Bestreben nach einer Welt in Ordnung fest, das der Comic als Jordans eigene Weltsicht problematisiert. Man verliert den Blick für die Störungen des *ordnenden Spiels*, die sich in den konkreten, meist mikroperspektivischen Qualitäten der Eröffnungsszene bereits realisieren und ohne die letztlich das Unangenehme an der Begegnung mit Jordan aus dem Blick gerät. Die eigentliche Schwierigkeit von *Lint* scheint nicht in dem Ordnen der Zeichen, Formen, Körper und Worte zu liegen, sondern in den Erfahrungen des Scheiterns dieser Ordnung. Diese Erfahrungen stellen ein Versprechen des *ordnenden Spiels* der Eröffnungsszene in Frage: das *Versprechen einer Welt in Ordnung*. Die Instabilität von Jordans Perspektive auf seine Welt betrifft auch die Perspektive der Lesenden auf die Welt dieses Comics. Um zu verstehen, wie sie sich im Verlauf von *Lint* realisiert, möchte ich nun einen Blick auf die Wendepunkt-Szene werfen, die mich zur Beschäftigung mit der Begegnung mit Jordan als unangenehme Erfahrung führte.

9.2 Die Wahrnehmung des Anderen als Gewaltakt

Der Wendepunkt von Jordans Lebensgeschichte entfaltet sich in einer eigenen Szene. Sie verändert die gewohnte Chronologie des Comics: Wo sonst eine Seite ein Jahr aus Jordans Leben erzählt, entfaltet sich hier ein verdrängtes Erinnern binnen eines kurzen Momentes auf insgesamt sieben Seiten. Zwei davon rahmen die fünfsei-

³⁹ Kuhlman, Ball: Introduction, S. IX.

⁴⁰ Vgl. Ware: *Jimmy Corrigan*.

⁴¹ Vgl. Kuhlman, Ball: Introduction, S. IX.

tige Erzählung eines erinnerten Missbrauchs. Diese rahmenden Seiten gruppieren Panels und Zeichnungen von links nach rechts abfallend und lassen beide verhältnismäßig viel weiße Seitenfläche frei: die erste Seite links unten und die zweite Seite rechts oben. Stellt man sie nebeneinander, fällt auf, dass sie nicht nur eine kontinuierliche Abwärtsbewegung gestalten, sondern ihre Panels und Zeichnungen jeweils in den weißen Freiraum der anderen Seiten passen würden (Abb. 63).

Beide Seiten zeigen Perspektiven von Jordan vor dem Computer und die Inhalte seines Bildschirms. Dieser eigentlich zusammengehörige Moment spielt vermutlich in Jordans 62. Lebensjahr.⁴² Er googelt den Namen seines Sohnes Gabriel und stößt auf ein Interview, in dem der mittlerweile erfolgreiche und als homosexuell geoutete Autor von seinem neuesten, autobiografischen Werk erzählt; insbesondere von dem Missbrauch durch seinen Vater Jordan, den er darin verarbeitet.⁴³ Obwohl Jordan im Verlauf des Comics längst als oberflächlich, zornig, naiv, sexistisch, misogyn oder rassistisch auftrat, wurde dieser konkrete Missbrauch an seinen Kindern nicht gezeigt oder erzählt.⁴⁴ Es scheint, als habe der Comic diese Erinnerungen gemeinsam mit seiner Hauptfigur verdrängt und würde nun seine Figur mit samt seinen Lesenden damit überwältigen.

Überwältigend sind die folgenden fünf Seiten in der Geschichte, die sie erzählen: Jordan jagt seinen jüngsten Sohn eine Treppe hoch, weil dieser seinen Bruder im Badezimmer beobachtet haben soll. Er packt, schüttelt und würgt Gabriel so lange, bis dessen Schlüsselbein bricht, und lässt erst ab, als die Mutter schreiend eingreift. Überwältigend sind die fünf Seiten jedoch auch, indem sie radikal mit der Gestaltungsweise aller vorherigen und folgenden Seiten brechen. Sie bilden ein bislang ungesehenes raumörtliches System aus. Ihre vertikalen Tableaus lassen sich nur lesen, wenn der Comic um 90 Grad gewendet wird. In dieser *gekippten* Bewegung des Seiten-Layouts entfaltet sich eine *monochrome* Bewegung der Farbe: Es gibt hier nichts außer roten Linien und Flächen auf weißem Untergrund. Körper und Formen sind in bislang ungesehenen *eklektizistischen* Zeichenstilen gehalten. Sie reichen von einfachsten Strichmännchen (Abb. 64a) über fragmentierte Körperteile und plastisch, detailliert und dreidimensional ausgestaltete Hände, die nach

⁴² *Lint* hat keine Seitennummerierung. Das genaue Alter von Jordan auf der jeweiligen Seite zu ‚errechnen‘, ist allein durch Rückverfolgung diegetischer Zeitmarker möglich. Zu diesen zählt etwa Jordans Führerschein, der auf einer frühen Seite des Comics sein Alter mit 16 angibt und seinen Geburtstag auf den 27. Juni 1958 datiert. Das Interview mit Gabriel ist auf den 29. November 2019 datiert. Jordan müsste hier gemäß dem Geburtsdatum seines Führerscheins 61 Jahre alt sein.

⁴³ Der Comic (und mit ihm Jordan) hat Gabriel bis über weite Strecken vergessen: Ein letztes Mal *erwähnt* wurde Gabriel in einer E-Mail des anderen Sohns Zack an Jordans 50. Geburtstag.

⁴⁴ Die einzige Ausnahme stellt ein winziges Panel auf der Seite der E-Mail von Zack zu seinem 50. Geburtstag dar, in dem Jordan einen seiner Söhne von hinten packt und zu einem Schlag ausholt.

den Lesenden greifen (Abb. 64b), bis hin zu monströsen Verformungen und Auswüchsen im Gesicht und an den Händen des Vaters (Abb. 64c). Körper und Formen gehen unmittelbar über in explosive Bewegungen der Schrift-Bild-Beziehungen. Einzelne Laute – etwa das „POP“, mit dem Gabriels Schlüsselbein bricht – dringen *eruptiv* in den Raum vor (Abb. 64d). In verstärkten explosiven Bewegungen *lösen* sich auf der fünften Seite schließlich die Räume und mit ihnen die Perspektive auf (Abb. 64e). Diese begann zunächst (über die spitz zulaufende Treppe) als übertriebene und ‚falsche‘ Fluchtpunktperspektive. Zum Ende der Szene hin zerbricht der Raum in wellige und zackige Frakturen. In jeder dieser Hinsichten *zersprengt* die Szene sämtliche Verhalten, die in der Eröffnungsszene angelegt sind und sich als (zwar variierende aber dennoch konstante) Weltgestaltung und -erfahrung im Rest des Comics entfalten. Viele Worte, Taten und Gedanken Jordans, die der Comic inszeniert, sind schockierend. Dieser Missbrauch ist jedoch insofern besonders, als dass er sich als Schock der Leseerfahrung realisiert.

Die Welt in Ordnung, die vom *ordnenden Spiel* der Eröffnungsszene als verheißungsvolle Perspektive angeboten wird, ist auch in dieser Wendepunkt-Szene wieder präsent. Denn so radikal ostentativ, eklektizistisch und chaotisch diese Szene zunächst wirken mag, sucht sie in ihrer roten Färbung Anschluss an die Eröffnungsszene. Genauer gesagt: An die Genealogie dieses Rots in Jordans Lebenserzählung, die zurückführt bis zum Moment seiner Geburt und allen bedeutungsvollen roten Kreisen des Comics, welche sich im Steckspiel von ABE 5 als Teil des *ordnenden Spiels* manifestieren. Aus Rot ist Jordan und sein Feld entstanden, und an und um Rot entfalteten sich seine Konflikte, Missverständnisse, Gewaltakte und Verluste. Das (nicht einlösbare) Versprechen einer Welt in Ordnung legt nun nahe, in diesem Comic einen Ursprung dieser Missbrauchsgeschichte zu suchen und sie somit selbst einzuordnen in den Lauf der Dinge. Es ist die Einladung zu einem merkwürdig anmutenden Psychologismus, der in Jordans Kindheit die Erklärung für sein Verhalten als Erwachsener sucht: War es der distanzierte Kontakt zum Vater, der (wenn überhaupt) nur als schauendes Gesicht oder schlagender Körper auftrat? Waren es die unterbundenen und getadelten Selbsterkundungen? Die misslingenden Kontaktversuche zur Mutter? Die Schwierigkeiten im Aufbau anderer sozialer Beziehungen? Die frühe Fixierung auf Materielles? Oder der schmerzliche Abschied in der sich letztlich als ‚falsch‘ erweisenden Erinnerung an die einzig gelungene intime Verbindung zur Mutter? Doch all diese Fragen und Spuren folgen bloß jenem Anteil am Verhalten dieses Comics, das die Welt in Ordnung verspricht. Sie sind Teil dessen, was als (unangenehme) Nähe zu Jordan erfahren wird.

Diese Perspektive missachtet jene Anteile, die schon im *ordnenden Spiel* der Eröffnungsszene eben dieses Ordnen und diese Ordnung störten. Diese Störung realisiert sich jedoch nicht nur in mikroperspektivischen Bewegungen einzelner Gestaltungsmerkmale (wie dem *Überschreiten* der Körper und Formen in ABE 4,

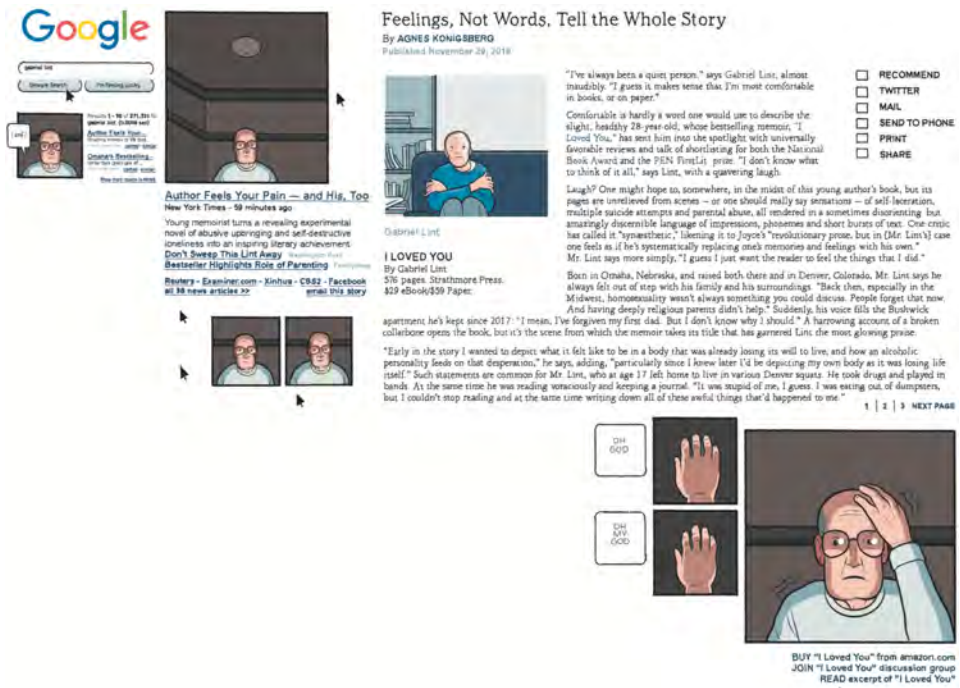


Abb. 63: Lint – Einleitung und Schluss der Wendepunkt-Szene (für diese Abbildung wurden zwei Seiten nebeneinandergelegt, zwischen denen in *Lint* die restlichen fünf Seiten der Wendepunkt-Szene liegen).

dem *Widersprechen* der Schrift-Bild-Beziehung in ABE 5 oder dem *mühsamen Öffnen* der Perspektive in ABE 6), sondern auch auf einer makroperspektivischen Ebene des gesamten Comics. Die Sphäre der versprochenen Welt in Ordnung ist die Fläche: Auf ihr lassen sich Formen, Körper, Farben und Worte nebeneinander und somit übersichtlich anordnen. Eben diese Fläche betonen die einzelnen Druckseiten des Comics in ihrer matten Oberfläche. Der Comic als Ganzes arbeitet jedoch über sein Cover und Einband permanent gegen genau diese Flächigkeit.

Das Cover ist materiell auffällig aufwendig gestaltet: An den äußeren Rändern ist es mit einem dunkelblauen gemusterten Stoff umzogen, der sich optisch und haptisch vom Rest des Covers abhebt (Abb. 65a). Er bildet eine seidene Oberfläche, die ein wenig höher liegt als der relativ glatte hellblaue Karton in der Mitte. In diesen ist mittig ein goldenes glänzendes Ornament eingelassen, das den Titel *Lint* in aufwendiger Verzierung bildet. Es liegt noch einmal tiefer als der hellblaue Karton. Gleiten die Finger der Lesenden über dieses Ornament, werden sie von dessen Oberfläche geradezu ausgebremst, während sich der Stoffbezug an den Seiten in gleitenden Bewegungen erfüllen lässt. Es entsteht so eine fühl-



bare Tiefe, eine *haptische Dreidimensionalität* des Einbandes. Diese bleibt den Lesenden, sofern sie den Comic beim Lesen in den Händen halten, durchgehend präsent: Während sie auf den Seiten die zweidimensionalen Flächen der dominierenden Parallelperspektiven erkunden, fühlen ihre Finger auf den Rückseiten dieser Flächen permanent eine haptische Tiefe. Sie ist eine ständige Erinnerung an die Gemachtheit der Flächen des Comics; daran, dass die Welt stets mehr sein muss als ein Oberflächenspiel, das als klares Arrangement aus Formen und Farben einem Steckspiel gleich zu vervollständigen ist.

