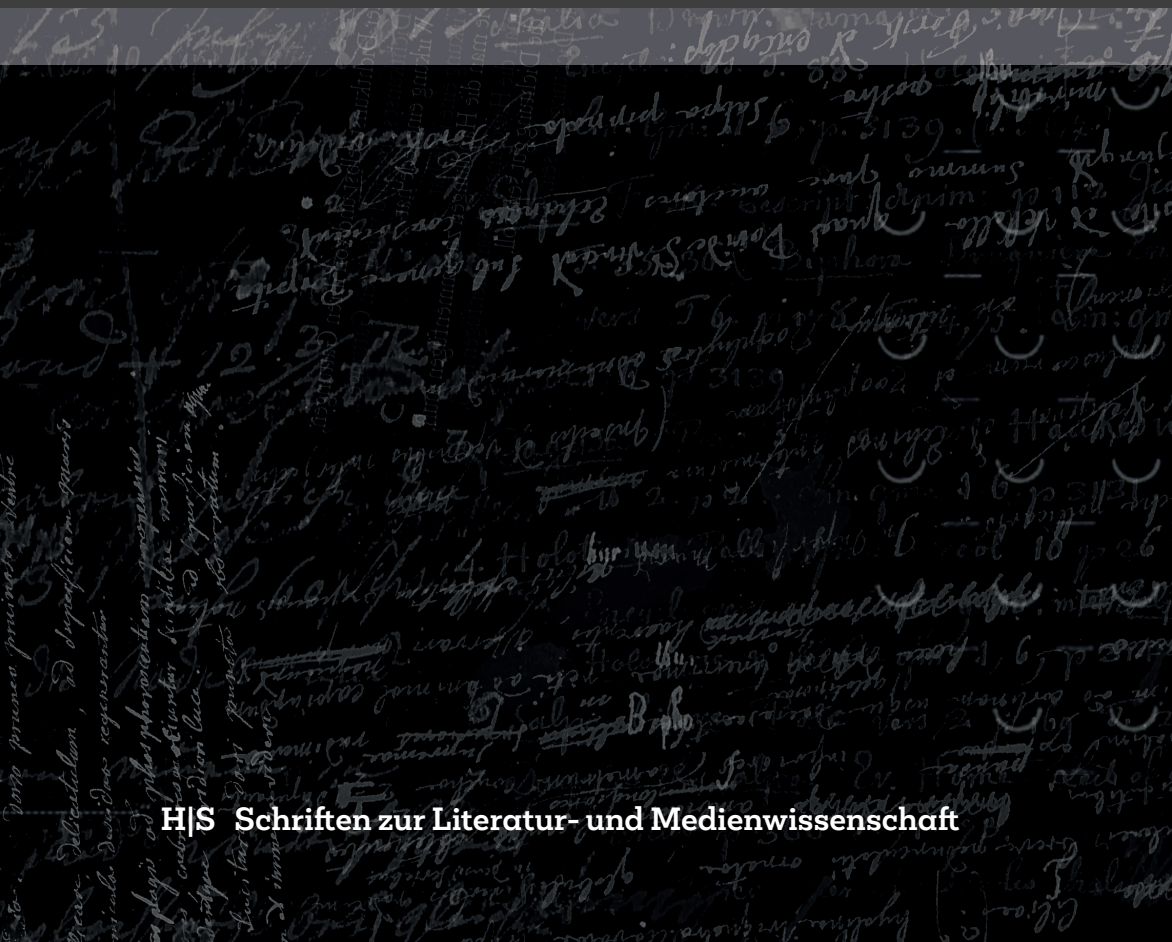




Michael Niehaus

Erzählen ohne Worte

Eine Erkundung



HJS Schriften zur Literatur- und Medienwissenschaft

Michael Niehaus

Erzählen ohne Worte

H | S

**Schriften zur Literatur- und
Medienwissenschaft**

Herausgegeben vom Institut für
Neuere deutsche Literatur- und Medienwissenschaft
der FernUniversität in Hagen

Band 5

Erzählen ohne Worte

Eine Erkundung

von

Michael Niehaus

Impressum

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

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

Gedruckt mit freundlicher Unterstützung der FernUniversität in Hagen.



Alle Publikationen von Hagen UP erscheinen open access auf hagen-up.de. Die Buchpublikationen erscheinen in Zusammenarbeit mit dem Georg Olms Verlag.

Redaktion: Kaja Ruhwedel

Titelgrafik und Layout: Nils Jablonski

1. Auflage 2022

ISSN 2751-4145 (Print)

ISSN 2751-4153 (Online)

ISBN 978-3-487-16200-3 (Print)

ISBN 978-3-98767-003-9 (E-PDF)

DOI 10.57813/20220608-154454-0



Der Text dieser Publikation wird unter der Lizenz Creative Commons Namensnennung – Nicht kommerziell – Keine Bearbeitungen 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0) veröffentlicht.

Hagen UP (Hagen University Press)

FernUniversität in Hagen

Feithstraße 152

58097 Hagen

INHALT

1. EINLEITUNG.....	7
2. BILDER	23
2.1 Monophasen-Einzelbild.....	29
2.2 Polyphasen-Einzelbild.....	41
2.3 Weite Bildfolge	50
2.4 Piktogramme.....	60
2.5 Textlose Bücher.....	71
3. PANTOMIME	93
3.1 Pantomimus	97
3.2 Commedia Dell'Arte.....	100
3.3 Pantomimisches Spiel.....	109
3.4 Solitäre	135
3.5 Solo-Nummern.....	146
4. BILDSERIEN.....	159
4.1 Strips ohne Worte	165
4.2 <i>Comix 2000</i> und <i>Nuff Said</i>	188
4.3 Stumme Graphic Novels	223
4.4 Meditation über das Zeigen.....	259
4.5 Drei Sekunden	271
5. BEWEGTE BILDER – BEWEGUNGSBILDER.....	281
5.1 Daumenkino	283
5.2 Der Stummfilm und die Worte.....	306
5.3 Noch ein Minimalismus	339
5.4 Animierte Tiere	357
5.5 Entfernte Worte	387
6. BILDNACHWEISE	421
7. BIBLIOGRAPHIE	425

1 Einleitung

Erzählen ist, wie alle wissen, zunächst und zumeist ein sprachliches Verhalten. Wenn wir einander etwas erzählen, reden wir. Um dies feststellen zu können, muss man noch nicht einmal den Menschen als *homo narrans*¹ und das Erzählen als „anthropologische Universalie“² postulieren. Insofern ist Erzählen *ohne* Worte zunächst einmal keine ‚natürliche‘, sondern eine *artifizielle* Angelegenheit.³ Aber was soll Erzählen ohne Worte überhaupt sein? Auf jeden Fall gibt es Erzählen ohne Worte nur, wenn es Worte gibt.

In ihrem Abriss zu *Narration in Various Media* im *Living Handbook of Narratology* unterscheidet Marie-Laure Ryan, nachdem auch sie das unhintergehbare Primat sprachlichen Erzählens konstatiert hat, unter der Überschrift „Narrating without language“ zunächst zwischen drei *Graden* eines Erzählens, dem das Medium der Sprache nicht zur Verfügung steht. In seiner striktesten Form handle es sich um ein Erzählen, in dem eine dem Adressaten unbekannte Geschichte ausschließlich durch nichtsemantische Ressourcen evoziert werde, die visuell oder akustisch übertragen werden (dem Geschmacks- Geruchs- und Tastsinn spricht sie das narrative Potenzial ab).⁴ Weniger strikt sei das Kriterium, dass die im Erzählakt zu vermittelnde Geschichte zwar neu sein muss, das Artefakt aber durch Paratexte wie insbesondere einen hinweisenden *Titel* zu einer narrativen Interpretation einlädt. In der weitesten Bedeutung des *narrating without language* ist die Geschichte dem Adressaten bereits bekannt und wird durch das nichtsprachliche Medium lediglich abgerufen; in diesem letzten Fall sei die nichtsprachliche Vermittlung *parasitic* in Bezug auf die sprachliche Version.

Eine solche Graduierung lässt vermuten, dass das Erzählen ohne Worte *schwierig* ist, dass es gleichsam ein Erzählen mit Hindernissen ist, weil ihm

¹ Vgl. etwa John D. Niles: *Homo Narrans. The Poetics and Anthropolgy of Oral Literature*. Philadelphia 1999.

² Vgl. zur Diskussion Jan Christoph Meister: Erzählen: eine anthropologische Universalie? In: Martin Huber/Wolf Schmid (Hg.): *Grundthemen der Literaturwissenschaft: Erzählen*. Berlin/New York 2018, 88-112.

³ Vgl. etwa Monika Fludernik: *Towards a „Natural“ Narratology*. London 1996.

⁴ Wörtlich: „a story unknown to the appreciator is evoked by the purely sensory, non-semantic resources of image or sound“ (Marie-Laure Ryan: *Narration in Various Media* [2012, 2014]. In: *The Living Handbook of Narratology* [<http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narration-various-media>], 19).

eine Regel der Wortlosigkeit auferlegt ist, die ihm nicht gemäß ist. Und außerdem macht sie deutlich, dass das Erzählen ohne Worte immer schon in einer Welt der Worte erfolgt, die sozusagen hilfsweise in Dienst genommen werden können. So gesehen, könnte man die Frage aufwerfen, wozu ein derartiges Erzählen ohne Worte überhaupt da ist. Nun, eine vorläufige Antwort darauf wäre einfach der Hinweis darauf, dass es ein reichhaltiges Repertoire von wortlosen Erzählungen tatsächlich gibt, die sich unterschiedlicher Vermittlungskanäle bedienen. Ryan nennt das Erzählen mittels *Bildern*, *Gesten* und *Musik* als Möglichkeiten eines „narrating without language“. Weiterführende Antworten würden erst einmal eine Klärung der Frage voraussetzen, was Erzählen selbst ist und welchen Zwecken es dient. Den Ausführungen von Ryan zufolge hat eine Erzählung die Funktion, eine *Geschichte* zu vermitteln. Aber daraus folgt eben noch nicht, dass die vermittelte Geschichte auch *neu* (also zuvor unvermittelt) sein muss. Es kann auch sein, dass Erzählen dazu dient, eine bereits bekannte Geschichte *vor Augen zu stellen* (sie also zu *zeigen*). Aber ist das dann noch Erzählen? Wenn der Mensch ein *homo narrans* ist, so wird er auch dort Geschichten erkennen können, wo niemand erzählt.

Dieses Buch widmet sich dem weiten Feld des Erzählens ohne Worte ausgehend von Beispielen. Dahinter steht der Grundsatz, dass auch und gerade theoretische Fragen nur vom konkreten Beispiel aus entfaltet werden können. Das betrifft natürlich in erster Linie die Frage nach den möglichen Formen des Erzählens ohne Worte und deren Mehrwert. Das Nachdenken über die Beispiele involviert aber sogleich in einige Grundfragen der (intermedialen) Narratologie: Ab wann wollen wir von einer *Geschichte* sprechen? Was heißt es, dass eine Geschichte *bekannt* sein muss? Welchen konstruktiven Anteil an der Übermittlung einer Geschichte ist dem *Rezipienten* zuzuschreiben? Auf welcher Ebene sollen denn im Erzählen die Worte *fehlen*? Inwiefern setzt ein Erzählen ohne Worte immer eine Welt *mit* Worten voraus? Solche Fragen werden in diesem Buch sozusagen vom Rand aus angegangen. Es geht weniger darum, ‚Erzählen ohne Worte‘ als einen sauber abzutrennenden Bereich auszuweisen, als vielmehr an Beispielen zu analysieren, wie es funktionieren kann, welche Möglichkeiten es birgt und was es uns – als sprechende Wesen – *bedeuten* kann. Und es geht darum, es als *Rätsel* und als *Abgrund* erscheinen zu lassen. Vielleicht enthüllt sich das Gemeinsame dieses Ohne-Wort-Seins für uns in einer Herausforderung oder gar in einem Anspruch.

Durch die Beispiele soll zwar ein Überblick über das Erzählen ohne Worte gewonnen werden, aber dies geschieht nicht auf eine systematische Weise und ohne Anspruch auf Vollständigkeit (vielmehr eignet der Auswahl der Beispiele notwendigerweise ein hohes Maß an Willkür). Das Feld wird also eher erschlossen als abgedeckt. Das einzelne Beispiel soll dabei in seiner Eigentümlichkeit gewürdigt, vor allem aber im Hinblick auf die spezifische mediale Logik des Erzählens ohne Worte hin analysiert werden, die in ihm zur Geltung kommt. Diese Zugangsweise impliziert weiterhin, dass hier keine historische Entwicklung des Erzählens ohne Worte gegeben wird, auch wenn bei den einzelnen Formen historische Kontexte immer wieder eine wichtige Rolle spielen. Denn *das* Erzählen ohne Worte gibt es eben nicht (es gibt keinen *Begriff* davon), es gibt lediglich ein Bündel ganz verschiedenartiger Erzählformen, die jeweils ihren eigenen historischen Index haben. Wenn man diese Erzählweisen nebeneinanderlegt, können unvermutete Parallelen und Verwandtschaften zutage treten.⁵

Dies gelingt allerdings nur, wenn für die Untersuchung einige übergreifende Kategorien bzw. Begriffe zugrunde gelegt werden, die den allgemeinen narratologischen Problemhorizont angeben und hier in vorläufiger Form skizziert seien. Mit dem Gebrauch dieser vier Kategorien und Begriffe bezieht die vorliegende Untersuchung zugleich Stellung hinsichtlich einiger narratologischer Grundfragen, die in dieser Einleitung nur andeutungsweise vorgestellt werden können.

Als erstes muss die *Nacherzählung* als eine entscheidende erzähltheoretische Kategorie hervorgehoben werden.⁶ Als ein einfaches Kriterium dafür, ob eine Erzählung vorliegt, soll im Folgenden gelten, ob eine konsistente Nacherzählung für sie angefertigt werden kann. Bei einer verbalen Erzählung ist das in der Regel (obzwar nicht immer) unproblematisch: Wenn eine durch eine sprachliche Erzählinstanz vermittelte Geschichte von verschiedenen

⁵ In dieser theoretischen Ausrichtung liegt letztlich die Rechtfertigung für dieses Buch. Forschungsliteratur zu den einzelnen Bereichen des ‚Erzählens ohne Worte‘ gibt es in der Regel, nicht aber unter dem narratologischen und kulturtheoretischen Aspekt des ‚Erzählens ohne Worte‘ im Allgemeinen.

⁶ Der Begriff der Nacherzählung soll hier mit Bedacht nicht genauer definiert werden: So ungefähr weiß man, was eine Nacherzählung ist. Das heißt insbesondere, dass das schwierige Verhältnis zwischen der Nacherzählung und der sogenannten *Inhaltsangabe* unterbelichtet bleibt. Im Laufe dieses Buches werden Nacherzählungen angefertigt, die eher Inhaltsangaben sind. Das Problem stellt sich in erster Linie, sobald eine Erzählung Analepsen enthält.

Personen nacherzählt wird, so werden sich diese nacherzählten Geschichten im Regelfall stark ähneln bzw. die beteiligten Personen sich vermutlich darüber einigen können, warum sie in einigen Punkten divergieren. Beim Erzählen *ohne Worte* muss die ohne Worte vermittelte Geschichte in eine mit Worten erzählte Nacherzählung transformiert werden. Denn *Nacherzählungen* werden – unabhängig davon, wie sie ansonsten definiert werden mögen – *immer* mit Worten angefertigt.⁷ Dieser Status der Nacherzählung ist natürlich zugleich ein schlagender Beleg für das Primat des Erzählens *mit Worten*. Mit dem Erzählen-Können ist auch das Nacherzählen-Können eine ‚anthropologische Universalie‘. Grob gesagt gilt in dieser Untersuchung der Grundsatz: Wo beim Erzählen ohne Worte keine Nacherzählung möglich ist (bzw. die gegebenen Nacherzählungen sehr stark divergieren), liegt kein ‚eigentliches‘ Erzählen ohne Worte vor. Es wird sich jedoch zeigen, dass das Kriterium der Nacherzählbarkeit beim Erzählen ohne Worte keineswegs selbstverständlich zu handhaben ist. Wenn eine Erzählung ohne Worte in eine Nacherzählung mit Worten verwandelt wird, geht immer etwas verloren – geht irgendwie das Entscheidende verloren. An die Tätigkeit des Nacherzählens ist daher auch ein ethischer Anspruch zu stellen. Sie muss, wenn sie dem Nacherzählten *gerecht* werden möchte, ihre Worte sorgsam setzen und auch das zu vermitteln versuchen, was nicht durch Worte vermittelt werden kann.

Zweitens ist – ein wenig ausführlicher – auf ein Begriffspaar einzugehen, das in der Narratologie immer wieder intensiv diskutiert worden ist (im Gegen-

⁷ Vgl. die Ausführungen von Gérard Genette zum Resümee in *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*. Frankfurt a.M. 1993, 334f. Freilich liegt hier der Verdacht einer *petitio principii* nahe: Eine Nacherzählung, die nicht verbal ist, bezeichnet man einfach nicht als Nacherzählung. Das Buch *Der ganze Film in 5 Sekunden* (Matteo Civaschi/Gianmarco Milesi, Frankfurt a.M. 2014) – auf das im Abschnitt *Piktogramme* noch genauer eingegangen wird – beispielsweise bietet die Zusammenfassung von 150 Filmen in Form von kurzen Piktogrammen (also ohne Worte). Das sind keine Nacherzählungen, weil ihr Witz darin besteht, dass man die Filme kennen muss, um die Piktogramme zu verstehen. D.h.: Die Piktogramme kann man nicht nacherzählen. Eine Nacherzählung ist aber etwas, was man wiederum nacherzählen kann. Eine zweite Schwierigkeit besteht darin, dass der Begriff der Nacherzählung natürlich eine Bezugnahme auf einen Prätext beinhaltet, der als solcher damit gesetzt ist. Es genügt nicht, dass in einem Artefakt (wie beispielsweise einer Pantomime) verkürzt dieselbe *Handlung* wiedergegeben wird wie in einem anderen Artefakt (zum Beispiel einem Theaterstück), weil dann kein Bezug zum Prätext besteht (ein Beispiel für diesen Fall, nämlich *Hamlet*, wird im Abschnitt *Pantomimisches Spiel* vorgestellt). Aber wie bzw. wodurch kann denn erkannt werden, dass ein solcher Bezug vorliegt?

satz zur Nacherzählung, der bislang kaum die gebührende Aufmerksamkeit geschenkt wurde) und – über die Narratologie hinaus – eine fundamentale Frage jeder Kultur betrifft: auf die Opposition *telling vs. showing*. Sie hängt zusammen mit der Unterscheidung zwischen *diegesis* und *mimesis*, die Platon in der *Politeia* (392c bis 395) vornimmt⁸: Ersteres liegt vor, wenn der Dichter als er selbst spricht und auch nicht den Eindruck erweckt, als ein anderer zu sprechen – wenn er also ‚im eigentlichen Sinne‘ erzählt. Letzteres liegt vor, wenn der Dichter lediglich andere Figuren sprechen lässt, wie es im Drama der Fall ist. Eine Mischform hingegen ist zu konstatieren, wenn der Dichter – wie Homer in seinen Epen – teils selber spricht, teils die Figuren in wörtlicher Rede sprechen lässt. In einer ‚reinen‘ oder ‚einfachen‘ Erzählung wird etwas *erzählt*, in einem Drama wird etwas *gezeigt*.⁹ Insofern zielt auch die Unterscheidung zwischen der *berichtenden* Erzählung und der *szenischen* Darstellung auf diesen Gegensatz.¹⁰

Letztlich kann man sagen, dass es die unzulässige, aber auch unvermeidbare Vermischung oder Ineinssetzung dieser Gegensatzpaare ist, in der sich das Fundamentale einer Frage niederschlägt, die möglicherweise nur umkreist werden kann. Die Opposition *telling/showing* ist in der poetologischen Diskussion um den modernen Roman aufgekommen. Percy Lubbock liefert sie in seinem Buch *The Art of Fiction* von 1921. Die inkriminierte Stelle lautet: „the art of fiction does not begin until the novelist thinks of his story as a matter to be *shown*, to be so exhibited that it will tell itself.“¹¹ Auch wenn es sich hier um eine normative Setzung handelt: In diesem Satz wäre jedes Wort auf die Goldwaage zu legen. Lubbock spricht gerade nicht davon, wer spricht. Ihm geht es um die kategoriale Unterscheidung zweier narrativer Verfahren. Bei dem einen – ‚auktorialen‘ – wird dem Leser erzählt, worum es geht; beim anderen – dem ‚nicht-auktorialen‘ – muss der Leser aus dem

⁸ Vgl. zum Überblick etwa Stephen Hallwell: *Diegesis – Mimesis* [2012]. In: *The Living Handbook of Narratology* [https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/36.html].

⁹ Der Beschreibung, dass in einem Drama etwas gezeigt wird, kann man freilich auch mit dem Hinweis darauf widersprechen, dass zwar ein Film gezeigt, ein Drama hingegen *aufgeführt* wird. Die Frage, inwiefern das Aufführen ein Zeigen ist, impliziert die Frage nach dem Subjekt: Wer führt auf, wer zeigt? Und hier kann eine Antwort sein: Insofern das Drama als eine Form des Erzählens begriffen wird, wird etwas *gezeigt*. *Gezeigt* wird stets ein *Etwas*, das *mehr als einmal* gezeigt werden kann. Die Aufführung hingegen ist ein einmaliges Geschehen. Sie heißt aber andererseits so, weil sich etwas wiederholt: Es gibt ein *Stück* (von dem man sinnvoll fragen kann, inwiefern es etwas erzählt).

¹⁰ Vgl. etwa Franz K. Stanzel: *Theorie des Erzählens*. Göttingen 1989, 191-194.

¹¹ Percy Lubbock: *The Craft of Fiction* [1921]. London 1960, 62.

Gezeigten erschließen, worum es geht. Aber auch wenn im zweiten Fall der Anschein entstehen mag, dass die Geschichte ‚sich selbst erzählt‘, ist es in beiden Fällen die Erzählinstanz, die das vermittelt, was die Leser lesen. Genette weist entsprechend darauf hin, dass der Begriff des *showing* in Bezug auf die verbale Erzählung nur im metaphorischen Sinn gemeint sein kann, bzw. „völlig illusorisch ist: Im Gegensatz zur dramatischen Darstellung kann keine Erzählung ihre Geschichte ‚zeigen‘ oder ‚nachahmen‘“, denn „alle Narration, mündliche wie schriftliche“, sei „sprachlicher Natur“ und „Sprache bezeichnet, ohne nachzuahmen“¹². Das wäre also die Konsequenz: Unterscheidet man in dieser Weise zwischen *showing* und *telling*, so fällt nicht nur das verbale Erzählen *in toto* auf die Seite des *telling*, sondern überall dort, wo es kein *telling* – also keine vermittelnde Erzählinstanz – gibt, wird auch nicht ‚im eigentlichen Sinne‘ erzählt, sondern eben nur ‚gezeigt‘. Genette macht – und hier zieht er wieder die Verbindung zu Platon – nur eine Ausnahme: „Es sei denn, der bezeichnete (erzählte) Gegenstand gehört selbst zur Sprache“¹³. Das kann bei der „Erzählung von Worten“ der Fall sein, wenn die Erzählinstanz das Gesprochene in (sogenannter) wörtlicher Rede *zitiert*. Wenn sie das tut, erzählt sie ‚eigentlich‘ nicht mehr: „Der Erzähler erzählt den Satz des Helden nicht, und auch dass er ihn nachahmt, ist eigentlich zu viel gesagt: er *kopiert* ihn einfach, und insofern kann man hier nicht von Erzählen sprechen.“¹⁴

Aus dieser Position folgt, dass bei Medien, in denen eine ‚*Story*‘ ohne die Vermittlung einer sprachlichen Erzählinstanz irgendwie *gezeigt* wird, kein ‚eigentliches Erzählen‘ vorliegt. Das gilt für das Drama, aber auch für den Film, weil beide das Gesehene unmittelbar darzustellen scheinen. Und es gilt natürlich erst recht für das Erzählen *ohne Worte*. Da sich nicht leugnen lässt, dass auch z.B. das Medium Film als ein narratives Medium genutzt wird, müsste man dann wohl zwischen einem engen und einem weiten Erzählbegriff unterscheiden, wie es eine ganze Reihe von Narratologen tut.¹⁵ Es wäre

¹² Gérard Genette: *Die Erzählung*. Paderborn 32010, 104.

¹³ Ebd., 105.

¹⁴ Ebd., 108. Dass das eine (instanzentheoretisch motivierte) Vereinfachung ist, ergibt sich schon daraus, dass der Held ja nicht schreibt, sondern spricht.

¹⁵ Vgl. etwa Wolf Schmid: *Elemente der Narratologie*. Berlin/New York 2005, 19; Werner Wolf: Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik. Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie. In: Ansgar Nünning/Vera Nünning (Hg.): *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Trier 2002, 23-104, hier 39; vgl. allgemein als Problemaufriss: Matthias Brüttsch: Ist Erzählen graduierbar? Zur Problematik

aber verfehlt, wenn man behaupten würde, das Erzählen durch Zeigen käme ohne eine Vermittlungsinstanz aus. Es gibt dort eben eine *Instanz* des Zeigens. Für den Film etwa nimmt Markus Kuhn (und mit ihm viele andere) eine *visuelle Erzählinstanz* an, der eben all die filmischen Mittel zugeschlagen werden, mit deren Hilfe der Film eine Geschichte vermittelt. Denn *Zeit*, *Modus* und *Stimme* – nach Gérard Genette die drei Kategorien zur Beschreibung des verbalsprachlichen Erzählens – sind Kategorien, die man auch auf den Film anwenden kann.

Das Problem besteht darin, dass die mit der Opposition *telling/showing* belegte Unterscheidung einerseits eine kategoriale und andererseits eine graduelle Seite hat. Man kann nicht sagen, dass der Film ‚weniger‘ narrativ ist, weil er meist über keine sprachliche Erzählinstanz verfügt. Gewiss ist die Zusammensetzung der einzelnen Einstellungen im Film zu einer kausallogisch nachvollziehbaren Geschichte eine konstruktive Leistung des Rezipienten, aber diese Leistung wird den Rezipienten oftmals viel leichter gemacht als in einem modernen Roman, in dem die Erzählinstanz möglichst weit zurücktritt (die Geschichte also im Sinne Lubbocks ‚gezeigt‘ wird bzw. ‚sich selbst erzählt‘). Nicht nur das Erzählen durch eine sprachliche Erzählinstanz, auch das Zeigen durch eine nichtsprachliche Erzählinstanz kann auf sehr verschiedene Art und Weise geschehen. Was *Zeigen* eigentlich ist, wie es *funktioniert* und in welchem Sinne es eine *Instanz* ist, die zeigt, ist in diesem Zusammenhang noch gar nicht geklärt. In der Narratologie wird der Begriff des Zeigens mehr oder weniger unbefragt und ohne Rekurs auf die pragmalinguistischen Theorien zur Deixis¹⁶, die Politik des Zeigens¹⁷, die Phänomenologie¹⁸ und vor allem die Institutionentheorie¹⁹ in Anspruch

transmedialer Narrativitätsvergleiche. In: *Diegesis* 2/1 (2013), 54-74.

¹⁶ Vgl. Anja Stukenbrock: Referenz durch Zeigen. Zur Theorie der Deixis. In: *Deutsche Sprache* 37 (2009), 289-316.

¹⁷ Vgl. Karen van den Berg/Hans-Ulrich Gumbrecht (Hg.): *Politik des Zeigens*. Paderborn 2010.

¹⁸ Vgl. Lambert Wiesing: Zeigen, Verweisen und Präsentieren. In: Karen van den Berg/Hans-Ulrich Gumbrecht (Hg.): *Politik des Zeigens*. Paderborn 2010, 18-27 sowie Hilge Landweer: Zeigen, Sich-zeigen und Sehen-lassen. Evolutionstheoretische Untersuchungen zu geteilter Intentionalität in phänomenologischer Sicht. In: Ebd., 29-58. Vgl. für eine andere Pointierung auch Dieter Mersch: Zeigen – Etwas-Zeigen – Sichzeigen. In: Stephan Günzel/Dieter Mersch (Hg.): *Bild. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart 2014, 312-319.

¹⁹ Vgl. Pierre Legendre: *Gott im Spiegel. Untersuchung zur Institution der Bilder*. Berlin 2012, insbes. den Abschnitt „Die Macht als Unterfangen des Zeigens“ (ebd., 38-40). Dort heißt

genommen. Vergessen wir auch nicht, dass das Verb *zeigen* auch im Sinne von ‚beweisen‘ verwendet wird. In narratologischer Hinsicht wäre unter anderem zu unterscheiden zwischen einer Zeigehandlung, bei der jemand jemandem *etwas* zeigt, und dem *Sich*-Zeigen einer Person oder Figur (bei dem man unschlüssig darüber sein kann, inwiefern auch dies eine Handlung ist). Es scheint so, dass derjenige, der sich darauf beschränkt, etwas zu zeigen, beabsichtigt, die Aufmerksamkeit von sich weg auf das sogenannte Zeigeziel zu lenken. Die visuelle Erzählinstanz des Zeigens wäre insofern stets unpersönlich, während umgekehrt die sprachliche Erzählinstanz – die nicht zeigt, sondern erzählt – in dem Maße etwas Persönliches bekommen kann, in dem sie – durch Worte! – Kontur gewinnt und ‚sich zeigt‘. Jedenfalls ist diese Untersuchung zum Erzählen ohne Worte auch ein Beitrag zum Nachdenken über verschiedene Weisen des Zeigens.²⁰

Die dritte Kategorie, deren Reflexion für die Analyse des Erzählens ohne Worte unverzichtbar ist, ist die des *Geschehens* im Verhältnis zur *Geschichte*. In der Narratologie wird das Geschehen meist als das gedacht, was der Geschichte zugrundeliegt. Wolf Schmid beispielsweise geht in den *Elementen der Narratologie* von vier narrativen Ebenen aus: 1. Geschehen, 2. Geschichte, 3. Erzählung, 4. Präsentation der Erzählung. Dabei sind die ersten beiden Ebenen, *Geschehen* und *Geschichte*, der *histoire* zugeordnet, die beiden anderen, *Erzählung* und *Präsentation der Erzählung*, dem *discours*.²¹ Der Übergang von *Geschehen* zu *Geschichte* lässt sich Brütsch zufolge so zusammenfassen: „Die Geschichte ist das Resultat einer Auswahl von Geschehensmomenten und Qualitäten aus der unendlichen Fülle an potentiellen Situationen, Personen und Handlungen.“²² Das Geschehen hat keinen Anfang und kein Ende; es liegt vor einer Auswahl im Hinblick auf etwas, was man daraus machen kann. Um hingegen eine Geschichte zu erzählen, muss man einen Anfang und ein Ende setzen und aus den Geschehenselementen diejenigen auswählen, die in der Geschichte eine Rolle spielen sollen. Man kann es jedoch auch

es, „dass die Macht des Zeigens, die gesellschaftlich im Modus des Theatralen und Ritualen zum Ausdruck kommt, nichts anderes ist als die Ausübung der institutionellen Funktion“ (ebd., 39).

²⁰ Vgl. zum philosophischen Nachdenken über das Zeigen zusammenfassend auch: Thomas Rentsch/Morris Vollmann: Zeigen. In: Joachim Ritter/Karlfried Gründer/Gottfried Gabriel (Hg.): *Historisches Wörterbuch der Philosophie online*, Basel 2004. DOI: 10.24894/HWPh.4924.

²¹ Vgl. Schmid: *Elemente der Narratologie*, 244.

