

Christopher Schliephake

## Körpergedächtnis und Kulturökologie in der zeitgenössischen *graphic novel*

„I still prowl the murky caverns of my memory. But now I feel like there’s a 5,000 pound mouse breathing down my neck!“, heißt es in einem Comicsketch von Art Spiegelman mit dem Titel *Mein Kampf* [*My struggle*], der im Dezember 1996 im *New York Times Magazine*, in einer Sonderausgabe zu „literary memoir“, erschien.<sup>1</sup> Die zwei Seiten bieten ein Porträt des Künstlers als Höhlenforscher, während er in den Untiefen und Gewölben seiner Erinnerungen herumläuft. In einem dramatischen Panel, das den oben zitierten Textkasten enthält und mit der Überschrift „MEIN KAMPF“ versehen ist, flieht er vor einer überdimensionierten Maus, die gierig eine Pfote nach ihm ausstreckt und in den dunklen Höhlengängen zu Hause ist.

Es ist die Szene eines Künstlers, der von seiner Schöpfung heimgesucht wird. Ein Motiv, das Spiegelman für seinen autobiographischen, dokumentarischen Band *METAMAUS*, der 2011 erschien, in der Einleitung wiederaufgreift,<sup>2</sup> die ihn an seinem Zeichenpult sitzend darstellt. Anders als im oben beschriebenen Comic trägt er eine Mausmaske, die ein Zeichen seiner Identität geworden ist, seit 25 Jahre zuvor sein bahnbrechendes Meisterwerk *MAUS* veröffentlicht wurde – ein von einer unbändigen imaginativen Kraft geprägtes Werk, in dem er die Geschichte seiner Eltern, zweier Auschwitzüberlebender, erzählt. Spiegelman schuf dabei eine neue, kreative Repräsentation des Holocaust, indem er seine Figuren mit Tiermasken darstellte. Diese riefen nicht nur ein selbstreferentielles Bilderrepertoire/-gedächtnis des Mediums auf (*Tom and Jerry*, *Micky Mouse* etc.), sondern sollten zugleich die entmenschlichende Ideologie des Antisemitismus widerspiegeln, deren von Rassenlehre indoktrinierte Propaganda Juden häufig etwa als „Ratten“ stilisierte.<sup>3</sup> Bereits in *MAUS* stellte sich Spiegelman mit Mausmaske dar, während er in metafictionalen Einschüben immer wieder den Schreib- und Zeichenvorgang selbst thematisierte und die Erinnerungen seines Vaters, historische Dokumente, Fotografien, Karten, und seine eigene Autobiographie in einen kunstvollen

---

<sup>1</sup> Abgedruckt in Art Spiegelman: *METAMAUS*. New York 2011, S. 12-13.

<sup>2</sup> Ebd., S. 8-9.

<sup>3</sup> Vgl. dazu ebd., S. 111-163, wo beide Aspekte ausführlich erläutert und mit vielfältigen Illustrationen versehen sind.

Zusammenhang brachte, um Geschichte und Gedächtnis in einen wechsellvollen Dialog treten zu lassen und somit den Prozess des künstlerischen Schaffens ebenso sicht- und erfahrbar zu machen wie den der erinnernden Vergegenwärtigung.

„The book seems to loom over me like my father did“, schreibt Spiegelman 25 Jahre später und weist dabei nicht nur auf die große mediale Aufmerksamkeit hin, die dem einstigen Undergroundkünstler seither zuteilgeworden ist, sondern auch auf die Bedeutung des Werkes für das Medium Comic – Spiegelman selbst spricht von *Comix* –, das in der Zwischenzeit zu einem auch vom Feuilleton und von der Fachwissenschaft anerkannten, eigenständigen literarischen Medium (nicht Genre!) avanciert ist. Heutzutage wird diese Aufwertung im Begriff *graphic novel* deutlich, der, obgleich er unter Fachleuten und Autoren gleichermaßen umstritten ist,<sup>4</sup> es auf einen Rang mit dem Roman stellt und von den Verlagen zur Vermarktung gebraucht wird. Besonders auffallend ist die große Zahl an Titeln, die seit *MAUS* das Medium als ein *autobiographisches* und *dokumentarisches* Medium verwenden,<sup>5</sup> das durch seine komplexe Struktur, sein Layout und das Zusammenspiel von Text und Bild Erinnerungsprozesse selbst abzubilden vermag.

Dementsprechend soll die *graphic novel* in diesem Aufsatz als ein erinnerungskulturelles Medium verstanden werden, das erstens die Fluidität und Instabilität von Gedächtnis und die Interaktion der an der Erinnerung beteiligten Zeitebenen zur Anschauung bringen kann; und zweitens in besonderer Weise das erinnernde Subjekt selbst in Text und Bild inszeniert, was v. a. in graphisch-materieller Hinsicht die *graphic novel* zu einem Medium macht, das das Körpergedächtnis darstellen und dadurch geradezu selbst zu einem Gedächtniskörper werden kann. Dieser Aspekt rückt die *graphic novel* zudem als ein kulturökologisches Medium in den Blick,<sup>6</sup> das nicht nur häufig marginalisierte Themen aufgreift, sondern zugleich als neue, imaginative Art der Welterzeugung innerhalb der Kultur selbst begriffen werden kann. In diesem Zusammenhang ist besonders die Fähigkeit des Mediums zu nennen, vorsprachliche, verdrängte und/oder

---

<sup>4</sup> Vgl. zur Diskussion Hillary Chute: *Graphic Women. Life Narrative and Contemporary Comics*. New York 2010, S. 2, wo für den Begriff *graphic narrative* plädiert wird, und Michael A. Chaney: Introduction. In: Michael A. Chaney (Hg.): *Graphic Subjects. Critical Essays on Autobiography and Graphic Novels*. Madison 2011, S. 3-12, hier S. 4-5. Wegen seiner großen Popularität und seines inflationären Gebrauchs, vor allem aber in Ermangelung eines besseren, alternativen und einheitlichen Begriffs wird auch dieser Aufsatz von *graphic novels* sprechen.

<sup>5</sup> Für Beispiele siehe u. a. Chute, *Graphic*, S. 2-3.

<sup>6</sup> Der kulturökologische Ansatz wird am Ende des nächsten Abschnitts erläutert (S.9).

traumatische Erinnerungen und Gedächtnisbilder abzubilden und reflektierbar zu machen.

### Die *graphic novel* als erinnerungskulturelles und kulturökologisches Medium

Auf die einleitend beschriebene Szene, in der Spiegelman von einer Maus in den Höhlen seiner Erinnerungen gejagt wird, folgt eine Panelsequenz, die Spiegelman in einem Gang vor verschiedenen Türen zeigt. Im ersten Panel steht er mit erhobenem Zeigefinger und Schweißtropen auf der Stirn vor einer mit einem großen Hängeschloss verschlossenen Tür, die die Aufschrift „Repressed Memories“ trägt – „You’ve gotta boil everything down to the essence in comix...“, heißt es in der Sprechblase, deren Gedankengang im zweiten Panel mit den Worten „It’s a great medium for artists who can’t remember much anyway“ weitergeführt wird. Der Künstler steht dabei vor zwei weiteren, unverschlossenen Türen („Erotic Memories“ und „Neurotic Memories“) und zündet sich eine Zigarette an – obwohl ein Schild an der Wand des Erinnerungsgangs das verbietet. Im weiteren Verlauf der Bildsequenz betritt Spiegelman schließlich den Raum seiner Kindheitserinnerungen, in dem auf einem Regal verschiedene Spielsachen gestapelt sind. Er blättert in einem Familienfotoalbum, um ein Bild von sich in einem Cowboykostüm zu finden, das quer über ein leeres Panel abgedruckt und mit einer kurzen Erklärung versehen ist, nur um sich in einer weiteren Sequenz einzugestehen, dass Fotos seine Vergangenheit zwar „like flares in the darkness“ aufhellen, aber ihn letztlich häufig nur daran erinnern würden, dass er sie schon einmal zuvor gesehen hat („although often they only help me remember having seen the photos before!“).<sup>7</sup>

Spiegelman, der sein erwachsenes Ebenbild in den nächsten beiden Bildrahmen in dem Cowboykostüm darstellt, das er als Junge auf dem Foto trug und dem er mittlerweile entwachsen ist, reflektiert dabei eine der wesentlichen Einsichten der jüngeren Gedächtnisforschung: Explizite, d. h. bewusste episodische bzw. autobiographische Erinnerungen sind komplexe Prozesse, die verschiedener Stabilisatoren bedürfen – sei es, indem sie versprachlicht und narrativiert werden, sei es, dass sie sich an externe Speicher, etwa Bilder, Orte oder Gegenstände wie ein liebgewonnenes Kinderspielzeug, d. h. materielle Körper im weitesten Sinne, heften. Stabilisatoren meinen dabei nicht, dass Erinnerungen dadurch quasi konserviert und automatisch abrufbar werden, wie es die mittlerweile überkommene Vorstellung von einem Gedächtnisspeicher suggeriert, sondern