Die Rückseite des Einbandes spielt hier noch einmal eine besondere Rolle. Auch sie ist an den Rändern mit Stoff überzogen und besitzt so eine haptische Tiefe. Doch anstelle eines eingelassenen Ornaments befinden sich in ihrer Mitte zwei nicht fühlbare winzige weiße Silben aus je zwei Buchstaben: „ma ma“ (Abb. 65b). Dabei sind diese Buchstaben spiegelverkehrt. Sie stellen sich als Durchdrücke der letzten Seite des Comics heraus: Auf dieser löst sich Jordan, sein Leben und dessen Erzählung nach rechts hin über *Ben-Day dots*-Flächen zurück zu jenen roten Punkten auf, mit denen in ABE 1 alles begann (Abb. 65c). Inmitten dieser Punkte läuft

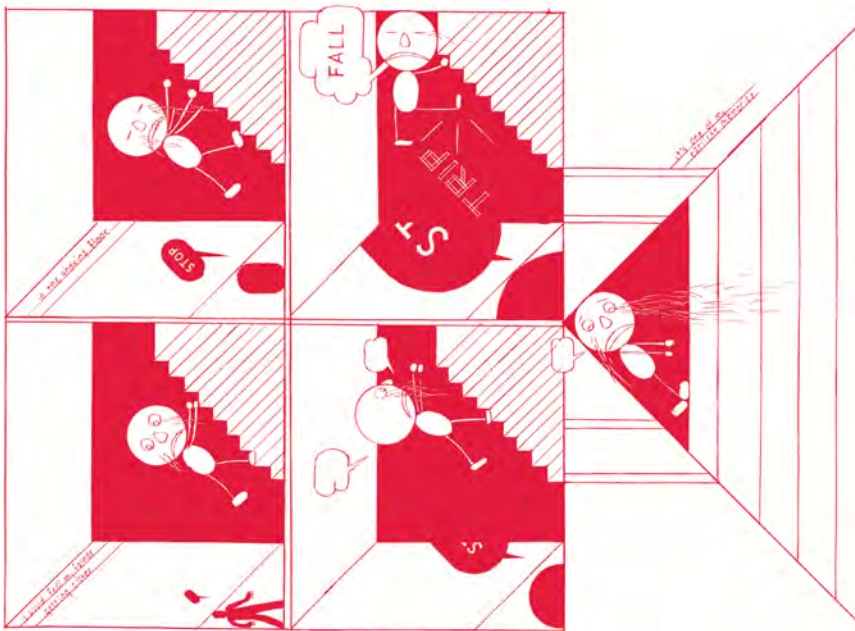


Abb. 64a: *Lint* – Wendepunkt-Sequenz, Strichmännchen.

ein Echo des letzten Satzes in *Lint* aus: „i am! am // am // am“⁴⁵. Diese letzten zwei Worte sind es, die sich durch den Einband der Seite als spiegelverkehrte Doppelsilbe „ma ma“ durchdrücken. Aus dem doppelten ‚Sein‘ der letzten Seite wird auf der Rückseite ein letzter Ruf nach der Mutter – ‚mama‘. Er ruft damit das Versprechen einer Welt in Ordnung wieder hervor, ist es doch ein Ruf zurück zur Eröffnungsszene mit ihren roten Punkten, in denen Jordan und seine Mutter noch vereint waren. Doch inmitten der dreidimensionalen Haptik des Einbandes beginnt die Erinnerung an die Flächen des Comics in ihrem Durchscheinen zu stören. Die Silben vermögen nicht mehr als zurückzuverweisen an den Anfang des Comics, zu seinen Flächen, die nun, da sie einmal alle durchlaufen wurden, in Gänze offengelegt wurden. *Lint* weigert sich an dieser Stelle, als Comic selbst geschlossen zu wer-

⁴⁵ Ganz deutlich ist der Status des letzten vollständigen Satzes nicht. Am rechten Ende der vorletzten Seite findet sich eine Reihe von Worten und Satzbestandteilen unterschiedlicher Ausrichtung. „oh! God i am!“ steht in der Horizontalen. Darunter steht ebenfalls horizontal ausgerichtet, aber verkehrtherum „am i?“ Ebenso finden sich zwei Wortblöcke in vertikaler Ausrichtung in wiederum je unterschiedlicher Richtung: oben und abwärtslaufend steht „oh! I love i wish i'd been“ und unten aufwärtslaufend steht „i wish i'd played oh! i love.“

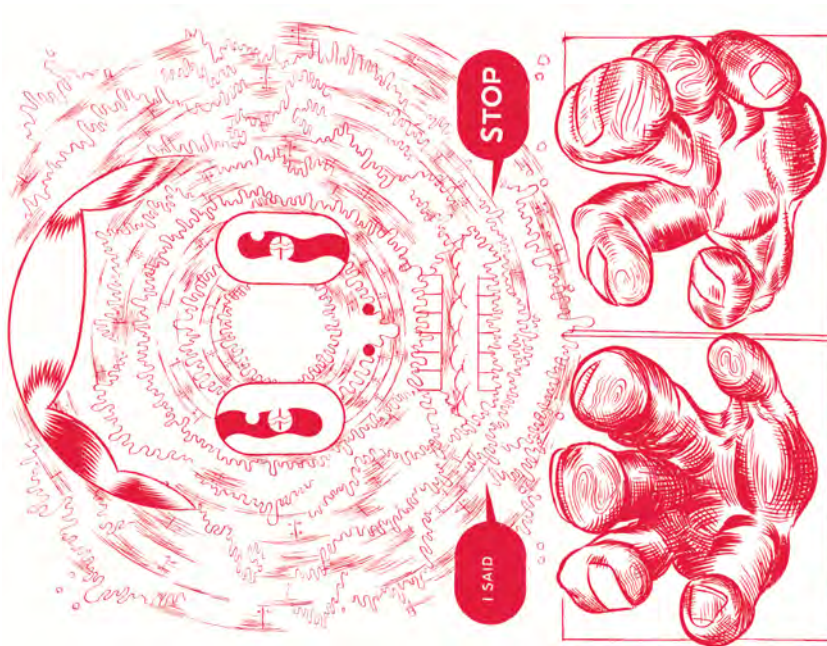


Abb. 64b: *Lint* – Wendepunkt-Sequenz, plastische Hände.

den. Er führt in einem zirkulären Schluss wieder und wieder auf sich selbst zurück und bleibt somit gefangen im *ordnenden Spiel* mitsamt aller seiner Störungen.

Zurück in der Eröffnungsszene realisiert sich von neuem die Erfahrung, dass jeder Versuch, die Welt in Formen, Farben und Worten zu ordnen, auch bedeutet, sie zu abstrahieren; dass jede Abstraktion nicht nur Ordnung, sondern auch Verarmung mit sich bringt, und dass jedes Sichtbarmachen auch bedeutet, etwas anderes unsichtbar zu machen.⁴⁶ Somit vermag keine entdeckte Korrelation, kein gefundener Querverweis und keine erkannte Reminiszenz von Formen, Farben, Körpern und Wörtern über die Seiten des Comics hinweg deren Welt und Figuren gänzlich zu erschließen. Vielmehr scheinen sich die Risse in der Erfahrung mit *Lint* und Jordan mit jedem weiteren Engagement zu vertiefen. Die Wendepunkt-Szene sprengt sie auf. Sie bringt für einen kurzen Augenblick eben jenes Abstrahierte, Verarmte und Unsichtbare an die Oberfläche und macht

⁴⁶ Konkret manifestiert sich dies etwa in Jordans Versuch, ein homosexuelles Begehren seines Sohnes (das nicht in seine Weltordnung zu passen scheint) gewaltsam zu unterbinden; so lange, bis er seinen Sohn wortwörtlich (das Schlüsselbein) bricht.

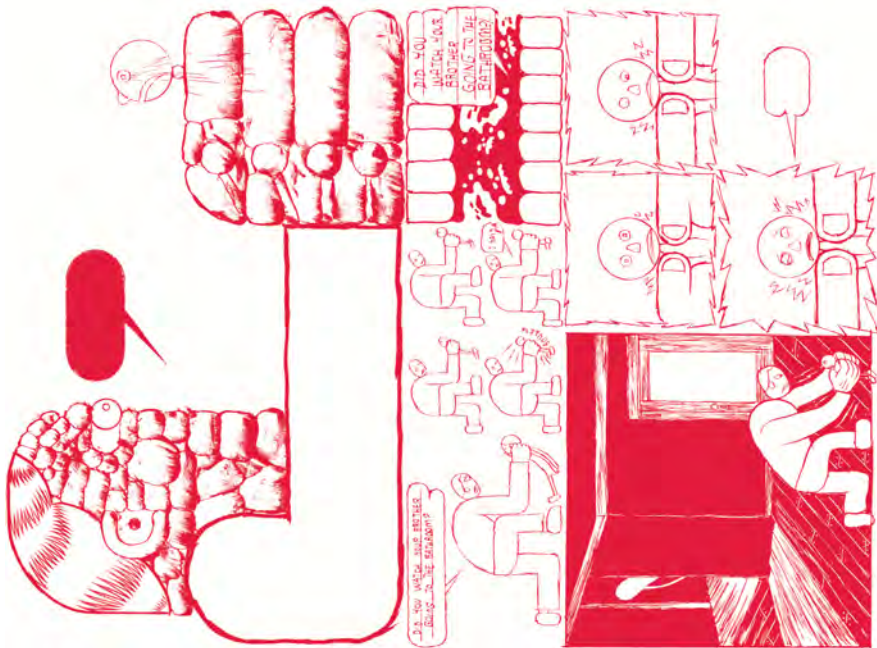


Abb. 64c: *Lint* – Wendepunkt-Sequenz, monströse Auswüchse.

schmerzlich erfahrbar, dass ausgerechnet der Versuch eines Ordens der Welt zum *Ursprung* von Konflikten, Gewalt und Missbrauch werden kann. Hierin liegt das Unangenehme an der Nähe zu Jordan. Sie ist nicht bloß eine Nähe im Sinne einer Erzählperspektive, die die Lesenden gemeinsam mit Jordan vergessen, verdrängen und erinnern lässt. Sie vollzieht sich, indem sich Lesende ein Sehen dieses Comics gemäß aneignen und somit letztlich Jordans Streben nach einer Welt in Ordnung teilen. So wie Jordan versucht, alles an seinen vorgesehenen Platz zu bringen und zu halten, drängt das Rot der Wendepunkt-Szene die Lesenden nun dazu, den Missbrauch in der Chronologie von Jordans Lebensgeschichte zu verorten.

Der anonymen Kritik, die am Anfang dieser Analyse zitiert wurde, ist somit recht zu geben: *Lint* ist keine objektive Kartografie eines Figurenlebens, sondern tatsächlich die Erkundung eines Herausbildens von (Selbst-)Bewusstsein. Diese Erkundung umfasst sowohl die Figur als auch die Lesenden. Diese sehen nicht Jordans psychische und physische Landschaft vor ihren Augen ausgebreitet und können frei in ihr navigieren. Sie nehmen Teil an einem Prozess, in dem diese Figur sich an einem bestimmten Wahrnehmen von Welt konkretisiert, das an ihrem Streben nach Definition und Fixierung nicht bloß scheitert, sondern schadet. *Lint* wird für die Lesenden zur Erfahrung der Wahrnehmung eines Anderen,

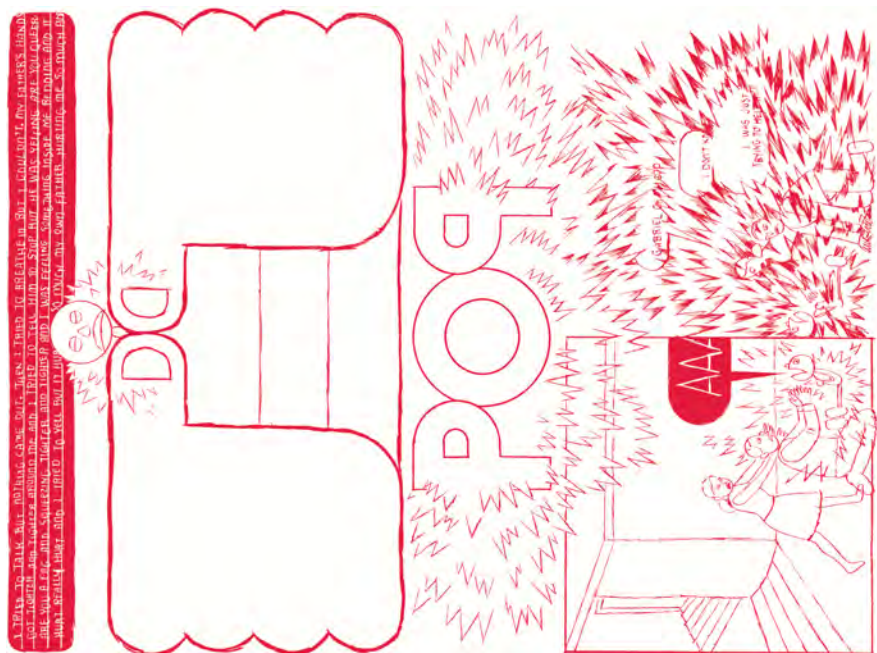


Abb. 64d: *Lint* – Wendepunkt-Sequenz, Eruptionen.

die versucht, die Anderen seiner eigenen Weltwahrnehmung unterstellend zu ordnen. Genau hierin wird sie zu dem, was Merleau-Ponty als den Gewaltakt der Wahrnehmung beschreibt: Das Verhalten des Anderen könne

eines Tages das Bild sprengen [...], das ich mir von ihm machte. Um diesen Preis nur gibt es für uns Dinge und Andere, nicht auf Grund einer Illusion, sondern auf Grund eines gewaltsamen Aktes, der eben die Wahrnehmung selbst ist.⁴⁷

Das Bild, was die Wendepunkt-Szene sprengt, ist vordergründig nicht das von Jordan – seine Grausamkeiten sind den Lesenden längst bekannt. Es ist das Bild des Comics selbst, dessen Versprechen und Sehnen nach einer Welt in Ordnung sich endgültig ins Destruktive verkehrt; und es ist das Selbstbild der Lesenden, die den gewaltsamen Anteil ihrer eigenen Wahrnehmung zu erleben vermögen.

Jordans Ringen um die Definition von ‚Ich‘ und ‚Du‘ beschrieb die anonyme Kritik als Gegenteil zum menschlichen Bedürfnis nach einer Verbindung zu Anderen.⁴⁸

47 Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, S. 414.