²² Brütsch: *Ist Erzählen graduierbar?*, 65.

anders herum sehen, was im Reich der Fiktion besonders deutlich wird. Denn dort gibt es, so Schmid, das Geschehen „nicht in der Form einer vorgegebenen realen Wirklichkeit, sondern im Modus einer implizierten fiktiven Wirklichkeit“, weil der Leser, beispielsweise eines Romans, aus der erzählten Geschichte auf ein Geschehen schließt, aus dem die erzählten Bestandteile der Geschichte ausgewählt worden sind: „Insofern das Geschehen nichts anderes ist als das implizierte Ausgangsmaterial für Selektionen, deren Ergebnis die Geschichte bildet, kann es nicht hinsichtlich der realen Welt, sondern nur in Abhängigkeit von der es implizierenden Geschichte gedacht werden.“²³

Ein Geschehen ist etwas, was – trivialerweise – eine zeitliche Erstreckung hat. Nur deshalb kann es in eine Geschichte transformiert und erzählt werden (wobei die Erzählung insbesondere die zeitliche Ordnung verändern kann). Als letzter Schritt folgt dann die *Präsentation* der Erzählung. Hier wird offenkundig, wie sehr Schmid's Modell ganz auf das verbale Erzählen abstellt. Zwar erklärt er, dass die Präsentation der Erzählung durch „Verbalisierung“ im Unterschied zur Präsentationsmöglichkeit in einem anderen „– filmischen, mimischen, tänzerischen, musikalischen oder figuralen – Medium“²⁴ erfolge, er unterschlägt aber, dass diese anderen Medien, die auf einem *Zeigen* beruhen, wiederum ein *Geschehen* präsentieren. Umgekehrt scheint der Begriff der *Präsentation*, der das Erzählen ja in die Nähe des *Zeigens* rückt, bei der Verbalisierung eigentlich nicht so recht am Platze zu sein.

Geht man mit Schmid von vier narrativen Ebenen aus, so ist die letzte Ebene diejenige, die dem Rezipienten allein zugänglich ist. Sie bildet die „Phäno-Ebene (während die drei vorausgehenden Ebenen nur durch Abstraktion zu gewinnende Geno-Ebenen sind), d.h. sie ist als einzige der Ebenen der empirischen Beobachtung zugänglich“.²⁵ In welchem Verhältnis steht dann das Geschehen, das uns bei der Präsentation einer Erzählung gezeigt wird – etwa das Geschehen auf der Bühne – zum Geschehen auf der ersten narrativen Ebene? Das Geschehen der ersten narrativen Ebene ist lediglich ein Konstrukt der ‚Wirklichkeit‘, *real* ist das Geschehen nur als *Wiedergabe* in einem Medium, das *nicht alles* aufzeichnet. Tonaufzeichnungen zeichnen akustisches Geschehen auf, Bildaufzeichnungen das von einer

²³ Schmid: Elemente der Narratologie, 248f.

²⁴ Ebd., 243.

²⁵ Ebd.

Kamera erfasste Geschehen. Auch die Aufführung eines Theaterstücks – das Geschehen auf der Bühne – kann mitgeschnitten werden. Wird dann aber die Präsentation einer *Erzählung* aufgezeichnet? Da es sich um ein *Geschehen* handelt, muss der Rezipient aus dem, was ihm gezeigt wird, ja noch einmal die Elemente auswählen, um sie zu einer Geschichte zusammenzusetzen! Dass die erste mit der vierten Ebene im Falle des Erzählens durch Zeigen zusammenfallen kann – also das Geschehen mit der Präsentation der Erzählung – muss für den Status der zweiten und dritten Ebene zu denken geben. Da Erzählen ohne Worte stets Erzählen durch Zeigen ist, muss die Rolle des Geschehens, insbesondere in seinem Verhältnis zur Geschichte, sorgsam untersucht werden.

Der vierte Begriff soll dazu dienen, das Erzählen durch Zeigen genauer als einen *Akt* zu erfassen. Es ist der der *medialen Montage*. Das entscheidende Argument dafür, dass auch das Erzählen durch Zeigen einer *Instanz* bedarf, besteht darin, dass die Bestandteile der zu erzählenden Geschichte, die sich Selektionsprozessen verdanken, auch wieder zusammengesetzt, also *montiert* werden müssen. Der Erzähldiskurs des Films erfolgt vor allem durch Schnitt und Montage (sowie durch Bewegungen der Kamera und Veränderungen der Schärfentiefe). Noch deutlicher funktioniert der Comic mit seinen sequenzierten Bildern über die Montage von einzelnen Panels. Nur weil der Film und der Comic Bilder montieren, sind sie auch zu einer Operation in der Lage, die in der Narratologie als ein wichtiges Unterscheidungskriterium im Verhältnis des Erzählens zum Geschehen gehandelt wird: der Umstellung der Chronologie. Während die sprachliche Erzählung sehr leicht auf frühere Ereignisse Bezug nehmen und spätere vorwegnehmen kann, ist dies beim Erzählen durch Zeigen nicht so einfach. Die Möglichkeit zu schneiden und zu montieren ist hier eine notwendige Bedingung. Erzählungen in Medien, bei denen es keine Montage in diesem Sinne gibt, wie insbesondere bei der Pantomime, sind kaum der Zeitumstellungen fähig.²⁶ Um sie zu realisieren, benötigt die Pantomime zum einen eine Einteilung in abgetrennte Szenen und zum anderen eine mediale Montage, die eine schriftsprachliche

²⁶ Schon daran kann man übrigens ersehen, dass das Modell, demzufolge erst beim Übergang von der Erzählung (Ebene drei) zur Präsentation der Erzählung (Ebene vier) das *Medium* der Präsentation gewählt wird, die Sachlage verfälscht wiedergibt. Es können eben nicht alle Medien des Erzählens alle Geschichten wiedergeben. Mit der Wahl einer Erzählung, die beispielsweise eine Zeitumstellung vornimmt, wird bereits eine Selektion möglicher Erzählmedien vorgenommen.

Erzählinstanz – zum Beispiel in Form von orientierenden Zwischentiteln – mit einbezieht. Das ganz auf das Zeigen angewiesene Erzählen ohne Worte kann sich solcher Mittel nicht bedienen. Es ist daher genau zu beobachten, welche Arten der medialen Montage dem Erzählen ohne Worte zur Verfügung stehen.

Die Einteilung dieses Buches ergibt sich, könnte man meinen, zwanglos aus den Feldern, in denen Erzählen ohne Worte stattfindet. Marie-Laure Ryan nennt, wie bereits angedeutet, in ihrem Artikel *Narration in Various Media* Bilder, Gesten und Instrumentalmusik als mögliche Kandidaten für „narrating without language“. Der Instrumentalmusik attestiert sie jedoch, dass sie nicht in der Lage sei, spezifische Geschichten zu erzählen.²⁷ In diesem Buch wird sie nicht berücksichtigt, weil narrativ ausgerichtete Instrumentalmusik das Kriterium, dass man die in ihr präsentierte ‚Geschichte‘ *nacherzählen* kann, nicht erfüllt.

Die Gründe dafür hat Werner Wolf genauer analysiert. Es lohnt sich, kurz auf sie einzugehen, weil der Begriff des Erzählens im Allgemeinen (und dadurch auch des Erzählens ohne Worte) auf diese Weise geschärft bzw. differenziert werden kann. Wolf bestimmt den Grad der Narrativität eines Mediums bzw. Artefakts nach dem Vorhandensein von sogenannten *Narremen*. Je weniger Narreme im Werk vorhanden sind, desto mehr muss der Rezipient tun, um das betreffende Artefakt als narrativ aufzufassen. Dabei werden drei verschiedene Typen von Narremen unterschieden: die *qualitativen*, die *inhaltlichen* und die *syntaktischen* Narreme.²⁸ Zu den qualitativen Narremen zählt er die *Sinndimension*, die *Darstellungsqualität* und die *Erlebnisqualität*; bei den inhaltlichen Narremen ist die Ebene der *histoire* dominant – das Erzählte hat eben einen bestimmten Inhalt, wozu insbesondere eine Spezifizierung von Zeit und Ort gehört, dazu typischerweise das Auftreten „*anthropomorpher Wesen*“²⁹ sowie eine ereignishafte Interaktion zwischen ihnen; die syntaktischen Narreme betreffen in erster Linie eine Eigenschaft des *discours*: ein auf der Chronologie basierendes Verknüpfungsprinzip, eine Kombination von auftauchendem Neuem und begrenzter Wiederholung, eine „nicht-notwendige Teleologie“, das Stiften von „Kausalbeziehungen“

²⁷ Ryan: *Narration in Various Media*, 27.

²⁸ Vgl. Wolf: *Das Problem der Narrativität*, 44.

²⁹ Ebd., 45.

zwischen einzelnen Elementen sowie thematische „Kohärenzbildung“.³⁰

In der Instrumentalmusik sind nach Wolf zwar Narreme vorhanden, weshalb man sie dann als ‚irgendwie erzählerisch‘ empfinden kann, aber sie ist gleichwohl nur *quasi-narrativ*, weil Kernbestandteile des Narrativen fehlen. In diesem Sinne quasi-narrativ ist insbesondere die Programm-Musik des 19. Jahrhunderts, in der man versucht hat, die Musik als Medium des Erzählens zu nutzen, wie etwa in der *Symphonie Fantastique* von Hector Berlioz (1830) oder in *Die Moldau* von Bedřich Smetana (1882). Man kann beim Hören solcher Musik die vage Vorstellung eines Erzählerischen entwickeln, ohne indes die geringste Ahnung vom intendierten ‚Gegenstand‘ dieser Erzählung zu haben. Und man kann auch umgekehrt Narratives in eine Musik ‚hineinhören‘, die in keiner Weise als ‚erzählerisch‘ intendiert gewesen ist. Und mehr noch: Man kann Musik als ‚erzählerisch‘ empfinden, ohne sich einen konkreten Gegenstand dieser ‚Erzählung‘ vorzustellen.

Das liegt Wolf zufolge zunächst einmal am „semiotische[n] Problem musikalischer Referenz“: „Jeder Diskurs, der im Dienst des Narrativen stehen soll, muß zur Erfüllung der basalen Darstellungsqualität des Erzählens zu präziser Heteroreferenz, d.h. zu einer Referenz jenseits des betreffenden Werkes und seines Mediums, befähigt sein.“³¹ Das Musikstück *Die Moldau* kann jedoch in keiner Weise eine referenzielle Beziehung auf den Fluss Moldau herstellen (ihn *bezeichnen*): Man muss schon wissen, dass es hier um die Moldau gehen soll, um nachvollziehen zu können, dass in diesem symphonischen Werk der Lauf eines Flusses von der Quelle bis zur Mündung wiedergegeben oder nachgeahmt werden soll. Damit hängt auch zusammen, dass die Kategorie des *Fiktionalen* auf Musik überhaupt nicht anwendbar zu sein scheint.³² Was also mehr oder weniger ausfällt, sind – in der Terminologie Wolfs – die *inhaltlichen* Narreme. Hingegen sind die syntaktischen Narreme vorhanden – es gibt einen musikalischen *discours*, der ebenso in einer linearen Zeitlichkeit voranschreitet wie es bei einer Erzählstimme der Fall ist.

Instrumentalmusik kann infolge ihrer „referentiellen Indeterminiertheit“ zu einer „Projektionsfläche“³³ auch für ‚Erzählerisches‘ werden. In diesem

³⁰ Ebd., 50

³¹ Ebd., 77.

³² Vgl. ebd., 79.

³³ Ebd., 83.

Sinne aufgefasst, darf das Narrative der Musik allerdings nicht mehr auf Musikstücke eingeschränkt werden, die als erzählerisch im Sinne der Programmmusik *intendiert* sind. Bestimmte Eigenschaften – ein „nicht zu kleiner Umfang“, eine „geringe Offensichtlichkeit musikalisch-selbstreferenzieller Formorientiertheit“ und ein „relativ hoher Grad an ‚Dramatik‘“³⁴ – führen dazu, dass sie (in den Ohren des abendländischen *homo narrans*) sozusagen *automatisch* quasi-narrativen Charakter erhält. Dass sie sich deshalb für die „Projektion narrativer Handlung“³⁵ anbietet, ist insofern zu viel gesagt, als eher von einer Narrativierung des musikalischen *Geschehens* zu sprechen wäre, das gerade nicht handelnden Akteuren zugeschrieben werden könnte. Im Grunde gilt strukturell, was Theodor W. Adorno in einem Text über die symphonische Musik Gustav Mahlers gesagt hat: „Dass Musik sich selber vortrage, sich selbst zum Inhalt habe, ohne Erzähltes erzähle, ist keine Tautologie [...]“.³⁶ Wenn man sagen möchte, dass Musik ohne Worte erzählt, dann muss man hinzufügen, dass sie eben *nichts* erzählt, aber auch nichts *zeigt*.³⁷

Insofern die Musik ‚ohne Erzähltes erzählt‘ und also nicht *nacherzählt* werden kann, wird sie in diesen Überlegungen über das Erzählen ohne Worte nicht als eigenständiges Erzählmedium berücksichtigt. Nacherzählbarkeit ist

³⁴ Ebd., 85.

³⁵ Werner Wolf: Erzählen in der Musik. In: Martin Huber, Wolf Schmid (Hg.): *Grundthemen der Literaturwissenschaft: Erzählen*. Berlin/Boston 2018, 499-513, hier 508.

³⁶ Theodor W. Adorno: Mahler. Eine musikalische Physiognomik. In: Theodor W. Adorno: *Gesammelte Schriften*. Bd. 13: *Die musikalischen Monographien*. Frankfurt a.M. 1971, 225. Vgl. dazu auch: Florian Kraemer: Raum – Perspektive – Narration. Was Gustav Mahler zur intermedialen Narrationstheorie beitragen könnte. In: Frédéric Döhl/Daniel Martin Feige (Hg.): *Musik und Narration. Philosophische und musikästhetische Perspektiven*. Bielefeld 2015, 227-244.

³⁷ Daniel Martin Feige argumentiert in seinem Aufsatz „Musik als Paradigma ästhetischen Erzählens“, dass Narration als „ästhetische Form [...] keinen Unterschied zwischen dem ‚Was‘ und dem ‚Wie‘“ des Erzählens zulasse und deshalb die Musik, bei der dieser Unterschied (zwischen *histoire* und *discours*) hinfällig ist, das „Paradigma ästhetischen Erzählens“ sei (Daniel Martin Feige: Musik als Paradigma ästhetischen Erzählens. In: Frédéric Döhl/Daniel Martin Feige (Hg.): *Musik und Narration. Philosophische und musikästhetische Perspektiven*. Bielefeld 2015, 59-84, hier 59). Im Übrigen wäre darauf hinzuweisen, dass Instrumentalmusik, die sich von Gesang und Tanz emanzipiert hat (eine ‚Emanzipation‘, die die Voraussetzung für die Entwicklung dieses ‚Erzählerischen‘ ist), eine recht späte Erscheinung in der abendländischen Musikgeschichte darstellt. Sie hängt nicht zuletzt mit dem Übergang vom Polyphonischen zum Symphonischen zusammen, in welchem die „Suggestion einer musikalischen ‚narrating voice‘“ (Wolf: Erzählen in der Musik, 509), also gleichsam einer Erzählinstanz, entstehen kann.

gerade deshalb ein entscheidendes Kriterium, weil sie ohne das Vermögen des Mediums zu ‚präziser Heteroreferenz‘ nicht möglich ist. Insbesondere müssen die Akteure einer Erzählung (die ‚anthropomorphen Wesen‘) identifizierbar sein.

Bleibt dann als Basis für eine Einteilung nur das Erzählen mit Bildern und das Erzählen mit Gesten, d.h. mit dem Körper. Gewiss funktioniert *Zeigen* in diesen beiden Feldern auf eine sehr unterschiedliche Art und Weise. Trotzdem ist diese kategoriale Trennung nicht unproblematisch. So kann es sich beim Erzählen mit Bildern um unbewegte oder um bewegte Bilder handeln. Und beim Erzählen mit dem Körper gibt es einerseits den Pantomimen, der alle Rollen eines Geschehens selber übernimmt, und andererseits das stumme Spiel ohne Worte mit verteilten Rollen und mehreren Darstellern. Gehört nicht ein Stummfilm ohne Zwischentitel, der ein solches Spiel ohne Worte mit verteilten Rollen zeigt, sowohl zum Erzählen mit Bildern als auch zum Erzählen mit Gesten? In welchem Verhältnis steht beides zu einander? Was hat das Erzählen mittels eines Gemäldes überhaupt zu tun mit einem Erzählen mittels bewegter Bilder in einem Spielfilm, in dem nicht gesprochen wird? Ist es überhaupt möglich, durch das Zeigen von Bildern zu erzählen, ohne Körper zu zeigen, die etwas zeigen? Muss nicht jeder Körper, der etwas zeigt, ein Körper-Bild sein?

Im Folgenden wird die Einteilung in ‚Erzählen mit Bildern‘ einerseits und ‚Erzählen mit Gesten‘ andererseits zwar ebenfalls zugrunde gelegt, zugleich jedoch modifiziert und differenziert. Damit ist (aus systematischen Gründen) kein systematischer Anspruch verknüpft. Für die Wahl der Einteilung spielt eine Rolle, dass das Interesse dieses Buches nicht einfach darin besteht, das Erzählen in ‚wortlosen‘ Medien zu untersuchen. In gewisser Weise sind ‚wortlose‘ Medien überhaupt nur eine Abstraktion. Ein Bild kann nicht nur durch Paratexte wie den Titel von Worten umgeben sein, es kann auch Worte enthalten, denn es kann Schrift zeigen. Michel Butor hat in *Die Wörter in der Malerei* gezeigt, dass die Beziehung der Malerei zu den Worten immer schon gegeben ist.³⁸ Insofern ist das Bild nicht ‚rein‘, sondern selbst bereits eine mediale Montage. Nicht nur Bild, auch Text wird optisch übertragen. In diesem Buch wird es daher in erster Linie um Formen des Erzählens gehen, die sich in ihrer medialen Montage des Gebrauchs der Worte enthalten,

³⁸ Michel Butor: *Die Wörter in der Malerei*. Essay [1969]. Deutsch von Helmut Scheffel. Frankfurt a.M. 1993.

die sich das Wort versagen oder zumindest Verfahrensregeln im Gebrauch der Worte auferlegen, die verhindern, dass sie als Erzähl-Worte fungieren. So beruht ja auch die Pantomime nicht darauf, dass die Akteure nicht sprechen können, sondern dass ihnen auferlegt ist, nicht zu sprechen.

Ein erstes Kapitel ist dem Erzählen mit unbewegten Bildern und Bildfolgen gewidmet. Es folgt ein Kapitel über verschiedene Logiken des pantomimischen Erzählens. Das wortlose Erzählen mittels *Bildserien*, also vor allem der verschiedenen Formen, in denen der Comic sich der Sprechblasen enthalten kann, erhält ein eigenes Kapitel. Am Ende steht ein Kapitel über das Erzählen mit bewegten Bildern; auch hier geht es keineswegs nur um Stummfilme ohne Zwischentitel, sondern ebenso um Filme, in denen einfach keine Worte zu hören sind.

Bei dieser Einteilung wird also ebenfalls Ähnliches getrennt – wie etwa die *Bildfolge* und die *Bildserie* – und Heterogenes in einem Kapitel vereinigt – wie etwa das Daumenkino und der Tonfilm ohne Worte, oder der pantomimische Sketch und ein *Act without Words*. Diese Einteilung ist ebenfalls angreifbar. Aber sie ist auch dazu da, um angegriffen zu werden. Dies geschieht durch ein Nachdenken anhand von Beispielen, die einerseits unvermutete Nachbarschaften enthüllen und andererseits kategoriale Unterschiede im scheinbar Ähnlichen freilegen. Dieses Buch ist kein Abriss, sondern eine Erkundung, deren Ergebnisse sich weder auf den Begriff bringen noch zusammenfassen lassen.

2 Bilder

Eine Betrachtung des Erzählens ohne Worte kommt nicht ganz ohne ein Nachdenken darüber aus, was ein Bild ist. Denn wenn ohne Worte mittels *Zeigen* erzählt wird, ist das Bild immer mit im Spiel: Ein Bild zeigt etwas. Wie es das macht, damit beschäftigt sich seit Neuerem die Bildtheorie. Sie unterscheidet zwischen dem Bildträger (oder Bildvehikel) – das ist das Material, dessen das Bild bedarf, um zu erscheinen –, dem Bildobjekt (oder Bildinhalt) – das ist das, was das Bild zeigt – und dem Bildreferenten – das ist das, worauf das Gezeigte bezogen werden kann.³⁹

Die sogenannte *ikonische Differenz* besteht zunächst einmal nach Gottfried Boehm⁴⁰ darin, dass ein stofflicher Gegenstand, sobald er zum Bild wird, *etwas anderes zeigt*: „Das Faktische lässt sich als das, was es ist, *anders sehen*.“⁴¹ Wir sehen nicht bloß Striche, wir sehen ein Strichmännchen, wir sehen nicht bloß Farbpigmente, wir sehen die Mona Lisa.

Damit das geht, müssen verschiedene Bedingungen erfüllt sein, insbesondere muss eine *Ähnlichkeitsbeziehung* vorliegen: „Ein Bild ist ein Ding, das eine unmittelbare oder jederzeit auf Wunsch erkennbare Ähnlichkeit mit einem anderen Ding hat.“⁴²

Gäbe es keine Ähnlichkeit, könnte ich auf dem Bild nicht etwas wiedererkennen können, was ich schon kenne. *Ähnlichkeit* ist allerdings eine der schwierigsten Kategorien, die man sich denken kann. Für den Zusammenhang des Erzählens ohne Worte ist jedoch vor allem die Frage relevant, wie es um das Verhältnis zwischen dem Bildobjekt und dem Bildreferenten bestellt ist.

³⁹ Vgl etwa Wolfram Pichler/Ralph Ubl: *Bildtheorie zur Einführung*. Hamburg 2014, 20f.

⁴⁰ Vgl. Gottfried Boehm: Die Wiederkehr der Bilder. In: Gottfried Boehm (Hg.): *Was ist ein Bild?* München 1994, 11-38, hier 30f.

⁴¹ Gottfried Boehm: *Wie Bilder Sinn erzeugen. Die Macht des Zeigens*. Berlin 2007, 43. Es versteht sich, dass der besondere Fall ungegenständlicher Bilder hier außer Betracht bleibt.

⁴² Hans Jonas: Homo Pictor. Von der Freiheit des Bildens [1961]. In: Gottfried Boehm (Hg.): *Was ist ein Bild?* München 1994, 105-124, hier 107.



Diese Christusikone aus dem 6. Jahrhundert (Abb. 1) – *Christus Pantokrator* aus dem Katharinenkloster auf der Halbinsel Sinai – ist mit der Maltechnik der Enkaustik auf Holz hergestellt (die Farbpigmente werden in heißem Bienenwachs gebunden aufgetragen). Das ist – natürlich nur im Original – das *Bildvehikel*. Das *Bildobjekt* ist das Brustbild einer männlichen Gestalt (sowie ein wertvolles Buch, ein Heiligenschein usw.). Wenn wir vor diesem Bild gefragt würden, was wir sehen, würden wir vermutlich das Bildobjekt beschreiben, nicht das Bildvehikel. Wir sehen das Bildobjekt aber nur, weil wir schon einmal etwas Ähnliches gesehen haben. Daher muss man sagen: *Indem* ich in einem Bild

als Ding die Ähnlichkeit mit einem anderen Ding erkenne, *ereignet* sich auch die Unterscheidung zwischen Bildvehikel und Bildobjekt. Weil dieses ‚andere Ding‘ notwendig ist, benötigt man mit dem *Bildreferenten* „eine dritte Instanz, die man leicht mit dem Bildobjekt verwechselt und die doch grundverschieden von ihm ist“.⁴³

Wie ist aber nun die Instanz des Bildreferenten zu verstehen? Um die Ikone als Bild eines (bärtigen, männlichen) *Menschen* zu erkennen, muss ich natürlich nur wissen (mir davon ein mentales Bild gemacht haben), wie bärtige, männliche Menschen aussehen. Andererseits referiert dieses Bild aber (was wir wissen können oder auch nicht) auf einen ganz *bestimmten* Menschen mit einem *Eigennamen*, nämlich auf Jesus Christus. Im einen Fall spricht man häufig von *indefinit*, im anderen von *definit* bestimmten Bildern.⁴⁴ Und es leuchtet ein, dass hier das Referieren ganz unterschiedlich funktioniert. Im ersten Fall scheint eine allgemeine – man könnte sagen: *prototypische* – Vorstellung dessen Voraussetzung zu sein, womit das im Bild Wahrgenommene Ähnlichkeit aufweist, im anderen Fall scheint das im Bild Gezeigte – wie der Eigenname – den Referenten gewissermaßen zu *vertreten*. Wenn wir in dieser Ikone Christus wiedererkennen, so keineswegs deswegen, weil wir eine Ähnlichkeit zwischen dem gezeigten Bildobjekt und dem Bildreferenten

⁴³ Pichler/Ubl: Bildtheorie, 43.

⁴⁴ Ebd., 50f.

feststellen. Tatsächlich hat niemand von denen, die sich ein Christusbild angesehen oder eines gemalt haben, den Bildreferenten je zu Gesicht bekommen. Das Wiedererkennen bezieht sich hier also nicht auf den Bildreferenten, sondern läuft „von Bildobjekt zu Bildobjekt“⁴⁵ und bezieht sich auf eine *Bildtradition*. Der Fall ist weniger außergewöhnlich als man zunächst annehmen könnte, denn er wird immer gewöhnlicher, je mehr Bilder zirkulieren. Dass im Falle eines definit bestimmten Bildes, insbesondere eines Menschen, sowohl dieser Mensch selbst wie auch andere Bilder von ihm den Platz des Bildreferenten einnehmen können, ist für die Frage nach dem Erzählen ohne Worte in zweierlei Hinsicht bedeutsam. Zum einen hat das Bild die Kraft, genau *diesen* Menschen zu zeigen und dadurch, insofern mit ihm auch dessen Geschichte bekannt ist, auch diese in einem *einzelnen* Bild zu beschwören. So kann man zum Beispiel die abgebildete Christusikone kaum als solche betrachten, ohne sich die Geschichte Jesu Christi, wie sie als etwas ‚Wirkliches‘ überliefert ist, in Erinnerung zu rufen. Zum anderen lässt sich der Umstand, dass das Wiedererkennen über die Wahrnehmung von Ähnlichkeiten von Bildobjekt zu Bildobjekt laufen kann, dazu verwenden, eine narrative Beziehung zwischen mehreren Bildobjekten zu organisieren, die ohne Worte auskommt. Ich erkenne einfach aufgrund von Ähnlichkeiten, dass eine Figur – z.B. Donald Duck – auf einem bestimmten Bild dieselbe sein soll wie auf dem vorhergehenden, ohne annehmen zu müssen, dass es diese Figur ‚in der Wirklichkeit‘ gibt. Diese (durchaus störanfällige) Operation des Wiedererkennens ist grundlegend für das Erzählen ohne Worte: Es werden Bilder *in einer bestimmten Reihenfolge* gezeigt, sodass sich der Rezipient das Gezeigte zu einer Geschichte zusammensetzen kann.⁴⁶

⁴⁵ Ebd., 98.

⁴⁶ Diese grundlegende Bedeutung der Wiedererkennbarkeit ist übrigens schon von Goethe betont worden. Was er 1798 (zusammen mit Johann Heinrich Meyer) zu Bilderzyklen ausführt, liest sich wie eine Kurzanleitung des Erzählens mit Bildern: „Der Künstler, welcher es übernimmt, eine Geschichte als Zyklus zu behandeln, oder, um so zu sagen, uns eine Erzählung vor Augen zu stellen, muss zu seinen Bildern die bedeutendsten und für die Darstellung bequemsten Punkte derselben auszusuchen wissen. Die Natur seiner Kunst, welche auf Darstellung einzelner Momente eingeschränkt ist, zwingt ihn Sprünge zu machen, darum muss er achtgeben, dass die Zwischenräume unvermerkt sich ausfüllen, er muss alles Weitläufige vermeiden und sich sorgfältig hüten, die eigentliche Folge oder den durchgehenden Faden der Geschichte zu unterbrechen, der Held sei in jedem Bilde die Hauptfigur, oder wo das nicht angeht, doch eine der Hauptfiguren, und werde überall leicht wiedererkannt.“ (Johann Heinrich Meyer/Johann Wolfgang von Goethe: Über die Gegenstände der bildenden Kunst [1798]. Zit. n. Werner Busch/Wolfgang Beyrodt (Hg.): *Kunsttheorie und Kunstgeschichte des 19. Jahrhunderts. Texte und Dokumente*. Bd. 1.

Hiermit ist ein weiterer Aspekt des Zeigens berührt, der für das Verständnis des Erzählens ohne Worte durch Bilder wesentlich ist, nämlich die Frage nach der *Instanz* des Zeigens. Bis jetzt war vor allem davon die Rede, dass *Bilder* etwas zeigen, etwa Christus Pantokrator oder den Eiffelturm, die einen Referenten in der ‚Wirklichkeit‘ haben sollen, oder Donald Duck, der eine fiktive Figur ist. Dem phänomenologischen Ansatz zufolge ist das Zeigen zunächst einmal eine Art von *Verweisen*.⁴⁷ Es gibt aber auch Dinge, die etwas zeigen, ohne Bilder zu sein – insbesondere Zeichen. So zeigt zum Beispiel ein Pfeil „in eine Richtung“ oder ein Finger „auf eine bestimmte Person“.⁴⁸ Entscheidend ist nun die Erwägung, dass auch ein Pfeil nicht ‚von selbst‘ in eine Richtung zeigt, sondern nur, wenn er in einem dazugehörigen Kontext zum Zeigen *verwendet* wird: „Von selbst zeigt nichts!“, fasst Lambert Wiesing die diesbezüglichen Überlegungen von Ludwig Wittgenstein zusammen.⁴⁹ Und das gilt ihm zufolge auch für Bilder. „Auch Bilder zeigen nur dann etwas, wenn sie vom Betrachter in einer bestimmten Weise für diesen Zweck verwendet werden.“⁵⁰ Denn „zwei Dinge, die Ähnlichkeit haben, verweisen nicht schon deshalb *per se* aufeinander, weshalb Bilder nie *per se* Zeichen sind. Doch das schließt nicht aus, dass man dennoch etwas, was Ähnlichkeit mit etwas hat, dazu verwenden kann, um auf das zu verweisen, womit es Ähnlichkeit hat.“ Nur diese Art des Verweisens lasse „sich Zeigen nennen“.⁵¹ Wenn Bilder dazu verwendet werden, etwas zu erzählen, so stehen sie in einem spezifischen Modus des Zeigens: Die Bilder zeigen etwas. Das ist aber nur die halbe Wahrheit. Die andere Hälfte lautet: Sie zeigen etwas, weil sie uns auf eine bestimmte Art und Weise gezeigt werden. Das scheint nun

Kunsttheorie und Malerei. Kunstwissenschaft. Stuttgart 1982, 69ff., hier 71; vgl. dazu auch Dietrich Grünewald: Die Kraft der narrativen Bilder. In: Susanne Hochreiter/ Ursula Klingenböck (Hg.): *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Bielefeld 2014, 17-52, hier 34.

⁴⁷ Vgl. Martin Heidegger: *Sein und Zeit*. Tübingen 1977, 76-83 (§17).

⁴⁸ Wiesing: Zeigen, Verweisen und Präsentieren, 20.