---

<sup>7</sup> Alle Zitate: Spiegelman, S. 12.

indem sie assoziative Ausgangspunkte von Erinnerungsnarrativen werden, die sie zeitlich und/oder ortsbezogen einrahmen können.<sup>8</sup> In einem aufschlussreichen Essay über die Unterschiede zwischen fiktiven Romanen und literarischen Memoiren beschreibt die amerikanische Autorin Siri Hustvedt eine ähnliche Erfahrung wie Spiegelman: „I have ‚stolen‘ memories from photographs, unwittingly, it is true, but when confronted with snapshots of my early childhood, I have been forced to accept that what I imagined was a mental picture of my own is, in fact, an image borrowed from an album.“<sup>9</sup>

Hustvedt, die sehr an kognitiver Neurowissenschaft, Psychoanalyse und Phänomenologie, v. a. an der Wahrnehmung und Wirkung von visueller Kunst interessiert ist und diese Bereiche jeweils zu konstitutiven Bestandteilen ihrer eigenen Romane macht, weist dabei auf mehrere Aspekte hin, die bewusstes, episodisches Erinnern prägen: Viele unserer ureigensten Erinnerungen sind ‚geliehen‘, da wir sie aus externen Speichermedien beziehen, die frühere Repräsentationen unseres Selbst bieten, und da wir unseren Erinnerungen bei der Versprachlichung narrative Muster zugrunde legen, die wir häufig aus dem Vorrat unserer Kultur oder aus anderen Geschichten beziehen. Unsere Erinnerungen sind damit immer fiktiv – fiktiv nicht in dem Sinne, dass sie falsch wären, sondern in dem, dass sie von uns gemacht bzw. hergestellt werden. Damit hängt ein anderer Aspekt zusammen, auf den Hustvedt hinweist: Die zeitliche Verortung einer autobiographischen Erinnerung geht einher mit einem Akt der Interpretation, d. h. der distanzierenden Betrachtung eines früheren Selbst, an dem unwillkürlich ein kreativer Prozess beteiligt ist, der dem dialogischen Prinzip, etwa einer Romanlektüre, nicht unähnlich ist: Man sieht bzw. liest sich selbst als ein anderer.<sup>10</sup> Dies bedeutet zugleich, dass ein Erinnerungsakt immer präsentisch ist, die Vergangenheit also in den Augenblick,

<sup>8</sup> Zu „Stabilisatoren“ und „Medien“ des Gedächtnisses vgl. Aleida Assmann: *Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*. 3. Aufl. München 2006, S. 149-264. Zum überkommenen Speichermodell siehe die äußerst lesenswerte Autobiographie des kognitiven Neurobiologen Eric Kandel: *Auf der Suche nach dem Gedächtnis. Die Entstehung einer neuen Wissenschaft des Geistes*. München 2006, S. 140-152. Zur Bedeutung des Erzählens für Erinnerungen siehe Donald E. Polkinghorne: *Narrative Psychologie und Geschichtsbewusstsein. Beziehungen und Perspektiven*. In: Jürgen Straub (Hg.): *Erzählung, Identität und historisches Bewusstsein. Die psychologische Konstruktion von Zeit und Geschichte (Erinnerung, Geschichte, Identität 1)*. Frankfurt a. M. 1998, S. 12-45, bes. S. 23-33.

<sup>9</sup> Siri Hustvedt: *The Real Story*. In: Siri Hustvedt: *Living, Thinking, Looking. Essays*. New York 2012, S. 93-115, hier S. 105.

<sup>10</sup> Vgl. Siri Hustvedt: *Three Emotional Stories*. In: Siri Hustvedt: *Living, Thinking, Looking. Essays*. New York 2012, S. 175-195, S. 180.

den Zeitpunkt der Erinnerung hereingeholt und durch Stimmungen beeinflusst, kurz: vergegenwärtigt wird.<sup>11</sup> Der affektive, emotionale Gehalt eines vergangenen Ereignisses wird durch diese narrative Sequenz ebenso verändert wie sein Setting: Seit der Antike ist das enge Verhältnis von Erinnerungen und Orten, die räumliche Struktur des Gedächtnisses bekannt, die jedes vergangene Ereignis in einen größeren Kontext einbettet und es mit Umwelteindrücken, mit Bildern verknüpft.<sup>12</sup> Die Worte und die Sprache, die wir in unserer Erinnerung abrufen sind dabei sequentiell, ungeordnet, im Fluss<sup>13</sup> – wir mögen uns faktuale Begebenheiten aus der Vergangenheit in unser Gedächtnis rufen, aber dort werden sie unweigerlich zusammengefügt, geordnet, ergänzt: Das Erinnern selbst ist also grundsätzlich ein imaginativer Vorgang. Wie Hustvedt es ausdrückt: „Memory, like perception, is not passive retrieval, but an active and creative process that involves imagination.“<sup>14</sup>

Besonders der letzte Satz ist für das vorliegende Thema von großer Bedeutung, da er Erinnerung mit Wahrnehmung in Verbindung bringt, was für das Medium *graphic novel* entscheidend ist. Denn wenn die Literatur allgemein „Verfahren verwendet“, die als „gedächtnisförmig bezeichnet“ werden können,<sup>15</sup> dann gilt das für die *graphic novel* in noch stärkerem Maße: Graphische Narrative sind – wie das Gedächtnis selbst – sequentieller Art.<sup>16</sup> Sie bieten in ihrer Struktur, der Anordnung ihrer Bildrahmen bzw. Panels, verschiedene, voneinander getrennte Eindrücke eines (vergangenen) Ereignisses. Diese werden erst im Akt des Lesens bzw. Schauens in einen Zusammenhang gebracht, wobei zwei Dinge von Bedeutung sind:

Erstens das Seitenlayout, denn die Bildrahmen sind bereits in einer bestimmten Weise angeordnet. Dabei ist es allerdings nicht gleichgültig, wie die Rahmung der Bilder selbst gestaltet ist, ganz im Gegenteil; wie viel Platz einem Panel auf einer Seite gegeben ist, beeinflusst dessen Wahrnehmung und Bedeutung für die Rezeption des Narrativs. So kann ein großer Bildrahmen einen Ausschnitt aus der Bildsequenz besonders hervorheben und einen kurzen Augenblick detailreich illustrieren, während

<sup>11</sup> Vgl. Polkinghorne, S. 24-26.

<sup>12</sup> Vgl. Assmann, S. 298-342. Zur räumlichen Organisation des Gedächtnisses in neuronaler Hinsicht siehe auch Kandel, S. 321-332.

<sup>13</sup> Hustvedt, Real, S. 104.

<sup>14</sup> Ebd., S. 95.

<sup>15</sup> Astrid Erll: Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen. Stuttgart 2005, S. 71-74.

<sup>16</sup> Vgl. Chute, Graphic, S. 4. Der vielleicht einflussreichste Comictheoretiker Scott McCloud bezeichnet Comics allgemein als „sequentielle Kunst“. Scott McCloud: Comics richtig lesen. Hamburg 2001, S. 13.

mehrere kleine Panels ein Ereignis in seinem Verlauf wiedergeben und das Lesetempo erhöhen können: Erzählte Zeit und Erzählzeit stehen dabei im graphischen Narrativ in einem komplexen Zusammenhang,<sup>17</sup> da eine vergangene Erinnerung durch die Anordnung einer Bildsequenz auf einer Seite nicht nur – buchstäblich – eingerahmt und örtlich fixiert wird, sondern diese Erinnerungsbilder auch in einen zeitlichen Verlauf gebracht werden, wobei ein bestimmtes Ereignis aus einer vergangenen Handlungskette herausgehoben und durch seine Präsenz besonders wirksam innerhalb der Erinnerungssequenz werden kann. In Erinnerungen wie in der *graphic novel* kann die Zeit somit quasi stillstehen.

Zweitens sind Erinnerungen wie graphische Narrative ebenso stark von Präsenz und von dem, was in ihnen vorhanden ist bzw. dargeboten wird, geprägt wie durch Absenz, durch das, was fehlt, ausgeblendet, weggelassen wird. Erinnerungsbilder stehen, wie die Panels einer *graphic novel*, nebeneinander und werden im neuronalen, imaginativen Prozess zu einer Einheit zusammengeführt und ergänzt. Nichts anderes geschieht bei der Wahrnehmung an sich, bei der visuelle Reize zunächst dekonstruiert und schließlich rekonstruiert, Inkongruenzen kreativ ausgeglichen, Lücken ausgefüllt werden.<sup>18</sup> Die Anordnung der Panels auf einer Seite ahmt diesen perzeptiven Vorgang nach, wobei verschiedene Comictheoretiker auf ein Merkmal des Mediums besonders hinweisen: den sog. Rinnstein (engl. „gutter“, „gap“ o. Ä.) zwischen zwei Bildern.<sup>19</sup> Diese freien Stellen können als markierte Auslassungen aufgefasst werden, die den Prozess der Imagination überhaupt in Gang setzen. Denn der Rezipient ist gezwungen, zwischen den einzelnen Bildern einer Sequenz einen Zusammenhang herzustellen, wobei diese in der Wahrnehmung kreativ zu einem Narrativ geformt werden. Die *graphic novel* ist dabei, wie das Spiegelman-Beispiel zeigt, somit nicht nur ein im höchsten Maße metafiktionales und selbstreferentielles, sondern ein geradezu metavisuelles Medium, da es materiell den Prozess wiedergibt, in dem (Erinnerungs-)Bilder im Gehirn wahrgenommen und interpretiert werden. Spiegelmans obiger Hinweis, dass sich Comickünstler auf die Essenz ihrer Erinnerungen beschränken müssten, findet damit in den ausschnitthaften Bildern seine Entsprechung und deutet zugleich auf den dialogischen Charakter des Mediums hin, da die dargebotene (episodische bzw. autobiographische) Bildsequenz erst durch die Rezeption zu einem Narrativ zusammengefügt wird.