48 Vgl. Acme Novelty Library #20.

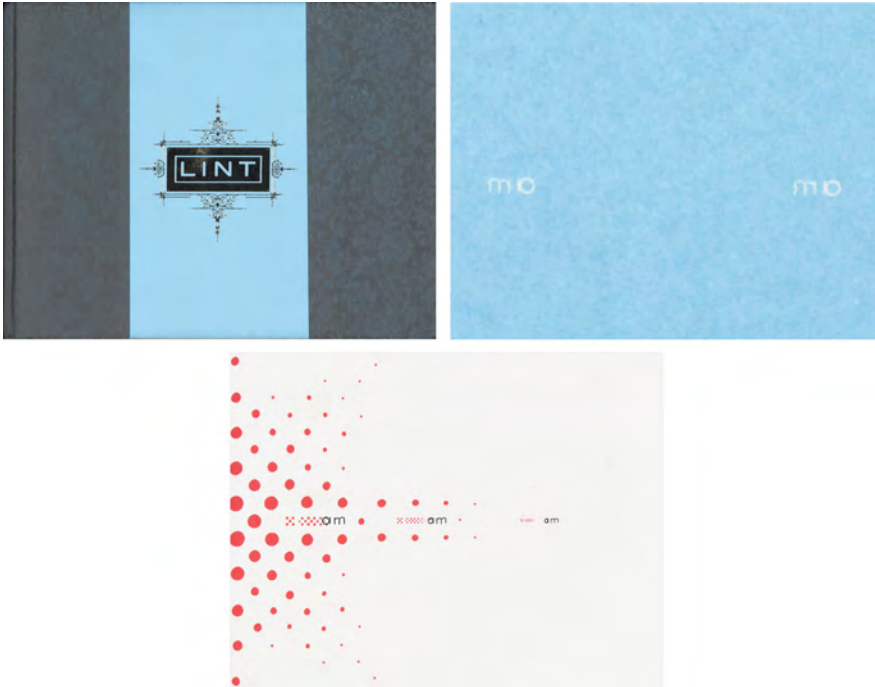


Abb. 65a–c: *Lint* – Cover (a), letzte Seite (b) und Ausschnitt der Rückseite (c).

deren Menschen ist, sondern sich innerhalb der Begegnung mit einem Comic eignet. Sie ist Teil eines ästhetischen Kulturgegenstands und damit auch und gerade in ihrer unangenehmen Qualität Teil einer ästhetischen, also genussvollen Erfahrung. An ihr können die Lesenden im geschützten Rahmen der Begegnung mit einem Comic das Gewaltsame der eigenen Wahrnehmung erleben und erfahren, ohne tatsächlich destruktiv sein zu müssen.⁴⁹

⁴⁹ Miriam Bratu-Hansen (hier veröffentlicht unter dem falschen Namen „Bratze-Hansen“) beschreibt, dass der Genuss an Filmen wie *JURASSIC PARK* (Stephen Spielberg, US 1993) darin bestehe, „Dinosaurier [zu] sehen und nicht gefressen [zu] werden“. Miriam Bratze-Hansen: Dinosaurier sehen und nicht gefressen werden: Kino als Ort der Gewalt-Wahrnehmung bei Benjamin, Krauer und Spielberg. In: Gertrud Koch (Hg.): *Auge und Affekt: Wahrnehmung und Interaktion*. Frankfurt am Main 1995, S. 249–271. Das Gefährliche an der Begegnung mit Jordan besteht nun nicht nur darin, einem Monster gegenüberzustehen, sondern dabei sein eigenes monströses Wahrnehmen zu erfahren.

10 Andere Figuren, andere Begegnungen: Ein Ausblick

In den vier vorangegangenen Kapiteln, die ausschließlich Fallstudien gewidmet sind, habe ich das Verhalten von zwei Filmen und zwei Comics qualifiziert und die Begegnung mit ihren Figuren analysiert. Die Studien sind empirische Betrachtungen aus einer phänomenologischen Perspektive und nach einer phänomenologischen Methode, die ich in den ersten fünf Kapiteln theoretisch entworfen habe. Zum Abschluss dieser Arbeit möchte ich die Perspektive und ihre Betrachtungen rückblickend zusammenfassen und über die Fallstudien hinaus nach ihrer Reichweite und ihren Grenzen fragen.

10.1 Eine phänomenologische Perspektive auf Film- und Comicfiguren

Die hier entworfene phänomenologische Perspektive auf Comic- und Filmfiguren fußt im Wesentlichen auf zwei zentralen Thesen:

1. Film- und Comicfiguren sind Wahrnehmungsgegenstände, die hervorgehen aus dem Feld phänomenologischer Situationen, die ich Begegnungen mit Filmen und Comics nenne. Darin sind Figuren nicht ‚einfach so‘ vorhanden und in Analysen nicht unmittelbar adressierbar.
2. Adressierbar werden Film- oder Comicfiguren mittels Beschreibung eines Film- oder Comic-Verhaltens, verstanden als jene Bewegungen, die Filme und Zuschauende sowie Comics und Lesende wechselseitig miteinander verschränken und auseinander hervorgehen lassen.

Statt Subjekte im medialen Gewand des Films oder Comics zu sein, sind Film- und Comicfiguren Gegenstände der spezifischen Wahrnehmungssituationen des Filmsehens und Comic-Lesens. Als Anderes der Wahrnehmung sind sie Gegenstände eines Feldes, das sich selbst als Anderes der Wahrnehmung und als anderes Wahrnehmen offenbart. Analysierbar werden die Begegnungen mit Figuren somit nur aus einer Perspektive, die es vermag, dieses Feld des Filmsehens und Comic-Lesens zu beschreiben. Sie gehen als Wahrnehmungsgegenstände hervor aus den Situationen der Begegnungen mit Filmen oder Comics, die über die Bewegungen eines Film- oder Comic-Verhaltens adressierbar werden.

Die Entwicklung dieser phänomenologischen Perspektive begann mit einer Auseinandersetzung mit der Wahrnehmung des Anderen nach Maurice Merleau-Ponty: von dem Anderen als konkrete Begegnungen mit anderen Menschen über

das Andere als Spur eines Verhaltens in Kulturgegenständen bis schließlich zum spezifischen Fall ästhetischer Kulturgegenstände, wie Comics und Filme es sind. Die Annahme lautete hier, dass sich den Wahrnehmenden in ästhetischen Kulturgegenständen nicht nur die Spur eines anonymen, anderen Verhaltens zeigt, sondern ein anderes Wahrnehmen, das ein Wahrnehmen um der Wahrnehmung willen ermöglicht.

Anhand Vivian Sobchacks Filmphänomenologie wurde diskutiert, inwiefern sich der Film als anderes Wahrnehmen und als Anderes der Wahrnehmung in der Idee eines filmischen Subjekts bündeln lässt. Ihre Ausführungen halfen zwar dabei, den Film als Gegenstand zu denken, der nicht nur die Spur eines anderen menschlichen Verhaltens zeigt, sondern sich selbst verhält. Nach einer kritischen Auseinandersetzung mit ihrem Verständnis der Filmtechnologie konnte diese Idee jedoch nicht ohne Anpassungen übernommen werden. Zu sehr sind bei Sobchack die aufzeichnende und bewegliche Funktion der Kamera notwendige Bedingung des Film-Verhaltens. *KID CAMERAMEN* zeigte als Animationsfilm über die Situation von Pappkameras, dass ein filmisches Verhalten als eine Veränderung der Wahrnehmung (des Anderen) durch ein anderes Wahrnehmen auch ohne eine aufzeichnende Kamera denkbar wird. Von hier aus stand Sobchacks Idee des Film-Sehens als intersubjektive Situation infrage. Dort wo sie ein Zuschauersubjekt einem filmischen Subjekt gegenüberstellt, setze ich die Begegnung mit Filmen als eine Situation, in der Zuschauende und Filme miteinander verschränkt sind und aus dieser Verschränkung erst hervorgehen. Für die Analyse dieser theoretischen Situation muss sich eine Analyse an eben diese Bewegungen des Verschränkens und Hervorbringens richten: die Bewegungen des Film-Verhaltens.

Die zweite, bei Sobchack zentrale Funktion der Kamera – ihr Aufzeichnen bewegter Bilder – führt Sobchack dazu, unbewegten Bildgegenständen (bei ihr die Fotografie) die Möglichkeit eines Verhaltens abzusprechen. Dies führte mich zur Auseinandersetzung mit dem Comic. Eine phänomenologische Perspektive auf den Comic musste zunächst aus einer Reihe implizit und explizit phänomenologischer Betrachtungen heraus formuliert werden. In einer Auseinandersetzung mit leiblicher und synästhetischer Wahrnehmung wurde zunächst deutlich, dass Comics als ästhetische Kulturgegenstände nicht bloß optische Spuren, sondern spezifische Materialitäten sind, die sich in Begegnungen mit ihr als visuelle, akustische, haptische, olfaktorische oder gustatorische Qualitäten realisieren. Dabei zeigte sich, dass Comicbilder keineswegs unbewegt sind, auch wenn sich ihre Bildgegenstände nicht unbedingt von selbst zu bewegen scheinen. In der Begegnung mit Filmen und Comics ist die Erfahrung von Bewegung (und Bewegt-Werden) gleichermaßen abhängig von Bewegungsdarstellungen und Bewegungen der Wahrnehmung. Sofern weder Filme noch Comics von vornherein als Subjekte gesetzt werden, kann auch die Bewegtheit ihrer Bildgegenstände niemals als Eigenschaft ‚für sich‘ betrachtet

alleine über ihre Möglichkeit bestimmen, ein Verhalten zu haben. Bewegung wird somit nicht mehr als Teil einer technologischen Funktion, sondern einer Qualität von Wahrnehmungserfahrungen gedacht. Filme und Comics unterscheiden sich letztlich in diesen Bewegungsqualitäten voneinander. Sie gilt es zu untersuchen, um ein Comic- oder Film-Verhalten zu beschreiben und so die Begegnung mit ihnen zu untersuchen.

Für den Film habe ich mich an der Methode der Ausdrucksbewegungsanalyse orientiert, die einen Fokus auf Bewegungsfigurationen setzt. Sie segmentiert zunächst Filme in Szenen und Ausdrucksbewegungseinheiten und beschreibt diese dann anhand dominanter Gestaltungsmerkmale als melodische und harmonische Bewegungsrelationen. Aus solchen Beschreibungen lässt sich ein Verhalten einzelner ABE, Szenen und schließlich ganzer Filme qualifizieren. Für den Comic und seine grundlegend raumörtliche Organisation von Bildern und Blicken musste dieses Vorgehen angepasst werden. Statt um melodische und harmonische Relationen geht es in der Beschreibung ihres Verhaltens um Relationen makroperspektivischer Betrachtungen raumörtlicher Systeme und mikroperspektivischer Betrachtungen von Lesebewegungen. Letztere meinen keine konkreten Pfade, die ein Auge abschreitet, sondern dynamische Qualitäten von Bewegungsdarstellungen.

Somit münden die theoretischen Ausführungen in einer phänomenologischen Methode, die im Film- und Comic-Verhalten jene Bewegungen beschreibbar macht, die das Feld sind, aus dem Figuren als Wahrnehmungsgegenstände hervorgehen. Mit dieser Methode wird es möglich, dem grundlegenden Interesse der vorliegenden Arbeit nachzugehen: die Begegnung mit Figuren analytisch zu erschließen. Als Anderes der Wahrnehmung sind Figuren nicht deshalb intuitiv zugänglich, weil sie realen Personen ähneln, sondern weil sie Gegenstände eines Feldes sind, das selbst die Wahrnehmung des Anderen und ein anderes Wahrnehmen betrifft. Die Begegnungen mit einer Figur zu analysieren, bedeutet, zu verstehen, wie sich bestimmte Körper, Stimmen, Bewegungen, Klängen oder Namen aus diesen Feldern zum Eindruck einer Figur verdichten.

Die entwickelte Perspektive auf das Comic- und Film-Verhalten muss flexibel bleiben, um ihren Gegenständen gerecht zu werden. Als Teil einer phänomenologischen Methode lassen sich die Verhalten immer nur an konkreten Gegenständen beschreiben, und es entscheidet sich an ihnen, welche dominanten Gestaltungsmerkmale welcher Szenen oder Einheiten untersucht werden und wie sie konkret in Relation zueinander zu setzen sind. Nicht zuletzt bestimmen die Fragen an die Begegnungen mit ihren Figuren, wohin genau die Perspektive ihren Blick richtet. Für Filmwissenschaftler*innen und Comicforscher*innen, die sich aus der hier entfalteten Perspektive heraus Figuren widmen, gilt dabei etwas ganz Ähnliches, wie es Merleau-Ponty für Maler*innen beschreibt:

Indem der Maler an einem seiner vielgeliebten Probleme ‚arbeitet‘, sei es dem des Samtes oder der Wolle, wirft er ohne sein Wissen die Gegebenheiten aller anderen über den Haufen. Selbst wenn es nur partiell zu sein scheint, ist sein Forschen immer total. Sobald er eine bestimmte Fertigkeit erlangt hat, bemerkt er, daß er ein neues Feld eröffnet hat, wo alles, was er vorher hatte ausdrücken können, in anderer Weise noch einmal gesagt werden muß. Was er gefunden hat, besitzt er noch nicht; es muß noch gesucht werden, der Fund ist das, was neue Forschungen hervorruft. Die Idee einer universellen Malerei, einer Totalisierung der Malerei, einer vollständig verwirklichten Malerei ist sinnlos.¹

In demselben Maße ist auch die Perspektive dieser Arbeit kein vollständig verwirklichtes Verständnis von Figuren in Comics und Filmen. Sie verhält sich selbst zu und mit ihren Gegenständen. Sie ist Eröffnung eines neuen Feldes, von dem ausgehend Figuren (noch einmal) in anderer Weise in den Blick geraten; und auch dieses neue Feld kann und muss lediglich Ausgangspunkt neuer Felder sein. Lässt sich diese Arbeit mit einem Fazit abschließen, so kann dieses nur darin bestehen, ihren Ausblick zu betonen. Habe ich im Sinne Merleau-Pontys (wie der Maler) am Problem der Figur gearbeitet, bedeutet dies, dass ich ohne mein Wissen die Gegebenheiten anderer Probleme „über den Haufen“² geworfen habe. Das Folgende spürt den Gegebenheiten solcher anderen Probleme nach.

10.2 Die Figuren dieser Arbeit im Feld dieser Arbeit

Wiederholt habe ich betont, dass es in dieser Arbeit um Film- und Comicfiguren als Wahrnehmungsgegenstände einer Erfahrung des Film-Sehens und Comic-Lesens geht. Diese Spezifikation scheint mir eine erste Spur eines blinden Flecks in der hier entwickelten Perspektive darzustellen. Er betrifft etwa die offene Frage nach den Begegnungen mit Figuren in anderen Medien (etwa Romanen, Theateraufführungen, Videospiele et cetera), nach Figuren, die explizit keine Wahrnehmungsgegenstände eines Feldes ästhetischer Erfahrungen sind und nach der Figur als einem Phänomen, das weit über die Erfahrung des Film-Sehens und Comic-Lesens hinausgehen kann.

Eine Antwort auf die Frage nach den Begegnungen mit Figuren in anderen Medien lässt sich zumindest implizit herleiten: Sie wäre zu finden im Verhalten des jeweiligen Mediums. Dazu wäre zu fragen, wie dieses Verhalten adressierbar wird. Hierfür muss sich für jedes Medium eigens die Frage gestellt werden, inwiefern die Wahrnehmung ihrer Werke sich in und als Bewegung realisiert und wie diese Bewegungen qualifizierbar werden. Die zweite Frage nach Figuren, die jen-

¹ Merleau-Ponty: Das Auge und der Geist, S. 315.