⁴⁹ Ebd., 21. Vgl. Ludwig Wittgenstein: Philosophische Untersuchungen. In: *Werkausgabe*. Bd. 1. Frankfurt a.M. 2006, 422 (§ 454), wo uns ein Pfeil gezeigt wird. Dieser Pfeil sieht übrigens noch etwas anders aus als die Pfeile, die wir gewohnt sind. Dies weist darauf hin, dass das Pfeilsymbol überhaupt noch recht jungen Datums ist; es kommt erst im Laufe des 18. Jahrhunderts in Gebrauch, zunächst wohl zur Bezeichnung der Fließrichtung von Flüssigkeiten (vgl. Robert J. Finkel: History of the Arrow. In: *American Printing History Association* [2015], <https://printinghistory.org/arrow/> [Zugriff am 22.06.2020]).

⁵⁰ Wiesing: Zeigen, Verweisen und Präsentieren, 21.

⁵¹ Ebd., 25.

vollends trivial zu sein. Und doch es ist notwendig, die *Instanz* des Zeigens zu bedenken. Nur diese Instanz vermag den bestimmten Verwendungszusammenhang des Bildes einzurichten, in dem das Bild etwas zeigen kann. Es ist wie beim Pfeil, der in eine Richtung, oder wie beim Zeigefinger, der auf einen Menschen zeigt: Vorausgesetzt ist eine zeigende Instanz. Hilge Landweer hat unter Verweis auf den Alltagssprachgebrauch des Wortes die „Zweistelligkeit“ des Zeige-Akts unterstrichen: „Jemand zeigt jemandem etwas. Jeder Zeige-Akt hat einen Adressaten; man kann nicht sich selbst etwas zeigen.“⁵² Dabei komme dem Zeigenden strukturell eine ‚höhere‘ Position zu, weil er das, was der andere noch nicht entdeckt oder verstanden (also im wörtlichen oder übertragenen Sinne *gesehen*) hat, eben erst zeigen muss. In diesem Sinne tritt also der Zeigende, wie man hinzufügen kann, als Instanz auf.⁵³

Wenn es ein Bild ist, das uns gezeigt wird, dann wird unsere Aufmerksamkeit auf ein Bild gelenkt, *auf dem* uns etwas zu sehen gegeben wird. Das, was uns gezeigt wird, ist eben das *Bild* – und nicht das, was das Bild zeigt. Dieser Unterschied in den *Ebenen* des Zeigens wird leicht dadurch verdeckt, dass das Bildobjekt *eines* zu sein scheint. Wenn eine Ikone gezeigt wird, die Christus Pantokrator zeigt, dann kann man wohl das eine Zeigen mit dem anderen verwechseln. Aber sogar hier zeigt das Bild nicht nur dieses *eine* Bildobjekt, sondern eben auch ein wertvolles Buch, einen Heiligenschein usw. Nur weil das Bild, indem es zeigt, *Vieles* zeigt, ist es auch sinnvoll, in einer konkreten Situation zum Beispiel mit dem Finger auf bestimmte Details hinzuweisen, also auf sie zu zeigen. Wäre das, worauf die Zeigehandlung zeigt, nur ein *Eines*, so wäre es kein Bild mehr, sondern ‚lediglich‘ ein Zeichen.

Für das Verständnis des Erzählens durch Bilder (und ohne Worte) ist diese Feststellung deshalb relevant, weil das narrative Potential eines Bildes in besonderer Weise davon abhängt, dass *Verschiedenes* auf ihm zu sehen ist. Dieses Verschiedene ist aber auf spezifische Weise verschieden. Auf der

⁵² Landweer: Zeigen, Sich-zeigen und Sehen-lassen, 31.

⁵³ Diese strukturelle Asymmetrie zwischen dem Zeigenden und demjenigen, dem etwas gezeigt wird, spielt daher auch in der Analyse der pädagogischen Situation eine große Rolle; vgl. Klaus Prange: Machtverhältnisse in pädagogischen Inszenierungen. In: Karen van den Berg/Hans-Ulrich Gumbrecht (Hg.): *Politik des Zeigens*. Paderborn 2010, 61-72. Die Asymmetrie gilt in dieser Form übrigens nur, wenn die Zeigehandlung keine *Antwort* ist (z.B. auf die Frage, wer für etwas verantwortlich ist usw.).

Christus-Ikone ist zwar auch Verschiedenes versammelt, aber dieses Verschiedene ist ganz auf die Botschaft ausgerichtet, die im Titel des Bildes ausgesagt wird. Die Verschiedenheiten haben keine narrative Dimension⁵⁴ – insbesondere verweist dieses Bild, das Christus als Herrscher zeigt, nicht auf die Passionsgeschichte. Die narrative Dimension entfaltet sich erst in dem Maße, in dem das Bild kraft der gezeigten Verschiedenheiten über sich hinaus und in unterschiedliche Richtungen weist.

Eine letzte Überlegung zur Logik des Zeigens soll hier noch angeschlossen werden. Die paradigmatische Geste des Zeigens ist natürlich die mit dem Zeigefinger. Man weiß, dass auch diese Zeigegeste – wie auch die ‚richtige‘ Deutung des Pfeils als des paradigmatischen Zeige-Zeichens – erst gelernt werden muss, allerdings von Kleinkindern schon vor dem Spracherwerb (im Alter von etwa einem Jahr) in kommunikativer Absicht verwendet wird.⁵⁵ Aber auch wenn man die Zeigegeste richtig, nämlich *als* Zeigegeste deutet, haftet ihr eine Uneindeutigkeit an. Dasselbe gilt für den Pfeil: Angegeben wird eben nur eine bestimmte *Richtung*.⁵⁶ Das Subjekt, das sich durch die Zeigegeste oder das Zeige-Zeichen angesprochen (oder genauer: adressiert) fühlt, kann dieser Richtung dann mit seinem Blick oder *in corpore* folgen, bis er auf etwas trifft, das als Zeigeziel in Frage kommt.⁵⁷ Zeigen impliziert insofern eine zunächst räumliche Distanz zwischen dem Zeigenden und dem Gezeigten: Die Aufmerksamkeit wandert hin *auf* ein Zeigeziel. Das Zeigen von Bildern zeichnet sich durch eine andere räumliche Logik aus. Hier ist die Aufmerksamkeit auf den Platz gerichtet, *an dem* ein Bild gezeigt wird.⁵⁸ Das gilt schon, wenn jemand ein Photo oder ein Bild zeigt, indem er es

⁵⁴ In der Terminologie von Werner Wolf: Sie sind keine *Narreme* (vgl. Wolf: Das Problem der Narrativität, 70-75).

⁵⁵ Landweer: Zeigen, Sich-zeigen und Sehen-lassen, 32; mit Verweis auf Michael Tomasello: *Die Ursprünge der menschlichen Kommunikation*. Frankfurt a.M. 2009, 123. Neuere Forschungen kommen übrigens zu dem Ergebnis, dass diese Zeigehandlungen ein menschliches Spezifikum darstellen (vgl. zusammenfassend Stukenbrock: Referenz durch Zeigen, 289).

⁵⁶ Wir werden noch eine *Graphic Novel* mit dem Titel *Richtung (Sens)* von Marc-Antoine Mathieu vorstellen, die ganz und gar auf diesem Sachverhalt beruht.

⁵⁷ „Wie ein Scheinwerferkegel zeigt die Zeigegeste lediglich die Richtung an, die der Adressat perzeptorisch einschlagen muss, um innerhalb des Suchraums das Zeigeziel zu lokalisieren, d.h. unter verschiedenen potentiellen Kandidaten mittels Inferenzen das intendierte Zeigeziel zu finden.“ (Stukenbrock: Referenz durch Zeigen, 306)

⁵⁸ Man kann natürlich auch mit einer Zeigegeste auf ein Bild zeigen und damit die Aufmerksamkeit auf das Bild lenken. Aber dann zeigt man eben nicht ein Bild, sondern man zeigt auf ein Bild.

zur Hand nimmt. Mehr noch gilt es, wenn man – vor der Epoche der Bilderflut – den Kultwert von Bildern bedenkt.⁵⁹ Das Zeigen vollzieht sich dann etwa als Aufklappen eines Altarbilds usw. Hier tritt der institutionelle Rahmen im Zeigen von Bildern hervor, in dem das Bild einen ihm von der Instanz des Zeigens zugewiesenen *Platz* hat, an dem es wiederholt angeschaut werden kann.

Was hat das mit dem *Erzählen* mittels Bildern zu tun? Zweierlei. Zum einen kann ein Bild, eben weil es in einen institutionellen Rahmen eingelassen ist, narrativ sein, ohne eine Geschichte übermitteln zu müssen, weil diese Geschichte bereits einen Platz hat. In diesem Fall ist die Instanz des Zeigens die Institution. Dies ist bedeutsam für die Frage, inwiefern *ein* Bild erzählen kann. Zum anderen kann der Platz, von dem aus ein Bild gezeigt wird, auch dadurch definiert sein, dass es durch ein anderes Bild *ersetzt* wird. Daraus ergibt sich eine *Folge* von Bildern. Erzählt wird dann, indem uns eine Folge von Bildern gezeigt wird. Wesentlich ist dann, dass dieses Zeigen in einer bestimmten Reihenfolge geschieht. Diese *Reihenfolge* aber impliziert eine *Instanz* des Zeigens, die damit gewissermaßen an die Stelle der zeigenden Institution tritt. Beim Erzählen mit Bildern ist es ein wesentlicher Unterschied, ob es mittels eines einzigen Bildes erfolgt oder mittels einer Folge von Bildern. Das dürfte unmittelbar einleuchten. Ins Gedächtnis zu rufen ist allerdings, dass es sich um einen Unterschied handelt, der auch die institutionelle Dimension der Bilder betrifft. Abgesehen davon ist allerdings der Unterschied zwischen einem Einzelbild und einer Folge von Bildern nicht so selbstverständlich, wie er auf den ersten Blick scheinen mag.

2.1 Monophasen-Einzelbild

Marie-Laure Ryan unterscheidet hinsichtlich der Narrativität von Bildern in ihrem einschlägigen Artikel im *Living Handbook of Narratology* unter Bezugnahme auf Arbeiten von Werner Wolf⁶⁰ zwischen dem Monophasen-Einzelbild, dem Polyphasen-Einzelbild und der Bildserie. Dem Monophasenbild wird lediglich eine sehr beschränkte Narrativität zugestanden.

⁵⁹ Vgl. etwa Hans Belting: Bild und Kult. Eine Geschichte des Bildes vor dem Zeitalter der Kunst [1990]. München 2004.

⁶⁰ Vgl. Wolf: Das Problem der Narrativität; sowie etwa Dietrich Grünewald: Die Kraft der Bilder. Zu Leistung und Herausforderung der textfreien Bildgeschichte. In: *Medienobservationen.de* (2012).

Wie kann ein einfaches gegenständliches Bild eine narrative Interpretation suggerieren? Dazu bedürfte es nicht nur eines ‚eingefrorenen Moments‘, sondern insbesondere auch eines Interesses an der Motivation einer agierenden Figur. Ließe sich etwa eine in einer Höhlenmalerei dargestellte Jagdszene als ein ‚Erzählen ohne Worte‘ bezeichnen? Ryan argumentiert hier, dass das Interesse des Rezipienten bei solchen Bildern nicht im eigentlichen Sinne narrativ sei, da hier ein sich wiederholender Vorgang dargestellt werde, weshalb es sich – wenn man so will – allenfalls um iteratives Erzählen handelt.⁶¹ Es wird nicht gezeigt, was sich *einmal* ereignet hat, sondern was immer wieder im Leben dieser Kultur geschieht und mithin *institutionalisiert* ist⁶²: Tiere werden erlegt und dienen zur Nahrung.

Wenn man ein Bild narrativ auffasst, so unterstellt man prototypisch, dass es einen signifikanten – ereignishaften – *Einschnitt* für die Akteure darstellt. Insofern würde es zunächst einmal die Störung einer Ordnung darstellen. Es werde – so Ryan – zum Beispiel nicht bloß die Erlegung eines Tiers gezeigt, das gegessen werden soll, sondern der siegreiche Kampf gegen einen Drachen, um eine Prinzessin zu retten.⁶³

Um aber zu zeigen, dass *dieser* besondere Held diesen bestimmten Drachen besiegt, müssen Drachen und Held letztlich bereits bekannt und als solche erkennbar sein. Und nur unter dieser Voraussetzung beantwortet das Monophasenbild auch die Frage, aus welchen Motiven diese Tat erwuchs, wie die Sache ausgegangen ist usw. Einfache Bilder könnten solche Fragen allenfalls indirekt durch lesbare Hinweise beantworten. Man muss viel wissen und viele Lücken schließen können, damit solche Bilder als eine Erzählung auf uns wirken.

Nur wenn einem bekannt ist, dass dieser Kupferstich (Abb. 2) von Martin Schongauer den Heiligen Georg gemäß der Überlieferung in der *legenda aurea* als Drachentöter zeigt, kann man auch wissen, dass am Ende der Geschichte Georg die im Hintergrund zu sehende und als Opfer des Drachens auserkorene Königstochter eben nicht heiraten wird, sondern das Land vom Bösen befreit wird und seine Bewohner sich taufen lassen (denn die Vorlage

⁶¹ Vgl. zum Begriff Genette: Die Erzählung, 73–82.

⁶² Das Bild hat also teil an der Einrichtung des Lebens dieser Kultur im Sinne der römischen Formel des *vitam instituere* (vgl. Pierre Legendre: *Die Kinder des Textes. Zur Elternfunktion des Staates*. Wien/Berlin 2011, 40, 81, 104 u.ö.).

⁶³ „not hunting animals for food, but killing a dragon to save a princess“ (Ryan: *Narration in Various Media*, 21).

ist eben eine Legende und kein Märchen). Und man kann das wissen, weil man darüber in Kenntnis gesetzt wurde, weil es einem erklärt worden ist, weil man die Bildtradition kennt – weil man in die Worte einer Kultur eingespinnen ist.⁶⁴ Und daher stellt die Geschichte, die hier aufgerufen wird, zwar einen



Einschnitt für die Akteure dar, aber sie spielt zugleich eine Rolle für das Selbstverständnis und die Stabilität der (hier christlichen) Gemeinschaft. Man kann sich die reduzierte Narrativität des Monophasenbildes auch vor Augen stellen, indem man das Kriterium der *Nacherzählbarkeit* zur Hilfe nimmt. Das, was auf dem Kupferstich von Martin Schongauer zu sehen ist, lässt sich zwar beschreiben, aber die Geschichte, auf die es sich bezieht, lässt sich nicht auf der Grundlage dessen nacherzählen, was das Bild vor Augen stellt.

Das *Verschiedene*, das dieses Bild zeigt (die Frau, der Ritter, das Pferd, der Drache, der Speer), lässt sich nur begrenzt zueinander in ein Verhältnis setzen: Ist die Frau Zeuge oder steht sie auf dem Spiel? Kann das Ungeheuer das weitere Eindringen des Speers mit seiner linken Vorderpfote abwehren oder nicht? Letztlich ist es hier immer die *verbal* tradierte Geschichte, die nacherzählt wird und die die Gewähr dafür bietet, dass die Nacherzählungen recht gleichartig ausfallen werden.

Was hier für das Monophasen-Einzelbild gesagt ist, gilt in noch ausschließlicherer Weise für die Plastik. Auch eine Skulptur stellt allenfalls einen Moment in einem Geschehen dar. Gotthold Ephraim Lessing entwickelt im *Laokoon* eine Theorie darüber, welch ein Moment besonders geeignet für die Darstellung ist, welches der *fruchtbare Augenblick* im Ablauf eines Vorgangs ist.⁶⁵ Dieses Konzept wird bisweilen im Hinblick auf eine mögliche narrative

⁶⁴ Aus narratologischer Perspektive kann auch gesagt werden: Es bedarf *externer* und *interner narrativer Stimuli*. Vgl. etwa Tobias Schöttler: Pictorial Narrativity: Transcending intrinsically incomplete representation. In: Natalia Igl/Sonja Zeman (Hg.): *Narrativity and Narrative Perspectivization*. Amsterdam/Philadelphia 2016, 161-183, hier 173.

⁶⁵ Lessing arbeitet damit die Theorie zum ‚pregnant moment‘ von Shaftesbury aus, der

Ergänzung interpretiert: Der Betrachter solle die gesamte Geschichte von diesem fruchtbaren Augenblick her konstruieren.⁶⁶ Um eine Narration geht es Lessing aber gerade nicht. Wenn er erklärt, nur derjenige Augenblick sei „fruchtbar“, welcher „der Einbildungskraft freyes Spiel läßt“⁶⁷, so wird auf ein ganz anderes Vermögen abgezielt, das eher auf ein *Geschehen* bezogen ist und gerade nicht die Vervollständigung zu einer *Geschichte* zum Ziel hat. Wie die Sache ausgegangen ist, lässt sich aus der Betrachtung der Laokoon-Gruppe ebenso wenig erschließen wie ihr Ausgangspunkt.

Das ändert nun freilich nichts an der Verbreitung des Topos, dass ‚ein Bild eine Geschichte erzählt‘. Dieser Topos wird nicht nur bemüht, wenn es um bekannte Geschichten geht, die aus einem kulturellen Geschichtenvorrat genommen werden und das Bild insofern gerade nicht selbst erzählt⁶⁸, sondern er dient auch dazu, Bilder zu charakterisieren, die von sich aus eine narrative Lektüre herausfordern. Dies lässt sich – in unterschiedlicher Intensität – vor allem in Genrebildern beobachten, wie sie insbesondere seit der holländischen Malerei des 17. Jahrhunderts verbreitet sind.⁶⁹ Solche Gemälde zeigen oft häusliche Szenen oder Szenen in einem Wirtshaus, auf denen Verschiedenes zu sehen ist, was möglicherweise in einen narrativen Zusammenhang gebracht werden kann.

Ein besonders geeignetes Objekt, einen narrativen Zusammenhang zu implizieren, ist der Brief, weil er innerhalb der gezeigten Genreszene nicht nur auf ein räumliches Außerhalb verweist, sondern auch auf eine Vergangenheit und eine Zukunft. Hier ein besonders eklatantes Beispiel, Carl Spitzwegs um 1860 entstandenes Gemälde *Der abgefangene Liebesbrief* (Abb. 3):

diesen Terminus auf die Historienmalerei bezogen hatte; auch hier geht es also um die *repräsentative* Darstellung eines geschichtlichen Moments – um ein Bild, das seinen Platz hat, weil es etwas zeigt, das seinen Platz hat.

⁶⁶ „According to Lessing, the observer has to construct the complete story starting from the fruitful moment depicted by assuming ordinary causal relations“ (Schöttler: Pictorial Narrativity, 174).

⁶⁷ Gotthold Ephraim Lessing: *Laokoon*. Studienausgabe. Hg. von F. Vollhardt. Stuttgart 2012, 26.

⁶⁸ Vgl. etwa Heinrich Krauss/Eva Uthemann: Was Bilder erzählen. Die klassischen Geschichten aus Antike und Christentum in der abendländischen Kunst. Frankfurt a.M. 1998. Das Konzept dieses Buches besteht darin, den Wissensmangel der Zeitgenossen hinsichtlich der Geschichten zu kompensieren, die hinter tradierten Gemälden stecken – was natürlich der beste Beweis dafür ist, dass diese Gemälde selbst eben nicht erzählen.

⁶⁹ Vgl. etwa Grünewald: Die Kraft der Bilder, 6f.



Man kann hier durchaus eine Nacherzählung anfertigen: Ein junger Mann im Dachgeschoss eines Stadthauses hat sein Fenster geöffnet und lässt einen an einer Schnur festgebundenen Brief nach unten schweben, damit seine Angebetete, die, in familiärer Obhut, in der Wohnung unter ihm wohnt, ihn in Empfang nimmt. Diese ist jedoch gerade in eine Stickerarbeit vertieft, so dass sie die Schickung nicht bemerkt – anders als die sittsame Frau, die gerade aus dem Fenster blickt und verwundert auf den Brief schaut. Sie wird – wie der Titel des Bildes ankündigt – den Brief an sich nehmen. Ist eine solche Zusammenfassung wirklich eine Nacherzählung? In ihr mischt sich die Beschreibung dessen, was zu sehen ist, mit Schlussfolgerungen und

Vermutungen, die teils die Deutung des Geschehens betreffen, teils die Vor- und die Nachgeschichte. Dabei spielen bestimmte Details eine Rolle, die als Indizien fungieren: Den jungen Mann erkennt der zeitgenössische Rezipient aufgrund seiner Mütze als Student; die Sittsamkeit der Frau erschließt man etwa aus dem Kreuz, das ihr vor der Brust hängt. Dass es sich um einen Liebesbrief handelt, lässt sich unschwer aus dem Kontext erschließen. Darüber hinaus wird es durch die beiden turtelnden Tauben recht im Bild signalisiert, die freilich nicht in einem kausalen Verhältnis zum gezeigten Geschehen stehen. Sie gehören wie der Vogelbauer (unfreies Leben), das Aufgangbecken nebst Abflussrohr (Hafen der Ehe), die roten Rosen am unteren Fenster (Liebe), der blendend weiße Stoff der Stickarbeit (Unschuld) zum dichten Geflecht symbolischer Verweise in diesem kleinformatigen Gemälde.

Die Lesbarkeit der Szene wird also nicht erst durch den Titel des Bildes hergestellt. Was dieser hinzufügt, ist allenfalls die Information, dass der Brief abgefangen werden wird, die Liebeskommunikation also nicht nur erfolglos bleibt, sondern auch ans Licht kommt. Aber auch das lässt sich eigentlich schon aus dem Kontext schließen, und ob die Frau mit dem Kreuz eine Gouvernante des Mädchens ist, eine Tante oder die Mutter, ist aus der narrativen Perspektive im Grunde irrelevant. Der Moment, den das Bild einfängt, ist nicht der ‚fruchtbare Augenblick‘ Lessings, der die Einbildungskraft am meisten anregt, sondern der Moment maximaler narrativer Information: Es wird nicht in der Schwebe gelassen, ob der Brief wohl entdeckt werden wird, sondern seine Entdeckung ist bereits ein Faktum (auch liegt der geometrische Mittelpunkt des Bildes genau auf der Blickachse zwischen der Frau und dem Brief).

Gleichwohl gibt das Gemälde zunächst einmal nur *einen* bestimmten Moment in einem *Geschehen* wieder, bei dem wir vorangegangene und zukünftige Geschehensmomente zu ergänzen vermögen. Mehr scheint das Monophasenbild in erzählerischer Hinsicht nicht leisten zu können.⁷⁰ Zwar lassen sich auch Elemente der Vorgeschichte erschließen, aber wir können nicht wissen, wie die Sache ausgeht, welches die Folgen des Geschehens sein werden. Und wir können letztlich auch nicht einschätzen, welchen Grad des

⁷⁰ Man könnte sagen, dass das Monophasenbild, insofern es erzählerisch wird, anekdotenhaften Charakter annimmt. Auch die Anekdote gibt ihrer Logik nach ein Geschehen wieder; vgl. Michael Niehaus: Die sprechende und die stumme Anekdote. In: *Zeitschrift für deutsche Philologie*, 132/2 (2013), 183-202.

Einverständnisses mit dem Mädchen die Handlungsweise des jungen Mannes bereits voraussetzt und wie ‚ernst er es meint‘ (das Kissen, das er über die Brüstung gelegt hat, weist auf eine eher ‚bequeme‘ Einstellung hin). Die *Geschichte* ist mit dem Abfangen des Liebesbriefs nicht beendet, denn von dieser Ebene aus betrachtet, lautet die eigentliche Frage ja: Führt die Aufdeckung des Verhältnisses zu einer Vereinigung oder zu einer Trennung des (mutmaßlichen) Paares? Und: Was wären wiederum aus dem einen oder dem anderen für Schlüsse zu ziehen? Der Schatten des Studenten zeigt recht offensichtlich auf das Auffangbecken für das Regenwasser, auf welches auch die beiden turtelnden Tauben blicken. Nimmt man dieses als Symbol für den ‚Hafen der Ehe‘, so wird damit eine *mögliche* Zukunft des Paares in den Raum gestellt – aber eben in den *Raum*. *Erzählt* werden kann sie im Medium des Monophasenbildes, insofern dieses nur den Moment eines Geschehens abzubilden vermag, gerade nicht. Aber das heißt auch: Sie *braucht* nicht erzählt zu werden – darin, dass das Erzählerische nicht zu einem Ende gebracht werden muss, liegt natürlich gerade ein Vorzug des Bildmediums.

Bleibt noch ein Blick auf die Darstellungsform dieses Gemäldes zu werfen, soweit das narrative Potenzial davon betroffen ist. Gezeigt wird der Ausschnitt eines Hauses in Frontalansicht. Die Einstellungsgröße (um es in der Begrifflichkeit des Films zu sagen) ist die der Totale (Genreszenen bewegen sich diesbezüglich in der Regel zwischen Halbtotale und Totale). Die Figuren werden innerhalb ihrer Umgebung zueinander in Beziehung gesetzt. Dadurch, dass der freie Blick durch das Gebäude blockiert ist, gibt es keinen Vordergrund und (fast) keinen Hintergrund. Alles spielt sich folglich im Mittelgrund ab, und die drei Figuren sind gleich weit vom Betrachter entfernt, was das Bildfeld in perfekter Weise gleichmäßig *lesbar* macht. Die Situation ist die des *Voyeurs*: Der Betrachter des Gemäldes sieht, was jemand von einem gegenüberliegenden Fenster aus sehen könnte, das es bei einem solchen Stadthaus vermutlich gibt.

Diese nicht explizit besetzte Beobachterposition hat eine Rückwirkung auf die Einschätzung des Gezeigten: Dem Versuch, unter der Voraussetzung vollkommener Sichtbarkeit ein heimliches Band zu knüpfen (oder zu unterhalten), eignet etwas Tölpelhaftes (oder Verzweifelter). Die Enge der Verhältnisse verweist auf den ‚Hafen der Ehe‘ als einziger Form geschützter Intimität usw. Die Beobachterposition definiert aber auch den Modus des Erzählens. Vorgegeben ist nicht nur die Distanz, sondern auch die Fokalisierung. Der Betrachter weiß zwar nicht, was in den Figuren vorgeht, aber

in Bezug auf die narrative Information ist er den Figuren voraus: Der Student weiß noch nicht, dass sein Unterfangen vereitelt ist, die junge Frau weiß gar nicht, dass es ein Unterfangen gibt, und die sittsame Frau wird sich den Zusammenhang erst im nächsten Augenblick denken können, wenn ihre erste Überraschung vorüber ist. Dieses Wissensgefälle zwischen den Figuren einerseits sowie den Figuren und dem Betrachter andererseits ist es, was das Erzählerische des Monophasenbildes ausmacht und strukturiert. Dass ein einzelnes Bild erzählerisch sein könne (oder gar zu sein habe), wird auch in Bezug auf Photographien gesagt. Damit ist zum Teil gemeint, dass es unter Marketinggesichtspunkten für ein Photo von Vorteil ist, wenn es an ein Narrativ ‚andocken‘ kann. Es ist damit aber auch gemeint, dass ein irgendwie ‚aus dem Leben gegriffenes‘ Photo eine Geschichte zu erzählen vermag, wenn wir uns darauf einlassen und aus Eigenem etwas hinzufügen. Im Internet gibt es eine Fülle entsprechender Ausführungen auf einschlägigen Websites. Ein Photograph erklärt beispielsweise, er wolle als „Straßenphotograph Geschichten erzählen“, indem er in seinen Bildern „Emotionen“ zeige, die „Assoziationsketten anstoßen“ und dadurch „Geschichten in Gang bringen“: „Es sind Erinnerungen an Gerüche und Geräusche, die ein Bild auslöst. Es sind die Blicke der abgebildeten Personen, die der Betrachter zu deuten versucht und die ihm etwas über das Innenleben, die Gedanken der Protagonisten verraten.“ Eine gelungene Photographie zeige „Situationen, die einer Vor- und einer Nachgeschichte bedürfen“ und enthalte „Elemente, die im Unklaren gelassen werden“. Da das Bild „diese fehlenden Informationen nicht liefern“ werde, „egal wie lange er es ansieht“, müsse der Betrachter diese Leerstellen ergänzen und sich „das Unerzählte zu erzählen“ beginnen – mit seinen eigenen, persönlichen Geschichten, „seinen eigenen Erinnerungen, seiner eigenen Fantasie“.⁷¹ Aus solchen Statements geht unmittelbar hervor, dass die avisierten Photographien (dem Titel der Ausführungen zum Trotz) gerade *keine* Geschichten erzählen, sondern als Projektionsfläche für Geschichten dienen, deren *Nacherzählungen* entsprechend divergieren würden. Wenn eine Geschichte, wie Aristoteles in der *Poetik* ausführt, „ein Ganzes ist, was Anfang, Mitte und Ende hat“ (1450b), dann wird das, was einer Vor- und Nachgeschichte bedarf, keine Geschichte

⁷¹ Jürgen Bürgin: Über Fotografien, die Geschichten erzählen. In: *kwerfeldein* (Oktober 2012) [<https://kwerfeldein.de/2012/10/30/uber-fotografien-die-geschichten-erzaehlen/>].

sein. Ein Photo kann – trivialer Weise – nur eine Mitte zeigen. Je weiter sich das Erzählerische von dieser Mitte entfernt, desto mehr fällt es der Fiktionalisierung durch den Betrachter anheim.

Gerade deshalb wäre noch einmal anhand eines Beispiels darüber nachzudenken, wie das Erzählerische im Hinblick auf eine Photographie funktioniert, welche uns als Momentaufnahme eines tatsächlichen Geschehens gezeigt wird. Die folgende Aufnahme des Photographen Nick Ut aus dem Vietnamkrieg von 1972 dürfte weltweit eine der bekanntesten Kriegsphotographien überhaupt sein.⁷² Es ist eine *photographische Ikone*. Dieses Photo werde, prophezeite Gisèle Freund 1979, „für immer im Gedächtnis jener bleiben, die es gesehen haben“⁷³. Und das sind fast alle (Abb. 4).



Nicht zuletzt weil diese Photographie schon einen Tag nach ihrer Entstehung auf dem Titelblatt der *New York Times* zu sehen war, hat sich von Anfang an ein immer weiter anwachsender Hof von Kontexten, Diskursen, Geschichten, Bildern und Sekundärereignissen um sie gebildet.⁷⁴ Aber was zeigt diese Aufnahme selbst? Was ‚erzählt‘ sie?

Man sieht eine Gruppe von fünf Kindern verschiedenen Alters auf einer Straße auf die Kamera zulaufen; nicht weit dahinter, aber schon undeutlicher, sind vier Soldaten zu sehen, die sich in dieselbe Richtung zu bewegen

⁷² Bisweilen wird dem Photo der inoffizielle Titel *The Terror of War* gegeben.

⁷³ Gisèle Freund: *Photographie und Gesellschaft*. Reinbek 1979, 239.

⁷⁴ Vgl. Gerhard Paul: Die Geschichte hinter dem Foto. Authentizität, Ikonisierung und Überschreibung eines Bildes aus dem Vietnamkrieg. In: *Zeitbistorische Forschungen/Studies in Contemporary History* 2 (2005), 224-245.

scheinen. Exakt in der Mitte des Bildes befindet sich ein vollkommen nacktes Mädchen, dessen Gesicht von Schmerz und Entsetzen gezeichnet ist.⁷⁵ Auch der bekleidete Junge links im Bild hat verzerrte Gesichtszüge und den Mund weit aufgerissen. Im Hintergrund sind dunkle Feuerwolken zu sehen, die die weitere Sicht nehmen. Ganz rechts sieht man zwei Schilder an der Straße.