<sup>17</sup> Daniele Barbieri: Zeit und Rhythmus in der Bilderzählung. In: Michael Hein/Michael Hüners/Torsten Michaelsen (Hg.): Ästhetik des Comic. Berlin 2002, S. 125-142.

<sup>18</sup> Vgl. Kandel, S. 322.

<sup>19</sup> Vgl. McCloud, S. 74.

In diesem Sinn, so die hier vertretene Ansicht, kann die *graphic novel* als ein Gedächtniskörper begriffen werden. Ein wesentlicher Grund dafür wurde schon angesprochen: Spiegelman zeichnet sich im oben genannten Beispiel selbst, d. h. in graphischen Memoiren tritt uns der Körper des Autors unmittelbar selbst entgegen, oder vielmehr: der Körper des Autors, wie er im episodischen Erinnern durch den Akt des Zeichnens graphisch objektiviert wird und Gestalt erhält. *Graphic novels* enthalten immer Erinnerungs- und Körperspuren des Zeichners, nicht nur in dem, *was* sie präsentieren, sondern auch dadurch, *wie* sie es präsentieren. Um noch einmal auf Siri Hustvedt zurückzukommen: In einem Essay mit dem Titel *Embodied Visions* beschreibt sie visuelle Wahrnehmung sowohl als einen kognitiven als auch körperlichen Vorgang (nach ihr sind wir „embodied creative seers“),<sup>20</sup> da an diesem Vorgang nicht bloß rein neuronale, sondern auch sensomotorische Prozesse beteiligt sind. Beide sind in der *graphic novel* unmittelbar präsent, in den Zeichnungen des Künstlers/der Künstlerin, in den Spuren, die deren Hand auf dem Papier hinterlassen hat. Sie werden zum unmittelbaren Zeugnis eines erinnernden Ichs, das dem Rezipienten in materieller Form entgegentritt und durch das kreative Betrachten neues Leben erhält („art lives in a viewing subject“).<sup>21</sup> Diese Überlegungen finden ihre Entsprechung in der Comictheorie der Literaturwissenschaftlerin Hillary Chute, einer der führenden Forscherinnen auf diesem Gebiet, die diesbezüglich nicht nur den individuellen Zeichenstil der jeweiligen Autoren hervorhebt, sondern auch deren individuelle Handschrift (da der Text in *graphic novels* typischerweise mit Hand geschrieben wird, nicht maschinell): Denn die Handschrift „carries what we might think of as a trace of the autobiography in the mark of its maker. The form of comics in this way lends itself to the autobiographic genre in which we see so many authors [...] materializing their lives and histories. It is a way to put the body on the page.“<sup>22</sup>

Die *graphic novel* ist dadurch immer Ausdruck des Körpergedächtnisses seines Autors/seiner Autorin, das sich in ein künstlerisches Medium einschreibt. Diese Metapher der Einschreibung ist weit verbreitet, wenn es um das Körpergedächtnis geht,<sup>23</sup> aber in der *graphic novel* enthält

<sup>20</sup> Siri Hustvedt: *Embodied Visions. What Does It Mean to Look at a Work of Art?* In: Siri Hustvedt: *Living, Thinking, Looking. Essays.* New York 2012, S. 336-354, hier S. 348.

<sup>21</sup> Ebd., S. 352.

<sup>22</sup> Chute, *Graphic*, S. 10.

<sup>23</sup> Siehe dazu den aufschlussreichen Aufsatz: Arnd Beise: „Körpergedächtnis“ als kulturwissenschaftliche Kategorie. In: Bettina Bannasch/Günter Butzer (Hg.): *Übung und Affekt. Formen des Körpergedächtnisses.* Berlin 2007, S. 9-25. Zu den vielfäl-

sie zusätzliche Relevanz durch die erwähnten sensomotorischen Spuren der Zeichnung. Diese sind dem impliziten Gedächtnis zugeordnet, den erlernten, auch durch „Übung“ oder „Drill“ erworbenen Bewegungsabläufen,<sup>24</sup> die unbewusst abgerufen werden. Freilich sind mit Körpergedächtnis auch jene Erinnerungsspuren angesprochen, die auf repressive, traumatische Erfahrungen zurückgehen und sich gegen eine Integration in die narrativen, sprachlichen Muster des expliziten Gedächtnisses sperren. Sie können einerseits präsent sein, indem sie sich entweder durch Narben in einen Körper eingeschrieben haben und diesen damit zu einem dauerhaften Erinnerungsträger/-zeichen machen.<sup>25</sup> Andererseits können sie sich aber auch in körperlichen Symptomen äußern, in psychosomatischen Störungen oder erlernter Furcht, wobei impliziten Reizmustern eine große Bedeutung zukommt.<sup>26</sup> Anders als bei episodischen Erinnerungen sind diese jedoch vor- oder unterbewusst und zeigen sich durch körperliche Symptome, etwa Zuckungen, Krampfanfälle, Formen der Hysterie. Dies sind Momente, die deutlich machen, dass neuronale Prozesse und Kognition bei Akten des Erinnerns genauso ihre Bedeutung haben wie der Körper selbst. Auch der Körper ist ein Interaktant des Gedächtnisses, das er innerhalb seiner Umwelt ausbildet und letzten Endes auch ausagiert. Das Körpergedächtnis erscheint damit als ein Ort, der sich einer einseitigen Determinierung entgegensetzt: Denn weder ist es rein neuronal ausgeprägt noch vollkommen durch soziokulturelle Interaktion und Zuschreibung bestimmt. Das Körpergedächtnis wird somit auch zum Ort einer Individualität, die sich nicht in vorhandene Muster eingliedern lässt.

Wie die Neurobiologen van der Kolk und Saporta festhalten, ist diese Widerständigkeit gerade ein Zeichen traumatischer Erfahrungen, die häufig sensomotorisch, ohne „proper localization in space and time“ eingeschrieben und somit nicht „into symbolic language necessary for linguistic retrieval“ übertragen werden können.<sup>27</sup> Traumatische Erinnerungen sind daher häufig als Bilder präsent, als vor- und nichtsprachliche Eindrücke, die sich im Gedächtnis einlagern und oft assoziativ (man denke an den sprichwörtlichen *flashback*) oder affektiv, durch Stimmungslagen, heraufbeschworen werden. Dies ist genau der Punkt, an dem die *graphic novel* weitere Bedeutung für die Repräsentation des Körpergedächtnisses erhält:

tigen Bedeutungen des Begriffs „Körpergedächtnis“ siehe auch Therese Frey Steffen: Einleitung. In: *Figurationen* 9.1 (2008), S. 8-16, hier S. 8.

<sup>24</sup> Beise, S. 15-16.

<sup>25</sup> Cornelia Zumbusch: ‚Gesteigerte Gesten‘ Pathos und Pathologie des Gedächtnisses bei Warburg und Freud. In: Bettina Bannasch/Günter Butzer (Hg.): *Übung und Affekt. Formen des Körpergedächtnisses*. Berlin 2007, S. 269-289, hier S. 269.

<sup>26</sup> Kandel, S. 366-378.

<sup>27</sup> Zitiert in Hustvedt, *Stories*, S. 192.



Sie ist materiell und graphisch nicht nur Ausdruck vom Körper ihres Autors/ihrer Autorin, sondern er gibt ihm/ihr zugleich die Möglichkeit, diese traumatischen Erinnerungsbilder in ein Medium zu übersetzen, das nicht nur auf Sprache angewiesen ist, das seine Bedeutung mit und gegen Sprache erhält. Für Hillary Chute ist die *graphic novel* dementsprechend das Medium der Traumarepräsentation schlechthin: „It pushes on conceptions of the unrepresentable that have become commonplace in the wake of deconstruction, especially in contemporary discourse about trauma. Graphic narrative asserts values of presence, however complex and contingent [...]“, insbesondere durch ihr Bestehen auf „the importance of innovative textual practice offered by the rich visual-verbal form of comics to be able to represent trauma productively and ethically.“<sup>28</sup> Die *graphic novel* als Gedächtniskörper wird zu einer materiellen Erinnerungsspur, die ihre Bedeutung im komplexen Zusammenspiel von Text und Bild und in der Interaktion mit dem Rezipienten erhält.