² Merleau-Ponty: Das Auge und der Geist, S. 315.

seits von ästhetischen Erfahrungen relevant werden, behandelt etwa Lukas R. A. Wilde in seiner Untersuchung japanischer *kyara*-Figuren, die in kulturellen Praktiken jenseits narrativer Einbettungen Teil eines Alltags werden können. Wilde bezeichnet sie als „meta-narrative Kommunikationsfiguren“³. Die in dieser Arbeit gestellte Frage nach der Begegnung mit Figuren richtet sich somit tatsächlich ausschließlich an ästhetische Erfahrungen. Da nicht jede Erfahrung einer Figur ästhetisch sein muss, fordern solche anderen Figuren andere Perspektiven.

Komplexer gestaltet sich die Frage nach Figuren, die als Phänomene über die Erfahrung eines konkreten Film-Sehens und Comic-Lesens hinausgehen. Denn diese betreffen eine Vielzahl an Phänomenen, die jeweils eigene analytische Anforderungen mit sich bringen. Ausgehend von der eingangs erwähnten Auffassung der Figur als Dreh- und Angelpunkt der Seh- und Leseerfahrung falten sie sich in alle Richtungen aus. Sie umfassen Gespräche über Figuren beim Verlassen des Kinosaals, Diskussionen über Figuren in Internetforen, Wiederbegegnungen mit Figuren im Seriellen, in Verfilmungen, Fortsetzungen, Reboots, narrativen Universen oder anderen trans- und intermedialen Zusammenhängen⁴ bis hin zu Aneignungen und Performances von Figuren in Fan Fictions oder Cosplays. All diese Phänomene sind mehr oder weniger lose verbunden mit Begegnungen mit Filmen und Comics, nur stehen diese Begegnungen nicht mehr zwangsläufig im Zentrum ihrer Erfahrung.

Keines der aufgezählten Phänomene kann hier ausreichend detailliert verfolgt werden. Ihre Aufzählung verstärkt dennoch einen Eindruck, den der Fokus der hier entwickelten Perspektive hinterlässt: Sie widmet sich vordergründig einzelnen Werken, während sich nicht jede Figurenbegegnung allein aus dem Feld dieses einzelnen Werkes fassen lässt. Zwar bringt die phänomenologische Perspektive in ihrem Fokus auf eine permanente Modulation der Wahrnehmung ohnehin die Annahme mit, dass weder Feld noch Gegenstand je abgeschlossen und fixiert sind, doch fordern eben bestimmte Gegenstände ein, diese Öffnung der Gegenstände und Felder über ein konkretes Werk hinaus ins Zentrum der Analyse zu rücken. Diesen Umstand möchte ich genauer betrachten, denn er betrifft auch die Gegenstände dieser Arbeit.

In der Begründung der Werkauswahl für die Fallstudien war die Rede von einem größeren Korpus an Filmen, die zwecks Recherche für diese Arbeit gesichtet wurden. Dort habe ich bereits angemerkt, dass dieser Korpus gleich mehrere Schnittmengen bildet, die viele unterschiedliche (aber nicht immer alle) Werke um-

3 Vgl. Lukas R. A. Wilde: *Im Reich der Figuren. Meta-narrative Kommunikationsfiguren und die „Mangaisierung“ des japanischen Alltags*. Köln 2018.

4 Vgl. Irina O. Rajewsky: *Intermedialität*. Tübingen / Basel 2002, S. 11–15.

fassen. Etliche Werke sind Teil mehrerer Schnittmengen zugleich: Viele Werke erzählen (auto-)biografisch, viele erzählen von Kindern oder Jugendlichen und viele zeigen fantastische Umgestaltungen einer eigentlich realistisch inszenierten Welt. Um aus diesen Schnittmengen tatsächlich einen Korpus werden zu lassen, müssten sie Analysen unterzogen werden, die die gemeinsamen Eigenschaften dieser Werke befragen: Was erzählen sie uns im Vergleich über ein (auto-)biografisches Selbsterfinden? Wie denken sie das Entstehen von Subjekten im kindlichen und pubertären Heranwachsen? Welche Ideen entwickeln sie vom Wahrnehmen als herstellenden und performativen Prozess? Angelegt als *bottom up*-Perspektive, kann die hier entwickelte Perspektive dabei helfen, mehrere Werke eines solchen Korpus zu analysieren. Es steht anschließend die Frage aus, wie die Erkenntnisse dieser Analysen bei der Beantwortung einer übergeordneten Frage helfen.

Einer weiteren übergeordneten Frage möchte ich zumindest ausblickhaft nachgehen. Sie betrifft die einzige Gemeinsamkeit, die alle genannten Werke vereint: die Tatsache, dass sie alle am ontologischen Status ihrer Figuren zweifeln. Eine Auseinandersetzung mit diesem Zweifel fand in jeder einzelnen Fallstudie statt: *MIRROR* zweifelte am Status von Noa, sofern diese über weite Strecken in den Oberflächen und Oberflächlichkeiten des Films eine enigmatische Referenz blieb, ehe sich ihr Selbstfindungsprozess in einer Emanzipation von eben diesen Oberflächen und Oberflächlichkeiten realisierte. *Der ARABER von morgen* zweifelte nicht nur an Riads Identität, indem er ihn mehrstimmig auf den Seiten multiplizierte und verstreute, sondern auch, indem er Riads Perspektive auf Vergangenheiten und Zukünfte verunsicherte – die Begegnung realisierte sich in der gelungenen Aneignung des disparaten Zustands und der Versöhnung ihm als eigener Horizont. *STRANGER THAN FICTION* wiederum zweifelte an Harold zunächst innerhalb eines metanarrativen Rätsels um den Status einer Figur, die ihre Autorin kennenlernt – die Begegnung mit Harold engagierte sich in einem Erfahrbar-Machen der kreativen Leistung des Wahrnehmens in Analogie zum Erzählen: Beide stellen Andere her. Und *Lint* zweifelte schließlich in seinem *ordnenden Spiel* nicht nur an der Integrität (und Moralität) seiner Hauptfigur, sondern machte ihr Herstellen durch die Lesenden zur unangenehmen Erfahrung und ließ sie so sich selbst hinterfragen. Zum Korpus dieser Arbeit werden diese Werke also in ihrer je eigenen Art und Weise, den ontologischen Status ihrer Figur infrage zu stellen. Welches Bild stellt sich ein, wenn man sie nun aus ihrer je einzelnen Untersuchung heraus beginnt, gemeinsam zu betrachten?

10.3 Andere Begegnungen, andere Wahrnehmungsgegenstände

Eine solche gemeinsame Betrachtung der Werke meiner Korpus möchte ich exemplarisch ausfalten anhand jener Filme und Comics aus den theoretischen Überlegungen und analytischen Fallstudien, an denen jeweils Chris Ware beteiligt ist: EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE, KID CAMERAMEN, *Building Stories*, MIRROR und *Lint*. Sie alle bestechen – trotz unterschiedlichen Verhaltens – durch einen ähnlichen Stil. Nicht nur das: *Building Stories* etwa ist im Vorsatzblatt von *Lint* als Teil eines gemeinsamen paratextuellen Universums (der *ACME Novelty Library*) ausgewiesen. EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE, KID CAMERAMEN und MIRROR teilen sich wiederum mit Ira Glass nicht nur eine an diesen Werken beteiligte, als Moderator bekannte Person, sondern die gemeinsame Figur Ira. Was bedeutet es für die Perspektive dieser Arbeit, dass Ira, Robert, Tamar, Michael, Jeff, Jordan, Hanna, Noa, die junge Frau, ihr Partner und ihre Eltern sowie Jordan allesamt Figuren sind, die sich in einem sehr ähnlichen sichtbaren und sehenden Sehen bewegen? Auf welche Weise schließen die Verhalten der Gegenstände aneinander an? Diesen Fragen will ich mich auf zwei Weisen nähern. Zunächst erscheint es mir sinnvoll, die beiden detaillierter untersuchten Verhalten und Figurenbegegnungen zu vergleichen: Noa aus MIRROR mit Jordan aus *Lint*. Anschließend möchte ich noch einmal Ira als eine oder drei Figuren in drei Filmen genauer betrachten.

Das Verhalten von MIRROR wurde als ein *Umgestalten* qualifiziert. Es entsteht aus den Bewegungen durch das *reduzierende, unruhige, ausfaltende, widersprechend vertiefende* und schließlich *vertiefte* Verhalten von fünf ABE. Noa wurde aus diesem Verhalten heraus beschrieben als Figur, die es vermag, sich den sie erzählenden und gleichsam herstellenden, oberflächlichen Blicken eines für sie anderen Wahrnehmens zu widersetzen und sich mittels einer ironischen Selbsterzählung als Wesen zu behaupten, das nicht in einem Dualismus eines unerreichbaren Innen- und eines beobachtbaren Außenlebens greifbar ist. So sehr wie MIRROR damit aufzeigt, dass Figuren und damit Andere der Wahrnehmung überhaupt nur entstehen können, weil Wahrnehmung immer reduziert und abschließt und damit immer (auch) oberflächlich sein muss, macht der Kurzfilm erfahrbar, dass jede Oberfläche und Oberflächlichkeit zum Ausgangspunkt neuer Wahrnehmungen und Ausdrücke umgestaltet werden kann.

Lint entfaltet wiederum im Verhalten seines *ordnenden Spiels* eine unangenehme Erfahrung. Was in MIRROR als notwendige Oberflächlichkeit der Wahrnehmung eine emanzipierende Wendung erfährt, wird in *Lint* zum Gewaltakt: Der Comic bringt den jeder Wahrnehmung inhärenten und hier schadhaft werdenden Drang danach, die Welt zu ordnen, an die Oberfläche. In der Wendepunkt-Szene stellt er sein *ordnendes Spiel* als leeres Versprechen einer Welt in Ordnung aus und

macht das Streben nach ihr zum Ursprung einer missbräuchlichen Verhaltensweise. *Lint* stellt dabei eine Analogie zwischen Jordans Weltwahrnehmung und der Wahrnehmung der Lesenden her, die in jedem Versuch, Jordan und seine Taten zu verstehen, ihn in seinem *ordnenden Spiel* nachzueifern und so (im geschützten Rahmen dieser ästhetischen Erfahrung) den destruktiven Anteil ihrer eigenen Wahrnehmung zu erfahren.

Die Wahrnehmung steht in beiden Werken im Fokus als oberflächlicher und gewaltsamer Akt. *Lint* stellt ihn aus, während MIRROR ihn emanzipatorisch umgestaltet. Sichtet man beide Werke in einem Kontext, so wird die Begegnung mit Jordan gerade deshalb durch die Begegnung mit Noa geprägt, weil die Bilder, aus denen sie hervorgehen, sich so ähnlich sind. Sie zeigen überwiegend parallelperspektivische Räume, die aus monochromen Farbflächen mit einem den Werken jeweils inhärenten (und sich teils deckenden) Farbschema bestehen. Räume und Körper sind aus meist rudimentären geometrischen Formen zusammengesetzt. Besonders nahe kommen sich die frühen Kreise, Punkte und Striche, aus denen Jordan in *Lint* entsteht, und die offenen Cartoons im Raum des Schminkgesichtes in MIRROR. Über sie begegnen sich in einer gemeinsamen Sichtung die oberflächlichen und gewaltsamen Qualitäten der Wahrnehmungen beider Werke. Zusammen arbeiten sie an einem Denken der Figur als aus Bewegungen entstehend, die versuchen, Körper auf Formen zu reduzieren. Ihre rudimentären Formen und einheitlichen Farbflächen werden zum Ausdruck des reduzierenden und abstrahierenden Aspekts der Wahrnehmung des Anderen.

In einer solchen gemeinsamen Betrachtung der Werke tun sich neue Auffälligkeiten auf. So böte sich ein Fokus auf die jeweiligen Mutter-Kind-Relation an: Die seltsame, dominierende Präsenz der Mutter, die es Noa bis zur letzten ABE unmöglich macht, zu Wort zu kommen, stünde dem wiederholten Verpassen, Misskommunizieren und schließlich dem Abhandenkommen der Mutter in *Lint* gegenüber. Anschließend ließe sich eine Frage nach der Rolle stellen, die dabei die pointierten perspektivischen Widersprüche der Werke spielen: das dreidimensionale Schminkgesicht in ABE 4 von MIRROR sowie die verzerrte Perspektive im Garten der vierten ABE von *Lint*. Die Wendepunkt-Szene wiederum ließe sich innerhalb der unangenehmen ästhetischen Erfahrung von *Lint* vor dem Hintergrund der emanzipatorischen Wendung in MIRROR ebenso als Möglichkeit eines Ausbrechens aus dem Drang nach einer Welt in Ordnung auffassen: Gerade indem sie mit dem Verhalten des Comics bricht, wird sie auch zu einer Erzählung Gabriels und damit einer Figur, die der Comic selbst über weite Strecken vergisst; ein ähnliches Vergessen wie jenes in MIRROR, wo Noa über weite Strecken stumm bleibt, während andere über sie sprechen und urteilen.

Die hier entfaltete Perspektive bietet die Möglichkeit, aus den intensiven Betrachtungen der einzelnen Werke und ihrer Verhalten den Kontakt zwischen

ihnen greifbar zu machen und sich so ein größeres, inter- oder transmediales Feld der Figurenbegegnung zu erschließen. Diese Möglichkeit steht jedoch der Schwierigkeit des Aufwandes gegenüber: Kern der Perspektive bliebe die intensive und darin (zeit-)aufwendige Auseinandersetzung mit einzelnen Werken. Das hieraus erschlossene inter- oder transmediale Feld wäre *bottom up* erschlossen: Es fordert vergleichsweise mikroperspektivische Betrachtungen, die erst in ihrer Zusammenschau zu makroperspektivischen Erkenntnissen führen. Je größer das inter- oder transmediale Feld, umso aufwendiger gestaltet sich das notwendige Vorgehen. Viel dringender als die Frage nach dem Arbeitsaufwand ist jedoch die Frage, ob es nicht Figurenphänomene gibt, die sich überhaupt erst mittels makroperspektivischer Blicke erschließen lassen und somit nach einer gänzlich anderen Perspektive fordern. Überlegungen hierzu möchte ich anhand der Figur Ira eröffnen, die in allen drei hier besprochenen Kurzfilmen auftritt.

Die Zusammenschau verschiedener Werke dieser Arbeit lässt eine Figur besonders hervortreten: Der Moderator Ira Glass erscheint – je nachdem, ob man das Verhalten der einzelnen Filme oder deren Gemeinsamkeiten in den Blick nimmt – als gleichzeitig drei verschiedene Figuren und als eine Figur in drei verschiedenen Filmen. Entscheidend ist, dass die Wiederholungen seines Namens und seiner Stimme eingebettet ist in filmische Bilder, die sich ganz ähnlich ansehen.⁵ Die Qualitäten dieser Differenzen und Berührungspunkte zwischen den Kurzfilmen vermag die hier entwickelte Perspektive in einem mikroperspektivischen Blick herauszustellen. Doch geht ihr dabei wohlmöglich eine entscheidende Eigenschaft an der Figur Ira verloren, die sich explizit nicht allein im Verhalten dieser Filme finden lässt.