Die Photographie weist einige formale Merkmale auf, die sie dazu prädestiniert, als Ikone des modernen Krieges zu fungieren. Dazu gehören, wie Gerhard Paul zusammengefasst hat, „die Suggestion von Authentizität, die zeitliche Verdichtung der Handlung, die Dominanz einer Gebärdefigur im Bildzentrum, die Evozierung einer synästhetischen Wahrnehmung sowie die Erzeugung eines imaginären Bildraumes im Off“⁷⁶. Insbesondere entfalte die Aufnahme ihre Wirkung „durch ihre narrative und zeitlich verdichtende Struktur. Es wird nicht nur eine Geschichte erzählt, sondern mehrere Phasen einer Handlung werden bildlich zu einem Augenblick zusammengeführt“. Die Positionen der Kinder im Bildraum „zeigen drei Phasen des Vorbeilaufens, wodurch der Raum zeitlich gegliedert ist“; zugleich werde der Handlungsablauf durch „die Abbildung eines furchtbaren Augenblicks, der sich im Weinen und Schreien der Kinder offenbart“, zeitlich verdichtet.⁷⁷ Dies betrifft die Ebene des Geschehens. Darüber hinaus – Gerhard Paul unterscheidet hier also implizit zwischen Geschehen und Geschichte – handelt es sich auch um ein „narratives Bild“: „Der aufsteigende Rauch im Bildhintergrund zeigt dabei Ursache und Ausgangspunkt der Flucht.

⁷⁵ Es ist natürlich insbesondere die Platzierung des nackten Mädchenkörpers, mit dem im Übrigen bei *Associated Press* erstmals ein klar formuliertes Verbot für Pressephotos („no frontal nudity“) durchbrochen wurde, die diese Photographie (noch einmal verstärkt durch den zum Schrei geöffneten Mund) an die ikonographische Tradition anschließt; vgl. dazu ausführlich: Gerd Blum/Klaus Sachs-Hombach/Jörg Schirra: Kunsthistorische Bildanalyse und allgemeine Bildwissenschaft: Eine Gegenüberstellung am konkreten Beispiel – Die Fotografie *Terror of War* von Nick Ut (Vietnam, 1972). In: Josef Früchtl/Maria Moog-Grünewald (Hg.): *Ästhetik in metaphysikkritischen Zeiten. 100 Jahre „Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft“*. Hamburg 2007, 117-152, insbes. 127-133. Man kann es in diesem Zusammenhang auch als bedenklich ansehen, dass die Verletzung des Mädchens auf dem Photo nicht zu sehen ist.

⁷⁶ Gerhard Paul: Die Geschichte hinter dem Foto, 230. Vgl. auch Martin Hellmold: Warum gerade diese Bilder? Überlegungen zur Ästhetik und Funktion der historischen Referenzbilder moderner Kriege. In: Thomas F. Schneider (Hg.): *Kriegserlebnis und Legendenbildung. Das Bild des „modernen“ Krieges in Literatur, Theater, Photographie und Film*. Bd. 1. Osnabrück 1999, 34-50, hier 36f.

⁷⁷ Gerhard Paul: Die Geschichte hinter dem Foto, 230.

Der Standpunkt des Betrachters mag als Endpunkt der Fluchtbewegung gedeutet werden.⁷⁸ Das ‚Narrative‘ wird also dort angesetzt, wo eine ‚Geschichte‘ beginnen und zu einem vorläufigen Ende kommen würde. Während das Geschehen aus dem festgehaltenen Moment in der beschriebenen Weise zu extrapolieren ist, wird der Beginn der Geschichte durch die Rauchschwaden zwar markiert, aber zugleich ebenso dem Blick entzogen wie ihr vorläufiger Endpunkt – und insofern ist sie auch hier Gegenstand der Mutmaßung. Aber dass nur gemutmaßt werden kann, tut der Wirkung nicht nur keinen Abbruch, sondern unterstützt sie: Die konkrete Ursache dieser Rauchschwaden ist unerheblich; es reicht, dass sie den Krieg repräsentieren, der diese Kinder zur kopflosen und ungeordneten Flucht getrieben hat. Und in anderer Weise sind wir auch nicht angehalten, über die Rolle des Photographen zu spekulieren, der am mutmaßlichen Endpunkt dieser Flucht auf den Auslöser seiner Kamera gedrückt hat. Es genügt zu wissen, dass er den Krieg nicht repräsentiert, sondern dokumentiert.

Allerdings ist auch das Geschehen schon auf der Bildebene nicht sicher zu deuten. Das liegt an den vier Soldaten, die hinter den Kindern zu sehen sind (und zu denen sich der kleine Junge links auch umdreht). Auf der rein bildlichen Ebene verkörpern sie natürlich den Krieg. Sie sind in Uniform, und diese Uniform ist dunkel wie der Rauch, der etwas mehr als das obere Drittel des Bildes ausfüllt und für das Unheil steht. Erst die Anwesenheit der Soldaten macht den rauchverhangenen Himmel zu einem eindeutigen Zeichen des Krieges.⁷⁹ Aber welche Rolle kommt ihnen im *Geschehen* zu? Sind die Kinder vor diesen Soldaten auf der Flucht (und stellen diese daher möglicherweise auch eine Gefahr für den Photographen dar) oder sind diese Soldaten selbst auf der Flucht? Für beide Deutungen lassen sich Hinweise finden. Letztlich ermöglicht das Photo bei genauerer Betrachtung keine kohärente Deutung des Geschehens. Aber mehr noch: Nur *weil* es dieses Element gibt, das wir nicht kohärent in den Geschehenszusammenhang einordnen

⁷⁸ Ebd.

⁷⁹ Unterstützt wird dies dadurch, dass die Höhe der Kameraposition in etwa die der Kinder ist (die Augenhöhe des Jungen ganz links ist ziemlich genau die des Horizonts), während die Soldaten in das Dunkel hineinragen. Die Gesichter der Kinder sind sichtbar im Licht, uns zugänglich und individualisiert, während die Gesichter der Soldaten unter den (an ihrer Stelle glänzenden) Helmen verborgen sind, was ihre Individualität auslöscht usw. Verstärkt wird diese Oppositionsbildung noch dadurch, dass sich das Gesicht des nackten Mädchens in der Bildmitte genau vor einer der vier dunklen Soldatengestalten abhebt. Vgl. auch Blum/Sachs-Hombach/Schirra: Kunsthistorische Bildanalyse, 128.

können, entfaltet das Bild seine Wirkung. Natürlich weiß man längst, dass alles anders war. Auch die südvietnamesischen Soldaten auf dem Photo fliehen aus dem südvietnamesischen Dorf Trang Bang, auf welches südvietnamesische Flugzeuge die amerikanischen Napalmbomben geworfen hatten (weil sich Vietcong dort eingenistet hatten). Aber sie haben keine besondere Eile, weil sie wissen, dass der Angriff nicht ihnen galt. Und nicht sie haben das Napalm abbekommen, sondern das nackte Mädchen, das sich die Kleider vom Leib gerissen hat und deren Rücken so verbrannt war, dass sie wohl nur überlebte, weil Nick Ut, der Photograph, sie ins Krankenaus gebracht hat (nachdem alle Photos geschossen waren). Das Mädchen – es heißt Kim Phúc und war zu diesem Zeitpunkt neun Jahre alt⁸⁰ – wird in ihrem Lauf wenige Sekunden, nachdem dieses Photo gemacht wurde, innehalten. Es gibt keinen Grund, weiterzulaufen, es ist niemand hinter den Kindern her; sie sind vielmehr bei den Photographen und Kameraleuten angekommen, weshalb auch ein Stückchen Film überliefert ist, das die unmittelbare Fortsetzung des Geschehens zeigt. Etwa ein Dutzend Photographen hatten sich auf dieser Straße postiert, als klar wurde, dass dieses Dorf Ziel einer militärischen Operation werden würde; vor allem wegen der Hitze hielten sie nach den Bombenwürfen Abstand.⁸¹ Das Photo, das den jungen, selbst aus Vietnam stammenden Photographen Nick Ut berühmt gemacht hat, hätte das selbst bis zu einem gewissen Grad dokumentiert, wenn es nicht für die Veröffentlichung beschnitten worden wäre. Denn so sah das Photo eigentlich aus (Abb. 5):



⁸⁰ Vgl. zur weiteren Biographie Denise Chong: *Das Mädchen hinter dem Foto. Die Geschichte der Kim Phuc*. Hamburg 2001.

⁸¹ Vgl. ausführlich Paul: *Die Geschichte hinter dem Foto*, 227-229.

Dieses Photo ist in verschiedener Hinsicht anders *formatiert*. Vor allem sind am rechten Bildrand drei weitere behelmte Gestalten zu sehen, die deutlich machen, dass es nur die Kinder sind, die in einer verzweiferten Fluchtbewegung begriffen sind. Die Männer rechts scheinen mehr oder weniger zu stehen, und derjenige, der sich als einziger auf gleich Höhe mit ihnen befindet (und dadurch eine andere Gruppenbildung herstellt), ist ein uniformierter Photograph, der offensichtlich gerade mit seiner Kamera beschäftigt ist (wahrscheinlich um einen Film zu wechseln) und sich nicht um die Kinder kümmert. Gewiss macht das „den motivischen Gehalt noch schrecklicher“⁸², vor allem aber lässt es das Geschehen – und den Krieg überhaupt – in einem ganz anderen Licht erscheinen. Wenn man sagen möchte, dass Bilder Geschichten erzählen, so erzählt die unbeschnittene Photographie auf jeden Fall eine andere Geschichte als die beschnittene. Das unbeschnittene Photo enthüllt Aspekte des Geschehens, die in der beschnittenen Version ausgeklammert werden mussten (weil sie den Status der Bilder selber betreffen), aber das sind Aspekte, welche die einfachen narrativen Deutungen zuschanden machen und daher keineswegs den Weg zu einer Geschichte weisen, die dieses Photo ohne Worte erzählt hätte.

2.2 Polyphasen-Einzelbild

Unter einem *Polyphasen-Einzelbild* versteht Werner Wolf ein einzelnes Bild, das mehrere Phasen eines Geschehens zeigt.⁸³ Man spricht aber auch vom *pluriszenischen Einzelbild*⁸⁴ oder vom *Simultanbild*⁸⁵. Gemeint ist, dass jeweils mehrere Szenen, die zeitlich aufeinander gefolgt sind, gleichzeitig auf *einem* Bild zu sehen sind. Alle drei Begriffe kann man verwenden, aber alle drei sind auch missverständlich: Zum Ersten geht es in solchen Bildern nicht unbedingt um *Phasen* eines *Geschehens*, sondern um *Stationen* einer *Geschichte*; es geht auch nicht nur um eine Mehrzahl von Szenen, sondern um mehrere

⁸² Blum/Sachs-Hombach/Schirra: Kunsthistorische Bildanalyse, 129.

⁸³ Vgl. Wolf: Das Problem der Narrativität, 55ff.

⁸⁴ Vgl. Aron Kibédi Varga: Visuelle Argumentation und visuelle Narrativität. In: Wolfgang Harms (Hg.): *Text und Bild, Bild und Text*. Stuttgart 1990, 356-367, hier: 360-365.

⁸⁵ Dieser eher in der Kunstwissenschaft beheimatete Begriff stammt von Ehrenfried Kluckert (*Die Erzählform des mittelalterlichen Simultanbildes*. Diss. Tübingen 1974); vgl. zusammenfassend Felix Giesa: Erzählen mit Bildern (Malerei, Comic, roman-photo). In: Matías Martínez (Hg.): *Handbuch Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte*. Stuttgart 2011, 36-41, hier: 39.

Szenen, die zu *derselben* Handlung gehörten; und auch der Begriff des Simultanen lässt unentschieden, inwiefern das zugleich Gezeigte miteinander verknüpft ist.

Im Polyphasen-Einzelbild wird also eine zeitliche Abfolge von Szenen in *einem* Bildraum dargestellt, sodass der „Raum des Bildes ein in sich gebrochener Raum“ ist.⁸⁶ Solche Simultanbilder waren vor allem im Mittelalter, aber auch noch in der Renaissance verbreitet. Gerade in Anbetracht der mittelalterlichen Bilder ist es im Grunde unzulässig, von Simultaneität zu sprechen, da das eine Auffassung von einem homogenen, ungeteilten Bildraum voraussetzt, der in der uns heute selbstverständlichen Weise gar nicht gegeben war. Was sich mit einem Blick umfassen lässt, kann durchaus in mehr oder weniger abgegrenzte Zonen unterteilt sein. Erst wenn jede sichtbare Abgrenzung verschwunden ist, kann das Problematische eines solchen Bildraumes ins Auge fallen. Die *Lesbarkeit* solcher ‚Erzählbilder‘ ist dadurch gegeben, dass auch hier keine unbekannte Geschichte vermittelt wird, sondern eine, die bereits einen festen *Platz* hat. Die Institution *forziert* sich hier sozusagen als Instanz des Zeigens, insofern sie die Geschichte vollständig an einem Platz versammelt. Herausgehobene Szenen eines Heiligenlebens oder die Stationen des Gleichnisses vom verlorenen Sohn werden in einem einzelnen ‚Erzählbild‘ vereinigt.⁸⁷ Besonders eindrucksvoll etwa ist die *Passion Jesu Christi* von Hans Memling (ca. 1470), auf dem in einem einzigen Panorama auf die Stadt Jerusalem dreiundzwanzig Szenen aus dem Leben dargestellt werden, ohne dass ein eindeutiges Zentrum ausgewiesen wäre (in der Mitte des Gemäldes befindet sich die Geißelung, die Kreuzigung hingegen sieht man ganz im Hintergrund). Da aber die gesamte Passion hier in einem machtvollen Bildraum verdichtet wird, gewinnt dieser zugleich eine Autonomie gegenüber dem Platz, von dem aus das Bild gezeigt wird: Die Kreuzwegstationen sind hier eben keine abzuschreitende Bildfolge, bei der vor jedem einzelnen Bild ein Fußfall gemacht werden muss.⁸⁸

⁸⁶ Claudia Blümle: Augenblick oder Gleichzeitigkeit. Zur Simultaneität im Bild. In: Philipp Hubmann, Philipp, Till Julian Huss (Hg.): *Simultaneität. Modelle der Gleichzeitigkeit in den Wissenschaften und Künsten*, Bielefeld 2013, 37-55, hier: 37.

⁸⁷ Vgl. etwa Helge Gerndt: Mit Bildern erzählen. Skizze für ein enzyklopädisches Stichwort. In: Rolf Wilhelm Brednich (Hg.): *Erzählkultur. Beiträge zur kulturwissenschaftlichen Erzählforschung*, Berlin 2009, 309-325, hier: 316f.

⁸⁸ Memling zeigt allerdings nicht nur die Kreuzwegstationen – diese beginnen ja erst mit der Verurteilung zum Tode und dem Ruf des Volkes nach der Kreuzigung. Memlings Darstellung hingegen beginnt bereits mit dem Palmsonntag.

Marie-Laure Ryan nennt als Beispiel für ein Polyphasen-Einzelbild ein 1461 entstandenes Gemälde von Benozzo Gozzoli, bei dem bereits der Titel – *Tanz Salomes und Enthauptung von Johannes dem Täufer* – die pluriszenische Anlage andeutet. Weil dieses Beispiel eine ausgeprägte narratologische Tradition hat (auch Seymour Chatman⁸⁹, Wendy Steiner⁹⁰, Werner Wolf⁹¹ und Tobias Schöttler⁹² kommen darauf zu sprechen), sei es auch hier angeführt und kommentiert (Abb. 6):



Die Geschichte wird im Matthäus-Evangelium (Mt 14,1-12) und im Markus-Evangelium (Mk 6, 14-29) erzählt. Der Vorgeschichte zufolge trachtet Herodias, die Frau und frühere Schwägerin des Königs Herodes, Johannes dem Täufer nach dem Leben. Herodes weigert sich zunächst, ihrem Wunsch zu willfahren. Dann heißt es bei Markus:

An seinem Geburtstag lud Herodes seine Hofbeamten und Offiziere zusammen mit den vornehmsten Bürgern von Galiläa zu einem Festmahl ein. Da kam die Tochter der Herodias und tanzte und sie gefiel dem Herodes und

⁸⁹ Seymour Chatman: *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca 1978, 34f.

⁹⁰ Wendy Steiner: *Pictorial Narrativity* [1988]. In: Marie-Laure Ryan (Hg.): *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln 2004, 145-77.

⁹¹ Wolf: *Das Problem der Narrativität*, 56f.

⁹² Schöttler: *Pictorial Narrativity*, 174.

seinen Gästen so sehr, dass der König zu dem Mädchen sagte: Verlange von mir, was du willst; ich werde es dir geben. Er schwor ihr sogar: Was du auch von mir verlangst, ich will es dir geben, und wenn es die Hälfte meines Reiches wäre. Sie ging hinaus und fragte ihre Mutter: Was soll ich verlangen? Herodias antwortete: Den Kopf Johannes' des Täufers. Da lief das Mädchen zum König hinein und verlangte: Ich will, dass du mir sofort auf einer Schale den Kopf Johannes' des Täufers bringen lässt. Da wurde der König sehr traurig, aber wegen der Eide und der Gäste wollte er ihren Wunsch nicht ablehnen. Deshalb befahl er einem Scharfrichter, sofort ins Gefängnis zu gehen und den Kopf des Täufers herzubringen. Der Scharfrichter ging und enthauptete Johannes. Dann brachte er den Kopf auf einer Schale, gab ihn dem Mädchen und das Mädchen gab ihn seiner Mutter. (Mk 6, 21-29)

Gozzoli hat also drei Phasen bzw. Szenen aus dieser legendenhaften Überlieferung ausgewählt, die nicht zu *einem* Geschehen, sondern zu drei verschiedenen Geschehenszusammenhängen gehören: Zentral in den Vordergrund gestellt ist der Tanz der Salome (die in der biblischen Überlieferung nur eine namenlose Tochter ist), links sieht man die Szene der Enthauptung und rechts davon im Hintergrund präsentiert Salome ihrer Mutter Herodias das Haupt des Johannes. Es versteht sich, dass man dieses Bild nur versteht, wenn man die Geschichte kennt.

Aber auch unter dieser Voraussetzung muss die Geschichte lesbar sein, d.h. es muss unter anderem *markiert* werden, dass der hier präsentierte Bildraum tatsächlich drei Räume und drei Zeiten umfasst. Die Enthauptungsszene ist räumlich durch eine Mauer vom übrigen Geschehen abgetrennt und dadurch in sich geschlossen; und weil eine Enthauptung wohl kaum in dieser Weise unbemerkt in unmittelbarer Nachbarschaft eines Festbanketts stattfinden würde, *markiert* die Mauer eine größere raumzeitliche und damit *narrative* Trennung. Anders die Szene im Hintergrund, die zwar in einem anderen Teil des Saales angesiedelt ist, aber gleichwohl so, dass im Prinzip ein Blickkontakt zwischen ihr und der Tanzszene möglich wäre. Aber zugleich ist ein solcher Blickkontakt kategorisch ausgeschlossen – es ist allein der Betrachter, dem beide Szenen zugänglich sind. Eine räumliche *Grenze* zwischen den beiden Szenen lässt sich allerdings nicht angeben. Man müsste also sagen, dass es sich um zwei Zentren oder Zonen handelt, zwischen denen es eine unbestimmte Zone gibt. Dass die beiden Szenen zu verschiedenen Zeiten spielen und narrativ getrennt sind, ist hier durch ein anderes Element markiert: Weil die tanzende Frau im Vordergrund in Kleidung, Aussehen und Haltung der Frau im Hintergrund gewissermaßen bis aufs Haar gleicht, können wir schließen, dass es sich um *dieselbe* Person in einer anderen

Situation handelt. Die Verdopplung hat somit eine doppelte Funktion: Sie trennt die beiden Szenen und verbindet sie.

Ein Polyphasen-Einzelbild als Erzählung zu lesen, heißt nicht zuletzt, nach wiederkehrenden Figuren zu suchen: Man erkennt etwa den Heiligen, der auf einem solchen Bild in verschiedenen Szenen gezeigt wird, vor allem an seiner immer gleichen Kleidung. Es liegt also der Sonderfall vor, dass ein Bildobjekt mehr als einmal im Bild auftaucht: Das Wiedererkennen anhand von Ähnlichkeiten, das für die Bildererkennung konstitutiv ist, läuft auch dann „von Bildobjekt zu Bildobjekt“⁹³ und erzeugt durch Wiederholung den Bildreferenten. Ohne diese Operation ist kein Erzählen mit Bildern statt mit Worten möglich.

Die Schwierigkeit der ‚Verortung‘ der Enthauptungsszene liegt entsprechend darin, dass keine der beiden dort auftretenden Figuren auch in der Tanzszene zugegen ist und in der Übergabeszene nur der abgeschlagene Kopf wieder auftaucht. Von der chronologisch gesehen ersten Szene führt, wenn man die Geschichte nicht kennt, sozusagen kein Weg zur zweiten, während beim Übergang von der zweiten zur dritten wenigstens die zeitliche Reihenfolge feststeht. Die Kausalbeziehungen der Handlung entziehen sich ohnehin der bildlichen Darstellung: Dass Johannes enthauptet wird, *weil* sich Salome seinen Kopf als Lohn ausbedingt, und dass sie ihrer Mutter Herodias den Kopf überreicht, *weil* diese sie angestiftet hatte, sieht man nicht usw. Und erst recht bleiben die subjektiven Beweggründe im Bild verborgen: weshalb Johannes der Herodias ein Dorn im Auge ist; dass Herodes der Enthauptung nur zustimmt, weil er öffentlich einen Eid geschworen hat usw.⁹⁴ Ein Bild wie das von Benozzo Gozzoli widerstrebt unserem Bildverständnis, weil wir die Vorstellung haben, dass der Bildraum stets eine Bildwelt zu einem bestimmten Zeitpunkt darstellt. Diese Vorstellung hängt mit den Bildmedien zusammen, an denen wir uns orientieren: Ein Filmbild kann zu einem beliebigen Zeitpunkt eingefroren werden; der Photoapparat, die Belichtungszeit außer Acht gelassen, hält einen Moment fest; die *Camera obscura* liefert ein Abbild der Welt, wie sie *jetzt* ist.⁹⁵ Andererseits ist dieses Bildverständnis aber, was das gemalte Bild angeht, eine Abstraktion, da das

⁹³ Pichler/Ubl: Bildtheorie, 98.

⁹⁴ Ryan fasst entsprechend zusammen: „Themes such as reward and revenge, crucial to the Salome story, involve mental constructs far too complex for visual representation.“ (Ryan: Narration in Various Media, 23.

⁹⁵ Vgl. etwa auch Blümle: Augenblick oder Gleichzeitigkeit, 45f.

Gemälde die Zeit nicht anhält, sondern verdichtet. Was uns befremdet, ist in erster Linie nicht, dass ein Gemälde nicht einen Augenblick eines Geschehens darstellt, sondern dass es verschiedene Szenen einer Geschichte zeigt, weil dasselbe Bildvehikel dann dasselbe Bildobjekt mehr als einmal zeigt. Entscheidend ist insofern der Unterschied zwischen Geschehen und Geschichte. Man kann an einem Beispiel die Probe aufs Exempel machen. In einer Zeit, in der das Simultanbild nicht mehr *state of the art* war, schuf Nicolas Poussin zwischen 1637 und 1639 das Gemälde *Mannalese* (Abb. 7):



Das Bild zeigt die Speisung der verhungerten Israeliten in der Wüste nach dem Auszug aus Ägypten (nach Mose 2, 16ff.). Die Wiedergabe des biblischen Textes erübrigt sich allerdings, da dort ganz andere Aspekte im Vordergrund stehen als das Gemälde zeigt. Während im biblischen Text (einmal mehr) das Murren und das Verhalten des israelitischen Volkes im Vordergrund stehen (sowie, damit zusammenhängend, die problematische Stellung des Mose), will das Gemälde die Wirkung des himmlischen Brotes *ausmalen* (in der Bibel beschrieben als „etwas Feines, Knuspriges, fein wie Reif“, das am Morgen auf dem Wüstenboden liegt). In der Mitte sieht man, angedeutet durch eine Art Dunst, das Manna niedergehen, das sich erst auf der Erde materialisiert und so als himmlische Speise ausgewiesen wird. Davon weiß die in Licht gesetzte Figurengruppe auf der linken Seite allerdings noch nichts. Hier reicht insbesondere eine junge Mutter einer entkräfteten älteren

Frau die Brust (was sie zum Inbild der Barmherzigkeit werden lässt).⁹⁶ Rechts hinwiederum sieht man die Israeliten das Manna bereits auflesen und sich gar darüber streiten.

Poussin gibt also durchaus verschiedene Phasen eines Geschehens wieder; er zeigt nicht nur das Ereignis selbst, sondern auch das Vorher und das Nachher. Aber Vorher und Nachher sind auf verschiedene Figuren verteilt (und gemäß der ‚westlichen‘ Leserichtung von links nach rechts angeordnet). Weil jede Figur nur an *einem* Handlungszusammenhang beteiligt ist, gibt es keine Verdopplung einer Figur (oder eines anderen Bildobjekts), sondern die Figuren verkörpern jeweils eine der Phasen, die in übersteigerten Gebärdens – wenn man will: in Pathosformeln⁹⁷ – performiert werden. Auf diese Weise kann der Umstand, dass in dem Gemälde verschiedene Zeitzonen und deshalb auch verschiedene Raumzonen herrschen, sowohl konstitutiv für dessen Konzeption sein wie auch unauffällig bleiben. Die zeitliche Erstreckung, die zur Darstellung kommt, ist nicht narrativ im Sinne einer Handlungskette, sondern betrifft lediglich ein *Geschehen*. Gezeigt wird nicht nur das zentrale Ereignis, sondern auch das Vorher und Nachher, welches dieses zentrale Ereignis *impliziert*. Diese ist letztlich ein Zug aller Historien Gemälde, insofern sie einen historischen Moment auf eine *repräsentative Weise* zeigen wollen. Poussins Gemälde hat seinerzeit nur deshalb intensive Debatten in der französischen Kunstakademie ausgelöst, weil es dieses Prinzip der Verdichtung bis aufs Äußerste ausreizt.⁹⁸

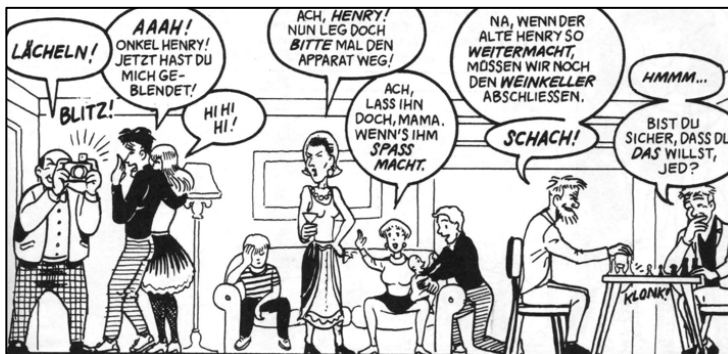
Wie auf dem Gemälde von Gozzoli gibt es auch in der *Mannalese* eine Art logisches ‚Blickregime‘, das eine ganz spezielle Form der Nullfokalisierung nach sich zieht. Die junge Frau, die auf der linken Seite der älteren Frau ihre Brust reicht, hat sich von der übrigen Szenerie abgewandt. Sie kann nicht sehen, was sich auf der rechten Seite tut. Aber auch, wenn sie den Blick dorthin gerichtet hätte, würde sie nicht sehen können, was der Betrachter sieht. Ganz links sieht man einen Mann in einem roten Gewand, der die Szene des Erbarmens beobachtet und dadurch zusätzliche Aufmerksamkeit

⁹⁶ Vgl. zum Zusammenhang ausführlich Elisabeth Oy-Marra: *Poussins Mannalese*. Zur Debatte um Zeitlichkeit in der Historienmalerei. In: *Marburger Jahrbuch für Kunstwissenschaft* 24 (1997), 201-212.

⁹⁷ Der auf Aby Warburg zurückgehende Begriff bietet sich an, wird aber in sehr verschiedener Weise verwendet; vgl. etwa Hanns Henning Ritter: Pathosformel. In: Joachim Ritter/Karlfried Gründer/Gottfried Gabriel (Hg.): *Historisches Wörterbuch der Philosophie online*, Basel 2004. DOI: 10.24894/HWPh.2969.

⁹⁸ Vgl. Oy-Marra: *Poussins Mannalese*, 203.

auf sie lenkt. Er müsste den Blick kaum wenden, um derjenigen gewahr zu werden, die in geringer Entfernung das Manna auflesen – aber er sieht nichts. Weiterhin sieht man im Rücken der jungen Frau in geringer Entfernung einen alten Mann am Boden mit einer bittenden Geste. Ein über ihn gebeugter jüngerer Mann weist ihn gerade mit ausgestrecktem Arm auf das Manna-Wunder hin, das sich ein wenig weiter hinten zuträgt. Auch andere Figuren werden in ausdrucksstarken Posen festgehalten (Mose selbst beispielsweise weist mit der Hand nach oben, um auf den Ursprung der Speise aufmerksam zu machen). All das trägt sich in unmittelbarer Nachbarschaft zu und muss, wenn man nur ein Mindestmaß an Wahrscheinlichkeit gelten lässt, auch den *akustischen* Raum erfüllen, der hier im Freien ein *ungeteilter* und *offener* Raum ist. Man kann sich diese Szenerie nicht ohne *rufende* Menschen vorstellen. *Zugleich* aber (wenn man in diesem Zusammenhang so sagen darf) ist die Szenerie von einer Stille durchdrungen, wie sie eben auf Gemälden herrscht. Kein Ruf – *kein Wort* – vermag an die Ohren der linken Figurengruppe zu dringen, die noch nichts von der himmlischen Speisung weiß. Der bekannte Comic-Theoretiker Scott McCloud, hat darauf hingewiesen, dass es ein Irrtum sei, anzunehmen, dass ein einzelnes Panel eines Comics einen bestimmten Augenblick zeigen müsse. Da er sein Lehrbuch *Comics richtig lesen* in Form eines Comics präsentiert, gibt er das folgende Beispiel (Abb. 8):



Ersichtlich ist auch dieses Einzelpanel von links nach rechts zu lesen. Erst ruft Henry „Lächeln!“, bevor er mit Blitz photographiert; dann fühlt sich sein Neffe geblendet und seine Freundin lacht darüber; wahrscheinlich Henrys Frau weist ihn zurecht, die Tochter kommentiert den Verweis; ein

schachspielender alter Herr liefert ebenfalls eine Einschätzung von Henrys Verhalten, bevor er einen entscheidenden Zug macht, den sein Gegenüber nach kurzem Nachdenken als einen Fehler einschätzt.