Deshalb ist die *graphic novel* auch als ein kulturökologisches Medium zu begreifen. Kulturökologisch im Sinne des Augsburger Amerikanisten Hubert Zapf, der Literatur und imaginative Weisen der Welterzeugung als „Medien der kulturellen Ökologie“ betrachtet, wobei die „spezifischen Strukturen und kulturellen Wirkungsweisen der literarischen Imagination“ als affin zu „ökologischen Prozessen“ ausgewiesen werden.<sup>29</sup> Dieser Ansatz ist der Idee einer „evolutionären Kulturtheorie“ Peter Finkes nicht unähnlich, in der die Kultur als ein auf ökologischen Prinzipien basierendes Produkt evolutionärer Prozesse aufgefasst wird, wobei der Literatur die Rolle zukommt, „potentielle kulturelle Welten“ in ihrer „Vielfalt“ aufzuzeigen.<sup>30</sup> Nach diesen ökologisch-evolutionären Modellen der Kultur „bildet die Fähigkeit zu Wandel und ständiger Selbsttransformation gegenüber drohender Erstarrung“<sup>31</sup> eine der ihr selbst inhärenten Möglichkeiten und Funktionsprinzipien, „ein stets aktualisierbares Potential sprachlicher und kultureller Erneuerung.“<sup>32</sup> Literarische Texte besitzen nach Zapf die Möglichkeit, „übermächtige Realitätssysteme“ zu „bannen“,

---

<sup>28</sup> Chute, *Graphic*, S. 2-3.

<sup>29</sup> Hubert Zapf: Das Funktionsmodell der Literatur als kultureller Ökologie. Imaginative Texte im Spannungsfeld von Dekonstruktion und Rekonstruktion. In: Marion Gymnich/Ansgar Nünning (Hg.): Funktionen von Literatur. Theoretische Grundlagen und Modellinterpretationen. Trier 2005, S. 55-78, hier S. 56.

<sup>30</sup> Peter Finke: Evolutionäre Kulturökologie. Hintergründe, Prinzipien und Perspektiven einer neuen Theorie der Kultur, In: *Anglia* 124.1 (2006), S. 175-217, hier S. 208.

<sup>31</sup> Zapf, Funktionsmodell, S. 60.

<sup>32</sup> Hubert Zapf: Literatur als kulturelle Ökologie. Zur kulturellen Funktion imaginativer Texte an Beispielen des amerikanischen Romans. Tübingen 2002, S. 54.

„kulturelle Zwangsstrukturen aufzubrechen“, „charakteristische Traumata ihrer Kulturwelt [zu] repräsentieren und symbolisch [zu] bewältigen“ sowie das „kulturell Unverfügbare dennoch kulturell verfügbar zu machen.“<sup>33</sup> Um diese Wirkungsweisen zu illustrieren, verwendet Zapf ein triadisches Funktionsmodell,<sup>34</sup> das ohne Weiteres auch auf die *graphic novel* anzuwenden ist, da diese ebenso eine „dialektische Wirkungsweise des Ästhetischen zwischen der Defiguration und der Refiguration vorgegebener Bedeutungsmuster, zwischen der verfremdeten Distanzierung des Realen und der gegendiskursiven Entfaltung des Imaginären“<sup>35</sup> entwickelt.

Wie oben deutlich geworden sein sollte, leistet sie dies in Bezug auf Erinnerungsprozesse im Allgemeinen und in der Darstellung des Körpergedächtnisses im Besonderen. Im Folgenden soll anhand von drei zeitgenössischen *graphic novels* aufgezeigt werden, wie diese defizitäre Aspekte der soziokulturellen Lebenswirklichkeit thematisieren und im dialogischen Aushandeln der eigenen Vergangenheit nicht nur „einseitig-hierarchische Oppositionen wie Geist vs. Körper, Vernunft vs. Emotion“<sup>36</sup> aufheben, sondern zugleich die Uneindeutigkeit und Fluidität, die Konstrukthaftigkeit des Gedächtnisses selbst betonen, die Festschreibungen der Vergangenheit konträr entgegensteht. Aus dieser potentiellen Mehrdeutigkeit der Vergangenheit beziehen die besprochenen *graphic novels* ein kreatives Potential, das ihnen ermöglicht, im spannungsreichen Zusammenwirken von Text und Bild besonders traumatische Erfahrungen zu repräsentieren und unbewussten, vorsprachlichen Gedächtnisinhalten Ausdruck zu verleihen. Damit zeigt sich auch ihre enorme kulturelle Relevanz, die die *graphic novel* als ein Erinnerungs- und Dokumentationsmedium in den Blick rückt, das, indem es Geschichte geradezu materialisiert, selbst zu einem Gedächtniskörper wird, der in seiner sequentiellen, bruchstückhaften Struktur gleichzeitig einseitigen Deutungen oder Vereinnahmungen der Vergangenheit einen Riegel vorschiebt. Diese „innovatorisch-produktive Kraft“ der *graphic novels* trägt damit zugleich eine „reproduktive und regenerative Kraft“ in sich,<sup>37</sup> die auf die Kultur selbst zurückwirken kann – *MAUS* ist dafür ein hervorragendes Beispiel; andere sollen im folgenden Teil behandelt werden. Dabei werden mit C. Thompsons *Blankets*, A. Bechdels *Fun Home* und David Smalls *Stitches* Beispiele im Zentrum der Untersuchung stehen, die einerseits autobiographische

---

<sup>33</sup> Ebd., S. 53-54.

<sup>34</sup> Zapf unterscheidet zwischen einem kulturkritischen Metadiskurs, einem imaginativen Gegendiskurs und einem reintegrativen Interdiskurs. Siehe dazu ebd., S. 63-68.

<sup>35</sup> Zapf, Funktionsmodell, S. 67.

<sup>36</sup> Zapf, Literatur, S. 64.

<sup>37</sup> Ebd., S. 68.

Traumata imaginativ zur Anschauung bringen und andererseits in besonderem Maße das Körpergedächtnis der jeweiligen AutorInnen im Medium der *graphic novel* illustrieren.

### Craig Thompson: *Blankets*

Craig Thompsons *Blankets* (2003) ist eine autobiographische *graphic novel*, in der der Autor seine Kindheit und sein Erwachsenwerden in einer nicht näher bestimmten Kleinstadt in Wisconsin schildert. Während das Setting im Mittelteil der *graphic novel* ins benachbarte Minnesota, in das Haus seiner Jugendliebe Raina, wechselt, bleibt die Jahreszeit, die die Erzählung einrahmt, fast durchgängig dieselbe: der kalte Winter Nordamerikas, dessen schwere, weiße Schneemassen wie die titelgebenden „Blankets“ über dem Land liegen und erst gegen Ende der *graphic novel* vom nahenden Frühling, der zugleich die Emanzipation des erzählten Ich von seinem christlich-evangelikalen Elternhaus und seine (Wieder-)Erweckung als Künstler symbolisiert, weggehoben werden. Dementsprechend ist die *graphic novel* durchgehend in Schwarz-Weiß-Kontrasten gehalten, die zugleich Übergänge von der Innen- in die Außenwelt, von der Zivilisation in die nahe Natur bestimmen. Die exakte Linienführung ist in der Figurenzeichnung klar und schafft durch Größenkontraste eine starke Raumtiefe, die der Umgebung der jeweiligen Figuren eine große Bedeutung zukommen lässt. Vertikale Linien, die sich nach oben hin verästeln oder zu konzentrischen Kreisen werden, brechen dabei häufig die Bildrahmen auf und geben die Bildsequenz zugunsten von expressionistisch anmutenden, fast rauschhaften Szenen auf, die eine gesamte Seite einnehmen und meist, ganz ohne Text, Stimmungen, Geräusche, Gefühle des Fallens (*falling in and out of love*) oder der Einsamkeit, des Eingesperrtseins illustrieren.

Letzterer Aspekt bestimmt einen Großteil der *graphic novel*. So wird anfangs in die streng religiöse, oppressive soziale Umgebung des elterlichen Hauses sowie der Bibelschule eingeführt, die einen enthaltsamen, auf puritanischem Vorbild basierenden Lebensstil fordert, dem sich das erzählte Ich zusammen mit seinem kleinen Bruder Phil, dessen jeweilige An- oder Abwesenheit ein wesentliches Strukturmerkmal der Erzählung bildet, aufgrund fehlender Sozialkontakte und einem, auch ökonomisch bedingten, Außenseitertum unterordnen. In markanten Sequenzen wird die christlich-evangelikale Ideologie als eine „Zwangsstruktur“ herausgearbeitet, die letztlich „traumatisierende Vereindeutigungsversuche der Lebensvielfalt, die zu chronischen Zuständen der Selbstentfremdung, Kom-

munikationsstörung und Vitalitätslähmung führen“,<sup>38</sup> repräsentiert. Die Oppression kommt in Bestrafungen zum Ausdruck – Craig und Phil werden zur Strafe beispielsweise abwechselnd in eine dunkle, fensterlose Kammer („cubby hole“) gesperrt, die nur eine alte Klappliege enthält, die beim Aufklappen wie der Rachen eines riesenhaften Raubtieres gezeichnet ist.<sup>39</sup> Diese alptraumhaften Visionen und Wahnvorstellungen werden zum körperlich erfahrenen Symptom wie zur imaginativen Gegenwelt gleichermäßen.