Ira Glass ist – angefangen beim hohen Wiedererkennungswert seiner Stimme – Teil eines Feldes von Kulturgegenständen, das wesentlich größer ist als das dieser drei Filme und dabei nicht nur ästhetische Kulturgegenstände umfasst. Es ist ein inter- und transmediales Feld: *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE* und *KID CAMERAMEN* sind eingebettet in Episoden der TV-Sendung *THIS AMERICAN LIFE*, in der wiederum ein nicht-gezeichneter, sondern gefilmter Ira als Moderator auftritt. *MIRROR* ist wiederum als digitaler Film auf der Webseite des Magazins *The New Yorker* veröffentlicht und dort als audiovisuelles Cover einer Ausgabe gestaltet. Er ist zudem

5 So tritt Ira in allen Kurzfilmen erzählend und moderierend auf und ist beteiligt an ähnlichen Bildtransformationen: In *KID CAMERAMEN* begleitet er den Übergang in einen Raum, in dem die Erfindung der Pappkamera imaginiert wird. Dessen offene Cartoons auf schwarzem Grund ähneln jenem imaginierten Raum eines Abendessens in *EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE*. Auch in *MIRROR* ist ein ähnlicher Raum der Imagination zu sehen: Von Hannas Stimme begleitet, jedoch von Iras eingeleitet, imaginiert dieser Raum die Tochter als Präsidentin. Iras Stimme ist somit in allen Filmen auch in diesem Sinne eine Moderatorenfigur.

eingebunden in einen Artikel, der von Chris Ware geschrieben wurde und wiederum Ira Glass als Person des öffentlichen Lebens und als Moderator der Radiosendung *This American Life* adressiert.⁶ Alle drei Filme sind wiederum verbunden durch die Tatsache, dass ihre Tonspuren dieser Radiosendung entspringen, durch die Iras Stimme über mittlerweile mehr als 700 Folgen bekannt wurde. Jeder dieser medialen Kontexte zeigt demnach auf: Ira ist nicht nur eine Figur dieser beiden Filme, er ist auch Figur anderer (ästhetischer) Kulturgegenstände und gleichsam eine Person des öffentlichen Lebens.

In einem solch makroperspektivischen Kontext wird es schwer, die Begegnung mit Ira als eine Erfahrung zu denken, die aus der Begegnung mit einem dieser Kurzfilme hervorgehen muss. Ira in *MIRROR* oder *KID CAMERAMEN* zu begegnen, kann ebenso bedeuten, in diesen Filmen Ira als Wahrnehmungsgegenstand der Filmfigur interpretiert zu erleben, weil er bereits als bekannt aus anderen Kontexten erscheint. Die Untersuchung einer solchen Begegnung benötigt gegebenenfalls mehr als die eher mikroperspektivische Analyse konkreter Verhalten eines Filmes oder Comics. Sie muss ein Feld mehrerer, sehr unterschiedlicher qualifizierter Begegnungen verschiedener Arten von Kulturgegenständen durchleuchten und historisieren. Die hier entwickelte Perspektive macht Ira zu einem spezifischen Wahrnehmungsgegenstand: zur Figur in der Begegnung mit Filmen. Sie behauptet dabei nicht, dass diese Begegnungen mit diesen Filmen der ‚Ursprung‘ einer Begegnung mit Ira sein muss und verschließt sich somit auch nicht den anschließenden inter- oder transmedialen Feldern. Aber sie richtet sich eben nicht explizit auf sie aus. In diesen Feldern verlangt Ira als Figur ein anderer Wahrnehmungsgegenstand zu sein als die konkrete Figur dieser konkreten Film-Verhalten. Dieser andere Wahrnehmungsgegenstand benötigt eine entsprechend anders gestaltete Perspektive für seine Analyse.

Diese abschließenden Betrachtungen der Figuren im Feld dieser Arbeit, einem Vergleichen ihrer Begegnungen und ihrer Möglichkeit, andere Wahrnehmungsgegenstände zu sein, weisen allesamt auf eine bereits eingangs erwähnte Notwendigkeit hin: Die Perspektive dieser Arbeit muss – ihrem phänomenologischen Anspruch gerecht werdend – flexibel und ungeschlossen bleiben. Mein Buch wiederum hat nun natürlicherweise dennoch sein Ende gefunden. Für dieses erlaube ich mir einen letzten Verweis auf Merleau-Ponty mittels eines nicht unpathetischen Zitats: „Wenn die Schöpfungen kein Besitz sind, der ein für alle Mal erworben ist, so nicht

6 Vgl. Chris Ware, John Kuramoto: Cover Story: Moving Images (2015). In: *The New Yorker*. In: newyorker.com/culture/culture-desk/cover-story-2015-12-07 (letzter Zugriff: 22.06.2023).

nur darum, weil sie wie alle Dinge vergänglich sind, sondern auch, weil sie fast ihr ganzes Leben noch vor sich haben.“⁷ In diesem Sinne hoffe ich, dass auch die Perspektive dieser Arbeit weiterlebt. Möge sie nicht die meinige bleiben und zum Anstoß werden für neue Betrachtungen, Kritiken und Erkenntnisse, und nicht zuletzt für Begegnungen mit Figuren.

7 Merleau-Ponty: Das Auge und der Geist, S. 317.

Literaturverzeichnis

- eMAEX – Eine systematisierte Methode zur Untersuchung filmischer Ausdrucksqualitäten ([https://em-
pirische-medienaesthetik.fu-berlin.de/emaex-system/emaex_kurzversion/index.html](https://em-
pirische-medienaesthetik.fu-berlin.de/emaex-system/emaex_kurzversion/index.html) (letzter
Zugriff: 15.06.2020).
- Invisibilia. In: *NPR*. <https://npr.org/podcasts/510307/invisibilia> (letzter Zugriff: 15.06.2020).
- Statistics – Totals. In: *Bonn Online Bibliography of Comics Research*. [https://bobc.uni-bonn.de/index.
php?action=statistics_STATS_CORE&method=totals](https://bobc.uni-bonn.de/index.
php?action=statistics_STATS_CORE&method=totals) (letzter Zugriff: 23.04.2020).
- Acme Novelty Library #20: Lint (2010). In: *Publishers Weekly*. [https://www.publishersweekly.com/978-
1-77046-020-1](https://www.publishersweekly.com/978-
1-77046-020-1) (letzter Zugriff: 18.01.2023).
- Company Info (Ohne Veröffentlichungsdatum). In: *Marvel*. <https://marvel.com/corporate/about>
(letzter Zugriff: 30.11.2019).
- Abbott, Edwin A.: *Flatland: A Romance in Many Dimensions*. New York 1952 [1884].
- Abel, Julia / Klein, Christian: *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart 2016.
- Anzenbacher, Arno: *Einführung in die Philosophie*. Freiburg im Breisgau 2002.
- Auerbach, Erich: *Figura* [1938]. In: Balke, Friedrich / Engelmeier, Hanna (Hg.): *Mimesis und Figura*.
Paderborn 2016, S. 121–188.
- Aumont, Jacques: *Der Point of View* [1983]. In: *montage AV* 16/1 (2007), S. 13–44.
- Bakels, Jan-Hendrik: *Audiovisuelle Rhythmen. Filmmusik, Bewegungskomposition und die dynamische
Affizierung des Zuschauers*. Berlin 2017.
- Bakels, Jan-Hendrik / Greifenstein, Sarah / Kappelhoff, Hermann: *Die Poiesis des Filme-Sehens.
Methoden der Analyse audiovisueller Bilder*, Berlin / Boston, in Vorbereitung.
- Bal, Mieke: *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto 1997.
- Balzer, Jens: *Der Horizont bei Herriman. Zeit und Zeichen zwischen Zeitzeichen und Zeichenzeit*. In:
Hein, Michael / Hüners, Michael / Michaelsen, Torsten (Hg.): *Ästhetik des Comic*. Berlin 2002,
S. 143–152.
- Banita, Georgiana: *Chris Ware and the Pursuit of Slowness*. In: Ball, David M. / Kuhlman, Martha
B. (Hg.): *The Comics of Chris Ware. Drawing Is a Way of Thinking*. Jackson 2010, S. 177–190.
- Barker, Jennifer M.: *The Tactile Eye. Touch and the Cinematic Experience*. Berkeley / Los Angeles 2009.
- Barthes, Roland: *Der Tod des Autors*. In: Jannidis, Fotis (Hg.): *Texte zur Theorie der Autorschaft*.
Stuttgart 2000, S. 185–198.
- Bateman, John / Wildfeuer, Janina / Hiippala, Tuomo: *Multimodality. Foundations, Research and
Analysis – A Problem-Oriented Introduction*. Berlin / Boston 2017.
- Bergson, Henri: *Materie und Gedächtnis. Eine Abhandlung über die Beziehung zwischen Körper und Geist*.
Hamburg 1991 [1896].
- Bermes, Christian: *Vorwort*. In: Merleau-Ponty: *Das Auge und der Geist. Philosophische Essays*.
Hamburg 2003 S. VII–IX.
- Bermes, Christian: *Maurice Merleau-Ponty zur Einführung*. Hamburg 2012.
- Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. London 1985.
- Bordwell, David: *Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film*. In: *Film Quarterly*
55/3 (2002), S. 16–28.
- Bordwell, David / Thompson, Kristin: *Film Art. An Introduction*. New York 2013.
- Brannigan, Edward: *Narrative Comprehension and Film*. London / New York 1992.
- Brannigan, Edward: *Die Point-of-View-Struktur*. In: *montage AV* 16/1 (2007), S. 45–70.
- Brannigan, Edward: *Fokalisierung*. In: *montage AV* 16/1 (2007), S. 71–82.

- Bratze-Hansen, Miriam: Dinosaurier sehen und nicht gefressen werden: Kino als Ort der Gewalt-Wahrnehmung bei Benjamin, Kracauer und Spielberg. In: Koch, Gertrud (Hg.): *Auge und Affekt: Wahrnehmung und Interaktion*. Frankfurt am Main 1995, S. 249–271.
- Bredelhof, Thomas A.: Comics Architecture, Multidimensionality, and Time: Chris Ware's *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. In: *Modern Fiction Studies* 52 (2006), S. 869–890.
- Bruun Vaage, Margrethe: Empathie. Zur episodischen Struktur der Teilhabe am Spielfilm. In: *montage AV* 16/1 (2007), S. 101–120.
- Burgoyne, Robert: The Cinematic Narrator: the Logic and Pragmatics of Impersonal Narration. In: *Journal of Film and Video* 42/1 (1990), S. 3–16.
- Cates, Isaac: Comics and the Grammar of Diagrams. In: Kuhlman, Martha B. / Ball, David M. (Hg.): *The Comics of Chris Ware. Drawing Is a Way of Thinking*. Jackson 2010, S. 90–106.
- Chatman, Seymour: *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Cinema*. Ithaca / London 1990.
- Chion, Michel: Das akusmatische Wesen: Magie und Kraft der Stimme im Kino. In: *Meteor* 6 (1996), S. 35–46.
- Cienki, Alan: Why Study Metaphor And Gesture? In: Cienki, Alan / Müller, Cornelia (Hg.): *Metaphor and Gesture*. Amsterdam / Philadelphia 2008, S. 5–25.
- Cohn, Neil: Navigating Comics: An Empirical and Theoretical Approach to Strategies of Reading Comic Page Layouts. In: *Frontiers in Psychology* 4/186 (2013), S. 1–15.
- Cohn, Neil: *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London / New Delhi 2013.
- Cools, Valérie: The Phenomenology of Contemporary Mainstream Manga. In: *Image [&] Narrative* 12/1 (2011), S. 63–82.
- Crossley, Nick: *Intersubjectivity: The Fabric of Social Becoming*. London 1996.
- Crossley, Nick: *Reflexive Embodiment in Contemporary Society*. London 2006.
- Currie, Gregory: Cognitivism. In: Miller, Toby / Stam, Robert (Hg.): *The Blackwell Companion to Film Theory*. Malden (MA) / Oxford 1999, S. 105–122.
- D'Aloia, Adriano: Edith Stein geht ins Kino. Empathie als Filmtheorie. In: *montage AV* 19/1 (2010), S. 79–100.
- Deleuze, Gilles: *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*. Frankfurt am Main 1997 [1983].
- Deleuze, Gilles: *Das Zeit-Bild. Kino 2*. Frankfurt am Main 1997 [1985].
- Denson, Shane: Multistable Frames (2011). In: *medieninitiative*. <https://medieninitiative.wordpress.com/2011/08/23/multistable-frames/> (letzter Zugriff: 09.01.2019).
- Dewey, John: *Kunst als Erfahrung*. Frankfurt am Main 1980 [1934].
- Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse*. Konstanz 2008.
- Dittmer, Jason: Retconning America: Captain America in the Wake of World War II and the McCarthy Hearings. In: Wandtke, Terrence R. (Hg.): *The Amazing Transforming Superhero! Essays on the Revision of Characters in Comic Books, Film and Television*. Jefferson (NC) 2007, S. 35–51.
- Eakin, Paul: *How Our Lives Become Stories: Making Selves*. Ithaca 1999.
- Eckhoff-Heindl, Nina: *Comics begreifen. Ästhetische Erfahrung durch visuell-taktilen Erzählen in Chris Wares Building Stories*. Berlin 2023.
- Eco, Umberto: A Reading of *Steve Canyon*. In: *20th Century Studies* 15/16 (1976), S. 18–33.
- Eder, Jens: Imaginative Nähe zu Figuren. In: *montage AV* 15/2 (2006), S. 135–160.
- Eder, Jens: *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg 2008.
- El Refaie, Elisabeth: *Autobiographical Comics: Life Writing in Pictures*. Jackson 2012.
- Fludernik, Monika: *Towards a ‚Natural‘ Narratology*. London 1996.
- Foucault, Michel: *Les Mots et les choses*. Paris 1966.