Scott McCloud rechnet vor, dass in diesem Panel (das wir getrost als Polyphasen-Einzelbild betrachten dürfen) mindestens eine halbe Minute Zeit abgedeckt wird. Das zu didaktischen Zwecken übersteigerte Beispiel verweist darauf, dass ein einzelnes Panel in einem Comic genau besehen nur dann wirklich einen Augenblick wiedergeben kann, wenn es *keine Sprechblasen* enthält. Denn Sprechblasen enthalten Wörter, und „Wörter stellen etwas dar, was nur in der Zeit existieren kann: *Schall*.“⁹⁹ Zumal dann, wenn in einem Comic mehrere Sprechblasen zu lesen sind, die sich aufeinander beziehen, konstituieren diese eine Mehrphasigkeit, die das Bild nur ansatzweise wiedergeben kann. Die Narrativität dieser Mehrphasigkeit ist freilich eine ganz andere als im Gemälde von Poussin, da der Leserichtung hier eine kausale Verknüpfung entspricht, die im repräsentativen Gemälde von Poussin, in dem die Zeit von einem zentralen Ereignis aus konstruiert ist, gerade nicht vorliegt. Enthielte das Beispiel-Panel keine Sprechblasen, so würde nur in dem Geschehen ganz links ein Ansatz kausaler Verknüpfung zu erkennen sein, insofern sich der Neffe *als Folge* des ebenfalls sichtbaren Blitzlichts die Hand vor das Gesicht hält. Die Verknüpfung ist auch hier eine auf der Ebene des *Geschehens*. Nur auf dieser Ebene kann ein einzelnes Bild über den gefrorenen Augenblick hinaus eine Veränderung in der Zeit darstellen, ohne ein wesentliches Bildobjekt – eine Figur – zu verdoppeln. Normalerweise geschieht dies durch die Hinzufügung von Bewegungslinien (*speed lines*).¹⁰⁰ Ohne eine Verdopplung käme man nicht aus, wenn man auf dem Beispiel-Panel von McCloud die Rückwirkung der durch Henrys Blitzlicht ausgelösten Kausalkette auf ihn selbst zeigen wollte. McCloud erläutert die Logik seines Beispiel-Panels, indem er es zur Verdeutlichung in fünf einzelne Panels unterteilt und erklärt, dass hier *ein* Panel „die Aufgabe *mehrerer* Panel erfüllt“¹⁰¹. Wesentlich ist aber eben, dass jede Figur in diesen fünf Panels nur einmal vorkommt. Das Erzählen einer *Geschichte* mit Bildern beginnt erst dann, wenn eine Figur *wiederkehrt* (und dadurch zum Subjekt einer Geschichte wird).

⁹⁹ Scott McCloud: *Comics richtig lesen*. Hamburg 2001, 103.

¹⁰⁰ Vgl. ebd., 116-122.

¹⁰¹ Ebd., 105.

2.3 Weite Bildfolge

Maria-Laure Ryan zufolge ist erst die Bilder*serie* in der Lage, *neue* Geschichten zu erzählen.¹⁰² Dabei unterscheidet sie wiederum zwei Erzählformen: Zum einen gebe es Reihen oder Folgen von Einzelbildern, bei denen die Bilder Episoden im Leben einer Figur darstellen. Die andere Erzählform sei die von wortlosen Comicstrips, wo jedes Bild einen Moment in einer kontinuierlichen Handlung zeige.¹⁰³ Über diese zweite Form wird im vorliegenden Buch (wie in der Einleitung bereits angedeutet) in einem späteren Kapitel nachgedacht.

Heinrich Grünewald belegt diese Unterscheidung mit den Begriffen ‚weite Bildfolge‘ und ‚enge Bildfolge‘¹⁰⁴, und er weist darauf hin, dass diese beiden Formen des Erzählens mit Bildern einen ganz unterschiedlichen historischen Index haben. Die weite Bildfolge gibt es bereits in der Antike, die enge Bildfolge entwickelt sich erst im 19. Jahrhundert. Dies weist darauf hin, dass ihr Bezug zum Institutionellen durchaus verschieden ist.

Bei der ersten Form sind die Bilder der Folge jeweils Monophasen-Einzelbilder, die bereits *als* Einzelbilder eine narrative Dimension aufweisen. Das kanonische, auch von Ryan angeführte Beispiel hierfür sind die berühmten Bildfolgen von William Hogarth. Die Bildfolge *A Harlot's Progress* (1730–1732) etwa zeigt den Lebenslauf einer Prostituierten (namens Molly) auf sechs Tafeln, beginnend mit ihrer Ankunft als Unschuld vom Lande im sündigen London bis zu ihrem Dahinscheiden aufgrund von Syphilis (dies ist die fünfte Tafel, s. Abb. 9 auf der nächsten Seite) und ihrem Begräbnis.

Die Protagonistin liegt hier als gerade Dahingeschiedene eingehüllt in einer Art Sessel. Dass sie an der Syphilis gestorben ist, ergibt sich einerseits aus dem biographischen Kontext und andererseits aus einigen Indizien auf dem Bild (wie zum Beispiel einschlägigen Arzneimitteln). Verschiedene Details verraten die prekäre wirtschaftliche Lage der Protagonistin (die Kargheit der Kammer, die über dem Kamin aufgehängte desolante Wäsche).

Dass der am Kamin kauende Junge der Sohn der Protagonistin ist, kann das Bild freilich nicht behaupten, sondern allenfalls nahelegen; und umge-

¹⁰² „It takes a series of pictures to tell a story that is both reasonably determinate and new to the reader.“ (Ryan: *Narration in Various Media*, 24)

¹⁰³ Ryan schreibt übrigens vereinfachend, man sehe hier „every image with one moment in a continuous action as if it were a frozen frame in a silent film“ (Ryan: *Narration in Various Media*, 24), was, wie gerade ausgeführt, nur begrenzt zutrifft.

¹⁰⁴ Vgl. Dietrich Grünewald: *Comics*. Tübingen 2000, 33f.

kehrt dient das Kind nur, wenn es sich um den Sohn handelt, als Indikator für die Zeit, die zwischen dieser und der auf der Tafel davor gezeigten Szene (wo sie offenbar noch keinen Sohn hatte) vergangen ist. Dies ist zugleich ein Beispiel für die vielfältigen Formen von Schlussfolgerungen, die für eine befriedigende narrative ‚Lektüre‘ solcher Bildfolgen benötigt werden.



Schon dass die Tote auf dieser fünften Tafel dieselbe Person ist, die auf der Tafel zuvor im Gefängnis beim Hanfklopfen gezeigt wird, kann der Betrachter nicht – wie auf dem Gemälde von Gozzoli – an der identischen Kleidung und am Aussehen erkennen, sondern nur daraus schließen, dass bei einer narrativen Bildfolge jeweils *dieselbe* Hauptfigur im Bilde sein muss.

Darüber hinaus enthält das Bild aber auch dynamische Geschehenselemente, die eine nahe Vergangenheit bzw. eine unmittelbare Zukunft implizieren und von Ryan als „mini-narratives“¹⁰⁵ bezeichnet werden. So sind die beiden Männer offensichtlich im Streit und haben gerade einen als Tischen dienenden Schemel umgeworfen; links sieht man eine Frau – vielleicht die Vermieterin –, die es auf die Habseligkeiten der Toten abgesehen hat; neben der Toten versucht deren Zofe, dem Geschehen Einhalt zu gebieten. Ob sie damit Erfolg hat und wie der Streit zwischen den beiden Männern

¹⁰⁵ Ryan: Narration in Various Media, 24.

ausgeht, lässt sich anhand dieses einen Bildes freilich ebenso wenig klären wie auf jedem anderen Monophasen-Einzelbild. Denn extrapolieren lässt sich nur das *Geschehen*, nicht aber eine *Geschichte*.

Abgesehen davon gibt es natürlich weitere, narrativ relevante Bildbestandteile, deren Entschlüsselung ohne umfangreiches Vorwissen unmöglich ist. Nicht umsonst hat Georg Christoph Lichtenberg eine *Ausführliche Erklärung der Hogarthischen Kupferstiche* für das deutsche Publikum verfasst, in der dann beispielsweise dargelegt wird, dass es sich bei den beiden Männern um zwei berühmt-berüchtigte Ärzte namens Dr. Richard Rock und Dr. Jean Misau bin handelt, die sich über die richtige Behandlungsmethode streiten¹⁰⁶: Auch diese Folge von Bildern bedarf der Worte, wenngleich ohne sie erzählt wird. Die Überlagerung des Makro-Schemas ‚biographische Form‘ mit ‚mini-narratives‘ induzierenden Geschehensdarstellungen in solchen Bildfolgen erzeugt eine spezifische Narrativität, die eine gewisse Affinität auch zum Polyphasen-Einzelbild hat. Denn wie die übrigen Tafeln von *A Harlot's Progress* ist auch diese fünfte Tafel eine Art *Kondensat*: Es wird eigentlich mehr dargestellt als man in einer einzelnen Szene an Darstellung erwarten dürfte. Zwar sind die Figuren in *einem* Raum versammelt, aber dieser Raum hat einmal mehr verschiedene Zonen, die relativ unabhängig voneinander funktionieren (weswegen sich der ganze Bildraum als eine Art Container für lesbare Zeichen darbietet): Die mutmaßliche Zimmerwirtin macht sich unbeeindruckt vom übrigen Geschehen an der Truhe zu schaffen; die beiden Ärzte sind ganz in ihren Streit vertieft; der Junge ist, ohne sich um seine Umgebung zu kümmern, dem Kamin zugewandt – allein die eher ohnmächtige Geste der Zofe bewahrt das Ganze davor, in unverbundene Einzelszenen zu zerfallen.

Diese Einzelszenen könnten einerseits nur nacheinander mit Worten erzählt werden; aber sie müssen andererseits auch gar nicht synchron stattgefunden haben. Die Frage, ob ein Bild wirklich einen Augenblick darstellt, kehrt hier in anderer Form wieder. Zwar wird suggeriert, dass das unbeherrschte Aufspringen des einen Arztes dafür verantwortlich ist, dass nicht nur sein Stuhl aus dem Gleichgewicht geraten, sondern auch der Schemel in der Mitte des Bildes umgefallen ist, aber das ist aufgrund der Zeitverhältnisse

¹⁰⁶ Vgl. Georg Christoph Lichtenberg: *Ausführliche Erklärung der Hogarthischen Kupferstiche*. In: *Schriften und Briefe*. Hg. von Wolfgang Promies. Bd. 3. Nördlingen 1994, 657-1060, hier: 788f.

eigentlich nicht möglich. Insgesamt performieren die Teilszenen in erster Linie verschiedene, mit dem Gesamtanlass verbundene (topische) Teilaspekte. Insofern kann man den Bildraum hier auch als einen rhetorischen Raum mit mehreren ‚prägnanten Momenten‘ bezeichnen.

Eine aus narratologischer Perspektive bemerkenswerte Folge dieser Struktur ist, dass die *Nacherzählung* dadurch vor Probleme gestellt wird: Einerseits ist es leicht, die Geschichte des Niedergangs der Mary (Molly) Hackabout ‚in groben Zügen‘ nachzuerzählen, die sich zwischen den einzelnen Bildern abrollt und einem bekannten Skript folgt. Andererseits müssen bei einer solchen Nacherzählung die angedeuteten oder auch nur zu mutmaßenden ‚mini-narratives‘ auf den einzelnen Tafeln mit ihren mannigfachen Bezügen teilweise unberücksichtigt bleiben. Hinzu kommt, dass wegen der großen zeitlichen Distanz zwischen den Tafeln – also der sehr weiten Bildfolge – einige Elemente erst nachträglich über Vorkommnisse informieren, die viel früher stattgefunden haben. In einer chronologisch verfahrenen biographischen Nacherzählung müsste beispielsweise angesichts der fünften Tafel ja zunächst einmal berichtet werden, dass die Protagonistin unehelich schwanger wurde und einen Sohn zur Welt gebracht hat usw., bevor sie auf das zentrale Ereignis, ihren Tod, zu sprechen kommt.

Mit Bezug auf einen Begriff von Georg Simmel hat Wolf Schmid von der „*Sinnlinie*“ gesprochen, die der Erzähler „durch das Geschehen“ lege, indem er „bestimmte Geschehensmomente verbindet und andere beiseite lässt“. ¹⁰⁷ Je mehr sich das Erzählen durch *Zeigen* vollzieht, desto mehr muss der Rezipient diese Sinnlinie selber herstellen. Wenn es sich nicht um eine ihm bereits bekannte Geschichte handelt, die einen Ort im institutionellen Gefüge hat, muss er sich aus den ihm gezeigten Elementen diejenigen heraussuchen, die er zu einer ‚Sinnlinie‘ verbinden kann. Das ist ein anspruchsvolles Unterfangen. Es hat insbesondere nichts mehr damit zu tun, dass das nicht-alphabetisierte Volk an Begebenheiten, die Bestandteil seiner kollektiven Identität sind, durch Zeigen von Bildern erinnert werden soll. Das einzelne Bild muss vielmehr in einem individuellen Rezeptionsvorgang umso ausführlicher für sich *studiert* werden, je weiter die Bildfolge ist. Und das führt nicht zu einer kontinuierlichen Nacherzählung, sondern zu Indizien auswertenden Beschreibungen, mit deren Hilfe Schlüsse auf das Nicht-Gezeigte (und daher nicht Erzählte) gezogen werden können.

¹⁰⁷ Wolf Schmid: *Elemente der Narratologie*. Berlin/New York 2005, 247.

Genau deshalb ist das Erzählverfahren von Hogarth modern. Die Bildfolgen des Spätmittelalters, die Wandfresken und vor allem die Glasfensterzyklen können ebenfalls raffiniert sein, aber sie basieren immer auf der Bekanntheit des Stoffes.¹⁰⁸ Und der ‚virtuelle Raum‘, der in ihnen aufgespannt wird, muss dort aufgesucht werden, wo er innerhalb eines architektonischen, eines ‚wirklichen Raums‘, verortet ist¹⁰⁹, während William Hogarth wohlhabend wurde, weil er über tausend Exemplare seiner sechsteiligen Kupferstichfolge verkaufen konnte.

Modern ist sie in seinem Verständnis aber auch, weil diese Bildfolge zu den *modern moral subjects* gehört: Sie stellt mit dem Fall einer Frau eine moralische Frage in den Raum. Auch wenn sie diese Frage nicht eindeutig beantwortet (das ist das Moderne), liefert diese Frage das *Skript*, auf dessen Folie das Gezeigte als geschlossene Geschichte lesbar wird. Vereinfacht gesprochen: Man kennt *diese* Geschichte nicht, aber man kennt ‚solche Geschichten‘.

So ist es auch bei einer Bildfolge, die das Prinzip der Bildfolge auf der Grundlage des vorhandenen Skripts gewissermaßen aufs Äußerste strapaziert und insofern als eine Art minimalistische Quintessenz dieser Erzählform im 19. Jahrhundert betrachtet werden kann. Es handelt sich um ein ‚modernes Triptychon‘ des Briten Augustus Leopold Egg, das erstmals 1858 in der *Royal Academy* ausgestellt wurde und den Titel *Past and Present* trägt. Dies sind die drei Gemälde (Abb. 10-12):

¹⁰⁸ Vgl. Wolfgang Kemp: *Sermo Corporeus. Die Erzählung der mittelalterlichen Glasfenster*. München 1987, 88-105.

¹⁰⁹ Vgl. zu den Begriffen *virtual space* und *real space* ausführlich David Summers: *Real Spaces. World Art History and the Rise of Western modernism*. London 2003, 43f. Hinzu kommt im Falle der Glasfensterzyklen, die mit einer Aufteilung der Fenster in Segmente arbeiten, dass eine ganze Bildfolge in einem Fenster versammelt ist. Die narrative Anordnung ist dabei nur *eine* Möglichkeit. Entscheidend ist das Thema. Die Glasfensterzyklen in der Kathedrale von Bourges (13. Jahrhundert) umfassen etwa ein Glasfenster der Legende vom Heiligen Thomas, das in einer komplizierten Reihenfolge zu lesen ist, aber auch eines, das der Apokalypse gewidmet und daher nicht in derselben narrativ ist (mit einer festgelegten Reihenfolge).



(links)



(mittig)



(rechts)

Auf den ersten Blick haben wir hier drei Gemälde vor uns, die völlig unabhängig voneinander scheinen. Es werden drei verschiedene Schauplätze gezeigt, mit Figuren, die wir auf den anderen Bildern nicht wiedererkennen können.¹¹⁰ Sie werden (das ist ein erster Punkt) aber nicht *nacheinander* gezeigt, sondern gemeinsam, also *gleichzeitig* – es handelt sich eben um ein modernes Triptychon. Schon die erste Hängung in der Akademieausstellung sah folgendermaßen aus: Das (in der obigen Reihenfolge) erste Gemälde befindet sich in der Mitte, links und rechts flankiert vom zweiten und dritten Gemälde. Ursprünglich wurden die Gemälde ohne Titel ausgestellt, aber (das ist der zweite Punkt), mit einem *Zitat* versehen, das sich als ein Tagebucheintrag liest: „August the 4th – Have just heard that B— has been dead more than a fortnight, so his poor children have now lost both parents. I hear she was seen on Friday last near the Strand, evidently without a place to lay her head. What a fall hers has been!“¹¹¹

Es handelt sich also nicht – wie zuzugeben ist – um ein Erzählen ohne Worte im strengen Sinn. Gerade deshalb jedoch lässt sich hier über die Grenzen des Erzählens ohne Worte nachdenken. Hierfür ist bedeutsam, dass die Worte selber *nicht erzählend* sind. Denn es wird ja ein Tagebucheintrag zitiert, also *gezeigt*, der (in der Fiktion) nicht dazu verfasst wurde, jemandem etwas zu erzählen bzw. ihn ‚ins Bild zu setzen‘. Vielmehr müssen dem Textausschnitt die relevanten Informationen erst entnommen und Schlussfolgerungen daraus gezogen werden.

Der Verfasser oder die Verfasserin des Ausschnitts hat also Anfang August erfahren, dass „B.“ seit mehr als vierzehn Tagen tot, also vermutlich Mitte Juli gestorben ist. B. hatte Kinder, die damit nun beide Elternteile verloren hätten. Dass sie nur ein Elternteil – und zwar das männliche – durch den Tod verloren haben, das andere hingegen durch einen „Fall“, geht aus der weiteren Mitteilung hervor, denn *sie* – also die Mutter – wurde erst vor Kurzem noch gesehen, ist aber offenbar obdachlos. In der Gleichsetzung von physischem und sozialem Tod nimmt der Verfasser oder die Verfasserin dieser Zeilen nicht zuletzt eine ideologische Bewertung vor (diese Bewer-

¹¹⁰ Die folgenden Ausführungen lehnen sich teilweise an die Analyse an, die Wolfgang Kemp zu *Past and Present* vorgelegt hat (Wolfgang Kemp: Ellipsen, Analepsen, Gleichzeitigkeiten. Schwierige Aufgaben für die Bilderzählung. In: Wolfgang Kemp (Hg.): *Der Text des Bildes: Möglichkeiten und Mittel eigenständiger Bilderzählung*. München 1989, 62–88, hier: 79–87).

¹¹¹ Vgl. ebd., 80. Der Text findet sich auch im *Wikipedia*-Artikel zu diesem Triptychon.

tung zeigt sich und wird gezeigt).¹¹² Wichtig ist es festzuhalten, dass die Tagebucheintragung (ihrer Logik gemäß) von etwas nur aktuell Vergangenen und mithin auf die Gegenwart Bezogenem berichtet, während „der pathetisch eingeführte Fall der Mutter“¹¹³ in eine fernere Vergangenheit zurückzuführen scheint.

Von hier aus lässt sich die Geschichte, die in den drei Bildern suggeriert wird, nacherzählen. John Ruskin, der führende Kunstkritiker des Victorianischen Zeitalters, hält eine solche Nacherzählung, wie in seinen *Academy Notes* vermerkt, für recht einfach:

As I see several mistakes have been made in the interpretation of this impressive picture in the public prints, I give the true reading of it, though I should have thought it was clearly enough legible. In the central piece the husband discovers his wife's infidelity; he dies five years afterwards. The two lateral pictures represent the same moment of night or fortnight after his death. The same little cloud is under the moon. The two children see it from the chamber in which they are praying for their lost mother, and their mother, from behind a boat under a vault in the river-shore. The painting as such, is not first-rate; but the purpose of the picture is well-reached.¹¹⁴

So gönnerhaft spricht ein Großmeister der Kunstkritik. Von der Hilfestellung durch den Tagebuchausschnitt verliert er kein Wort,¹¹⁵ obwohl er sie natürlich in Anspruch nimmt. Denn wie sollte man sonst wissen, dass die beiden flankierenden Bilder einen nächtlichen Augenblick vierzehn Tage nach dem Tod des Vaters wiedergeben? Allerdings ist nicht ganz ersichtlich, warum die beiden flankierenden Bilder gerade fünf Jahre später sein sollen.¹¹⁶ Die Zeitspanne lässt sich nur anhand des höheren Alters der

¹¹² Es versteht sich, dass man die Worte dieser Tagebucheintragung noch viel weiter analysieren könnte, was aber im thematischen Zusammenhang des ‚Erzählens ohne Worte‘ nicht zielführend ist.

¹¹³ Kemp: Ellipsen, Analepsen, Gleichzeitigkeiten, 81.

¹¹⁴ John Ruskin: *Academy Notes*. In: Works. Hg. von E. T. Cook und Alexander Wedderburn. London 1903–1912. Bd 14, 166.

¹¹⁵ Stuart Sillars, der sowohl die Nacherzählung Ruskins als auch den Tagebuchausschnitt zitiert, will beides gegeneinander ausspielen: Ruskin unterlege als autoritative Instanz den Gemälden „some sort of narrative context“, was der Künstler gerade vermieden habe (Stuart Sillars: *Visualisation in Popular Fiction 1860–1960. Graphic Narratives, Fictional Images*, New York 2005, 49f.). Aber ohne diese grobe und vorläufige Entschlüsselung gibt es eben kein Verstehen dieser drei Bilder; erst auf der Basis ihrer narrativen Beziehung kann man sich mit der Frage auseinandersetzen, was in der Narration nicht vorkommt.

¹¹⁶ Kemp setzt im Gegensatz dazu zehn Jahre an (Kemp: Ellipsen, Analepsen, Gleichzeitigkeiten, 87).

beiden Töchter auf dem rechten Bild ahnen. Dass diese für ihre Mutter beten, ist freilich ebenfalls eine Mutmaßung, die Ruskin gewissermaßen aus Symmetriegründen ableitet. Man kann sich überhaupt fragen, wie viele der Informationen, die man über den Tagebuchausschnitt bekommt, auch aus den Bildern zu erschließen wären, wenn diese statt dieses Zitats nur einen entsprechenden Titel hätten (der Triptychon-Titel *Past and Present* bürgerte sich erst später ein und die drei Bilder erhielten – von links nach rechts – die Titel *Despair*, *Misfortune* und *Prayer*), wie etwa: ‚Folgen eines Ehebruchs‘. Auch damit wäre das Skript benannt, das in diesem Triptychon waltet. Lediglich den Tod des Vaters könnte man bei einer solchen Titelvergabe nicht erschließen, sondern nur vermuten. Hinweise darauf gibt es genug. So taucht das Porträtbild des Vaters, das im mittleren Bild unter dem beziehungsvollen Gemälde mit dem in Seenot geratenen Schiff hängt, im rechten Bild an beinahe selber Stelle wieder auf, liegt dort aber ganz im Schatten (während das Porträtbild der Mutter, das im mittleren Bild unter dem beziehungsvollen Gemälde von der Vertreibung aus dem Paradies hängt), im rechten Bild an beinahe selber Stelle halbverschattet wieder auftaucht). Vor allem aber zeigt das mittlere Gemälde die vollständige Familie (deren baldiges Ende unter anderem das gerade einstürzende Kartenhaus der Töchter prophezeit), während das linke Bild noch einmal die Mutter zeigt (zuzüglich der Füße eines anscheinend vor kurzem geborenen weiteren Kindes, über welches John Ruskin kein Wort verliert) und das rechte Bild noch einmal die beiden Töchter: Der Vater ist tot, weil er auf den Bildern der Gegenwart abwesend ist.

Eine Schwierigkeit im Herstellen der narrativen Bezüge liegt darin, dass die Mutter im mittleren Bild ihr Gesicht vergraben hat, sodass man sie auf dem linken Bild, wo sie mehr oder weniger im Profil zu sehen ist, ohne das Skript nicht als die Mutter identifizieren könnte, zumal sie dort auch völlig anders bekleidet ist. Aber das ‚muss‘ eben so sein: Sie hat durch ihren ‚Fall‘ ihr Gesicht verloren und ist eine andere Person geworden. Auch die Töchter kann man nicht wiedererkennen; auch sie sind nicht nur anders bekleidet, sondern durch den ‚Fall‘ der Mutter vor der Zeit erwachsen geworden.

Die Nicht-Wiedererkennbarkeit der Figuren, um deren Geschichte es geht, folgt der Logik des Sujets; und dasselbe gilt für die Disparatheit der Schauplätze. Es ist dieses kalkulierte Auseinanderstreben der drei Gemälde, das sie an die Grenze des Prinzips ‚Bildfolge‘ bringt. Hinzu kommt die temporale Struktur.

Das einzige prominente Bildelement, das sich exakt wiederholt, ist der Mond mit der kleinen Wolke darunter. Mit diesem genialen Bildeinfall wird die strenge Gleichzeitigkeit der beiden flankierenden Gemälde signifiziert (das Wiederkehrende, die Mondphasen, wird mit dem Einmaligen, der Wolkenbildung, verbunden). Aber diese Gleichzeitigkeit begründet keine ‚enge Bildfolge‘ (zumal die beiden Bilder gar nicht aufeinander folgen). Umgekehrt ist das mittlere Bild von den beiden flankierenden Bildern so weit entfernt, dass eine Kennzeichnung als ‚weite Bildfolge‘ nicht mehr passend zu sein scheint. Wolfgang Kemp spricht von der „tour de force“ einer „dreiteilige[n] Erzählung aus zwei gleichzeitigen Szenen und einer Rückblende“.¹¹⁷ Es ist aber die Frage, ob der filmische Begriff der Rückblende und mit ihm die Beschreibung dieser Bildfolge in einem narratologischen Register überhaupt adäquat ist. Gewiss begründet die Gleichzeitigkeit der beiden flankierenden Bilder entscheidendes Mehr-Wissen des Betrachters im Verhältnis zu den Figuren und insofern eine Nullfokalisierung: Dem Betrachter wird gezeigt, was die Beteiligten nicht wissen: dass die Mutter den Mond betrachtet, der ihre Töchter bescheint, die wiederum für ihre Mutter beten.

Bei einer Parallelmontage (um bei Filmbegriffen zu bleiben) kann das gar nicht anders sein.¹¹⁸ Von einer Rückblende bzw. einer Analepse kann nur sinnvoll die Rede sein, wenn eine *Basiserzählung* (*récit premier*)¹¹⁹ definiert ist, die hier aufgrund der Gleichzeitigkeit der flankierenden Bilder nicht vorliegt. Eher müsste man von dem mittleren Bild als *Referenzbild* sprechen, das die beiden flankierenden Bilder *erklärt*. In ihm wird das traumatisierende Ereignis gezeigt. Dieses besteht aber keineswegs in der Untreue der Frau, sondern in der familialen Konfrontation mit dieser Untreue – der Vater hält den Brief noch in der Hand, mit dem er seine Frau konfrontiert hat und der „Fall der Mutter zu Boden verbildlicht [...], was sie zuvor tat“.¹²⁰ Die Frau stürzt zu

¹¹⁷ Ebd., 83.

¹¹⁸ Kemp sieht in dieser Gleichzeitigkeit eine Art Zukunftsoffenheit: „Der Text sagt: Die Kinder haben beide Elternteile verloren, und die Bilder bestätigen diese Aussage, indem sie den Verlust als räumliche und soziale Trennung ausweisen, und sie widerlegen sie, indem sie Mutter und Töchter in einer Parallelaktion vereinen und beider Blick an das gleiche Objekt binden. Sie können sich nicht sehen, aber sie sehen beide den Mond, der sie ‚sieht‘. Der Mond fungiert als ein Reflektor, als ein potentieller Reflektor – ob die Botschaft weitervermittelt wird, muss die Zukunft zeigen.“ (Ebd., 84)

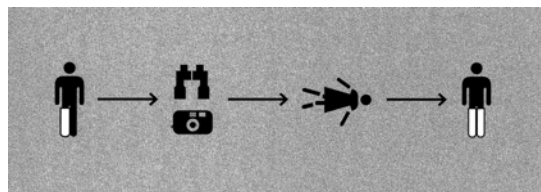
¹¹⁹ Genette: Die Erzählung, 27.

¹²⁰ Kemp: Ellipsen, Analepsen, Gleichzeitigkeiten, 84.

Boden und macht ihren ‚Fall‘ offenkundig, insofern verweist das Referenzbild selbst analeptisch auf eine Vorgeschichte. Hinter dieser Offenkundigkeit bleibt aber verborgen, dass das ganze Triptychon ein Konstrukt aus Auslassungen darstellt. Sobald wir den narrativen Zusammenhang dieser drei Bilder erfasst haben, streuen sie uns Sand in die Augen, indem wir zu sehen glauben. Aber wir wissen nicht, was in dem Brief steht, ob die Untreue zum Beispiel die große Liebe war oder ein einmaliger Fehltritt, ob die Liaison aktuell ist oder Jahre zurückliegt; wir wissen nicht, ob und wie die Mutter sich verteidigt hat; wir wissen nicht, ob sie verstoßen wurde oder freiwillig gegangen ist; wir wissen nicht, ob der Vater aus Gram gestorben ist, aus Reue oder aus einer anderen Ursache. Wir wissen so gut wie nichts. Wir sehen nur, was uns gezeigt wird, und das ist das Skript vom Fall und den Folgen, das wir schon kennen; oder aber – das ist die entscheidende Zweideutigkeit – uns wird eine Welt gezeigt, in der nur dieses Skript gilt.

2.4 Piktogramme

Ein einzelnes Piktogramm kann natürlich kein ‚Erzählen ohne Worte‘ sein. Wohl aber vielleicht eine *Abfolge* von Piktogrammen. Nun weist das Piktogramm einerseits zurück in die Frühzeit der Schriftkultur: Die ägyptischen Hieroglyphen lassen sich bis zu einem gewissen Grad als eine Abfolge von Piktogrammen auffassen. Insofern ist man, sobald man von Piktogrammen spricht, in die Frage nach dem Verhältnis von Bild und Zeichen involviert, mit der wir uns aber hier nicht zu beschäftigen brauchen. Von Bedeutung ist allerdings, dass die piktographischen Schriften – wie könnte es anders sein? – linear angeordnet sind: Es ist festgelegt, welches Zeichen jeweils als Nächstes gelesen werden muss. Piktogramme sind nicht auf einer Fläche angeordnet, bei der keine eindeutige Reihenfolge festgelegt wäre, wie es bei einem Tafelbild, auf dem verschiedene Dinge gezeigt werden, der Fall ist. Daraus ergibt sich strukturell die Möglichkeit, ihre Reihenfolge auch als eine zeitliche Reihenfolge zu verwenden. Ein Beispiel (Abb. 13):



Hier ist eine Abfolge von vier Piktogrammen gegeben, die durch drei Pfeile miteinander verbunden sind, welche die gewöhnliche Leserichtung von links nach rechts unterstützen und zugleich anzeigen, dass hier eine zeitliche Abfolge gezeigt wird. Da die vier Piktogramme auf einer einzigen Abbildung zugleich zu sehen sind, könnte man diese auch als ein Polyphasen-Einzelbild auffassen. Das wäre aber nicht nur deshalb verfehlt, weil hier – anders als bei einem Polyphasen-Einzelbild – eine Leserichtung und eine Zeitabfolge *festgelegt* werden, sondern auch, weil der Raum, in dem diese Abfolge stattfindet, kein Bildraum ist, sondern eine Lesefläche. Weder befinden sich die Piktogramme in einem einheitlichen Raum noch hat jedes einzelne von ihnen einen eigenen Raum: Piktogramme sind Figuren ohne einen anderen Hintergrund als die leere Fläche, von der sie sich – stets möglichst markant – abheben. Letzteres unterscheidet eine Abfolge von Piktogrammen grundsätzlich von einer Abfolge von Panels beispielsweise in einem Comicstrip: Die Panel-Struktur definiert für jede Figur, die in ihr gezeigt wird (auch wenn sie theoretisch so abstrahiert sein kann wie ein Piktogramm), einen Bildraum, in dem sie sich befindet.