Letztere findet in gemeinsamen Zeichnungen der beiden Kinder ihren Ausdruck, deren Fantasie jedoch durch eine Umgebung unterdrückt wird, die auch die Malerei als einen Affront gegen Gott wertet. In einer eindrücklichen Szene stellt sich das erzählte Ich vor, wie sich das überdimensionierte Jesusporträt im Schlafzimmer seiner Eltern von ihm abwendet.<sup>40</sup> Gemeinsame Ausflüge in die Natur bleiben für die beiden Jungen der einzige Freiraum, der jedoch gleichsam mit Symbolen des „waste land“ und des „death-in-life“ besetzt ist,<sup>41</sup> etwa durch Tierskelette sowie die blätterlosen Bäume, die als ein Leitmotiv häufig wie die Gitterstäbe einer Gefängniszelle die Szenen einrahmen. Die entstellten Bäume werden zugleich zum Spiegel der Entfremdung des eigenen Körpers, die in der rigiden, indoktrinierten Ideologie des Seelenheils und der Negation leiblicher Genüsse ebenso ihren Ursprung hat wie in einer traumatisierenden, sexuellen Misshandlung durch einen Babysitter. Eine Sequenz, die an zentraler Stelle, nämlich genau in der Mitte der *graphic novel* steht, zeigt, wie Phil vom Babysitter in einen Nebenraum geführt wird, wo er deren beide Hosen öffnet. Dazu heißt es:

Since a child, I was always DISPLACED from my body. I saw it only as a RECEPTACLE for my SOUL. But while uncomfortable with it's [sic] weaknesses and inadequacies, I was even more terrified by the notion of GROWING UP. Older people were such foreign beasts – especially HIGH SCHOOLERS with their LUMBERING awkward FLESH, body odors and foul mouths, curdled ACNE, first sproutings of facial hair, and swollen sex organs. I couldn't fathom that the soul trapped in my child body would be

<sup>38</sup> Zapf beschreibt damit jene gesellschaftlichen Strukturen, denen literarische Texte in einem kulturkritischen Metadiskurs begegnen können, was für *Blankets* absolut zutrifft. Zapf, Funktionsmodell, S. 67.

<sup>39</sup> Craig Thompson: *Blankets*. Marietta 2003, S. 16.

<sup>40</sup> Ebd., S. 208 und 221.

<sup>41</sup> Zapf, Funktionsmodell, S. 68.

TRANSPANTED to it's [sic] grotesque adolescent counterpart.<sup>42</sup>

Das den letzten Satz illustrierende Panel ist dementsprechend als sprichwörtlicher Sündenfall dargestellt, in dem der kindliche Körper, gehalten von Engeln, im Fallen zu einem Erwachsenen mit ausgeprägtem Sexualorgan mutiert, der von dämonischen Wesen in die Unterwelt gezogen wird.

Die Zeichnungen erscheinen dabei selbst als gegendiskursive Kraft, als ein Aufbegehren der Imagination gegen ein als repressiv empfundenen System, aus dem vitale, kreative Lebensenergien ausgegrenzt sind,<sup>43</sup> die sich in Thompsons Zeichnungen fantasievoll Bahn bricht und un- oder vorbewusste bzw. verdrängte Gedächtnisinhalte wieder an bzw. auf die Oberfläche bringt; dem entfremdeten Körper wird so seine Gestalthaftigkeit zurückgegeben. In diesem Zusammenhang ist die Begegnung Craigs mit seiner Jugendliebe Raina von großer Bedeutung. Wie er selbst stammt sie aus einem stark religiösen, wenn auch zerrütteten Elternhaus, das er für zwei Wochen als Gast besucht. Da die beiden ihre Zuneigung nicht öffentlich zeigen können, fahren sie in die schneebedeckten Berge. In einer der schönsten Sequenzen der *graphic novel* sind beide auf weißem Untergrund dargestellt, wie sie mit dem Gewicht ihrer Körper und durch die Bewegung ihrer Arme Engel in den Schnee formen.<sup>44</sup> Anstatt die Panels einzurahmen, reißen die nach oben ragenden Bäume sie geradezu zum Nachthimmel auf, aus dem unaufhörlich Schneeflocken fallen. Die anschließende innige Umarmung der beiden in der endlos scheinenden Weite der Natur unterstreicht dabei einerseits ihre körperliche Nähe und verstärkt andererseits die schier zeitlose, regenerative Kraft des Erinnerungsbildes, das sich am Schluss der Sequenz im Gewebe des fallenden Schnees auflöst („And then the sense of space, of depth, is lost as the snowflakes fall into a pattern“<sup>45</sup>).

Das Motiv des Gewebes, der körperlichen Struktur, steht im Zentrum der Erinnerung an Raina. Materialisiert ist sie in einer von ihr gestrickten Decke,<sup>46</sup> die reiche Muster und Verzierungen aufweist, die an zentralen Stellen der *graphic novel* wiedergegeben sind und in ihren kreativen Formen und Motiven das Gegenbild zu dem Weiß des Schnees und der Kargheit der sozialen Lebenswelt darstellen. Die Decke wird zum Er-

<sup>42</sup> Thompson, S. 291-293.

<sup>43</sup> Nach Zapf ist dies ein wesentliches Element des imaginativen Gegendiskurses (Zapf, Funktionsmodell, S. 69-70), der im *graphic novel* nach der hier vertretenen Ansicht v. a. durch zeichnerische und graphische Elemente Ausdruck findet.

<sup>44</sup> Thompson, S. 246-247.

<sup>45</sup> Ebd., S. 260.

<sup>46</sup> Ebd., S. 182.

innerungszeichen der Erzählung, denn wie Raina Craig versichert: „They’re all patterns that remind me of you.“<sup>47</sup> Im entsprechenden Panel, das eine ganze Seite einnimmt, sind die Bildrahmen durch die karoförmigen Muster der Decke ersetzt, die selbst zum Comic wird, in die die beiden Liebenden in verschiedenen Posen hineingezeichnet sind. Die Decke wird so zum eigentlichen Ausdruck des Körpergedächtnisses, da sie die beiden auch umhüllte, als sie miteinander schliefen. Obgleich ihre Liebe aufgrund der geographischen Distanz und des quälenden Gewissens des erzählten Ich, durch seine Zuneigung zu Raina zu sündigen, zerbricht, wird sie, Jahre später, als der Junge zum emanzipierten Künstler geworden ist, zur eigentlichen Erinnerungspur, zum materiellen Zeichen der Vergangenheit, die ihn in der Zeit zurückversetzt: „I could see Raina making the quilt, selecting the fabrics, and cutting squares from a larger swatch of cloth.“<sup>48</sup>

Und sie wird zum eigentlichen Urgrund der vergegenwärtigenden Erinnerung und des imaginativen graphischen Narrativs, das in den Körper der Decke gewissermaßen hineingewebt ist: „Each square had a different texture – a visual sound – and read in sequence, like a comic strip, they told a story. Because they were arranged in a pattern, repeating themselves, their story was cyclical.“<sup>49</sup> Die Erzählung bezieht ihre kreative Energie aus dem Gedächtniskörper der Decke und übersetzt ihn, seine „visual sounds“, in die zirkulären Bildsequenzen der autobiographischen Erinnerung, zumal die Muster der Textur graphisch im Zeichenstil, in den Formen der Figuren und der Landschaft nachgeahmt sind. So wird die *graphic novel* beides: zur regenerativen Aufarbeitung der eigenen Lebensgeschichte und zur produktiven Ausdrucksform, in der der eigene Körper beständig eine neue Gestalt erhält. Wie der in voller Blüte stehende Baum, den Craig zum Dank an Rainas Zimmerwand malt, wird er zum Lebenszeichen schlechthin: „How satisfying it is to leave a mark on a blank surface. To make a map of my movement – no matter how temporary.“<sup>50</sup>

### Alison Bechdel: *Fun Home*

Über kaum eine andere *graphic novel* wurde in den vergangenen Jahren so viel und so intensiv gesprochen wie über Alison Bechdels *Fun Home* (2006), eine *coming-of-age* und eine *coming-out story* gleichermaßen, in der die Autorin die Entdeckung und Emanzipation ihrer eigenen Homo-

<sup>47</sup> Ebd., S. 183.