- Frahm, Ole: Weird Signs. Zur parodistischen Ästhetik der Comics. In: Hein, Michael / Hüners, Michael / Michaelsen, Torsten (Hg.): *Ästhetik des Comic*. Berlin 2002, S. 201–216.
- Frahm, Ole: *Die Sprache des Comics*. Hamburg 2010.
- Grant, Eugene T.: Review of Merleau-Ponty's *The Structure of Behavior*. In: *The Modern Schoolman* 42 (1964), S. 87–96.
- Genette, Gérard: *Die Erzählung*. Paderborn 2010 [1972 / 1983].
- Gibbs, Raymond W.: *Embodiment and Cognitive Science*. Cambridge 2005.
- Grant, Pat: *Bodies on the Boards – Materiality and Movement in the Production of Comics and Graphic Novels*. Sidney 2014.
- Greifenstein, Sarah: *Tempi der Bewegung, Modi des Gefühls. Expressivität, heitere Affekte und die Screwball Comedy*. Berlin / Boston 2020.
- Greifenstein, Sarah / Horst, Dorothea / Kappelhoff, Hermann / Müller, Cornelia / Scherer, Thomas / Schmitt, Christina (Hg.): *Cinematic Metaphor in Perspective. Reflections on a Transdisciplinary Framework*. Berlin / Boston 2018.
- Grennan, Simon: *A Theory of Narrative Drawing*. New York 2017.
- Groensteen, Thierry: *The System of Comics*. Jackson 2007 [1999].
- Groensteen, Thierry: *Comics and Narration*. Jackson 2013.
- Grotkopp, Matthias: *Filmische Poetiken der Schuld. Die audiovisuelle Anklage der Sinne als Modalität des Gemeinschaftsempfindens*. Berlin 2017.
- Haeseli, Christa M.: „The world was like a faraway planet to which I could never return.“ Die Subjektkonzeption der Voice-over in Terrence Malicks *BADLANDS*. In: *montage AV* 15/2 (2006), S. 63–83.
- Hague, Ian: Beyond the Visual: The Roles of the Senses in Contemporary Comics. In: *Scandinavian Journal of Comic Art (SJOCA)* 1/1 (2012), S. 98–110.
- Hague, Ian: *Comics and the Senses. A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels*. London / New York 2014.
- Hanich, Julian: Experiencing Extended Point-of-View Shots. A Film-Phenomenological Perspective on Extreme Character Subjectivity. In: Reinherth, Maïke Sarah / Thon, Jan-Noël (Hg.): *Subjectivity across Media. Interdisciplinary and Transmedial Perspectives*. New York / London 2017, S. 127–144.
- Harnett, John: Cognitive Pathfinders: Multimodal Design of Sequential Narrative as an Environment for the Portrayal of Cross-Modal Interaction, Temporal Confluence and the Rhizomatic Orchestration of Memory. In: Wildfeuer, Janina / Pflaeging, Jana / Bateman, John / Seizov, Ognyan / Tseng, Chiao-I (Hg.): *Multimodality. Disciplinary Thoughts and the Challenge of Diversity*. Berlin / Boston 2020, S. 98–122.
- Heindl, Nina: Die leisen Bildlaute des Chris Ware. Wirk- und Seinsweisen von Sprechblasen und Onomatopöien. In: Bachmann, Christian A. (Hg.): *Bildlaute & laute Bilder. Die ‚Audio-Visualität‘ der Bilderzählungen*. Berlin 2014, S. 149–168.
- Heindl, Nina: Opazität und Transparenz: Überlegungen zum poetischen Potenzial in Chris Wares Comics und Animationen. In: Backe, Hans-Joachim / Heindl, Nina / Eckel, Julia / Feyersinger, Erwin / Sina, Véronique / Thon, Jan-Noël (Hg.): *Ästhetik des Gemachten*. Berlin / Boston 2018, S. 177–202.
- Heindl, Nina: Abstrakte Korrelationen erfahrbar machen. Die visuelle Metapher in Chris Wares Comics. In: *Figurationen* 18/1 (2019), S. 70–87.
- Heindl, Nina: „Jimmy Corrigan Has My Grandfather's Hair, Charlie Brown's Eyes and My Self-doubt“. Autobiografische und autofiktionale Beziehungen in Chris Wares Comics. In: Kupczyńska, Kalina / Kita-Huber, Jadwiga (Hg.): *Autobiografie intermedial. Fallstudien zur Literatur und zum Comic*. Bielefeld 2019, S. 405–421.

- Hermann, Christine: Wenn der Blick ins Bild kommt – Visuelle Techniken der Fokalisierung im Literaturcomic. In: Eder, Barbara / Klar, Elisabeth / Reichert, Ramón (Hg.): *Theorien des Comics: Ein Reader*. Bielefeld 2011, S. 219–234.
- Herr, Peter: Gespenster im Comic und in der Holocaust(re)präsentation. In: Grünewald, Dietrich (Hg.): *Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie*. Bochum 2013, S. 153–164.
- Hescher, Achim: *Reading Graphic Novels. Genre and Narration*. Berlin / Boston 2016.
- Hoberek, Andrew: *Considering Watchmen. Poetics, Property, Politics*. New Brunswick (NJ) 2014.
- Hochschild, Björn: Superhero Comics and the Potential for Continuation: Identity and Temporality in Alan Moore's *Watchmen*. In: *Serial Narratives. Special Issue of Literatur in Wissenschaft und Unterricht* 47/1–2 (2014), S. 55–66.
- Hochschild, Björn: Selbstreflexionen und Reflexionen des Selbst in *Der ARABER von morgen*. In: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung* 4/5 (2018), S. 147–157.
- Holmgren, Lindsay: Metafictional Amendments: Telepathic Metalepses in STRANGER THAN FICTION. In: *Narrative* 26/1 (2018), S. 104–124.
- Horstkotte, Silke / Pedri, Nancy: The Body at Work: Subjectivity in Graphic Memoir. In: Reinerth, Maïke Sarah / Thon, Jan-Noël (Hg.): *Subjectivity across Media. Interdisciplinary and Transmedial Perspectives*. New York / London 2017, S. 77–91.
- Husserl, Edmund: *Cartesianische Meditationen und Pariser Vorträge*. Den Haag 1950 [1931].
- Husserl, Edmund: *Logische Untersuchungen. Bd. 2.1: Untersuchungen zur Phänomenologie und Theorie der Erkenntnis*. Tübingen 1993 [1901].
- Ihde, Don: The Experience of Technology. In: *Cultural Hermeneutics* 2 (1974), S. 267–279.
- Ihde, Don: *Experimental Phenomenology: An Introduction*. New York 1979.
- Jahn, Manfred: A Guide to Narratological Film Analysis. Poems, Plays, and Prose: A Guide to the Theory of Literary Genres (2003). In: *Universität Köln*. <https://www.uni-koeln.de/~ame02/pppf.pdf> (letzter Zugriff: 20.06.2023).
- Jay, Martin: *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*. Berkeley 1994.
- Johnson, Mark: *The Meaning of the Body: Aesthetics of Human Understanding*. Chicago 2007.
- Kammerer, Dietmar: Qualitative Verfahren der Filmanalyse. In: Hagener, Malte / Pantenburg, Volker (Hg.): *Handbuch Filmanalyse*. Wiesbaden 2020, S. 385.
- Kappelhoff, Hermann: *Matrix der Gefühle. Das Kino, das Melodrama und das Theater der Empfindsamkeit*. Berlin 2004.
- Kappelhoff, Hermann: Der Bildraum des Kinos. Modulationen einer ästhetischen Erfahrungsform. In: Koch, Gertrud (Hg.): *Umwidmungen – architektonische und kinematographische Räume*. Berlin 2005, S. 138–149.
- Kappelhoff, Hermann: Die Dauer der Empfindung. Von einer spezifischen Bewegungsdimension des Kinos. In: *Jahrbuch Tanzforschung* 16 (2006), S. 205–219.
- Kappelhoff, Hermann: Die vierte Dimension des Bewegungsbildes. Das filmische Bild im Übergang zwischen individueller Leiblichkeit und kultureller Fantasie. In: Bartsch, Anne / Eder, Jens / Fahlenbrach, Kathrin (Hg.): *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*. Köln 2007, S. 297–311.
- Kappelhoff, Hermann: *Genre und Gemeinsinn: Hollywood zwischen Krieg und Demokratie*. Berlin / Boston 2016.
- Kappelhoff, Hermann: *Kognition und Reflexion: Zur Theorie filmischen Denkens*. Berlin / Boston 2018.
- Kappelhoff, Hermann / Bakels, Jan-Hendrik: Das Zuschauergefühl. Möglichkeiten qualitativer Medienanalyse. In: *ZfM – Zeitschrift für Medienwissenschaft* 5/2 (2011), S. 78–95.

- Kappelhoff, Hermann / Müller, Cornelia: Embodied Meaning Construction: Multimodal Metaphor and Expressive Movement in Speech, Gesture, and Feature Film. In: *Metaphor and the Social World 1/2* (2011), S. 121–153.
- Klar, Elisabeth: Wir sind alle Superhelden! Über die Eigenart des Körpers im Comic – und über die Lust an ihm. In: Eder, Barbara / Klar, Elisabeth / Reichert, Ramón (Hg.): *Theorien des Comics: Ein Reader*. Bielefeld 2011, S. 219–234.
- Kopin, Josh. „Drawing Speech: The Word Balloon as a Technology of Sound“, Vortrag gehalten auf der Konferenz *Illustration Across Media. Nineteenth Century to Now* (22.–24. März 2019, Norman Rockwell Museum, Stockbridge [MA]). Aufzeichnung: #illustrationXmedia 2019: DAY 3/Lightning Panel. In: [youtube.com/watch?v=cWR_VtMY4oU&feature=emb_title](https://www.youtube.com/watch?v=cWR_VtMY4oU&feature=emb_title) (letzter Zugriff: 12.06.2020), dort 00:24:06–00:32:25.
- Kozloff, Sarah: *Invisible Storytellers. Voice-over Narration in American Fiction Film*. Berkeley / Los Angeles 1988.
- Kuhlman, Martha B. / Ball, David M. (Hg.): *The Comics of Chris Ware. Drawing Is a Way of Thinking*. Jackson 2010.
- Kuhlman, Martha B. / Ball, David M.: Introduction: Chris Ware and the „Cult of Difficulty“. In: Kuhlman, Martha B. / Ball, David M. (Hg.): *The Comics of Chris Ware. Drawing Is a Way of Thinking*. Jackson 2010, S. IX–XXIII.
- Kukkonen, Karin: *Contemporary Comics Storytelling*. Lincoln 2013.
- Kukkonen, Karin: Space, Time, and Causality in Graphic Narratives: An Embodied Approach. In: Stein, Daniel / Thon, Jan-Noël (Hg.): *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin / Boston 2013, S. 49–66.
- Kukkonen, Karin: Presence and Prediction: The Embodied Reader’s Cascades of Cognition. In: *Style 48/3* (2014), S. 367–384.
- Künne, Wolfgang: *Abstrakte Gegenstände. Semantik und Ontologie*. Frankfurt am Main 1983.
- Kusenberg, Kurt: *Gesammelte Erzählungen*. Hamburg 1969.
- Lamarre, Thomas: Between Cinema and Anime. In: *Japan Forum 14/2* (2002), S. 183–189.
- Landes, Donald A.: *The Merleau-Ponty Dictionary*. London / New Delhi 2013.
- Laurence, José: Nick Sousanis, *Unflattening*. In: *Scolia 31* (2017), S. 180–182.
- Lefèvre, Pascal: Die Wiederentdeckung der Sinnlichkeit in der Comictheorie [1999]. In: Hein, Michael / Hüners, Michael / Michaelsen, Torsten (Hg.): *Ästhetik des Comic*. Berlin 2002, S. 171–181.
- Lehmann, Hauke: *Affektpoetiken des New Hollywood: Suspense, Paranoia und Melancholie*. Berlin / Boston 2017.
- Lessing, Gotthold Ephraim: *Laokoon. Oder: Über die Grenzen der Malerei und Poesie. Mit beiläufigen Erläuterungen verschiedener Punkte der alten Kunstgeschichte*. Stuttgart 1994 [1766].
- Mahne, Nicole: *Transmediale Erzähltheorie: Eine Einführung*. Göttingen 2007.
- Margolin, Uri: Character. In: Herman, David / Jahn, Manfred / Ryan, Marie-Laure (Hg.): *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London / New York 2005, S. 52–57.
- Marion, Philippe: *Traces en cases. Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur. Essai sur la bande dessinée*. Louvain-la-Neuve 1993.
- Marks, Laura U.: *The Skin of the Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham / London 2000.
- McLuhan, Marshall: *Understanding Media: The Extensions of Man*. London / New York 2008 [1964].
- Merleau-Ponty, Maurice: *Phänomenologie der Wahrnehmung*. Berlin 1966 [1945].
- Merleau-Ponty, Maurice: *Die Struktur des Verhaltens*. Berlin 1976 [1942].
- Merleau-Ponty, Maurice: *Das Sichtbare und das Unsichtbare*. München 1994 [1964].

- Merleau-Ponty, Maurice: Das Auge und der Geist [1961]. In: ders.: *Das Auge und der Geist. Philosophische Essays*. Hamburg 2003, S. 275–317.
- Merleau-Ponty, Maurice: Das Kino und die neue Psychologie [1947]. In: ders.: *Das Auge und der Geist. Philosophische Essays*. Hamburg 2003, S. 29–46.
- Merleau-Ponty, Maurice: *Das Primat der Wahrnehmung*. Frankfurt am Main 2003 [1933/1934/1946].
- Merleau-Ponty, Maurice: Der Zweifel Cézannes [1945]. In: ders.: *Das Auge und der Geist. Philosophische Essays*. Hamburg 2003, S. 3–27.
- Metz, Christian: Zum Realitätseindruck im Kino [1965]. In: Metz, Christian: *Semiologie des Films*. München 1972, S. 20–35.
- Metz, Christian: *Die unpersonliche Enunziation oder der Ort des Films*. Münster 1997 [1991].
- Mikkonen, Kai: *The Narratology of Comic Art*. London / New York 2017.
- Miller, Ann: Review: Stephen E. Tabachnick, *Teaching the Graphic Novel* (New York: The Modern Language Association of America, 2009). In: *European Comic Art* 2/3 (2010), S. 223–228.
- Mitry, Jean: *Esthétique et psychologie du cinéma*. Paris 1965.
- Morsch, Thomas: Filmische Erfahrung im Spannungsfeld zwischen Körper, Sinnlichkeit und Ästhetik. In: *montage AV* 19/1 (2010), S. 54–77.
- Morsch, Thomas: *Medienästhetik des Films. Verkörperte Wahrnehmung und ästhetische Erfahrung im Kino*. München 2011.
- Müller, Cornelia: *Cinematic Metaphor. Experience – Affectivity – Temporality*. Berlin / Boston 2018.
- Müller, Johannes von: Die Sprechblase. Einbindung in das Bild, Auswirkung auf das Bild. In: Bachmann, Christian A. (Hg.): *Bildlaute & laute Bilder. Die „Audio-Visualität“ der Bilderzählungen*. Berlin 2014, S. 81–100.
- Münsterberg, Hugo: Teil I: Die Psychologie des Lichtspiels [1916]. In: Schweinitz, Jörg (Hg.): *Das Lichtspiel – eine psychologische Studie und andere Schriften zum Kino*. Wien 1996, S. 41–70.
- Murdoch, Iris: *The Fire and the Sun: Why Plato Banished the Artists*. Oxford 1977.
- Näpel, Oliver: Die Phänomenologie des Comic – Überlegungen zur Entwicklung einer gattungsspezifischen Quellenkritik. In: Handro, Saskia / Schönemann, Bernd (Hg.): *Methoden geschichtsdidaktischer Forschung*. Münster 2002, S. 207–218.
- Nehrlich, Thomas: Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird. Zu Geschichte, Wesen und Ästhetik von Superhelden. In: Immer, Nikolas (Hg.): *Ästhetischer Heroismus – Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden*. Bielefeld 2013, S. 107–130.
- Niederhoff, Burkhard: Focalization. In: Hühn, Peter / Pier, John / Schmid, Wolf / Schönert, Jörg (Hg.): *Handbook of Narratology*. Berlin 2009, S. 115–123.
- Nietzsche, Friedrich: Ueber Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinne [1873]. In: Nietzsche, Friedrich: *Die Geburt der Tragödie. Unzeitgemäße Betrachtungen I–IV. Nachgelassene Schriften 1870–1873*. Kritische Studienausgabe, hg. von Giorgio Colli, Mazzino Montinari. München 2012, S. 873–890.
- Nöth, Winfried: *Handbuch der Semiotik*. Stuttgart / Weimar 2000.
- O'Brien, Sharon: Showing the Voice of the Body. Brian Fries's *Mom's Cancer*, the Graphic Illness Memoir, and the Narrative of Hope. In: Tolmie, Jane (Hg.): *Drawing from Life. Memory and Subjectivity in Comic Art*. Jackson 2013, S. 264–288.
- Packard, Stephan: *Anatomie des Comics: Psychosemiotische Medienanalyse*. Göttingen 2006.
- Packard, Stephan: Wie narrativ sind Comics? Aspekte historischer Transmedialität. In: Hochreiter, Susanne / Klungenböck, Ursula (Hg.): *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Bielefeld 2014, S. 97–120.