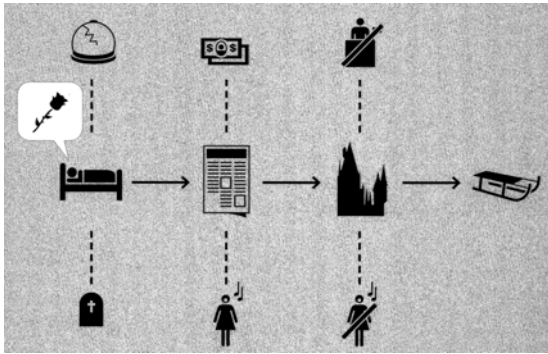
Das erste Piktogramm der abgebildeten Folge zeigt die vertraute Figur eines Menschen, abhängig vom Kontext (beispielsweise an einer Toilette), eines Menschen männlichen Geschlechts. Da hier das dritte Piktogramm einen Menschen mit einem Kleid zeigt (was ein weibliches Wesen codiert), muss auch hier das erste Piktogramm einen Mann abbilden. Das linke Bein dieses Mannes ist etwas dicker als das rechte und nicht schwarz, sondern weiß (mit schwarzem Umriss). Es ist eine Eigentümlichkeit der Piktogramme, dass wir, die Kenntnis einer bekannten Grundform vorausgesetzt, auch Lesarten für Zusätze oder Abweichungen von dieser Grundform generieren. Diese Lesarten, die sich sowohl unserem Weltwissen wie unserem Umgang mit Piktogrammen verdanken, sind allerdings zunächst einmal nicht zwangsläufig – sie müssen durch den Kontext bestätigt werden. In diesem Fall können wir mutmaßen, dass das weiße Bein eingegipst ist. Diese Deutung wird durch das vierte Piktogramm unterstützt, auf dem eine männliche Figur mit zwei weißen Beinen zu sehen ist. Da das erste und das vierte Piktogramm sich ansonsten nicht unterscheiden, gibt es nur zwei Möglichkeiten: Entweder werden hier zwei verschiedene Männer dargestellt, von denen der eine ein Bein in Gips hat und der andere zwei; oder es handelt sich um denselben Mann (denselben Bildreferenten), der am Anfang ein eingegipstes Bein hat und am Ende zwei.

Nur im zweiten Fall handelt es sich um eine *narrative* Lesart: Die Bedingung für eine Geschichte, dass es einen Anfangszustand und einen davon abweichenden Endzustand gibt, weil in der Mitte etwas passiert ist, das ein Subjekt betrifft, ist hier offensichtlich erfüllt. Nur *was* passiert ist, kann man aus den beiden Piktogrammen dazwischen schlechterdings nicht erschließen. Wir erkennen zweifelsfrei ein Fernglas und einen Photoapparat im zweiten Piktogramm; sie sind übereinander angeordnet, was wegen des zugrundeliegenden ‚Zeitstrahls‘ nahelegt, dass wir die Beziehung zwischen diesen Objekten nicht temporal zu verstehen haben. Das dritte Panel zeigt eine liegende Frau, die schon insofern in doppelter Opposition zum aufrechten Mann steht. Zudem sind ihre Extremitäten auf eine unregelmäßige Weise abgetrennt, während der Mann nur erst eine, und dann zwei Extremitäten in Gips hat. Es liegt daher die Deutung nahe, dass die Frau tot ist. Aber diese Deutung ist keineswegs sicher und kann auch durch weitere Elemente der Gesamtdarstellung nicht weiter gestützt werden. Piktogramme sind statisch und *zeigen* daher allenfalls Zustände und keine Handlungen. Bestimmte Gegenstände – wie hier das Fernglas und der Photoapparat – können höchstens (metonymisch) auf Handlungen *verweisen*. Dazu müsste man aber den Handlungszusammenhang schon kennen. Erzählen mit Piktogramm-Folgen ist daher in erster Linie ein Herstellen von Ellipsen, die nicht ohne Weiteres geschlossen werden können. Und hier liegt offenbar eine sehr weite Piktogrammfolge vor, welche jede Ergänzung aus dem präsentierten Material heraus zusätzlich vereitelt.

Genau das ist nun freilich auch der Witz der ganzen Sache. Die Abbildung ist dem Buch *Der ganze Film in 5 Sekunden* entnommen und präsentiert dem Untertitel zufolge *150 Kinomomente von Psycho bis Avatar*. Gemeint ist: Man soll jeweils den berühmten Film erraten, von dem eine Minifassung präsentiert wird. Das gelingt nur, wenn man den Film kennt. Und man gibt dann auch eine Nacherzählung des *Films*, nicht der Piktogrammfolge. Im Verhältnis zu den Bildfolgen etwa der mittelalterlichen Glasfenster, die ebenfalls die Vertrautheit mit der gezeigten Geschichte voraussetzen, hat hier eine mehrfache Umkehrung stattgefunden. Erstens geht es nicht um eine bekannte Geschichte aus dem Bestand der Kultur, die *geglaubt* wird, sondern um eine aus der eigenen Medienbiographie bekannte *Fiktion*; zum Zweiten ist das Wiedererkennen der Geschichte nicht die *Voraussetzung* der Rezeption ihrer Präsentation in einer Bildfolge, sondern ihr *Resultat*; und drittens werden in den Piktogrammen gerade nicht die *repräsentativen*

Situationen der Geschichte gezeigt, sondern es wird metonymisch auf bestimmte Situationen *verwiesen*, wodurch der Film erraten werden kann. Im vorliegenden Film ist das Alfred Hitchcocks *Rear Window* (Das Fenster zum Hof, 1954)¹²¹: Der Photoreporter Jeffries sitzt mit eingegipstem Bein in seiner Wohnung, beobachtet das sommerliche Treiben im Hinterhof zunächst mit bloßem Auge, dann, als er auf Indizien eines Mordes stößt, mit dem Fernglas, um schließlich den gefährlichen, aber erfolgreichen Versuch, den Täter dingfest zu machen, mit einem zweiten Gips zu bezahlen. In den Piktogrammen kommt weder Jeffries' Freundin Lisa vor noch die Hinterhof-Situation noch der Täter: Es geht eben bei den Piktogrammen nicht darum, die Geschichte zu repräsentieren, sondern die Verweise so zu setzen, dass sie nur auf *diese* Geschichte passen.

Interessant ist in diesem Zusammenhang die Dehnbarkeit des Konzepts *Piktogramm*. Im Falle von *Rear Window* ist es recht leicht, die vier Elemente in Worte zu übersetzen: *Mann mit Gipsbein – Fernglas/Photoapparat – tote Frau – Mann mit zwei Gipsbeinen*. Im folgenden Beispiel (Abb. 14) ist das etwas anders:

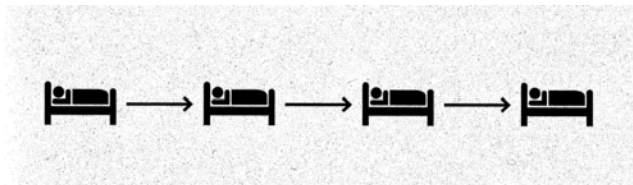


Vermutlich ist es hier einfacher, den Film – *Citizen Kane* (1940) von Orson Welles – zu erraten. Die Struktur der Piktogrammfolge ist deutlich komplexer: Sie enthält – obwohl auch hier vier Stationen dargestellt werden – eine viel größere Zahl von Elementen (nämlich elf), diese Elemente sind weniger eindeutig und stehen überdies in einer uneindeutigen Relation zueinander. Nur wenn man weiß, dass Charles Foster Kane mit dem Wort *Rosebud* (Rosenknospe) auf den Lippen stirbt und dabei eine Glaskugel fallen

¹²¹ Die Lösungen für die Piktogrammfolgen werden hinten im Buch aufgeführt.

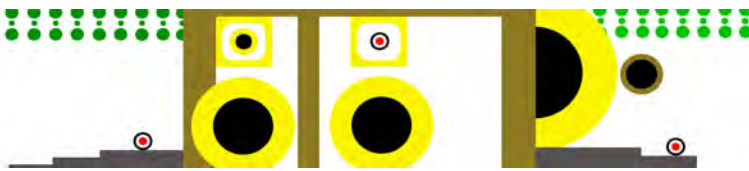
lässt, kann man die erste Station lesen. Konventionell sind hier die Elemente ‚Person im Bett‘ (Piktogramm für *Bett*) und Grabstein (Piktogramm für *Tod*) sowie das Piktogramm für die Sprechblase. Dass die gestrichelten Linien, die das Krankenbett mit dem Grabstein nach unten und mit der Glas-kugel nach oben verbinden, quer zur Zeitachse stehen, markiert zwar, dass die in ihnen hergestellte Relation nicht zeitlich zu verstehen ist. Gleichwohl ist in ihnen, insofern sie zu einer Station gehören, *auch* eine zeitliche Abfolge impliziert. Dargestellt wird hier ein Ablauf, der letztlich nur ein paar Sekunden umfasst. In den beiden anschließenden Stationen, die mehrjährige Phasen zusammenfassen – Kane erkaufte mit Geld die peinliche Karriere seiner Frau als Sängerin; Kane gibt seine politischen Ambitionen auf, seine Frau verlässt ihn und er vereinsamt auf seinem Schloss Xanadu – haben die gestrichelten Linien nicht die gleiche Bedeutung wie in der ersten Station. Die Piktogrammfolge operiert also nicht mit einem klaren narrativen Code, sondern gleichsam assoziativ.

Vor allem aber ist die temporale Logik hier eine ganz andere als in der Piktogrammfolge von *Rear Window*. Der Film von Orson Welles ist bekanntlich analeptisch aufgebaut: Die zweite und die dritte Station sind zeitlich früher als die erste. Am Anfang stirbt Charles Foster Kane, dann wird seine Geschichte rekonstruiert und schließlich wird – für den Zuschauer – das Rätsel um das Wort *Rosebud* gelöst (so heißt der Schlitten, den er als Junge hatte). Insofern haben auch die Pfeile zwischen den Stationen hier einen anderen Status. Sie repräsentieren das Nacheinander auf der Ebene der filmischen Präsentation, nicht auf der Ebene der präsentierten Geschichte. Erzählen mittels einer Piktogrammfolge ist nicht in der Lage, Anachronien wiederzugeben. Das ist aber auch nicht nötig, da es ohnehin nicht um die kausalogische Verknüpfung der Stationen geht. Es geht eben überhaupt nicht um Erzählen, sondern um das Entschlüsseln einer Piktogrammfolge, die nicht in der Lage ist, einen Film mit ihren Mitteln zu erzählen. Hier ein letztes Beispiel, das auf ironische Weise genau darauf hinweist (Abb. 15):



Wieder haben wir vier Stationen vor uns, aber hier sind sie miteinander identisch. Das Piktogramm für *Bett* taucht wieder auf, wird aber in einer ganz anderen Weise verwendet. Man könnte auf die Idee kommen, hier werde Andy Warhols Film *Sleep* (1963) piktographisch wiedergegeben, der einfach über fünf Stunden eine schlafende Person zeigt (also ein *Geschehen* und keine Geschichte). Aber das Gegenteil ist der Fall. Des Rätsels Lösung ist der Film *Inception* von Christopher Nolan (2010), der eine ausgesprochen komplexe Handlungsstruktur aufweist. Sie basiert – sehr verkürzt gesprochen – auf der Möglichkeit verschiedener Traumebenen. Das Piktogramm für *Bett* meint hier also das Träumen, und die Pfeile die Differenzierung der Ebenen. So geht Nicht-Erzählen.

Um die Möglichkeit eines piktographischen *Erzählens* zu erkunden, muss den auf Konventionen beruhenden Piktogrammen, wie sie die Grundlage von *Der ganze Film in 5 Sekunden* sind, eine gänzlich andere Verfahrensweise gegenübergestellt werden. Die meisten Arbeiten der Schweizer Künstlerin Warja Lavater (1913–2007) setzen klassische Erzählstoffe um, etwa die Geschichte Wilhelm Tells (1962) oder das Märchen *Schneewittchen* (1974). Das geschieht in Faltbüchern (Leporellos) und durch Übersetzung der Handlung in graphische Symbole. Dieses Format ist deshalb von besonderer Bedeutung, weil es einerseits den Aspekt des Einzelbildes hat und andererseits den durch Aufklappen des Faltbuches entstehenden Gesamteindruck: Ähnlich wie etwa beim Wandteppich von Bayeux (aus dem 11. Jahrhundert) stellt sich die Erzählung dann als ein langes *Band* dar. Der Beginn von *Schneewittchen* sieht folgendermaßen aus (Abb. 16):



Die Bekanntheit mit dem Erzählstoff ist auch hier Voraussetzung für die Lesbarkeit.¹²² Zunächst sind nur farbige geometrische Formen zu erkennen,

¹²² Das heißt nicht, dass die Bildfolge nicht auch ohne Kenntnis des Erzählstoffes als *erzählerisch* aufgefasst werden kann und aufgefasst wird – aber das ist dann eben ein Erzählerisches nach Art der Instrumentalmusik, also ein ‚Erzählen ohne Erzähltes‘ (Adorno), bei dem keine konvergierenden Nacherzählungen zu erwarten sind. Vgl. hierzu auch Dietrich Grünewald. „Ich setze Zeichen wie Grundakkorde“. Warja Honegger-Lavaters

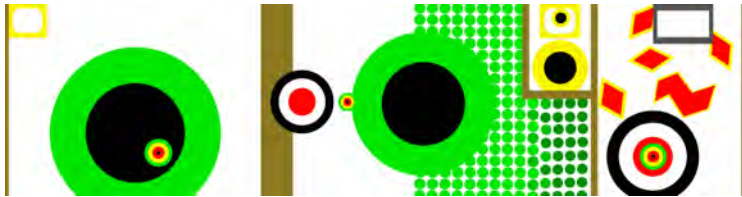
vor allem Kreise und Rechtecke sowie Ableitungen daraus. Einige dieser Elemente sind stärker hervorgehoben als andere. So haben die regelmäßigen kleinen und größeren grünen Kreise sowie die drei stufenförmig angeordneten Rechtecke ganz links einen anderen Status als die schwarz-weiß-rote Scheibe. Diese taucht im abgebildeten Segment noch ein zweites und ein drittes Mal auf, aber jeweils in einer anderen Position. Wenn man weiß, dass es hier um das Märchen Schneewittchen gehen soll, wird man diese schwarz-weiß-rote Scheibe als die Protagonistin identifizieren können. Eine *Ähnlichkeit* mit einer menschlichen Figur besteht nicht. Insofern kommen die bildtheoretischen Kategorien von Bildvehikel, Bildobjekt und Bildreferent hier ins Wanken. Wir lernen einfach, dass *dies* Schneewittchen sein soll, weil sich dasselbe piktographische Zeichen wiederholt. Dass die Farben dieser Scheibe nicht willkürlich gewählt sind („so weiß wie Schnee, so roth wie Blut, und so schwarzhaarig wie Ebenholz“, heißt es in der Version der Grimm’schen Märchen), tut nichts zur Sache. Nirgendwo im Märchen steht, dass die böse Königin, die hier als schwarz-gelbe Scheibe identifiziert werden kann, mit diesen Farben assoziiert ist. Auch für diese Farbwahl lässt sich ein Grund angeben: Die böse Königin hat eine schwarze Seele und ihr vorherrschendes Charaktermerkmal ist der oft mit der Farbe Gelb assoziierte Neid. Aber das ist eine ganz andere Ebene der Motiviertheit des Zeichens.

Auf dem ersten Bild sieht man also Schneewittchen auf einer Art Treppe, die das Schloss anzeigen soll, während die grünen Kreise oben auf die waldige Umgebung dieses Schlosses verweisen. Die ockerfarbene Umgrenzung, welche das zweite und dritte Bild umschließt, definiert einen Innenraum, in dem die böse Königin sich zunächst selber im Spiegel als die Schönste im Land betrachtet, um dann beim zweiten Mal feststellen zu müssen, dass ihr das herangewachsene Schneewittchen als noch schöner vor Augen gestellt wird. Auf dem vierten Bild kommt eine schwarz-braune Scheibe hinzu, die den Jäger repräsentiert, der Schneewittchen im Wald ums Leben bringen soll. Sie ist viel kleiner als die schwarz-gelbe Scheibe, aber viel größer als die schwarz-weiß-rote Scheibe. Der Größenunterschied der Scheiben gibt hier also keinen tatsächlichen Größenunterschied wieder, sondern einen Machtunterschied.

„Folded Stories“. In: Henner Barthel u.a. (Hg.): *Aus „Wundertüte“ und „Zauberkasten“: Über die Kunst des Umgangs mit Kinder- und Jugendliteratur*. Frankfurt a.M. 2000, 553-569.

Auf diese Weise wird hier also ohne Worte erzählt. Natürlich muss man wissen, dass das gelbe Rechteck ein Spiegel sein soll, um ihn als Spiegel sehen zu können. Natürlich ist die Beziehung zwischen dem Bezeichnenden und dem Bezeichneten, die durch Wiederholung den Referenten erzeugt, arbiträr – aber das ändert nichts daran, dass hier unablässig mit Ähnlichkeiten operiert wird: Es wird ein rudimentärer Bildraum dargestellt, wodurch alle Figuren in eine Umgebung versetzt, also *situert* sind; der Spiegel sieht ein bisschen aus wie ein Spiegel; Pflanzen sind grün, Steine grau; die Größe der Scheiben entspricht der Mächtigkeit der Figuren; die Position und Konstellation der Scheiben deutet Handlungen an. Entscheidend ist, dass diese Ähnlichkeiten auf verschiedenen Ebenen angesiedelt sind. Daher gibt es auch keine einfache Regel, die man nur ausführen müsste, um diese Piktogramme einerseits zu konstruieren und andererseits zu lesen.

Je komplexer der Handlungszusammenhang, desto aufwändiger wird die Übersetzung ins Bild und die Aufgabe der Lektüre. Das folgende Segment zeigt die Vergiftung Schneewittchens (Abb. 17):



Zu sehen sind drei bzw. vier durch ockerfarbene Balken abgetrennte Bildräume. Auf dem ersten Bild erkennt man oben links den leeren Spiegel, was in diesem Falle erstens den Ort des Geschehens markiert und zweitens deutlich macht, dass die böse Königin in ihm nicht zu sehen ist, weil sie nicht hineinschaut. Sie hat nämlich ihre Farbe verändert: Sie ist jetzt schwarz-grün statt schwarz-gelb, und das soll bedeuten, dass sie sich als Bäuerin verkleidet hat. Das lässt sich aber nicht aus einer allgemeineren Regel ableiten, derzufolge die *äußere* Farbe der Scheibe jeweils mit dem Aussehen der Figur zusammenhängt. Es ist die erste Stelle in dieser piktographischen Erzählung, an der die bildliche Repräsentanz einer Figur modifiziert wird. Die kleine vierfarbige Scheibe, die exzentrisch im schwarzen Kern zu sehen ist, stellt, wie man leicht erraten kann, den Apfel dar, obwohl die übrigen Scheiben stets menschliche Figuren repräsentieren. Dass er ebenfalls eine naturhaft grüne Farbe hat, scheint plausibel, obwohl er im Märchen als rotbackig

beschrieben wird. Die weiteren Farben dieses Apfels setzen sich aus dieser roten Farbe zusammen sowie aus den Farben der bösen Königin. Warum aber befindet sich der Apfel im Inneren des schwarzen Kerns? Die böse Königin hat ihn sich ja gerade nicht einverleibt.

Mit dem nächsten Bild hat man einen zeitlichen, vor allem aber räumlichen Sprung gemacht. Gezeigt wird die Szene jenseits der sieben Berge bei den sieben Zwergen, in der die als Bäuerin verkleidete böse Königin dem am Fenster stehenden Schneewittchen den Apfel überreicht. In einem kleinen Extra-Panel oben rechts wird die böse Königin wieder ohne Verkleidung gezeigt, der im Spiegel nun erneut ihr eigenes Konterfei gezeigt wird: Die Vergiftung Schneewittchens war also erfolgreich. Um gleichsam in Parenthese sowohl die Folge wie auch den Zweck der bösen Tat darzustellen, wurde hier eine kleine Umstellung der Chronologie vorgenommen. Denn erst im nächsten Bild sieht man die (schon aus den Bildern davor bekannten) durch sieben gleichgroße rote Rauten (statt wie alle anderen Akteure durch Scheiben) dargestellten Zwerge „aufgeregt“ zwischen Schneewittchen und ein durch graue Balken gekennzeichnetes Rechteck hin- und herlaufen, das wohl das Fenster repräsentieren soll. Anders als bei der Königin ist der Apfel nun konzentrisch in den Kern Schneewittchens integriert: Sie trägt ihn nicht bei sich, sondern hat ihn verspeist.

Welchen Erkenntniswert hat nun diese recht ausführliche Beschreibung von zwei ausgewählten Segmenten der *Schneewittchen*-Adaption von Warja Lavater? Nun, zunächst einmal wird deutlich, dass man sich dieser Folge eigentlich nur nähern kann, indem man sich auf die Ebene der Darstellungsverfahren begibt. Das Erzählen ohne Worte nimmt hier sozusagen Züge eines kontinuierlichen Problemlösungsverhaltens an. Immer wieder müssen neue Verfahrensweisen ersonnen und bestehende modifiziert werden, um die zu erzählende Geschichte nachvollziehbar wiederzugeben. Darin liegt der unbestreitbare ästhetische Reiz solcher Bilderfolgen. Der Erzählstoff selbst gerät über diesen gleichsam „technischen“ Problemen in den Hintergrund. Die spielerische Auseinandersetzung mit dem Erzählstoff ist auf einer anderen Ebene kreativ. Es verwundert daher nicht, dass die Arbeiten von Warja Lavater immer wieder für produktionsorientierte Unterrichtsvorhaben nutzbar gemacht werden.¹²³

¹²³ Vgl. Monika Plath/Karin Richter: *Die Bildwelten der Warja Lavater. „Schneewittchen“*. Hohengehren 2009.

Um das Eigentümliche dieses ‚Erzählens ohne Worte‘ einzuschätzen, ist es sinnvoll, auf eine narratologische Kategorie zurückzugreifen, mit der sich zusammenfassen lässt, was ein solches Erzählen mehr oder weniger *blockiert*. Es ist die von Monika Fludernik in die narratologische Diskussion eingeführte Kategorie der *experientiality*. Dieser Neologismus – man könnte ihn etwa mit *Erfahrungshaftigkeit* übersetzen, er wird aber oft einfach mit „Erfahrung“ wiedergegeben – zielt darauf ab, die spezifische kognitiv-emotionale Involviertheit des Rezipienten in eine Erzählung zu erfassen. Entwickelt wird das Konzept in dem Buch *Towards a ‚Natural‘ Narratology*, das freilich nur auf das Erzählen *mit* Worten abzielt.¹²⁴ Fluderniks These ist dort, dass nicht eine Handlungsfolge, sondern die Erfahrungshaftigkeit das basale Kriterium für Narrativität ist: Erzählen versetzt uns in die Lage, an Vorgängen, Zuständen und Erfahrungen eines Subjekts teilzunehmen.¹²⁵ Und nun kann man sagen, dass die piktographische Präsentation eines Erzählstoffs, wie sie Warja Lavater mit *Schneewittchen* vornimmt, diese *Teilnahme* gleichsam vereitelt. Die Geschichte von Schneewittchen erfüllt dieses Kriterium der *experientiality* – wie jedes Märchen – natürlich voll und ganz: Wir nehmen am Schicksal der Protagonistin teil, die von ihrer bösen Schwiegermutter unschuldig verfolgt wird, dem Tode entrinnt, fliehen muss, Aufnahme bei den Zwergen findet usw. Aber die Präsentation dieses Geschehens mittels Piktogrammen lenkt die Aufmerksamkeit von der Geschichte ab und hin auf die Rekonstruktion der Geschichte. Wir beschäftigen uns nicht mehr mit der Frage, wie Schneewittchen so dumm sein kann, den vergifteten Apfel zu essen, sondern wir *schließen*, dass *dies* der vergiftete Apfel sein muss und dass Schneewittchen ihn auf *diesem* Bild verspeist hat usw. Dasselbe gilt in anderer Weise auch für die Piktogramme in *Der ganze Film in 5 Sekunden*, die ebenso wenig auf *experientiality* abgezwackt sind, sondern allenfalls die dem Film selbst innewohnende *experientiality* wachgerufen werden kann.

¹²⁴ Monika Fludernik: *Towards a ‚Natural‘ Narratology*. London 1996. Vgl. zum Konzept ausführlich Marco Caracciolo: *The Experientiality of Narrative. An Enactivist Approach*. Berlin, New York 2014 sowie ders.: *Experientiality*. In: *The Living Handbook of Narratology* (2013, 2014) [<https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/102.html#Fludernik1996>].

¹²⁵ „Experientiality in narrative as reflected in narrativity can therefore be said to combine a number of cognitively relevant factors, most importantly those of the presence of a human protagonist and her experience of events as they impinge on her situation or activities. The most crucial factor is that of the protagonist’s emotional and physical reaction to this constellation, which introduces a basic dynamic feature into the structure.“ (Fludernik: *Towards a ‚Natural‘ Narratology*, 30)

Der entscheidende Punkt scheint hier in der Darstellung der Subjekte, auf den Figuren, zu liegen. Fludernik spricht etwas lax von „human protagonists“, aber schon der Hinweis z.B. auf Fabeln, in denen Tiere die Protagonisten sind, genügt, um sich klarzumachen, dass dies kein zwingendes Erfordernis ist (und wir werden sogar sehen, dass nicht-menschlichen Protagonisten beim Erzählen ohne Worte ein systematischer Stellenwert zukommt). In der graphischen Umsetzung von *Schneewittchen* werden die menschlichen Figuren, wie alle anderen Elemente auch, in geometrische Figuren verwandelt. Sie sind zwar als handelnde Figuren zu verstehen, lassen sich aber in der Form ihrer Präsentation nicht von den nichthandelnden Dingen unterscheiden. Darüber hinaus sind sie auch statisch, d.h. sie erleiden im Laufe der Geschichte keine Veränderung. Die Figur Schneewittchen sieht auf dem letzten Bild genauso aus wie auf dem ersten. Dass die Figur *Erfahrungen* macht und sich in unterschiedlichen *Zuständen* befindet, kann man ihr nicht ansehen. Es schlägt sich auf der Ebene der Präsentation nicht nieder. Dabei geht es weniger darum, dass die Figur kein ‚Innenleben‘ hat als darum, dass sie kein *Leib* ist (sondern nur ein Zeichenkörper). Was kein Leib ist, auf dessen Innenleben kann es keine Rückschlüsse geben, an dessen Zuständen und Erfahrungen können wir nicht teilnehmen. Fludernik bezeichnet daher das *embodiment* als das basale Element der *experientiality*. Nur wer einen Körper hat und Leib ist, kann als in einer *Situation* seiend gezeigt werden.¹²⁶ Im Piktogramm jedoch gerinnt der Leib zu einem Zeichenkörper, der überhaupt keine oder nur diskrete Zustände kennt.¹²⁷ Das gilt ebenso für die in *Der ganze Film in 5 Sekunden* verwendeten Piktogramme: Zu Beginn hat die männliche Figur in der Rekapitulation von *Rear Window* ein Bein in Gips, am Ende beide. So gesehen, kann Erzählen ohne Worte nur über Subjekte gelingen, die einen Körper haben (was immer sie auch mit ihm machen).

¹²⁶ „Embodiedness evokes all the parameters of a real-life schema of existence which always has to be situated in a specific time and space frame, and the motivational and experiential aspects of human actionality likewise relate to the knowledge about one’s physical presence in the world.“ (Ebd.) Das Konzept Fluderniks wird hier als Handreichung für das Nachdenken über das Erzählen ohne Worte verwendet. Die theoretischen Fragen, die sich hier anschließen lassen, müssen in diesem Rahmen nicht berücksichtigt werden; sie betreffen zum Beispiel das Verhältnis zwischen Leib und Stimme.

¹²⁷ Dafür gibt es freilich einen fließenden Übergang zwischen Piktogramm und Nicht-Piktogramm. Versionen von Märchenstoffen, die diese Übergangszone besiedeln, liefert (mit starken Anleihen bei der Ästhetik des Comics) Frank Flöthmann: *Grimms Märchen ohne Worte*. Köln 2013.

2.5 Textlose Bücher

In der Regel erzählen textlose Bücher mittels Bildfolgen, ohne die Leiber der Akteure auf Piktogramme zu reduzieren. Zwei Formate lassen sich einander gegenüberstellen, weil sie in vieler Hinsicht gegensätzlich sind: Zum einen textlose Bilderbücher für Kinder, die zu Beginn des 21. Jahrhunderts beliebt wurden; zum anderen die sogenannten *woodcut novels* für Erwachsene, eine Tradition, die in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts ihren Ausgang nahm. Die meisten Bilderbücher ohne Text greifen auf ein altes Bildprinzip zurück, nämlich auf die Juxtaposition verschiedener Szenen in einem Gemälde. Ein extremes Beispiel für dieses Verfahren ist das Ölgemälde *Die niederländischen Sprichwörter* (1559) von Pieter Bruegel dem Älteren. In einem gestaffelten Bildraum (mit Bauernhäusern, Burg, Schuppen, Landschaft usw.) werden mehr als hundert niederländische Sprichwörter bildlich dargestellt, ohne dass eine Beziehung zwischen ihnen hergestellt würde.¹²⁸ Ähnlich verfahren die sogenannten Wimmelbilderbücher, die Ende der 1960er Jahre aufkamen. Das erste nach dieser Logik konzipierte Buch dieser Art war *Rundherum in meiner Stadt* von Ali Mitgutsch, der als Begründer und bekanntester Vertreter dieses Genres gilt.¹²⁹

Die Doppelseiten der meist großformatigen Wimmelbilderbücher enthalten jeweils das Panorama eines spezifischen, öffentlich zugänglichen kulturell strukturierten Raums. Eine fortlaufende Handlung gibt es nicht. Wimmelbilder erzählen lediglich *ansatzweise*, nämlich „über *pluriszusisch* organisierte Einzelbilder, über *Simultanbilder*, die zumeist thematisch verknüpft sind“.¹³⁰ Gezeigt wird, was auf der Straße, im Schwimmbad, auf der Baustelle, auf dem Jahrmarkt, im Herbst usw. so alles passieren und zu sehen sein kann. Es wird gewissermaßen zu einem Panorama *verdichtet*, das jeweils von einem deutlich erhöhten Standpunkt und gleichsam nach vorne gekippt in der sogenannten Militärperspektive gezeigt wird. Die weiter entfernten Gegenstände werden – bei nicht vorhandenem oder sehr hohem Horizont – entweder überhaupt nicht oder aber nur unwesentlich verkleinert dargestellt, damit die einzelnen Szenen mehr oder weniger gleichberechtigt sind.

Die einzelnen Szenen haben einen unterschiedlichen Narrativitätsgrad. Sie können ganz statisch sein (ein Mann steht am Straßenrand und liest die

¹²⁸ Vgl. etwa den sehr ausführlichen *Wikipedia*-Artikel zu diesem Gemälde.

¹²⁹ Ali Mitgutsch: *Rundherum in meiner Stadt*. Ravensburg 1968.

¹³⁰ Tobias Kurwinkel: *Bilderbuchanalyse. Narrativik, Ästhetik, Didaktik*. Tübingen 2017, 83.