<sup>48</sup> Ebd., S. 566.

<sup>49</sup> Ebd., S. 566-567.

<sup>50</sup> Ebd., S. 581-582.

sexualität ebenso aufzeichnet, wie sie der Lebensgeschichte ihres Vaters nachspürt, der gleichsam wie seine Tochter homosexuell war, anders als sie jedoch seine Bedürfnisse nicht offen auslebte und seine eigene Identität nach vorgegebenen sozio-kulturellen Modellen auszurichten suchte, was zu einer emotionalen Verarmung und zu einer künstlichen Stilisierung von Äußerlichkeiten führte; die sozial konstruierten Geschlechterrollen werden dabei als Zwangsstrukturen ausgewiesen, die sich in körperlichen Wiederholungshandlungen, in Zwangsstörungen artikulieren, unter denen sowohl das erzählte Ich als auch Bruce Bechdel, der Vater, leiden. Dementsprechend geht es in Bechdels *graphic novel* um binäre Oppositionen von Innen- und Außenwelt, um geistige Sinnsuche und körperliches Eingesperrtsein, das im titelgebenden „Fun Home“ der Familie, einem ‚Funeral Home‘, das der Vater nebenberuflich betreibt, versinnbildlicht wird.

Die aufgebahnten, nackten, auch seziierten Leichen, die der Vater präpariert, sind, wie Julia Watson es ausdrückt, „the most dazzling visual display“<sup>51</sup> dieser *graphic novel* und verkörpern in ihrer Unmittelbarkeit die Materialität der eigenen, endlichen Existenz, die in der Lebenswelt jedoch häufig verhüllt, verkleidet und überschminkt wird. Ein zentrales Motiv ist in diesem Zusammenhang die fast manische Obsession des Vaters, mit der er ein Farmhaus im viktorianischen Stil, in das die Familie schließlich zieht, restauriert und ausschmückt. Das Haus erscheint dabei als Objekt, gleichsam als Körper, der letztlich eine Scheinwelt repräsentiert,<sup>52</sup> gegen die sich Alison früh auflehnt, die die plastische Künstlichkeit rückwirkend als ein Ausagieren der verborgenen Fantasien des Vaters interpretiert, das zugleich zu einer emotionalen Entfremdung von der eher jungenhaften Tochter führt – eine Entfremdung, die Alison auch körperlich wahrnimmt:

His absence resonated retroactively, echoing back through all the time I knew him. Maybe it was the converse of the way amputees feel pain in a missing limb. He really was there all those years, a flesh-and-blood presence steaming off the wallpaper, digging up the dogwoods, polishing the finials... smelling of sawdust and sweat and designer cologne. But I ached as if he were already gone.<sup>53</sup>

<sup>51</sup> Julia Watson: Autographic Disclosures and Genealogies of Desire in Alison Bechdel's *Fun Home*. In: *Biography* 31.1 (2008), S. 27-58, hier S. 35.

<sup>52</sup> Zum symbolischen Charakter des Hauses auch Robin Lydenberg: Under Construction. Alison Bechdel's *Fun Home: A Family Tragicomic*. In: *European Journal of English Studies* 16.1 (2012), S. 57-68.

<sup>53</sup> Alison Bechdel: *Fun Home. A Family Tragicomic*. Boston/New York 2006, S. 23.

Diese koexistente An- und Abwesenheit des Vaters, die in einer Reihe von Textkästen beschrieben ist, wird anhand von Bildern illustriert, die Alison und Bruce bei der gemeinsamen Gartenarbeit zeigen. Während beide in den ersten Bildkästen noch eng vereint auf einem Rasenmäher dargestellt sind, überlässt der Vater schließlich das Lenken seiner Tochter und widmet sich in der Zwischenzeit ein paar Bäumen. Die kreisförmige Bewegung über den Rasen des Gartens führt Alison immer wieder nahe an den Vater heran und wieder von ihm weg, sodass die körperliche Präsenz auch durch Bewegung im und durch Raum bestimmt wird. Dementsprechend zeichnet Bechdel einige Karten,<sup>54</sup> die die nähere Umgebung des Hauses in Pennsylvania zeigen und zugleich die Bewegungen und Lebensstationen des Vaters in einem eng umgrenzten Gebiet kartographieren, das ihn auch örtlich einengte und in ein Muster zwang, das sich im Haus der Familie widerspiegelte. Mehrere Zeichnungen zeigen es in Außenansicht,<sup>55</sup> während die Fenster zugleich als eigene Panels integriert sind, in denen jeweils ein Familienmitglied bei einer vertieften, selbstständigen, häufig künstlerischen Tätigkeit präsentiert wird. Dadurch wird zugleich eine räumliche Distanz und Nähe geschildert, die das Kunstobjekt des Vaters, das Haus, innerhalb dessen sich die verschiedenen Körper in immer gleichen Tätigkeiten bewegen, in das Medium der *graphic novel* überträgt und als Erinnerungsraum refiguriert.

Diese Wiederholungsstrukturen des Lebens sind der *graphic novel* dabei selbst eingeschrieben, da die Erzählung nicht chronologisch, sondern thematisch, um wiederkehrende bildliche Motive angeordnet ist, zu denen sie in zirkulären Bewegungen zurückkehrt, um sie jeweils neu und anders zu deuten. Diese Technik, in der sich „einzelne panels einander auf implizite Weise graphisch zitieren“, weist Schüwer als ein comicspezifisches „intratextuelles Palimpsest“ aus, durch das „translineare Strukturen entstehen, die mehrere Seiten überbrücken“ und den „Text selbst mit einem Gedächtnis“ versehen.<sup>56</sup> Das Label „Sunbeam Bread“ etwa,<sup>57</sup> das immer wieder zu sehen ist, deutet auf die unterbewussten, traumatisch überlagerten Tiefenstrukturen des autobiographischen Gedächtnisses hin, da der Vater von einem Lastwagen überfahren wurde, der eben jenes Brot transportierte.

Imaginativ kehrt Bechdel dabei immer wieder zu den letzten Momenten im Leben des Vaters zurück, zu dem Augenblick, als er über die Stra-

<sup>54</sup> Vgl. ebd., S. 30-31.

<sup>55</sup> Vgl. ebd., S. 86, 134.

<sup>56</sup> Martin Schüwer: Erzählen in Comics. Bausteine einer plurimedialen Erzähltheorie. In: Ansgar Nünning/Vera Nünning (Hg.): Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär. Trier 2002, S.185-216, hier S. 206f.

<sup>57</sup> Bechdel, S. 21, 31, 67, 96, 112, 217.



ße ging und den nahenden Lastwagen auf sich zurasen sah. Die imaginäre „Nachträglichkeit“ des Ereignisses weist dabei im Sinne Freuds ein „doppeltes Trauma“ auf,<sup>58</sup> das nicht allein durch den Tod des Vaters bedingt ist, sondern auch durch die Vermutung des erinnernden Ichs, dass er sich umgebracht hat. Diese Kernfrage der Erzählung, die an keiner Stelle aufgeklärt wird, verbindet sich mit einem dichten Beziehungsgeflecht von assoziativen Erinnerungsbildern, die alternierend aus unterschiedlichen Blickwinkeln gezeigt werden – so etwa das Telefongespräch Alisons mit ihrer Mutter, in dem sie von der Homosexualität des Vaters erfährt.<sup>59</sup> Die dadurch evozierte Multiperspektivität bindet die gegenwärtige, sinnSuchende Erinnerung zurück an die Imagination, die als eigentliche regenerative Triebkraft erscheint und die Entfremdung zwischen Vater und Tochter im Medium der Kunst einzuholen und umzudeuten sucht. So werden beide im Bildrahmen der *graphic novel* wieder miteinander vereint und sowohl ihre körperliche Nähe als auch ihre Distanz reflektiert, indem sie als Spiegel des jeweils anderen erscheinen. Die Selbstfindung als Künstlerin und die sexuelle Befreiung als Mensch, so macht Bechdels zirkuläre Erinnerungs- und Imaginationsarbeit deutlich, wäre ohne das Beispiel des Vaters nicht möglich gewesen.

Bezeichnenderweise zeigen die ersten und das letzte Panel des Bandes Vater und Tochter bei ihren „Icarian games“,<sup>60</sup> wie Bruce, auf dem Rücken liegend, sie auf seinen in die Höhe gestreckten Füßen jongliert und wie er sie mit ausgestreckten Armen im Swimmingpool erwartet, während sie vom Rand hineinspringt. Es ist eine Bewegung hin zum Vater, die hier vollzogen wird, obgleich der Mythos von Daedalus und Ikarus, wie Bechdel selbstreflexiv anmerkt, im Verlauf der Erzählung umgekehrt wird: Während er mit seinem Lebensentwurf letztlich scheitert bzw. sich nicht selbst verwirklichen kann, findet sie im Medium der Kunst die Möglichkeit der kreativen Selbstexpression und –repräsentation, die ihn zugleich aus der Erinnerung und aus dem traumatisierenden Schmerz des Verlusts heraus in Text und Bild mit einschließt und ihm eine neue Form gibt. Diese Transformation wird durch Alison Bechdels Körper selbst ausgeübt, nicht nur im Akt des Zeichnens, sondern indem sie, wie sie in einem Interview mit Hillary Chute schilderte, für jede Körperdarstellung

---

<sup>58</sup> Ingrid Kerz-Rühling: Nachträglichkeit – deferred action – après coup. In: Wolfgang Mertens/Bruno Waldvogel (Hg.): Handbuch psychoanalytischer Grundbegriffe. Hamburg 2002, S. 470-473. Vgl. zu dieser Interpretation auch Watson, S. 44, und Ann Cvetkovich: Drawing the Archive in Alison Bechdel's *Fun Home*. In: *Women's Studies Quarterly* 36.1-2 (2008), S. 111-128, S. 114.