- Packard, Stephan: ‚37-mal die Welt gerettet‘. Eine kleine Typologie der Selbstreferenz und Reflexivität sowie ihrer Verwechslung im Comic, auch anhand Chris Ware und Tom King. In: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung* 4/5 (2018), S. 47–61.
- Packard, Stephan / Rauscher, Andreas / Sina, Véronique / Thon, Jan-Noël / Wilde, Lukas R. A. / Wildfeuer, Janina: *Comicanalyse. Eine Einführung*. Berlin 2010.
- Palmier, Jean-Pierre: Geschichten sehen und fühlen. Visualität und Stimmung als transmediale Kategorien narrativer Analyse. In: *kunsttexte.de* 1 (2001), S. 1–12.
- Pellitteri, Marco: Die fünf Sinne und Synästhesie in Comics. Annähernde Erklärungsversuche über Wie und Warum das Comiclesen nicht nur den Sehsinn betrifft. In: Brunken, Otto / Giesa, Felix (Hg.): *Erzählen im Comic. Beiträge zur Comicforschung*. Essen 2013, S. 49–59.
- Pizzino, Christopher: The Cartoon on the Comics Page: A Phenomenology. In: Luis Aldama, Frederick (Hg.): *The Oxford Handbook of Comic Book Studies*. New York 2019, S. 115–131.
- Pogodda, Cilli: *Medientechnologie und Affekt. Kameras, ihre Anwendung und die Poetik des Irakkriegsfilms*. Berlin / Boston 2022.
- Pollmann, Joost: Shaping Sounds in Comics. In: *International Journal of Comic Art IJoCA* 3/1 (2001), S. 9–21.
- Raeburn, Daniel K.: The Smartest Cartoonist on Earth. And his Story of „The Smartest Kid on Earth“. In: *The Imp* 1/3 (1999), S. 1–20.
- Rafidi, Mark: The Story Behind the Story: STRANGER THAN FICTION In: *Screen Education* 52 (2008), S. 149–154.
- Rajewsky, Irina O.: *Intermedialität*. Tübingen / Basel 2002.
- Reiterer, Martin: Elemente einer Phänomenologie des Comics. In: *Literatur und Kritik* 525/526 (2018), S. 23–25.
- Rimmon-Kenan, Slomith: *Narrative Fiction. Contemporary Poetics*. London / New York 1983.
- Roeder, Katherine: Chris Ware and the Burden of Art History. In: Kuhlman, Martha B. / Ball, David M. (Hg.): *The Comics of Chris Ware. Drawing Is a Way of Thinking*. Jackson 2010, S. 65–77.
- Rosand, David: *Drawing Acts: Studies in Graphic Expression and Representation*. Cambridge 2002.
- Rosin, Hanna. Invisibilia. NPR. In: [npr.org/podcasts/510307/invisibilia](https://www.npr.org/podcasts/510307/invisibilia) (letzter Zugriff: 15.06.2020). Podcast.
- Sachs-Hombach, Klaus: Marshall McLuhans Medientheorie aus bildwissenschaftlicher Sicht. In: Fromme, Johannes / Sesink, Werner (Hg.): *Pädagogische Medientheorie*. Wiesbaden 2008, S. 151–167.
- Sartre, Jean-Paul: *Das Sein und das Nichts. Versuch einer phänomenologischen Ontologie*. Hamburg 1994 [1943].
- Scherer, Thomas / Greifenstein, Sarah / Kappelhoff, Hermann: Expressive Movements in Audiovisual Media: Modulating Affective Experience. In: Müller, Cornelia / Cienki, Alan / Fricke, Ellen (Hg.): *Body – Language – Communication: An International Handbook on Multimodality in Human Interaction*. Berlin / New York 2014, S. 2081–2092.
- Scherer, Thomas / Stratil, Jasper / Pfeilschifter, Yvonne / Zorko, Rebecca / Buzal, Anton / Prado, João Pedro / Agt-Rickauer, Henning / Hentschel, Christian / Sack, Harald / Grotkopp, Matthias / Bakels, Jan-Hendrik: *Ada-Filmontologie – Ebenen, Typen, Werte* (Version 1.0, 2021). In: https://www.ada.cinepoetics.fu-berlin.de/media/ada-toolkit/Ada_Filmontologie_Deu_23_07_2021.pdf (letzter Zugriff: 09.11.2022).
- Schmitt, Christina: *Wahrnehmen, fühlen, verstehen. Metaphorisieren und audiovisuelle Bilder*. Berlin / Boston 2020.
- Schneider, Greice: *What Happens When Nothing Happens. Boredom and Everyday Life in Contemporary Comics*. Leuven 2016.

- Schütz, Alfred: *Collected Papers 3: Studies in Phenomenological Philosophy*. Den Haag 1970.
- Schütz, Alfred: *The Phenomenology of the Social World*. London 1972.
- Schüwer, Martin: *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier 2008.
- Schweinitz, Jörg: Multiple Logik filmischer Perspektivierung. Fokalisierung, narrative Instanz und wahnsinnige Liebe. In: *montage AV* 16/1 (2007), S. 83–100.
- Schweinitz, Jörg / Tröhler, Margrit: Editorial. Figur und Perspektive (2). In: *montage AV* 15/1 (2006), S. 3–11.
- Seel, Martin: *Ethisch-ästhetische Studien*. Frankfurt am Main 1996.
- Selejan, Corina: Reflexivity in Filmic and Literary Fiction: Marc Forster's STRANGER THAN FICTION and Robert Grudin's *Book*. In: *East-West Cultural Passage* 16/1 (2016), S. 164–182.
- Serles, Katharina: ‚Time in Comics is Infinitely Weirder Than That‘. *Zooming/Folding/Building Time* bei Marc-Antoine Mathieu und Chris Ware. In: Hochreiter, Susanne / Klingeböck, Ursula (Hg.): *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Bielefeld 2014, S. 79–96.
- Shaviro, Steven: *Post-Cinematic Affect*. Winchester / Washington 2010.
- Smith, Greg M.: Surveying the World of Contemporary Comics Scholarship: A Conversation Moderated by Greg M. Smith. In: *Cinema Journal* 50/3 (2011), S. 135–147.
- Smith, Murray: *Engaging Characters: Further Reflections*. In: Eder, Jens / Jannidis, Fotis / Schneider, Ralf (Hg.): *Characters in Fictional Worlds. Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. Berlin / New York 2010, S. 232–258.
- Sobchack, Vivian: *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton 1992.
- Sobchack, Vivian: *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley / Los Angeles 2004.
- Souriau, Etienne: Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie [1951]. In: *montage AV* 6/2 (1997), S. 140–157.
- Stöckl, Hartmut: *Die Sprache im Bild – Das Bild in der Sprache: Zur Verknüpfung von Sprache und Bild im massenmedialen Text Konzepte. Theorien. Analysemethoden*. Berlin / New York 2004.
- Stork, Matthias: Chaos Cinema Part 1–3 (2011). In: *Vimeo*. In: <https://vimeo.com/28016047>, Part 1 (letzter Zugriff: 28.05.2019).
- Strouhal, Felix: Stream of Comicness. Chris Ware Erzählen in einem Medium zwischen Massentauglichkeit und Exklusivität. In: Eder, Barbara / Klar, Elisabeth / Reichert, Ramón (Hg.): *Theorien des Comics. Ein Reader*. Bielefeld 2011, S. 161–170.
- Trummer, Manuel: Powermythologie. Zur Phänomenologie des Superhelden in der Ikonografie des Heavy Metal. In: *kritische berichte* 39/1 (2001), S. 51–70.
- Tseng, Chiao-I / Laubrock, Jochen / Pflaeging, Jana: Character Developments in Comics and Graphic Novels: A Systematic Analytical Scheme. In: Dunst, Alexander / Laubrock, Jochen / Wildfeuer, Janina (Hg.): *Empirical Comics Research. Digital, Multimodal, and Cognitive Methods*. New York 2019, S. 154–175.
- Varis, Essi: *Graphic Human Experiments: Frankensteinian Cognitive Logics of Characters in Vertigo Comics and Beyond*. Jyväskylä 2019.
- Vernet, Marc: Die Figur im Film. In: *montage AV* 15/2 (2006), S. 11–44.
- Waldenfels, Bernhard: Die Verschränkung von Innen und Außen im Verhalten: Phänomenologische Ansatzpunkte zu einer nicht-behavioristischen Verhaltenstheorie. In: *Phänomenologische Forschungen* 2 (1976), S. 102–129.
- Waldenfels, Bernhard: *Einführung in die Phänomenologie*. München 1992.
- Ware, Chris / Glass, Ira / Samuelson, Timothy J.: *Lost Buildings. An On-Stage Radio & Picture Collaboration between Ira Glass and Chris Ware*. Chicago 2004.

- Ware, Chris / Kuramoto, John: Cover Story: Moving Images (2015). In: *The New Yorker*. In: newyorker.com/culture/culture-desk/cover-story-2015-12-07 (letzter Zugriff: 22.06.2023).
- Widiss, Benjamin: Comics as Non-Sequential Art. Chris Ware's Joseph Cornell. In: Tolmie, Jane (Hg.): *Drawing from Life. Memory and Subjectivity in Comic Art*. Jackson 2013, S. 86–111.
- Wiesing, Lambert: Merleau-Pontys Phänomenologie des Bildes. In: Giuliani, Regula (Hg.): *Merleau-Ponty und die Kulturwissenschaften*. München 2000, S. 265–282.
- Wiesing, Lambert: Die Sprechblase. Reale Schrift im Bild. In: Kleihues, Alexandra (Hg.): *Realitätseffekte. Ästhetische Repräsentation des Alltäglichen im 20. Jahrhundert*. München 2008, S. 25–46.
- Wilde, Lukas R. A.: Die ‚gezeichnete Tonspur‘ und ihre Alternativen: Zur widerständigen Rolle der Akkustik im ‚Medium Comic‘. In: Bachmann, Christian A. (Hg.): *Bildlaute & laute Bilder. Die ‚Audio-Visualität‘ der Bilderzählungen*. Berlin 2014, S. 101–128.
- Wilde, Lukas R. A.: Was unterscheiden Comic-‚Medien‘? In: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung* 1/11 (2014), S. 25–50.
- Wilde, Lukas R. A.: Die Sounds des Comics: Fünf mal mit den Augen hören. In: *SPIEL: Eine Zeitschrift für Medienkultur* 4/2 (2017), S. 127–161.
- Wilde, Lukas R. A.: *Im Reich der Figuren. Meta-narrative Kommunikationsfiguren und die „Mangaisierung“ des japanischen Alltags*. Köln 2018.
- Wildfeuer, Janina / Bateman, John: Zwischen gutter und closure. Zur Interpretation der Leerstelle im Comic durch Inferenzen und dynamische Diskursinterpretation. In: *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung* 1 (2014), S. 3–24.
- Williams, Linda: Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. In: Grant, Barry Keith (Hg.): *Film Genre Reader III*. Austin 2007, S. 141–159.
- Wisnewski, J. Jeremy: Mutant Phenomenology. In: Housel, Rebecca / Wisnewski, J. Jeremy (Hg.): *X-Men and Philosophy. Astonishing Insight and Uncanny Argument in the Mutant X-Verse*. Hoboken 2009, S. 197–208.

Comicverzeichnis

- Bechdel, Alison: *Fun Home: A Family Tragicomic*. Boston 2007.
- Bechdel, Alison: *Are You My Mother? A Comic Drama*. Boston 2013.
- Campbell, Stu: These Memories Won't Last. A Small Story by Stuart Campbell about his Grandpa (2015). In: <http://thesememorieswontlast.com/> (letzter Zugriff: 15.06.2020).
- Ferris, Emil: *My Favorite Thing is Monsters*. Seattle 2016.
- Fraction, Matt / Zdarsky, Chip: *Sex Criminals. Vol. 1: One Weird Trick*. Berkeley 2013.
- Grant, Pat: *Blue*. Marietta 2012.
- McCloud, Scott: *Understanding Comics*. New York 1993.
- McCloud, Scott: *Reinventing Comics. How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. New York 2000.
- McCloud, Scott: *Making Comics. Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York / London 2006.
- Papadatos, Alecos / Papadimitriou, Christos: *Logicomix: Eine epische Suche nach Wahrheit*. Zürich 2010.
- Sattouf, Riad: *Der ARABER von morgen. Eine Kindheit im Nahen Osten (1978–1984)*, Vol. 1. München 2015 [2014].
- Sattouf, Riad: *Der ARABER von morgen. Eine Kindheit im Nahen Osten (1984–1985)*, Vol. 2. München 2016 [2015].
- Sattouf, Riad: *Der ARABER von morgen. Eine Kindheit im Nahen Osten (1985–1987)*, Vol. 3. München 2017 [2016].
- Sattouf, Riad: *Der ARABER von morgen. Eine Kindheit im Nahen Osten (1987–1992)*, Vol. 4. München 2019 [2018].
- Sattouf, Riad: *Der ARABER von morgen. Eine Kindheit im Nahen Osten (1992–1994)*, Vol. 5. München 2021 [2020].
- Sattouf, Riad: *Der ARABER von morgen. Eine Kindheit im Nahen Osten (1994–2011)*, Vol. 6. München 2023 [2022].
- Small, David: *Stitches: A Memoir*. New York 2009.
- Sousanis, Nick: *Unflattening*. Cambridge (MA) / London 2015.
- Spiegelmann, Art: *Maus: A Survivor's Tale*. London 1991.
- Tan, Shaun: *The Arrival*. Melbourne 2006.
- Thompson, Craig: *Habibi*. New York 2011.
- Thompson, Craig: *Blankets: A Graphic Novel*. Montréal 2015 [2003].
- Ware, Chris: *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. New York 2000.
- Ware, Chris: *The ACME NOVELTY LIBRARY, Number 18*. Chicago 2007.
- Ware, Chris: *Jordan Wellington Lint. A Contributing Number (20) to The ACME Novelty Library Series*. Montréal / Quebec 2010.
- Ware, Chris: *Building Stories*. New York / Toronto 2012.
- Ware, Chris: *Monograph*. New York / Paris 2017.
- Ware, Chris: *Rusty Brown, Book No 1*. New York 2019.
- Weyhe, Birgit: *Madgermanes*. Berlin 2016.