Zeitung) oder repetitive Tätigkeiten betreffen (eine Frau füttert die Tauben), es kann sich um kleine Unfälle handeln (einer Frau fällt beim Überqueren der Straße ihr Einkauf zu Boden) oder um besondere Vorkommnisse, die sich aber gleichwohl wiederholen (Jungen laufen ohne auf den Verkehr zu achten über die Fahrbahn) oder um besondere Attraktionen (zugleich wird ein Film auf der Straße gedreht). Dass die „einzelnen Figurengruppen [...] dabei für sich betrachtet werden“¹³¹ können, hat (wie in Poussins *Mannalese*) die Wirkung, dass deren Wahrnehmung als sehr ausschnitthaft erscheint und die akustische Ebene weitgehend ausschließt: Das Vorbeifahren eines Feuerwehrowagens hat nicht dazu geführt, dass der Mann am Straßenrand mit dem Zeitunglesen aufgehört hat; die Leute am Zeitungskiosk haben nicht wahrgenommen, dass unmittelbar vor ihnen ein Mann mit dem Fahrrad auf die Frau aufgefahren ist usw. Der Blick des kindlichen (und des erwachsenen) Rezipienten kann über das auf der Doppelseite ausgebreitete Panorama wandern, hier und da verweilen, jemand anderen mit dem Finger auf eine bestimmte Stelle hinweisen. Alle Szenen sind auch durch ihren stets an naive Malerei erinnernden Stil um Deutlichkeit und Lesbarkeit bemüht. Die Momentaufnahmen werden als narrativ aufgefasst, weil ihr Gesamttablauf aus der Lebenswelt bekannt ist. Dies gestattet ihre Ergänzung zu einem *Geschehen*. Insofern kann man auch hier von „potenziell narrative[n] Bilder[n]“¹³² sprechen. Das Potenzielle wird dadurch verstärkt, dass die Unterteilung des Wimmelbildes in mehr oder weniger isolierte Zonen nur relativ ist und vom Rezipienten nicht vollständig mitvollzogen werden muss. Das Nachdenken darüber, was kurz zuvor geschehen sein könnte und was wahrscheinlich im nächsten Augenblick geschehen wird, gehört hier durchaus zu den Aktivitäten des impliziten Lesers. Die Narrativität solcher Wimmelbilder ist zwar, insofern sie keine Geschichten erzählen, schwach ausgeprägt, doch haben sie ein hohes Maß an *experientiality*.

Die meisten modernen textlosen Bilderbücher, die *Geschichten* erzählen, *realisieren* (mit zahlreichen Variationen) diese potenzielle pluriszenische Narrativität – die Doppelseiten werden zu einem fortlaufenden Handlungszusammenhang verbunden, der unter einem spezifischen Vorzeichen steht.¹³³ Als ein prototypisches, aber auch hintergründiges Beispiel hierfür

¹³¹ Jens Thiele: Das Bilderbuch. Ästhetik – Theorie – Analyse – Didaktik – Rezeption. Bremen/ Oldenburg 2003, 59.

¹³² Wolf: Das Problem der Narrativität, 56.

¹³³ Es versteht sich, dass es auch andere Möglichkeiten fortschreitender Narrativierung in

soll im Folgenden ein sehr erfolgreiches Bilderbuch vorgestellt werden, an dem besonders gut nachvollzogen werden kann, wie sehr sich die erzählten Geschichten hier aus dem medialen Format ableiten lassen: *Die Torte ist weg* von Thé Tjong-Khing.¹³⁴

Die Geschichte nimmt ihren Ausgang von einem Idyll trauter Zweisamkeit, das auf der Titelseite noch ungetrübt und auf der ersten Doppelseite im Gewährwerden der Störung gezeigt wird: Das Ehepaar Hund wohnt friedlich in seinem Häuschen am Waldrand, auf dem Tisch steht eine Torte, die nach getaner Arbeit von den beiden verzehrt werden soll. Da schießen zwei finstere Ratten aus dem Unterholz, um die Torte zu rauben (Abb. 18, s. nächste Seite). Das Prinzip deutet sich hier bereits an. Die Szene im Vordergrund ist zwar zentral, aber das Panorama zeigt bereits weitere Figuren oder Teile derselben: einen Kranich, der die Szene beobachtet; ein übergroßes Eichhörnchen; eine Schildkröte mit Hut; einen Marder mit Tasche, der gerade seine Behausung verlässt, eine Ente mit Küken, eine merkwürdige transparente Gestalt, die man an ihrer Umrisszeichnung erkennt; den Schwanz einer Meerkatze; das Endstück einer Schlange; einen in die Luft geschossenen Fußball; eine merkwürdige Feder hinter einem Baum. All diesen Figuren (und noch weiteren) werden gewissermaßen Geschichten ‚angehängt‘, wenn dieses Panorama auf den folgenden Doppelseiten in Bewegung versetzt wird. Die Bewegung verläuft, entsprechend der Verfolgungsjagd und der Leserichtung, von links nach rechts. Auf der jeweils folgenden Doppelseite wird ein Teil der Gesamtszenerie wiederholt und ein neuer Teil hinzugefügt, sodass das gesamte Bilderbuch einer Art Kamerafahrt entspricht, die parallel zum Handlungsgeschehen verläuft.¹³⁵

textlosen Bilderbüchern gibt, aber dies ist diejenige, die formatlogisch am nächsten liegt. Vgl. insgesamt: Anne Krichel: *Textlose Bilderbücher. Visuelle Erzählstrukturen und erzähldidaktische Konzeptionen für die Grundschule*. Münster/New York 2020.

¹³⁴ Thé Tjong-Khing: *Die Torte ist weg! Eine spannende Verfolgungsjagd* [2004]. Frankfurt a.M. 132017 (mit Dank an Alexander Raabe für den Hinweis). Das Buch ist ursprünglich auf Niederländisch erschienen, was sich in diesem Fall freilich nur auf den Titel auswirkt. Weitere Variationen dieses Erzählprinzips wären (neben weiteren ‚Torte-Bilderbüchern‘ von Thé Tjong-Khing) Eilika Mühlenberg: *Camping. Urlaub mit Wind und Wirbel. Eine Wimmel-Geschichte*. Zürich 2014; oder Sven Nordqvist: *Spaziergang mit Hund*. Hamburg 2019.

¹³⁵ Es liegt nahe, das Erzählverfahren in Anlehnung an die Logik des Films zu beschreiben. Eine andere Möglichkeit filmischer Dynamisierung in textlosen Bilderbüchern besteht im Rückwärts-Zoom: Zunächst wird in einer ‚Nahaufnahme‘ das zentrale Sujet der Erzählung festgelegt; in der Folge ‚zoomt‘ dann jede Doppelseite ein Stück zurück, wodurch verschiedene narrative Nebenlinien ins Bild kommen, bis am Schluss in der



Supertotalen das gesamte Panorama gezeigt wird. Dies ist etwa das Verfahren bei der (großartigen) Adaption des Grimm'schen Märchens *Der süße Brei* von Rainer Sacher (Leipzig 2010): Das erste Bild zeigt Tochter und Mutter bei der Übergabe des Breis; das letzte Bild zeigt die ganze Stadt voller Brei. Obwohl Kamerafahrt wie Zoom im Film *kontinuierliche* Bewegungen sind, ist für die Erzähllogik im Bilderbuch freilich in beiden Fällen die gleichzeitige *Diskontinuität* durch die spezifische mediale Montage entscheidend: das Blättern von Doppelseite zu Doppelseite.

Dabei ermöglicht es die Wiederholung, Szenen in recht naher Bildfolge fortzusetzen. Zum Beispiel sieht man, wie der Marder, der auf der ersten Doppelseite ganz rechts seinen Bau verlässt, auf der linken der zweiten Doppelseite noch eine Flasche nachgereicht bekommt. Zugleich ermöglicht diese „Kamerafahrt“ es, neue Landschaftsformen anzuschließen (es geht zunächst in zunehmend felsige Gebiete und am Ende in eine sanfte Hügellandschaft) und neue Figuren einzuführen (schon auf der zweiten Doppelseite sieht man drei Affen, eine weitere, weibliche Meerkatze, ein Schweinepaar mit kleinem Sohn und eine Hasenmutter mit weinendem Kind), die aus verschiedenen Gründen alle von der Bewegungsrichtung von links nach rechts erfasst werden. Die Flucht der beiden Tortenräuber und die Verfolgung durch das durchaus gewaltbereite Hunde-Ehepaar sind daher nur zwei von einer ganzen Reihe von Zentren, die ein Geschehen fortsetzen (der Meerkatze wird ihr Hut von einem der anderen Affen gestohlen, dem Marder geht die Flasche kaputt und die rote Flüssigkeit läuft aus, der Sohn des Schweine-Ehepaars macht sich mit seinem Luftballon auf eigene Faust auf den Weg usw.). Die Parallelgeschichten sind – wie die Gruppierungen auf den Wimmelbildern – weitgehend unabhängig voneinander: Alle Figuren sind nur auf ihre eigene Angelegenheit fokussiert und werden daher auch der Verkettung ihrer Angelegenheit mit derjenigen der andern nicht gewahr. So hat etwa die aufgebrachte Hundedame im Vorbeigehen die Puppe eingesteckt, wegen deren Verlust das Hasenkind seiner Mutter die ganze Zeit etwas vorheult; oder einer der Affen hat sich den Handschuh über den Kopf gezogen, den die Hundedame in der Aufregung verloren hat. Man kann also sagen, dass die Narration vor allem darin besteht, dass alle Figuren ihrem *Handlungsprogramm* folgen.

Dies ist – nicht nur – in narratologischer Hinsicht ein wesentlicher Punkt. Er hängt mit der Frage zusammen, was es mit der Besetzung der Akteure mit *Tierfiguren* auf sich hat, die in Bilderbüchern für Kinder bekanntlich sehr verbreitet ist¹³⁶ und einer völlig anderen Logik folgt, als es in der traditionellen Gattung der Tierfabel der Fall ist (wo die Tiere bekanntlich *sprechen*). In Bezug auf *Die Torte ist weg!* sind vor allem zwei narratologische Aspekte relevant.

¹³⁶ Anne Krichel verweist auf eine Stichprobe, der zufolge von 100 Bilderbüchern (mit Text), die zwischen 1992 und 1998 erschienen, 89 Bilderbücher mit Tier-Charakteren arbeiteten (vgl. Krichel: Textlose Bilderbücher, 96).

Zum einen ist es bei Tieren einsichtiger, dass sie sich so verhalten, wie sich Tiere ihrer Art eben verhalten. Affen treiben Schabernack und klettern auf Bäumen hin und her, Enten schwimmen mit ihren Küken herum usw. Ihre Handlungsmotivationen bedürfen insoweit keiner sprachlichen Begründung. Vor diesem Hintergrund ist es interessant, dass die Tiere in diesem Bilderbuch sich am einen Pol ganz und gar ‚tierisch‘ verhalten, am anderen Pol aber – mit einer ganzen Bandbreite dazwischen – stark anthropomorphisiert sind, wie insbesondere das Hunde-Ehepaar, das ein Häuschen hat, Kleidung trägt und Accessoires der Zivilisation mit sich führt. Die Tiere sind also sehr divers und eine klare Grenzziehung zwischen menschlichem und tierischem Verhalten gibt es nicht. Das Verhalten ist in jedem Falle so situationsangepasst, dass es ohne sprachliche Begründung nachvollziehbar ist.

Zum anderen ist – damit zusammenhängend – natürlich das *Aussehen* der Tiere divers. Menschen sind sich untereinander ähnlicher als eine Ratte und ein Pelikan, ein Schwein und eine Meerkatze, eine Schlange und ein Affe usw. Das heißt, dass sie bei einer größeren Population der Diegese leichter wiedererkannt werden können. Und es verweist auf eine andere Leiblichkeit. Im Bilderbuch gilt: Die Darstellung eines Tierkörpers sagt – *aus der Entfernung* – Eindeutigeres über das Tier aus als die Darstellung eines Menschenkörpers über den betreffenden Menschen; der tierische Körper ist als solcher *performativ*. Zugleich wird ihm eine höhere Plastizität, eine höhere Verformbarkeit zugetraut bzw. zugemutet.

Die Diversität der Beteiligten und die Disparatheit der Angelegenheiten, in die sie involviert sind, führen also dazu, dass in diesem Bilderbuch eine Vielzahl von Geschichten unabhängig voneinander erzählt wird. Es gibt aber eine Doppelseite, auf der diese Disparatheit aufgehoben wird. Sie begründet die Hintergründigkeit dieses Erzählens ohne Worte: Der Sohn des Schweine-Paars, das auf der vorherigen Doppelseite auf der Spitze eines hohen überhängenden Felsens gestanden hatte, stürzt (samt Luftballon) in die Tiefe.¹³⁷ In diesem Moment ist alle Bewegung erstarrt, und alle schauen voller Schrecken in Richtung des fallenden Schweinchens – sowohl die Tiere mit menschlichen Attributen, wie z.B. das Hunde-Paar, als auch die sich ansonsten ganz wie ein Tier verhaltende Ente mit ihren Küken.

¹³⁷ Es ist durchaus signifikant, dass dieses Ereignis in keiner Beziehung zum Motiv der geraubten Torte steht.

Alle sind *affizierbar* und werden in dieser ‚menschlichen‘ Affektation zu einem kollektiven, geeinigten Subjekt. Mit Ausnahme der beiden Ratten, die die Torte geraubt haben. Sie haben sich unter einen Baum gekauert und beginnen von der Torte zu essen, ohne von ihrer Umgebung Notiz zu nehmen. Nicht durch den Raub der Torte, sondern durch diese Nicht-Affizierbarkeit haben sie sich aus der Gemeinschaft ausgeschlossen. Genau durch diese Engführung entsteht aus der Vielzahl der partikularen Geschichten gleichsam *eine* integrale Geschichte zweiter Ordnung. Die nächste Doppelseite zeigt, dass der Pelikan den stürzenden Jungen noch rechtzeitig aufgefangen hat und nun mit sich fortträgt – und alle setzen wieder ihren eigenen Angelegenheiten nach. Aber schließlich werden die Tortenräuber von ihren wütenden Verfolgern überwältigt. Auf der letzten Doppelseite sind alle am Ziel ihrer Wünsche angelangt und befriedet. Die Torte, die zum exklusiven Verzehr im trauten Heim gedacht war, wird den Affizierbaren nun auf der bukolischen Wiese als Einigkeit verbürgendes Mahl gereicht. Ausgeschlossen sind nur die an eine Palme gefesselten beiden grauen Räuber, ohne deren Kraft zur Negation es zu diesem erweiterten Idyll nicht gekommen wäre. Wenigstens sind die beiden zu zweit (Abb. 19).¹³⁸



¹³⁸ Dies ist, nebenbei bemerkt, wesentlich. Handelte es sich um einen Einzeltäter, stünde er am Ende in einer zu eindeutigen Opposition zur Gemeinschaft, wodurch er vom Täter zu jenem *Opfer* würde, ohne welches die Gemeinschaft nicht zustande käme.

Die textlosen Bilderbücher setzen, wie an diesem paradigmatischen Beispiel zu sehen, Blatt für Blatt eine Mehrzahl von Geschichten in Bewegung. Diese Geschichten sind zuvor unbekannt, werden also tatsächlich durch die Bilder vermittelt. Aber sie weisen eine bestimmte Struktur auf, für welche das Pluralische von besonderer Bedeutung ist. Die panoramatische Perspektive verschafft dem Rezipienten einen Überblick, den die beteiligten Figuren in dieser Weise nicht haben. Kraft dieses Überblicks wird ihm eine Fülle von Einzelheiten gezeigt, die sich auf jedem Blatt neu konfigurieren. Das einzelne Blatt wird auf diese Weise zu einer sich wandelnden Landschaft, auf welcher das Auge des Betrachters hin und her schweifen kann und muss, um sich zu orientieren und die notwendigen narrativen Verbindungen herzustellen. Das erfordert einen Lesemodus, bei dem die Lektüre nicht nur wiederholt wird (wie es bei Bilderbüchern üblich ist), sondern auch ein Zurückblättern stattfindet. Ohne ein solches Zurückblättern lassen sich die Geschichten nicht vollständig rekonstruieren bzw. nacherzählen. Denn die Geschichten bestehen vor allem darin, dass die sich teils überkreuzenden Spuren nachverfolgt werden.

Ein extremes Beispiel: Auf der ersten Seite steht eins der elf Entenküken etwas *a part* von den anderen. Das ganze Bilderbuch über ist die Ente dann nur mit zehn Küken unterwegs – ein Küken ist also verloren gegangen. Erst auf der letzten Seite kommt die Schildkröte mit dem gelben Hut, die auf der ersten Doppelseite ganz links oben zu sehen ist, am Ort des Geschehens an – und trägt das elfte Küken auf ihrem Panzer. In ähnlicher Weise trägt die Hunde-Frau auf der ersten Doppelseite einen Handschuh an ihrer rechten Hand, den sie aber auf der Verfolgungsjagd verliert. Er wird von einem der Affen aufgelesen und auf der letzten Doppelseite von der Entenmutter für ihre Küken verwendet.

Man sieht: Das Nacherzählen besteht hier in erster Linie darin, einen *Weg* nachzuverfolgen. Einen solchen eigenen Weg haben nicht nur die Hauptfiguren (wie das Hunde-Paar oder das kleine Schweinchen mit dem Luftballon), sondern auch Nebenfiguren (wie das Küken und die Schildkröte) und sogar Dinge (wie der Handschuh oder der Luftballon). Alles, was auf dem nächsten Blatt wiedererkannt werden kann, hat auch einen eigenen Weg und damit bis zu einem gewissen Grad eine eigene Geschichte.

Insofern können auch Dinge im Erzählen ohne Worte eine Geschichte haben; und umgekehrt wird alles, was eine Geschichte hat, ein wenig zum Ding. So, wie die Dinge keine Worte zu haben brauchen, damit ihnen etwas

geschieht, benötigen die Tiere, die eine Geschichte haben, für ihr Handeln keine Worte.¹³⁹

Die textlosen Bücher, die man unter dem Begriff *woodcut novel* oder *Bildroman* zusammenfasst, stellen, wie bereits angedeutet, in vielerlei Hinsicht ein den textlosen Bilderbüchern für Kinder entgegengesetztes Erzählen ohne Worte dar. Es handelt sich um eine recht begrenzte Erscheinung, die nach dem Ersten Weltkrieg begann, Ende der 1920er Jahre ihre Blütezeit hatte und ab Mitte der 1930er Jahre mehr oder weniger verschwand.¹⁴⁰

Beide Begriffe sind nicht ganz korrekt: Nicht alle unter dieses Genre subsumierten Werke waren Holzschnitte¹⁴¹, und der Begriff *Bildroman* ist natürlich viel zu umfassend.

Den Ausgangspunkt bildet die Ästhetik des Expressionismus, gepaart mit einer sozialistischen Stoßrichtung. Der zentrale Künstler ist der Belgier Frans Masereel (1889–1972), der mit *25 images de la passion d'un homme* (1918) das erste Werk schuf, das man diesem Label zuordnen kann. In ihm wird der Werdegang eines unehelich geborenen Proletariers gezeigt, der gegen die Klassenverhältnisse revoltiert und schließlich hingerichtet wird. Medientechnisch und ästhetisch greift die *woodcut novel* nicht nur auf Stummfilm und Expressionismus, sondern auch auf spätmittelalterliche Holzschnitt-Blockbücher zurück, in denen erbauliche Themen unter das Volk gebracht wurden. Von Bedeutung ist der – im Verhältnis zu dem im 19. Jahrhundert herrschenden späteren *Holzstich* – gröbere Holzschnitt, weil mit ihm ein Zug zum Unaufwändigen, Ungeschlachten und Archetypischen betont werden kann.

¹³⁹ Hier berührt sich die Frage nach dem Erzählen ohne Worte mit derjenigen nach den wandernden Dingen; vgl. Michael Niehaus: *Das Buch der wandernden Dinge. Vom Ring des Polykrates bis zum entwendeten Brief*. München 2009. Vgl. für ein textloses Bilderbuch als Dingerzählung ebd. 250f. In *Monkie* von Dieter Schubert (Rotterdam 1986) fällt ein verlorenes Tier-Ding (nämlich ein Stoff-Affe) in die Welt der lebendigen Tiere, die es nach und nach ruinieren, bevor es von einem gütigen Menschen restauriert wird.

¹⁴⁰ Man hat den aufkommenden Tonfilm als Ursache für das weitgehende Verschwinden der Bildromane angeführt, was aber sicherlich zu kurz greift (vgl. Perry Willett: *The Cutting Edge of German Expressionism: The Woodcut Novel of Frans Masereel and Its Influences*. In: Neil H. Donahue (Hg.): *A Companion to the Literature of German Expressionism*. Camden House 2005, 111–134, hier: 129f.). Eher ließe sich behaupten, dass die Beschränkung auf das Erzählen ohne Worte den Stummfilm beim Wort nimmt.

¹⁴¹ Zum Beispiel zeichnete der unter dem Pseudonym Balthus berühmt gewordene Balthasar Klossowski als Dreizehnjähriger eine Bildgeschichte mit Tusche ohne Worte über seine Katze *Mitson*, die Rainer Maria Rilke (sein Patenonkel) 1921 als Buch herausgab und mit einem Vorwort versah.



Das Erzählen ohne Worte in Holzschnitt-Büchern ist seiner Tendenz nach *verallgemeinernd* und *überhöht*, was eine Folge seines medialen Formats ist. Das lässt sich exemplarisch an Masereels Buch *Geschichte ohne Worte* nachvollziehen, das im Untertitel *Ein Roman in Bildern* heißt und 1922 erschien. Schon das erste von sechzig Bildern – immer eines pro Seite – zeigt die vollständige Konstellation: einen Mann, eine Frau (Abb. 20). Die Holzschnitte sind – im Gegensatz zu den textlosen Bilderbüchern – betont klein und nehmen nur einen Teil einer Seite vom Buchformat der *Insel*-Bücherei ein. Dafür füllen die beiden Figuren das Bild fast ganz aus, sodass außer den beiden Figuren nur noch Platz für Hintergrund bleibt. Der Mann und die Frau begegnen sich auf einer städtischen Straße; von der Frau gehen Strahlen aus, die den Mann – wie sich zeigen wird – gefangen nehmen. Von Anfang bis Ende zeigen die Holzschnitte dieser *Geschichte ohne Worte* nur diese beiden handelnden Figuren. Für einen dritten Akteur ist kein Platz. Wie eine Nach-erzählung aussehen könnte, lässt sich dem Nachwort von Hermann Hesse entnehmen. Darin heißt es:

Diese „Geschichte ohne Worte“ [...] erzählt die Geschichte einer Liebe, und zwar einer ganz bestimmten Art von Liebe: der Liebe des idealen Jünglings, des Geistigen und Phantasten, zur schönen, banalen Frau. Sie bezaubert ihn, sie weckt den Träumer aus seiner Einsamkeit und seinem Frieden, erfüllt ihn mit Sehnsucht nach Liebe, Sehnsucht nach Sinnengenuss, nach Welt, nach Hingabe, sie reißt ihn zu ungestümer Werbung hin, und sie bleibt, während er Mond und Sterne ihr zu Füßen legt, immer das kluge, kühle Weibchen, dem weder an Monden noch an Sternen viel gelegen ist, das die Stürme seiner Verliebtheit lächelnd ansieht und noch schürt, um sich möglichst teuer zu verkaufen. Er bringt jedes Opfer, er erschöpft sich in Hingabe, in Demütigung, und endlich gewinnt er sie. Und vom Augenblick der Erfüllung an vertauschen sich die Rollen. Nach raschem, lodern dem Glück und Rausch ist er, der eben noch Glühende, gesättigt und ernüchtert, er hat Genuß gefunden, aber nicht jenen Himmel von Wonne, nicht jenes Paradies, von dem er geträumt hat, und hinter den zerrissenen Schleiern seiner Bezauberung sieht er jetzt das, was er verloren und geopfert hat, sieht seinen Frieden, seine Freiheit, seine Bestimmung zu Werk und Vision, seine Einsamkeit und Geistigkeit, seinen Traum von Berufung und Zukunft. Er schaudert, er stößt das Weib von sich, er flieht, viel zu teuer hat er dieses Sinnenglück bezahlt.

Sie aber, das Weib, ist jetzt an ihn gebunden, sie hat sich ihm gegeben, und sie will ihn festhalten. Mit Lockung, mit Tränen: nun ist sie die Leidende, sie die Werbende, sie die Betrogene und Beleidigte.¹⁴²

An dieser Nacherzählung, die natürlich viel mehr ist als eine bloße Nacherzählung, erscheint Verschiedenes bedenklich. Es ist in diesem Zusammenhang müßig, sich zu fragen, wie viel von diesen Bedenklichkeiten auf das Konto von Frans Masereel und wie viel auf das von Hermann Hesse geht, der zwar beteuert, es handle sich nicht um eine „Anklage gegen die Liebe, gegen das Weib“¹⁴³, die strukturelle Misogynie aber letztlich gerade dadurch hervorhebt. Fünfzig Holzschnitte lang wird dem Mann Gelegenheit gegeben, mit allen möglichen Vorstellungen die von ihm Angebotete zu bestürmen. Sie bleibt jederzeit auf der linken Seite des Bildes – mal ihm zugewandt, mal abgewandt, hochnäsig oder verschämt, teils fröhlich, teils ärgerlich, mal ganz zu sehen, manchmal aber auch nur angeschnitten. Auf dem fünfzigsten Holzschnitt schließlich kommt die Wende (Abb. 21):



Auf einem Gottesacker hat der Mann ein Messer gezückt, um es sich in die Brust zu stoßen. Das ist die finale Performance. Auf den beiden Bildern zuvor droht der Mann, vom Balkon eines Hochhauses zu springen bzw. sich zu erhängen. Beim Sprung vom Hochhaus macht die Frau eine abwehrende Geste, für die Schlinge hält sie vorsorglich eine Schere in der Hand.

¹⁴² Hermann Hesse: Nachwort. In: Frans Masereel: *Geschichte ohne Worte. Ein Roman in Bildern*. Wiesbaden 1952, 67-71, hier: 68f.

¹⁴³ Ebd., 70.

Nun aber geht es Schlag auf Schlag: Die Frau kommt ihm entgegen, das Messer entfällt ihm; die Beiden küssen sich; sie lässt ihre Hüllen fallen, es kommt zur Umarmung (wobei er, der sich ihr in einer früheren Performance auch nackt gezeigt hatte, allerdings bekleidet bleibt); Ernüchterung stellt sich bei ihm ein, während sie ihn weiterhin liebkost; er hadert und wendet sich von ihr ab; schließlich verlässt er den Schauplatz und lässt die nackt auf dem Boden Kniende zurück. Es folgt das letzte Bild (Abb. 22):



Die Geschichte ohne Worte tritt sozusagen achtundvierzig Bilder lang auf der Stelle, auf denen der Mann in immer neuen Anläufen die Frau zu erobern versucht, um dann in den letzten elf Bildern eine Handlung zu erzählen, an deren Ende der Frau nicht mehr vergönnt wird, mehrere Versuche zu unternehmen, den Mann doch noch zu gewinnen. Wenn der Mann einmal die Szene verlassen hat, ist es eben aus. Dann trennt die beiden ein weißer Balken, auf dem das einzige – schicksalhafte – Wort dieser Geschichte ohne Worte zu lesen ist: „Ende“.

In Hermann Hesses Nacherzählung wird dieses Ungleichgewicht verdeckt. Im Gegenzug attestiert er der Frau ein (narzisstisches) Gefallen daran, die (idealistischen) Bemühungen des Mannes entgegenzunehmen. Aus der Perspektive eines Erzählens ohne Worte ist hier unter anderem interessant, dass der „Roman in Bildern“ dadurch einen *seriellen* Charakter bekommt. Wenn gesagt werden kann, dass der Mann *alles* versucht, darf die Nacherzählung erstens – in Rückgängigmachung einer großangelegten Amplifikation – entsprechend knapp ausfallen, und zweitens scheint auch die Reihenfolge dieser

Versuche kaum festgelegt: Ob der Mann die Frau *zuerst* mit kostbaren Juwelen beschenkt und *später* als Vogelstimmen nachahmender Naturliebhaber auftritt, oder umgekehrt, macht wenig Unterschied.

Dass *gezeigt* wird, wie der Mann *alles* versucht, hat vor allem Rückwirkungen auf den *Status* der Versuche bzw. der Bilder. Der Mann gibt sich mal als starker Muskelprotz und Akrobat, mal erscheint er als Bettler, mal als reicher Mann, mal als zwielichtiger Verführer usw. Natürlich kann kein einzelner Mensch diese verschiedenen Rollen glaubhaft performieren. Und entsprechend verwandelt bereits das Serielle dieser Versuche die Frau in eine Rezipientin theatralischer Darbietungen. Anders gewendet: Diese Versuche sind eben nicht *wörtlich*, sondern *figurativ* zu verstehen. Die Bilder behaupten demzufolge nicht, dass der Mann *tatsächlich* all diese Rollen nacheinander eingenommen hat. Aber dann sind eben auch der Mann und die Frau selbst *figurativ* zu verstehen. Zwar treten uns auf allen Bildern immer *derselbe* Mann und *dieselbe* Frau entgegen, doch diese Selbigkeit (aus welcher der Bildreferent erwächst) ist gleichsam leer. Das ersieht man auch daran, dass wir sie nicht von *anderen* Figuren unterscheiden müssen, um sie zu identifizieren. Sie sind daher das genaue Gegenteil der *vielen* Figuren, die uns in panoramatischen textlosen Bilderbüchern entgegentreten. Hier sehen wir immer dieselben Figuren in mehr oder weniger derselben Position und in ihrem Verhältnis zueinander. Entsprechend erklärt Hesse in seinem Nachwort, es wäre falsch, dieses Werk „für die Geschichte eines einzelnen, seltenen, speziellen Falles zu nehmen“. ¹⁴⁴ Vielmehr handle es sich um eine „Tragödie“, die „das Thema so vieler Dichtungen“ sei. ¹⁴⁵

Das heißt aber nicht einfach, dass wir in dem dargestellten Geschehen ein Allgemeines entdecken sollen, indem wir von den Besonderheiten des Falles gleichsam abstrahieren. Dieser Aufforderung könnten wir auch nachkommen, wenn es sich um eine gewöhnliche Geschichte handelte, die sich (in der Fiktion) tatsächlich zugetragen hat und die man auch ohne Hintergedanken als solche erzählen könnte. Denn das Allgemeine kommt hier *unmittelbar* zur Darstellung, was man zum Beispiel daran erkennen kann, dass es völlig sinnlos wäre, *diesem* Mann und *dieser* Frau einen Eigennamen zu geben. Daraus folgt nicht, dass das Allgemeine mit einer allgemeinen *Aussage* gleichzusetzen ist, der zufolge hier die Unmöglichkeit einer gelingenden Beziehung der

¹⁴⁴ Ebd.

¹⁴⁵ Ebd., 69.

Geschlechter zur Darstellung gebracht worden sei usw. Die „Tragödie“, so noch einmal Hesse, ist „eine der vielen Tragödien, die zwischen Menschen spielen“.¹⁴⁶ Wenn Hesse Masereel ein „echtes Sehertum“ bescheinigt, so begründet er dies damit, dass er diese Tragödien „in ihrer Reinheit sieht und niemals Einzelfälle, sondern immer typische, zeitlos gültige Erlebnisse darstellt“.¹⁴⁷

Die ‚Reinheit‘ besteht also darin, dass der Einzelfall gerade *nicht* zur Darstellung kommt, dass die Darstellung vom Besonderen, vom Singulären *gereinigt* ist. Das spiegelt sich auch im Verhältnis von Figur und Hintergrund. Was die beiden Figuren auf den einzelnen Holzschnitten jeweils umgibt, ist nicht eine Umgebung, in die sie eingelassen sind, sondern ein Ensemble von Attributen, welches anzeigt, um welche Situation es sich handelt, worum es geht. Diese Ensembles übernehmen keine ‚eigentliche‘ narrative Funktion, insofern sie nicht in die Handlung eingreifen (sie setzen sich nicht zu einer Diegese zusammen, sondern gehören sozusagen zu einer Bildrhetorik¹⁴⁸). Die einzelnen Elemente sind auch nicht identifizierbar; sie kehren nicht auf anderen Bildern wieder. Auch hier ist wieder ein Vergleich mit dem textlosen Panorama-Bilderbuch instruktiv: Denn dort besteht die narrativierende Leseaktivität – wie ausgeführt – entscheidend darin, Elemente auf der nächsten Doppelseite wiederzuerkennen.