<sup>59</sup> Vgl. Bechdel, S. 58-59, 79, 211.

<sup>60</sup> Ebd., S. 3-4, 231-232.

und –haltung selbst Modell stand.<sup>61</sup> Sie impersonierte ihren Vater, fotografierte sich in der jeweils benötigten Pose und zeichnete dann, auf Basis der eigenen Körperform, seinen Körper. Das eigene Körpergedächtnis wird damit gleich in mehrfacher Hinsicht in die kreative Konstitution des Mediums integriert, als Erinnerungszeichen, als Substitution und als Spiegel des abwesenden anderen.

Überhaupt werden im Verlauf der gesamten *graphic novel* unterschiedliche Materialisationen und Medien des Gedächtnisses aufgerufen und archiviert:<sup>62</sup> Fotos, Tagebucheinträge, Zeitungsartikel, auch Romane, die allesamt per Hand nachgezeichnet sind; dadurch wird auf metafiktionaler Ebene ihre (Re-)Produktion verdeutlicht und ihre historische Aussagekraft befragt. Nachgezeichnete Fotos werden so beispielsweise mit der sie haltenden Hand des erinnernden Ich abgezeichnet, was zugleich auf die materielle Beschaffenheit der *graphic novel* in der Hand des Lesers/der Leserin verweist.<sup>63</sup> Auch intertextuelle Bezüge werden deutlich gemacht, Beziehungen zwischen Prä- und Folgetexten thematisiert, Passagen aus der *Odyssee* und James Joyces *Ulysses* gegeneinander gestellt und auf lebensweltliche Kontexte bezogen:<sup>64</sup> Wenn Alison letzteren Text bei seiner Lektüre in der Schule aufgrund von Langeweile illustriert (die entsprechende Seite aus *Ulysses* wird samt Zeichnung in ein Panel integriert),<sup>65</sup> später aber Parallelen zur eigenen Lebensgeschichte beispielhaft daran aufzeigt oder wenn sie ersteren Text in einer Reihe von Panels zitiert, die sie bei ihren ersten sexuellen Abenteuern mit ihrer Freundin zeigen.<sup>66</sup> Die Dialogizität der vergegenwärtigten Vergangenheit mit den materiellen Zeugnissen der eigenen Geschichte, der eigenen *graphic novel* mit Vorbildern des literarischen Kanons wird hier sprichwörtlich. Sie stützt und bestärkt die eigene Sinnsuche und bindet das eigene Gedächtnis zugleich zurück an das kulturelle Gedächtnis, aus dem sie kreative Energien bezieht und reziprok zurückleitet. Auch dadurch wird *Fun Home* zur wichtigsten (und vielleicht besten) *graphic novel* des neuen Jahrtausends.

---

<sup>61</sup> Hillary Chute: An Interview with Alison Bechdel. In: *Modern Fiction Studies* 52.4 (2006), S. 1004-1013.

<sup>62</sup> Vgl. zum Begriff des Archivs Cvetkovich.

<sup>63</sup> Vgl. Bechdel, S. 100-101.

<sup>64</sup> Insbesondere zur intertextuellen Einbindung von Joyce siehe Ariela Freedman: Drawing on Modernism in Alison Bechdel's *Fun Home*. In: *Journal of Modern Literature* 32.4 (2009), S. 125-140.

<sup>65</sup> Bechdel, S. 209.

<sup>66</sup> Ebd., S. 214.

**David Small: *Stitches***

In David Smalls *Stitches* (2009) geht es um die Aufarbeitung eines medizinischen und zugleich tiefenpsychologischen Traumas, das sich aus der Versehrtheit des Körpers ergibt. Der Autor verlor bei einer Operation im Alter von vierzehn Jahren einen Teil seiner Stimmbänder, wodurch in der Folge die Möglichkeit der sprachlichen Artikulations- und Kommunikationsfähigkeit erheblich eingeschränkt wurde. Die Sprachlosigkeit bestimmte den Großteil seiner Jugend, da die Familie in gegenseitiger Entfremdung und in einem Zustand der emotionalen Verarmung lebte. Diese hatte ihren Ursprung zum Teil im Trauma der Mutter, die mit dem Herz auf der rechten Seite ihrer Brust und einem beschädigten Lungenflügel geboren wurde und zugleich in schwierigen familiären Umständen aufwuchs, die von sozialer Deprivation ebenso bestimmt wurden wie von einer Geisteskrankheit ihrer Mutter. Die eigene Körperlichkeit wurde Small früh bewusst, da er mit chronischen Erkrankungen der Nebenhöhlen und des Verdauungstrakts geboren wurde.

Wie er selbst schildert, waren seine Krankheitssymptome seine Möglichkeit des Ausdrucks,<sup>67</sup> eine Art Körpersprache, die mit elf Jahren eine neue Nuance erhielt, als sich eine große Zyste an seinem Hals ausbildete. Als diese später operativ entfernt wurde, nahm sie ihm nicht nur die Stimme, sondern hinterließ auch eine deutlich sichtbare Narbe, ein Zeichen der Verwundung, das sich in den eigenen Körper eingeschrieben hat und fortwährend als eine Erinnerungsspur präsent ist, deren volle Bedeutung sich erst im Nachhinein offenbart: Erstens äußert sich die Verzweiflung über die eigene Versehrtheit in zunehmend depressiven Schüben, die auch eine immer größere Abwehrhaltung gegenüber den eigenen Eltern miteinschließt, die sich noch verstärkt, als er durch Zufall herausfindet, dass es sich bei der Zyste eigentlich um Krebs handelte. Zweitens offenbart ihm der Vater, selbst Arzt und Radiologe, schließlich, dass der Krebs seinen Ursprung in den radikalen Behandlungsmethoden der Kinderkrankheiten Smalls hatte: in der ständigen Röntgenbestrahlung seiner Neben- und Stirnhöhlen. Small zeichnet in *Stitches* diese komplexe Krankengeschichte nach und seziert gewissermaßen die Tiefenschichten des eigenen Bewusstseins, indem er verdrängte Gedächtnisinhalte an die Oberfläche bringt und ihnen im Medium der *graphic novel* zu neuem Ausdruck verhilft.

Die autographische Erinnerungsarbeit vollzieht sich dementsprechend in Bewegungen, die die Erzählung von Außen nach Innen führen – verschlossene und geöffnete Türen, Türschwellen, Pforten fungieren als ein Leitmotiv der *graphic novel*; sie zeigen das Verborgene und Verschluss-

---

<sup>67</sup> David Small: *Stitches*. A Memoir. New York 2009, S. 18-19.

sene ebenso an wie die Möglichkeit der Öffnung und des fließenden Übergangs von der äußeren (körperlichen) Fassade in (seelische) Innenräume. Der insgesamt eher schemen- und skizzenhafte Zeichenstil hebt die Umrisse der Körperformen der Figuren und ihrer Lebenswelt hervor, die häufig vor einem schwarzen oder in verschiedenen Grautönen gehaltenen Hintergrund dargestellt sind. Diese Art der Darstellung unterstreicht dabei nicht nur den traurigen Grundtenor der Erzählung, sondern auch die Verschwommenheit der Erinnerungsbilder, die oft in graue Wasserfarben getaucht sind. Die Materialität der Figuren und der Gegenstände ist unter anderem durch deren ausgeprägten Schattenwurf gekennzeichnet, der die Bilder zusätzlich mit Schwarz-Weiß-Kontrasten versieht. Dadurch wird sowohl auf die Präsenz, auf die Außenwirkung von Körpern im Raum hingewiesen als auch implizit auf das, was sich der äußeren Darstellung entzieht, was sie verbergen.