Filmverzeichnis

- 100 GIRLS [EINS, ZWEI, PIE – WER DIE WAHL HAT, HAT DIE QUAL]. Regie: Michael Davis. Dream Entertainment / Michael Finney Productions, US 2000.
- EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE. Creators: Chris Ware, John Kuramoto. In: THIS AMERICAN LIFE, Staffel 2, Episode 5: „Scenes from a Marriage“. Chicago Public Radio / Killerfilms / Left/Right, US 2008.
- A TORINÓI LÓ [DAS TURINER PFERD]. Regie: Béla Tarr, Ágnes Hranitzky. TT Fimmühely / MPM Film / Vega Film, HU / FR / CH / DE / US 2011.
- BEASTS OF THE SOUTHERN WILD. Regie: Benh Zeitlin. Cinereach / Department of Motion Pictures / Court 13 Pictures, US 2012.
- CASHBACK. Regie: Sean Ellis. Left Turn Films / Lipsync Productions / MEDIA, UK 2006.
- DOMINO. Regie: Tony Scott. New Line Cinema / Scott Free Productions / Davis-Films, FR / US / UK 2005.
- JURASSIC PARK. Regie: Stephen Spielberg. Universal Pictures / Amblin Entertainment, US 1993.
- KID CAMERAMEN. Creators: Chris Ware, John Kuramoto. In: THIS AMERICAN LIFE, Staffel 1, Episode 3: „The Cameraman“. Chicago Public Radio / Killerfilms / Left/Right, US 2007.
- LE TOUT NOUVEAU TESTAMENT [DAS BRANDNEUE TESTAMENT]. Regie: Jaco Van Dormael. Terra Incognita Films / Climax Films / Après les Dèluge, BE / FR / LU 2015.
- LOST BUILDINGS. Creators: Chris Ware, Ira Glass, Timothy J. Samuelson. Chicago Public Radio, US 2004.
- MIRROR. Creators: Chris Ware, John Kuramoto. The New Yorker, US 2015.
- QUIMBY THE MOUSE. Creators: Chris Ware, John Kuramoto. This American Life, US 2014.
- SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD [SCOTT PILGRIM GEGEN DEN REST DER WELT]. Regie: Edgar Wright. Universal Pictures / Marc Platt Productions / Big Talk Productions, US / UK / CA / JP 2010.
- SEUL CONTRE TOUS [MENSCHENFEIND]. Regie: Gaspar Noé. Canal+ / Les Cinémas de la Zone / Love Streams Productions, FR 1998.
- STRANGER THAN FICTION [SCHRÄGER ALS FIKTION]. Regie: Marc Forster. Columbia Pictures / Mandate Pictures / Three Strange Angels, US 2006.
- SYNECDOCHE, NEW YORK. Regie: Charlie Kaufmann. Sidney Kimmel Entertainment / Likely Story / Projective Testing Service, US 2008.
- THE FALL [THE FALL – IM REICH DER FANTASIE]. Regie: Tarsem Singh, Googly Films / Absolute Entertainment / Deep Films, US / ZA / IN 2006.
- THIS AMERICAN LIFE. Creators: Christopher Wilcha, Ira Glass. Chicago Public Radio, US 2007–2008.

Abbildungsnachweis

- Abb. 1–3** EVERY MARRIAGE IS A COURTHOUSE (Chris Ware, John Kuramoto, US 2008)
Abb. 4–7 KID CAMERAMEN (Chris Ware, John Kuramoto, US 2007)
Abb. 8, 10–11 Scott McCloud: *Understanding Comics*. New York 1993
Abb. 9, 12 Nick Sousanis: *Unflattening*. Cambridge (MA) / London 2015
Abb. 13–27 Chris Ware: *Building Stories*. New York / Toronto 2012
Abb. 28–41 MIRROR (Chris Ware, John Kuramoto, US 2015)
Abb. 42–48 Riad Sattouf: *Der ARABER von morgen. Eine Kindheit im Nahen Osten (1978–1984)*, Vol 1. München 2015 [2014]
Abb. 49–55 STRANGER THAN FICTION (Marc Forster, US 2006)
Abb. 56–65 Chris Ware: *Jordan Wellington Lint. A Contributing Number (20) to The ACME Novelty Library Series*. Montréal / Quebec 2010

Personenregister

- Abbott, Edwin A. 132
Abel, Julia 192–194
al-Gaddafi, Muammar 318–319, 356
Anzenbacher, Arno 30
Aumont, Jacques 15
- Bakels, Jan-Hendrik 82, 220–221, 225–227, 232
Ball, David M. 426, 431
Balzer, Jens 173–175
Barker, Jennifer 154
Barthes, Roland 147
Bateman, John 67
Bechdel, Alison 37–38
Begin, Menachem 348
Bergson, Henri 194–195, 199, 204, 206–208, 227
Bermes, Christian 44–47, 55
Boehm, Rudolf 46, 65
Bordwell, David 70, 144
Branigan, Edward 18
Bratu-Hansen, Miriam 441
Bredehoft, Thomas A. 248
Bruun Vaage, Margrethe 127
Bukatman, Scott 121–122
- Campbell, Stu 191
Carter, Jimmy 348
Cézanne, Paul 66
Chatman, Seymor 18
Clinton, Hillary 274, 277, 280–281, 287
Cohn, Neil 192, 249, 253
Cools, Valerie 122
Crossley, Nick 182
- Davis, Michael 37
Deleuze, Gilles 194–196, 199–200, 204, 206, 227
Denson, Shane 122
Descartes, René 56, 59
Dewey, John 71–72
Dittmar, Jakob F. 191–194, 199, 203–204
Dormael, Jaco Van 38
- Eckhoff-Heindl, Nina 6, 32, 154, 157–158, 166, 173, 399
Eco, Umberto 143
- Eder, Jens 4–5, 19, 22–25, 27–28, 30, 32, 143, 147, 268
El Refaie, Elisabeth 360
Ellis, Sean 38
Eratosthenes 129
- Ferris, Emil 237
Forster, Marc 39, 364
Foucault, Michel 14
Frahm, Ole 14, 126, 174, 270
- Gendlin, Eugene T. 118
Genette, Gérard 17–19
Géricault, Théodore 199, 201
Gibbs, Raymond 143
Glass, Ira 10, 35–36, 74, 274, 280, 448, 450–451
Grant, Pat 123
Greifenstein, Sarah 220, 223
Grennan, Simon 16–17, 32, 123, 167, 176–182
Groensteen, Thierry 127, 174, 230, 232, 234–240, 242, 247
Grotkopp, Matthias 71–72, 105, 187, 216, 220, 223–225, 227, 267–268
- Haeseli, Christa M. 12
Hague, Ian 32, 152–154, 156, 166, 318
Hanich, Julian 19
Harnett, John 231
Hergé 124
Herr, Peter 33, 172–173, 176
Hiipala, Tuomo 67
Holmgren, Lindsay 363, 366–367
Horstkotte, Silke 19–20, 325, 354, 359–360
Hranitzky, Ágnes 217
Husserl, Edmund 30, 43, 46, 56, 187
- Ilhde, Don 43, 49, 134
- Johnson, Mark 139
- Kammerer, Dietmar 272
Kappelhoff, Hermann 4, 34, 82, 97, 105, 121, 139, 220–222, 224–225, 269, 366

- Kaufmann, Charlie 39
 Klar, Elisabeth 270
 Klein, Christian 192–194
 Kopernikus 129
 Krulwich, Robert 10
 Kuhlman, Martha B. 426, 431
 Kukkonen, Karin 32, 143–146, 148, 150
 Kuramoto, John 7, 35–36, 74
 Kusenberg, Kurt 179, 216
- Lakoff, George 139
 LaMarre, Thomas 121–122
 Landes, Donald A. 54
 Laurence, José 133
 Lefèvre, Pascal 121
 Lehmann, Hauke 220, 223
 Lessing, Gotthold Ephraim 174
 Lewin, Tamar 10
- Magritte, René 124, 127, 155
 Marks, Laura 8, 154
 McCloud, Scott 33, 122–128, 132–134, 136,
 139–140, 150, 155, 168, 189, 193, 197–198,
 204–205, 207, 311, 329
 McLuhan, Marshall 136
 Merleau-Ponty, Maurice 30–31, 41–44, 46–47,
 49–53, 55–56, 59, 61–69, 75–78, 81, 86,
 98, 101, 106–107, 109–110, 113–116, 118,
 123–124, 133–134, 142, 145, 149, 153,
 155, 158, 169, 172, 177–179, 181, 184,
 187, 190, 200, 203, 209–218, 222–223,
 235, 265, 268–269, 393, 395, 439, 442,
 444–445, 451
 Metz, Christian 16
 Mikkonen, Kai 16–19
 Miller, Ann 124
 Mitry, Jean 186
 Morsch, Thomas 30–32, 42, 46–47, 50, 70–71,
 76, 79, 82, 89, 95–97, 100–102, 108, 169,
 216, 218–219, 268
 Müller, Cornelia 139, 220
 Müller, Johannes von 172
 Münsterberg, Hugo 194, 210
- Nietzsche, Friedrich 42, 45
 Noé, Gaspar 40
 Núñez, Rafael E. 139
- Onassis, Jacqueline Kennedy 7
 Outcault, Richard Felton 168–169
- Packard, Stephan 14–15, 58, 123, 311–312, 400
 Pedri, Nancy 19–20, 325, 354, 359–360
 Pellitteri, Marco 156–157
 Pizzino, Christopher 142
 Plato 174
 Platthaus, Andreas 317
 Pogodda, Cilli 99
 Pollmann, Joost 155
 Pompidou, Georges 341–342
- Rafidi, Mark 367
 Reiterer, Martin 122
 Rosand, David 142
 Rosin, Hanna 274, 450
- Sadat, Anwar-as 348
 Sartre, Jean-Paul 58–59
 Sattouf, Riad 38, 317, 355
 Schmitt, Christina 112–113, 220–221, 228
 Schneider, Greice 232, 239, 242
 Schüwer, Martin 15, 155, 162, 194–201, 204–207,
 209, 218, 221, 227, 234, 282, 289, 319
 Schweinitz, Jörg 3, 15–19, 29, 269
 Scott, Tony 97
 Seel, Martin 70
 Selejan, Corina 366–367
 Serles, Katharina 240
 Singh, Tarsem 37
 Small, David 37–38
 Smith, Greg M. 121
 Sobchack, Vivian 30, 32, 43–44, 46–47, 49, 54,
 69, 75–89, 95–98, 101–102, 104–105,
 107–108, 112, 133, 148, 154, 169, 171, 176,
 181, 185–191, 216, 218–219, 267, 443
 Sousanis, Nick 33, 123, 128–129, 132, 138–140,
 142–143, 150, 162, 174, 182
- Spielberg, Stephen 441
 Stöckl, Hartmut 172
 Strouhal, Felix 239
- Näpel, Oliver 122
 Nehrlich, Thomas 270

- Tarr, Béla 217
Thompson, Craig 37, 175
Trapp, Jürgen 179
Tröhler, Margrit 3, 18, 29, 269
Trummer, Manuel 122
- Varis, Essi 27, 143, 146–148, 235
Vinci, Leonardo da 124, 169
- Waldenfels, Bernhard 32, 50, 110–111, 115,
117, 272
Ware, Chris 1–2, 7, 10, 35–36, 38–39, 74, 98, 151,
166, 182, 204–205, 232, 239, 282–283, 395,
399, 426, 431, 448, 451
- Wedel, Michael 140, 220
Wiesing, Lambert 33, 123, 167–173, 175, 180, 212,
215–216, 235
Wilcha, Christopher 7, 35
Wilde, Lukas R. A. 32, 155, 158, 161,
163–165, 446
Wildfeuer, Janina 67
Wright, Edgar 38
- Zeitlin, Benh 38



WE DROVE THERE THROUGH A FEROCIOUS SNOWSTORM, SWADDLED IN OLD BLANKETS AND SLEEPING BAGS, BECAUSE HIS CAR HEATER HAD GONE OUT YEARS BEFORE... I HUDDLED UP NEXT TO HIM AND ADJUSTED THE RADIO STATIONS AS THEY FADED IN AND OUT OF RANGE...



NOW,



IT WAS THE FIRST TIME ANYONE HAD EVER TOLD ME THAT... OF COURSE, I'D BEEN THINKING IT, HUMMING IT, SINGING IT TO MYSELF FOR MONTHS, BUT I HADN'T DARED SAY IT TO HIM... I HUGGED HIM AS HARD AS I EVER HAD BEFORE... GOD... I WAS STILL REALLY JUST A CHILD THEN, WHEN I THINK ABOUT IT... JUST A GIDDY, LOVETRUCK SOPHOMORE HOME FOR THE HOLIDAYS...



AT ONE POINT I REMEMBER LOOKING OVER AND NOTICING HOW MUCH HE AND MY DAD LOOKED ALIVE... IT WAS WEIRD I'D NEVER THOUGHT OF IT BEFORE... SUDDENLY, I COULD SEE US TOGETHER, TEN, TWENTY, THIRTY YEARS IN THE FUTURE, MARRIED... CHILDREN... I WAS IN HEAVEN... THAT NIGHT THOUGH WE PROMISED EACH OTHER WE'D "BEHAVE OURSELVES" (SINCE I'D RUN OUT OF THE PILL AND HADN'T HAD TIME TO GO TO THE STUDENT HEALTH CENTER AND GET MORE BECAUSE OF FINALS...)