Eindrucksvoll werden diese Kontraste in den weiß unterlegten, hell ausgeleuchteten Innenräumen der Klinik und den dunklen Räumen des Elternhauses. Diese Lichtverhältnisse bestimmen zusätzlich die Sichtbarkeit von Körpern, von Äußerlichkeiten, die entweder besonders hervorgehoben oder kaschiert werden können. Deutlich gemacht wird dieses Wechselverhältnis in der äußerlich sichtbaren Narbe, die das erzählte Ich als körperliche Verunstaltung wahrnimmt, und in der damit einhergehenden schwachen Stimme, durch die es sich vor anderen nicht mehr richtig artikulieren kann und sozial zum Außenseiter wird. Eine Entwicklung, die in drei Panels dargestellt ist, in denen das Gesicht des erzählten Ich zunächst in schwarzer Tinte, dann in Wasserfarbe gezeichnet ist, bis der Körper schließlich nur noch als konturloser, weißer Umriss inmitten einer lebendigen Menschenmenge erscheint („Back in school, at first wildly self-conscious, I soon learned, when you have no voice, you don't exist“).<sup>68</sup>

Überhaupt ist der eigene Körper<sup>69</sup> in Smalls Narrativ als Erinnerungsraum dargestellt: Dabei bedeutet natürlich die Entdeckung der Zyste einen wesentlichen Einschnitt in seinem Leben, den das erzählte Ich rückblickend mit der Darstellung von Krankheitsbildern in den Medizinbüchern seines Vaters in Verbindung bringt und in der kindlichen Einbildungskraft als die Einnistung eines verstorbenen Embryos, den David in

<sup>68</sup> Ebd., S. 212.

<sup>69</sup> Zur Bedeutung und Darstellung des Körpers in Smalls Narrativ siehe auch Dale Jacob/Jay Dolmage: *Difficult Articulations. Comics Autobiography, Trauma, and Disability*. In: Ofra Amihay/Lauren Walsh (Hg.): *The Future of Text and Image. Collected Essays on Literary and Visual Conjunctions*. Newcastle 2012, S. 69–90, hier S. 79–82.

einem Gang der Klinik ausgestellt sah, imaginiert.<sup>70</sup> Das Körpergedächtnis wird allgemein in alptraumhaften Sequenzen präsentiert, die ihren äußeren Ursprung zunächst in der langgezogenen, zugenähten Narbe selbst haben; David betrachtet sie im Spiegel und stellt sie in fast mikroskopischer Vergrößerung in drei Panels dar, deren ebenes Muster auf der Folgeseite mit den Treppenstufen im Elternhaus überblendet wird.<sup>71</sup> Die betretbaren Räume des Hauses finden ihre Entsprechung in dem imaginativ begehbareren Innenleben Davids: Zweimal wird er gezeichnet, wie er seine Mundhöhle betritt und seine Zahnreihen wie ein verschlossenes Tor aufstemmt. In der ersten Sequenz beschreibt er die Funktionsweise der Stimmbänder, die nach ihrer teilweisen Entfernung ein ausdrucksloses schwarzes Loch freilegen, in das er zu fallen droht (gleichsam ein wiederkehrendes Motiv dieser *graphic novel*, etwa bei den wiederholten Anästhesien, die seinen Körper betäuben).<sup>72</sup> In der zweiten Sequenz wird das körperliche Trauma zu einem psychischen Symptom: „At home, late at night, I began to have the sensation that I was shrinking down and living inside my own mouth. A hot, moist cavern, in which everything I thought, every word that came into my brain, was thunderously shouted back at me.“<sup>73</sup> Diese Transformation wird graphisch entsprechend wiedergegeben: David sitzt in gekauerter Haltung im Inneren seiner Mundhöhle, aus der es durch die festverschlossenen Zahnreihen kein Entrinnen gibt und wo er von seinen Gedanken, die nicht nach außen getragen werden können, geradezu akustisch übermannt wird. Dass seine körperliche Wunde sich auch auf sein Seelenleben auswirkt, kommt zudem in wiederkehrenden (Alp-)Träumen zum Ausdruck, in denen David ein Haus betritt und durch immer enger werdende Türen und Gänge zu einem Raum vordringt, dessen Inneneinrichtung zerstört und unter einem Haufen Schutt begraben ist: „For a year, several nights a week, I had travelled the same route, through the same succession of rooms, narrowing passageways and doors of downsizing size, emerging each time, with the same sense of disbelief and despair, into that temple whose guts had been bombed.“<sup>74</sup>

Die graphische Wiedergabe von Träumen ist eine wesentliche Strategie von Smalls Erzählung, um die in den Tiefenstrukturen des Gedächtnisses überlagerten, traumatischen Erinnerungen und Erfahrungen wieder an die Oberfläche zu bringen und die assoziativen Traumbilder in das Medium der *graphic novel* zu übersetzen. Diese Szenen haben keine Bild-

---

<sup>70</sup> Vgl. Small, S. 38-39, 147.

<sup>71</sup> Ebd., S. 190-193.

<sup>72</sup> Ebd., S. 182-183.

<sup>73</sup> Ebd., S. 216-217.

<sup>74</sup> Ebd., S. 241-242.

rahmen und weisen damit stilistisch aus der eng umgrenzten Wirklichkeit in einen Raum der Imagination, in dem auch unterbewussten und vor-sprachlichen Erfahrungen zum Ausdruck verholfen werden kann. Bezeichnenderweise kommt *Stitches* insgesamt so gut wie ohne Text aus, was sowohl auf die Kommunikationsstörungen innerhalb von Davids Familie und seine eigene Sprachlosigkeit als auch (auf einer metafictionalen Ebene) auf die Möglichkeiten des Mediums verweist, in dem die Zeichnungen des Künstlers zum Ausdruck der körperlichen Mängel sowie zu deren Transzendierung gleichermaßen werden. Schon früh übt sich David im Zeichnen von Comics, deren reiche Fantasiewelten ihm die Möglichkeit gibt, vor dem Alltag zu flüchten. Ein wesentlicher Referenzpunkt ist dabei *Alice in Wonderland*: So wird auf zwei kompletten Seiten dargestellt, wie er kopfüber in seinem Zeichenpapier verschwindet und durch einen engen Gang in den berühmten Kaninchenbau hinunterrutscht, wo seine Comicfiguren auf ihn warten.<sup>75</sup> Auch der Psychologe, zu dem er schließlich geschickt wird, um die psychischen Folgeerscheinungen seiner Krankheit zu behandeln, wird mit dem aus den Tenniel-Illustrationen von Carrolls Buch bekannten Hasenkopf dargestellt, da seine Praxis zu einem Rückzugsort wird, an dem er seine Träume, seine Wut und Verzweiflung mit brüchiger Stimme (der Rand der Sprechblasen ist nur gestrichelt gezeichnet) vortragen und auch ungehindert weinen kann.<sup>76</sup> Die Psychotherapie verhilft ihm schließlich zu einem Selbstfindungsprozess, der nach dem Geständnis des Vaters zur Emanzipation von der Familie führt und der ihn seine eigene Stimme und Identität letzten Endes im Medium der Kunst finden lässt. „Art became my home. Not only did it give me back my voice, but art has given me everything I have wanted or needed since.“<sup>77</sup> Die *graphic novel* wird somit selbst zu einer regenerativen Form der Psychotherapie, in der die eigene körperliche Versehrtheit durch den eigenen Körper ausagiert und der traumatische Mangel im Ausdruck ausgeglichen wird. Anders als die titelgebenden *Stitches* verschließen die Striche der Zeichnung nicht die aufgerissenen Wunden, sondern öffnen sie neu in einem Raum der Imagination, der selbst keine Grenzen kennt.

---

<sup>75</sup> Ebd., S. 62-63.

<sup>76</sup> Ebd., S. 251-258.

<sup>77</sup> Ebd., S. 302.

## Fazit

Zusammenfassend lässt sich die *graphic novel* insgesamt als ein Medium begreifen, das das Körpergedächtnis gleich in mehrfacher Hinsicht repräsentiert: in den Zeichnungen der Künstler, in dem Erscheinen ihres eigenen Körpers und ihrer sequentiellen Erinnerungsbilder. Dabei können nicht nur andere Medien des Gedächtnisses, etwa Fotos, in unterschiedlicher Form mit in die Konstitution der *graphic novel* eingearbeitet sein und auf ihre erinnerungsstabilisierende Funktion hin befragt werden, sondern vor allem vorsprachliche Gedächtnisinhalte ausgedrückt werden, die sich der verbalen Repräsentation verschließen. Die *graphic novel* erscheint dabei als erinnerungskulturelles Medium, das seine besondere Relevanz bei traumatischen Erfahrungen gewinnt, da diese in seinem Gedächtniskörper ausagiert und reflektiert werden können. Dieser Aspekt macht sie zugleich zu einem kulturökologischen Medium, das den Ausdrucks- und Formenhaushalt der Kultur beständig erweitern und erneuern kann. In diesem Zusammenhang ist es bezeichnend, dass alle der hier besprochenen *graphic novels* von der Selbstfindung als Künstler handeln, die ihre jeweilige Lebensgeschichte zugleich an das „kulturelle Gedächtnis“ des Mediums selbst „zurückbinden“ und so „der Kultur die Erfahrung ihrer vitalen Komplexität zurückspiegeln.“<sup>78</sup>

---

<sup>78</sup> Zapf, Literatur, S. 68.