Die *Geschichte ohne Worte* stellt uns also keinen überlieferten Erzählstoff vor Augen, sondern präsentiert eine Art Kondensat. Insofern dieses Kondensat – diese „Tragödie“ – das „Thema so vieler Dichtungen“ ist, kennen wir gleichwohl das *Skript*, das es zunächst amplifiziert und am Ende abruft. Gerade weil die *Geschichte ohne Worte* keine *bestimmte* Geschichte ist, will sie mehr sein als ein bloßes *Erzählen* ohne Worte. Was hier erzählt wird, verstehen wir nur, wenn wir den *Sinn* verstehen. Die Nacherzählung Hesses zeigt, dass man diese Geschichte ohne Worte gar nicht erzählen kann, ohne den Sinn mit in Kauf zu nehmen. Wie sehr hier das nachvollziehbare Erzählen übersprungen wird, kann man sich klarmachen, indem man ganz unbedarfte Fragen an diese Geschichte richtet, wie zum Beispiel: Hat der Mann der Frau eigentlich die Ehe versprochen und hat er dieses Eheversprechen gebrochen, indem er die Frau verlassen hat? Aber vielleicht hat er die Frau gar

¹⁴⁶ Ebd., 70.

¹⁴⁷ Ebd.

¹⁴⁸ Vgl. zum Begriff die Beiträge des Sammelbandes und die Einleitung des Herausgebers in: Joachim Knappe (Hg.): *Bildrhetorik*. Baden-Baden 2007.

nicht verlassen, womöglich ist sie nur im übertragenen Sinn verlassen – so, wie der Balken, der die beiden auf dem letzten Bild trennt, vielleicht nur eine innere Trennung zweier aneinander Gebundener meint. Dass solch fruchtlose Erwägungen aufkommen können, ist der beste Beweis dafür, wie weit man hier vom ‚einfachen‘ Erzählen ohne Worte entfernt ist.

Eine Folge dieser Struktur ist, dass das narrative Band zwischen den einzelnen Bildern zwar einerseits durch die wiederkehrenden Figuren und die Ähnlichkeit der Bilder suggeriert, andererseits aber auch aufgelöst oder zumindest geschwächt wird. Jedes Bild steht für sich und ist für sich zu betrachten; allenfalls gibt es verschiedentlich eine Verbindung zwischen linkem und rechtem Bild. Insofern ist auch die Unterscheidung zwischen enger und weiter Bildfolge hier nicht recht am Platze. Um eine enge Bildfolge handelt es sich natürlich nicht. Aber um sinnvoll von einer weiten Bildfolge zu sprechen, müsste man die Zeitspanne ermessen können, die zwischen den einzelnen Bildern liegt. Von einer solchen kann aber sinnvoll gar nicht die Rede sein. Es gibt keine erzählte Zeit. Die beiden Figuren altern nicht. Insofern gehören sie – mit einem Begriff, der noch einer genaueren Erläuterung bedarf – zu den *stehenden Figuren*.¹⁴⁹

Zwar wird das narrative Band zwischen den Bildern durch das Darstellungsverfahren tendenziell aufgelöst, aber in Umkehrung erfährt das Einzelbild eine erhöhte eigene Narrativierung. Das ist auf dem Bild mit der ‚entscheidenden‘ Szene so – der Mann zückt das Messer, um sich umzubringen, die Frau hindert ihn daran –, es ist aber auch auf den übrigen Bildern nicht viel anders. Man sieht die beredte Gestik und Körperhaltung des Mannes, und man sieht *zugleich* die Reaktion der Frau darauf. Der Hintergrund hinwiederum gibt (unter anderem) an, welches Mittel der Mann auf diesem Bild gewählt hat, um sein Ziel zu erreichen. Mit anderen Worten: Das einzelne Bild in diesem Format des Erzählens ohne Worte gibt eine Handlung wieder, die aus sprechenden Körperhaltungen und aus Worten besteht.

Das zweite Beispiel, das hier für das Erzählen ohne Worte in Form der *woodcut novel* betrachtet werden soll, stammt von dem Amerikaner Lynd Ward (1905–1985). Sein erstes Buch ohne Worte (dem weitere folgten), datiert aus dem Jahre 1929, trägt den Titel *Gods' Man* und entstand unter

¹⁴⁹ Vgl. zum Begriff der stehenden Figur Michael Niehaus: Stehende Figur. Mikro-Narration und Serialität im frühen Comic Strip. In: Sabiene Autsch/Claudia Öhlschläger/Leonie Süwolto (Hg.): *Kulturen des Kleinen. Mikroformate in Literatur, Kunst und Medien*. Paderborn 2014, 265–282.

Bezugnahme auf die Arbeiten von Frans Masereel, die Ward bei einer einjährigen Ausbildung zum Druckgraphiker in Leipzig kennengelernt hatte.¹⁵⁰ Gleichwohl funktioniert die *novel* von Ward ganz anders als der „Roman in Bildern“ von Masereel. Einen höheren Bekanntheitsgrad erhielt das Werk von Ward auch deswegen, weil es später als Vorläufer der *Graphic Novel* eingestuft wurde.¹⁵¹ Daher beschließt *Gods' Man* auch dieses Kapitel bzw. die Überlegungen zu den Bildfolgen im medialen Format textloser Bücher. Der Faden wird im Kapitel über textlose Comics und stumme *Graphic Novels* wiederaufgenommen.

Die Geschichte oder das Drama, das *Gods' Man* in fünf Akten und 139 Holzschnitten erzählt, lässt sich ohne Weiteres nacherzählen: Ein junger Maler übersteht mit seinem Segelboot einen schweren Sturm und gelangt zu einer großen Stadt, wo er, nachdem er sein letztes Geld einem Bettler gegeben hat, in einem Gasthof seine Suppe vergeblich mit einer handgefertigten Zeichnung zu bezahlen versucht. An seiner Statt bezahlt ein schwarzgekleideter und maskierter Mann, der ihm anschließend einen magischen Pinsel anbietet, den schon viele berühmte Künstler besessen hätten. Im Gegenzug muss er aber einen Kontrakt unterzeichnen. Im Besitz des Pinsels, wird der junge Mann in der Stadt mit seinen Bildern durch die Vermittlung eines dubiosen Impresarios zu einem gefeierten Künstler. Eine schöne junge Frau wird ihm als Geliebte zugespielt, die er aber tief enttäuscht verlässt, als er sie als eine Prostituierte erkennt. Er irrt durch die Stadt, sieht überall leichte Mädchen, wird tötlich, vom Richter verurteilt ins Gefängnis geworfen, bricht aus, flieht aus der Stadt und stürzt einen Abhang hinunter. Gefunden wird er von einer jungen Frau, die in der Natur allein mit ihren Tieren lebt und ihn gesundpflegt. Die beiden werden ein Paar, bekommen ein Kind, bis unvermittelt der schwarzgekleidete maskierte Mann erscheint und auf den Kontrakt verweist: Der junge Maler soll sein Porträt erstellen. Er macht sich mit seinem magischen Pinsel ans Werk, doch als der Mann seine Maske

¹⁵⁰ Lynd Ward: *Gods' Man. A Novel in Woodcuts* [1929]. New York 2004. Vgl. ausführlich Dietrich Grünwald: Roman ohne Worte. Lynd Wards ‚Gods' Man. A Novel in Woodcuts‘ (1929). In: Helga Arend: „Und wer bist du, der mich betrachtet?“. *Populäre Literatur und Kultur als ästhetische Phänomene*. Festschrift für Helmut Schmiedt. Bielefeld 2010, 47–93.

¹⁵¹ Vgl. David A. Beronä: *Wordless Books. The Original Graphic Novels*. New York 2008. Das Geleitwort dieses Buches stammt von dem bedeutenden Comic-Zeichner Peter Kuper (der unter anderem durch seine Adaptionen von Texten Franz Kafkas berühmt geworden ist). Kuper reklamiert Lynd Ward als Vorläufer der *Graphic Novel*.

abnimmt, stürzt der Maler entsetzt in die Tiefe. Das letzte Bild zeigt den Demaskierten als leibhaftigen Tod, der den magischen Pinsel wieder an sich genommen hat.

Einerseits erzählen die Bilder also die konkrete Geschichte eines konkreten Menschen, den wir auf den einzelnen Bildern jederzeit wiedererkennen können. Andererseits ist auch diese Geschichte, wie man sogar ihrer prosaischen Nacherzählung entnehmen kann, stark überhöht und durch binäre Oppositionen strukturiert: Der junge Mann repräsentiert den idealistischen Künstler; die Stadt ist der Ort des Mammon und seiner korrupten Vertreter; es gibt die verdorbene und die reine Frau; das städtische Leben wird dem Leben in der Natur entgegengesetzt usw. Hinzu kommt natürlich das Motiv des Kontraktes mit einer irreal wirkenden Figur, die sich als personifizierter Tod entpuppt und die Szenerie damit endgültig dem Paradigma realistischen Erzählens entzieht. Dem entspricht die Bildsprache. Die Bildräume scheinen zwar eine homogene Diegese zu entwerfen – d.h. alle Elemente, die im Bild sichtbar sind, sind ebenfalls für die Figuren im Bild sichtbar¹⁵² –, und man kann auch von einer „ikonischen Realistik der Bildelemente“ sprechen, aber sie haben gleichwohl „einen expressiven Charakter“, der „vielfach dramatisch, ja pathetisch gesteigert“ ist (Abb. 23, 24).¹⁵³



¹⁵² Anders also als bei Masereel, bei dem die Bildhintergründe eine eigenständige Ansammlung von Attributen ist.

¹⁵³ Grünewald: Roman ohne Worte, 61.

Wie man sieht, lässt sich das einerseits an den entworfenen Räumen festmachen: Auf dem linken Holzschnitt nähert sich der junge Maler erstmals der Stadt. Durch die kleinen Häuschen im Mittelgrund (in einem von ihnen wird der Maler den Kontrakt der maskierten schwarzen Gestalt unterschreiben), die einer anderen Zeit zuzugehören scheinen, wird das Phantastische der Hochhausarchitektur dahinter zusätzlich hervorgehoben. Der Technik des Holzschnitts gemäß wird auf eine genauere Detaillierung zum Beispiel der Häuserfronten verzichtet, auch wenn Ward deutlich feiner und gewissermaßen geometrischer arbeitet als Masereel.

Diese expressive Bildsprache gilt, wie die rechte Abbildung zeigt, auch für die Darstellung der Figuren. Der „realistische Stil“, so Dietrich Grünewald, könne sich „in gewissen Szenen in Pose und Mimik zu betont übersteigter Ausdrucksqualität“ intensivieren.¹⁵⁴ Hier wird dem Maler die junge Frau präsentiert, die seine Geliebte werden wird und sich später (durch ein auf ihrer Schulter eintätowiertes Dollarzeichen) als Prostituierte entpuppt. Der Impresario (bzw. Kunsthändler), der sie ihm vorstellt, ist ganz im Vordergrund im Profil zu sehen. Seine fratzenhaft verzogenen Gesichtszüge erinnern an karikaturistische Darstellungen von Otto Dix oder George Grosz (die Ward aus seinem einjährigen Deutschlandaufenthalt natürlich bekannt waren).

Während die Stadtarchitektur aus der Distanz in starker Untersicht gezeigt wird, erfolgt die Präsentation der Frau auf der Vernissage so, dass der Bildraum beinahe vollständig durch (allesamt angeschnittene) Köpfe von Figuren ausgefüllt wird. Dass es sich nur um männliche Physiognomien handelt, ist dabei kein Zufall, sondern ein weiteres Gestaltungsprinzip, das den irrealen Charakter der Diegese betont. Die Stadt, welche die meiste Zeit mehr oder weniger ausgestorben wirkt (und in der übrigens an keiner Stelle irgendein Fahrzeug zu sehen ist), scheint nur von Männern bevölkert zu sein. Auch in der Menschenansammlung, die sich um den jungen Maler gebildet hat, nachdem er seine Staffelei in einer Straßenschlucht aufgestellt hat, befindet sich keine einzige Frau. Nachdem sich der junge Maler verzweifelt von seiner Geliebten abgewandt hat und durch die nächtliche Stadt irrt (in ‚Einstellungen‘, die an Fritz Langs *Metropolis* erinnern), begegnet er zunächst einem Polizisten mit einer Frau und dann einem Matrosen mit einer Frau (Abb. 25, 26).

¹⁵⁴ Ebd., 62.



Wie man an den Gesichtszügen, den Haaren und der Statur, vor allem aber an dem geblühten Kleid erkennen kann, handelt es sich beide Male um dieselbe Frau. Als der verstörte Künstler daraufhin den (wie bei Franz Kafka im *Process*) menschenleeren und dunklen Dom der Stadt aufsucht, sieht er auch den Priester in einer Umarmung mit der Frau im geblühten Kleid. Nachdem er aus dem Portal wieder ins Freie gestürzt ist, sieht er einen Offizier, der ebenfalls die Frau im geblühten Kleid an seiner Seite hat, die überdies in provozierender Geste ihr Kleid hochzieht. Daraufhin verliert der junge Künstler die Kontrolle über sich und wird tötlich. Dietrich Grünewald, der dies in seiner Analyse von *Gods' Man* konstatiert¹⁵⁵, zieht daraus nicht den notwendigen Schluss auf den phantasmatischen Charakter dieser Darstellung. In allen vier Szenen sieht man den jungen Maler von hinten. Wie im filmischen *over-the-shoulder-shot* wird auf diese Weise die Wahrnehmungsperspektive der fokalisierten Figur wiedergegeben – nur für ihn sind alle Frauen gleich und alle Frauen *diese* Frau. Sie verwandelt sich also von einem konkreten Wesen in ein Inbild.¹⁵⁶ Insofern auch die zweite Frau, die auf

¹⁵⁵ Vgl. ebd., 65f.

¹⁵⁶ Verstärkt wird dies noch dadurch, dass der Richter, der den jungen Künstler verurteilt, wie man bei genauerem Hinsehen erkennen kann, ebenfalls die Frau an seiner Seite hat.

diesen 139 Holzschnitten vorkommt – die Naturfrau – ein Inbild ist, kommt also das Weibliche nur als Inbild vor, das Männliche hingegen als Fratze und Karikatur. Bis auf den jungen Künstler allerdings, dessen Züge bisweilen ins Androgyne spielen (Abb. 27):



Durch die formalen Eigenschaften der Bilder wird die narrative Achse sowohl gestärkt als auch geschwächt. Das ist nur scheinbar paradox. Gestärkt wird sie, weil Elemente, die nicht als bedeutungshaltig *lesbar* sind, weitgehend aus der Diegese eliminiert werden. Die Straßenschluchten beispielsweise, durch die der Protagonist läuft, sind nicht bevölkert, weil etwaigen Passanten keine narrative Funktion zukäme; wenn es hingegen darauf ankommt, dass der junge Maler mit seinem in der Öffentlichkeit gemalten Bild Aufsehen erregt, dann werden eben zusammenströmende Leute gezeigt. Insofern dieses Prinzip das gesamte Buch strukturiert, lässt sich allen Bildern eine klare narrative Funktion zuordnen. Man könnte ohne Weiteres jeden der 139 Holzschnitte mit einem kurzen Protokollsatz versehen, in dem zusammengefasst wird, was auf diesem Bild geschieht. Aber durch die spezifische Art und Weise, in der dieses Vorgehen mit dem Gestaltungsprinzip der Überhöhung und Übersteigerung verbunden wird, kommt es umgekehrt auch zu einer Schwächung der narrativen Achse. Denn es führt zu einer Verselbstständigung des Einzelbildes innerhalb der Bilderfolge. Diese Verselbstständigung gehört schon deshalb zur Logik der *woodcut novel*, weil immer nur ein Holzschnitt pro Seite gezeigt wird, der Leser also in der Regel zwei Bilder zu gleicher Zeit zu sehen bekommt. Während Masereel in der *Geschichte ohne Worte* die daraus resultierende Serialität durch die exakte

Wiederholung des Formats bzw. der Größe der Holzschnitte sowie durch wiederkehrende Bildelemente noch betont, geht Ward den umgekehrten Weg. Bei ihm haben die beiden jeweils zugleich gezeigten Bilder (bis auf ganz wenige Ausnahmen) stets ein unterschiedliches Format und eine unterschiedliche Größe (meist ein mehr oder weniger ausgeprägtes Hochformat oder ein Quadrat, das mehr oder weniger Platz auf der Buchseite beansprucht).

Vor allem aber versucht Ward eine möglichst große Variationsbreite an Bildlösungen zu präsentieren (also eine Wiederholung à la Masereel zu vermeiden). Kompositorisch gibt es in *Gods' Man* keine kontinuierliche Entwicklung zwischen den einzelnen Bildern. Jeder Holzschnitt beansprucht eine eigenständige Bildlösung für sich und grenzt sich dadurch von seinem Vorgänger und Nachfolger ab. Das heißt, dass die Einheitlichkeit des Gesamteindrucks vor allem auf Bildeigenschaften beruht, die mit der *Technik* und dem *Format* des Schwarz-Weiß-Holzschnitts selbst zusammenhängen. Zwar spricht Grünewald von einer „relativ kontinuierenden engen Bildfolge“¹⁵⁷, aber in gewisser Weise stößt seine Terminologie hier an eine Grenze. Richtig ist, dass der zeitliche Abstand zwischen den Bildern so eng ist, dass die Handlung im jeweils folgenden Bild fortgesetzt wird. Auf der bildlichen Ebene jedoch entsteht kein kontinuierender Eindruck.

Es liegt nahe, auch hier zu einer filmischen Beschreibungssprache zu greifen. Dann entspräche jeder Holzschnitt einer Einstellung, und der Übergang von einem Bild zum nächsten einem Schnitt, der stets einen neuen Ausschnitt, eine neue Perspektive und meist auch ein neues Sujet zeigt.¹⁵⁸ Die filmische Beschreibungssprache ist allerdings insofern nicht korrekt, als sich die Bildsprache von *Gods' Man* zwar im hohen Maße filmsprachlicher Mittel bedient – die Anleihen etwa an den expressionistischen Stummfilm sind offensichtlich –, sie aber mit anderen Bildtraditionen kombiniert.

Das Faszinierende dieses Werkes besteht letztlich gerade darin, dass Ward sich ganz ungezwungen beim abendländischen Bildervorrat bedient. Das reicht von Anklängen an Bilder der Neuen Sachlichkeit bis zu bekannten Märchenillustrationen, von Jugendstil-Adaptionen bis zur Propagandakunst-Ikonographie.¹⁵⁹

¹⁵⁷ Ebd., 88.

¹⁵⁸ Die verschiedenen Möglichkeiten der Übergänge von Bild zu Bild werden im Teil über den Comic noch genauer erörtert.

¹⁵⁹ Vgl. dazu auch Grünewald: *Roman ohne Worte*, 80-83.

Besonders instruktiv (nicht nur) in dieser Hinsicht ist eine Folge von Bildern im ersten Akt (I, 21 bis I, 27). Hier folgen ausnahmsweise sechs Bilder desselben Formats und derselben Größe aufeinander. Dies ist eines der Mittel, mit denen angezeigt werden soll, dass es sich um eine Metadiegeese, also eine Erzählung zweiter Stufe, handelt. Der maskierte Mann erzählt hier, um den Kontrakt mit der Übereignung des magischen Pinsels vorzubereiten, die Geschichte dieses Pinsels. Das erste Bild gibt in einer pseudosakralen Ikonographie das Herabschweben des Pinsels auf höheren Lichtgefiliden wieder, während die sechs folgenden Bilder jeweils einen Künstler im Gebrauch dieses Pinsels zeigen, beginnend mit einem unbekannten altägyptischen Maler und endend mit Zitaten von Selbstporträts Rembrandts und van Goghs. Verstehen kann das nur, wer mit der abendländischen Bildtradition vertraut ist und weiß, was eine Rückblende ist.

Dieses Erzählen ohne Worte ist auf Lesbarkeit angelegt.¹⁶⁰ Die Folge der Bilder erzählt, aber die einzelnen Bilder beanspruchen gewissermaßen auch eine eigene Kraft (in ganz verschiedener Weise sowohl bei Masereel als auch bei Ward). Es ist ein Erzählen nicht nur von Bild zu Bild, sondern auch von Sinnbild zu Sinnbild. Diese Sinnbilder summieren sich zu einer großen Figur des *Schicksals*.¹⁶¹

¹⁶⁰ Grünewald schreibt: „Natürlich spielt Ward hier mit Klischees – aber diese Klischees sind lesbar“ (Roman ohne Worte, 85); hier stimmt das „aber“ nicht ganz: Um Lesbarkeit zu erzeugen, werden ‚Klischees‘ verwendet.

¹⁶¹ Gerade darin weist die *woodcut novel* auf die Graphic Novel voraus: Sie nimmt die Figur des Schicksals in Anspruch. So ist es in *Gods' Man* und in *Geschichte ohne Worte*, aber auch – sozusagen programmatisch – in Otto Nückels wortlosem Lebensroman einer Frau mit dem Titel *Schicksal* (Otto Nückel: *Schicksal. Eine Geschichte in Bildern*. Zürich 1930). Vgl. dazu Helmut Kronthaler: Otto Nückel und der Bilderroman ohne Worte. In: *Deutsche Comicforschung* 6 (2010), 65-73.

3 Pantomime

Man kann es für selbstverständlich halten, dass die Pantomime erzählt. Man kann es aber auch anzweifeln: Die Pantomime erzählt nicht, sondern sie stellt dar. Dieser Einwand ähnelt dem Argument, dass Bilder nicht erzählen, sondern gezeigt werden, dass es also keine Erzählinstanz, sondern eine Instanz des Zeigens gibt. Auf dieser Ebene ist der Einwand freilich ganz unabhängig davon, ob das Ganze mit Worten oder ohne Worte geschieht: Ein Drama erzählt nicht, weil es aufgeführt wird. Nimmt man die Möglichkeit des Nacherzählens zum Maßstab, ist diese Auffassung müßig: Die Handlung von Dramen kann ohne Weiteres nacherzählt werden. Dass das Drama Geschichten auf die Bühne bringt, ist trivial. Andererseits gilt: So, wie der *Akt* des Erzählens mit Worten eine *performative* Dimension hat (insofern die Instanz des Erzählens eine figurale Dimension bekommt), so kann auch umgekehrt das Drama eine spezifische *narrative* Dimension erhalten.

Oder anders gewendet: Indem die Narratologie intermedial und transgenerisch geworden ist, hat sie Kategorien entwickelt, mit denen sie auch dem Drama etwas abgewinnen kann.¹⁶² Und sie kann ihm umso mehr abgewinnen, je mehr sich diese narrative Dimension in den dramatischen Formen bemerkbar macht. Dass die narrative Dimension im modernen Theater einen anderen Stellenwert hat als etwa in der Antike, lässt sich an dem auf Bertolt Brecht zurückgehenden Begriff des *epischen Theaters* unschwer erkennen. Aber auch abgesehen davon werden heutzutage häufig Romane und Erzählungen für das Theater bearbeitet und auf die Bühne gebracht. Schon durch diese Adaptionstätigkeit entsteht der Eindruck, ‚dieselbe‘ Geschichte (derselbe *Plot*), die in einem Text durch eine erzählende Instanz vermittelt wird, könne auch *ohne* Vermittlungsinstanz gezeigt werden. Tatsächlich setzt dies aber voraus, dass die Aufführung mehr umfasst als nur ein Bühnengeschehen.¹⁶³ Es muss gezeigt werden, dass das Geschehen auf der Bühne auch mit Gewinn als *Vermittlungsgeschehen* beschrieben werden kann.

¹⁶² Vgl. etwa zusammenfassend Peter Hühn: Erzählen in der Lyrik und im Drama. In: Martin Huber/Wolf Schmid (Hg.): *Grundthemen der Literaturwissenschaft: Erzählen*. Berlin/Boston 2018, 384-397.

¹⁶³ Vgl. ausführlich Holger Korthals: *Zwischen Drama und Erzählung. Ein Beitrag zur Theorie geschehensdarstellender Literatur*. Berlin 2003; die Überlegungen von Korthals sind weitgehend an der Narratologie Gérard Genettes orientiert.

Die ‚klassischen‘ Formen dieses Vermittlungsgeschehens bedienen sich der Worte – die Mauerschau, der Botenbericht; im epischen Theater ein Erzähler, ergänzende Schrifttafeln usw.¹⁶⁴ Die Pantomime bezeichnet hingegen ein Bühnengeschehen, das ohne Worte auszukommen hat. In ihr soll – so füllen wir den Begriff – der Körper das Medium des Erzählens sein; und zwar ein Körper, welcher der Stimme *beraubt* ist. Damit ist aber noch nicht gesagt, wie sich der Körper als Medium des Erzählens zum – wie man behelfsweise sagen könnte – Körper als Manifestation des Subjekts verhält. Im ersten Fall ist der Körper Ort eines Vermittlungsgeschehens: Ein Subjekt hat einen Körper, den es verwendet, um etwas zu vermitteln. Im zweiten Fall vermittelt der Körper des Subjekts etwas, weil er ein Leib ist.¹⁶⁵ Darin, dass Beides nicht in Eins zu setzen ist, sich aber auch nicht trennen lässt, sondern vielmehr der Körper der Ort ist, wo beides ineinander übergeht, besteht in gewisser Weise der Witz der Pantomime.

In der Pantomime ist das Medium nicht das *Bild* eines Körpers, der ein Leib ist, sondern der Körper, der ein Leib ist. Bei einem *Bild* stellt sich die Frage nach diesem Verhältnis nicht in dieser Weise. Man kann dies nachvollziehen, wenn man sich noch einmal auf den (schillernden) Begriff der *Pathosformel* bezieht. Versteht man ihn als Bezeichnung für eine übersteigerte Ausdrucksgebärde, so steht die formelhafte Verwendung im Dienste einer – scheinbar¹⁶⁶ – zweifelsfreien Lesbarkeit. Der Affekt soll durch den dargestellten

¹⁶⁴ *Logisch* gesehen muss natürlich zwischen einem Vermittlungsgeschehen unterschieden werden, das *auch* für einige Figuren des Dramas als ein solches fungiert (wie Mauerschau und Botenbericht), und einem, das *nur* für das Publikum diese Funktion hat. Manfred Pfister spricht in Bezug auf letzteres von einer „auktorialen Episierung“ der „inneren Spielebene durch *Projektionen, Spruchbänder, Szenentitel* und ähnliches“ (Manfred Pfister: *Das Drama*. München 1988, 107f.) sowie Formen der Episierung „durch spieleexterne Figuren“ (ebd., 109), die erläuternd und kommentierend durch das gesamte Drama führen, wie zum Beispiel der Sänger in Bertolt Brechts *Der kaukasische Kreidekreis* (1944/45), der ein wenig die Rolle eines Moritaten-Sängers einnimmt.

¹⁶⁵ Aus phänomenologischer Perspektive lässt sich dies mithilfe des Begriffs der „korporalen Differenz“ beschreiben: Das Subjekt *hat* einen Körper und *ist* ein Leib; vgl. etwa Thomas Bedorf: Selbstdifferenz in Praktiken. Phänomenologie, Anthropologie und die korporale Differenz. In: *Phänomenologische Forschungen* 2 (2017), 57-75.

¹⁶⁶ Im ersten Drittel des 20. Jahrhunderts – also in der Stummfilmzeit – wurde viel über Ausdrucksgebärden nachgedacht. Nach Aby Warburg kann sich der Bedeutungsgehalt der Pathosformeln ändern. Auguste Flach (Die Psychologie der Ausdrucksbewegungen. In: *Archiv für die gesamte Psychologie* 65 [1928], 435-634, hier: 461) betont, dass das Wesentliche des Ausdrucks nicht im Symbol liege, sondern im Verlauf. Vgl. insgesamt Petra Löffler: *Affektbilder. Eine Mediengeschichte der Mimik*. Bielefeld 2004; zur Frage der Eindeutigkeit von Ausdrucksgebärden bes. 238-247.

Körper *vermittelt* werden, ohne dass auf Worte zurückgegriffen werden muss. Erzählen ohne Worte kommt nicht ohne Subjekte aus, die einen Körper haben, an dem sich etwas *ablesen* lässt. Erzählexperimente wie Warja Lavaters *Schneewittchen* stellen einen Grenzfall dar, der dadurch, dass die leiblichen Subjekte durch Zeichenkörper ersetzt werden, die *experientiality* vereitelt. Ein wesentliches Verfahren des Erzählens ohne Worte in Bildern besteht folglich darin, mit Pathosformeln zu arbeiten, und *Gods' Man* von Lynd Ward ist ein ‚sprechendes‘ Beispiel dafür. Hier ist es aber eben – trivialerweise – das ‚angehaltene‘ und ‚verdichtete‘ *Bild* des Körpers, dem das Vermittlungsgeschehen zugeordnet wird: Nicht der erschreckte junge Künstler *performiert* den Affekt, sondern das Bildmedium *stellt ihn dar*. Sobald es – in der Pantomime – der Körper selbst ist, dem das Vermittlungsgeschehen übertragen ist, sind die Verhältnisse völlig anders: Das ‚Artifizielle‘ und das ‚Natürliche‘ haben nun den gleichen Ort.

Das lässt sich auch an der Diskussion ablesen, die im 18. Jahrhundert um die ‚natürliche‘ Sprache des Körpers und ihr Verhältnis zur Schauspielkunst geführt wurde. Die *Ideen zu einer Mimik* von Johann Jakob Engel sind einer Aufwertung der ‚natürlichen‘ Sprache des Körpers gewidmet, solange sie von Sprechakten begleitet werden kann. Gefeierte wird nicht die Pantomime, von der es vielmehr heißt, sie sei „jene Art von Gebärden Sprache, die ohne Wörter wollte verstanden seyn, und von einem dieser Sprache Unkundigen nicht so ganz konnte verstanden werden“; sie unterscheide sich daher von der von den Schauspielern zu erlernenden „Mimik“, die „weniger selbst sprechen, als die Sprache begleiten“ solle.¹⁶⁷ Schauspieler, die sich an der Gebärden Sprache des Pantomimen orientierten, drohten „die reellere bessere Kunst des Ausdrucks zu verlernen“ oder „von dem Pantomimen eine zu reiche, zu lebhaft, eine übertriebene Art zu spielen an[z]unehmen“.¹⁶⁸ Vor diesem Hintergrund sind auch die Äußerungen zum sogenannten „stummen Spiel“ zu verstehen.¹⁶⁹ Gemeint sind damit im ausgehenden

¹⁶⁷ Johann Jakob Engel: *Ideen zu einer Mimik*. Bd. 1. Berlin 1785, 28f. Vgl. auch Heide Eilert: „allein durch die stumme Sprache der Gebärden“. Erscheinungsformen der Pantomime im 18. Jahrhundert. In: Erika Fischer-Lichte, Jörg Schönert (Hg.): *Theater im Kulturwandel des 18. Jahrhundert. Inszenierung und Wahrnehmung von Körper – Musik – Sprache*. Göttingen 1999, 339-360.

¹⁶⁸ Engel: *Ideen zu einer Mimik*. Bd. 1, 30.

¹⁶⁹ Vgl. etwa den Eintrag „Stumme Spiel“ in: Johann Georg Sulzer: *Allgemeine Theorie der Schönen Künste*. Bd. 2. Leipzig 1774, 1118f. sowie den Eintrag „Pantomime“, in dem das stumme Spiel als der für die Dramenkunst relevante Aspekt der Pantomime benannt

18. Jahrhundert Passagen oder Szenen in einem Theaterstück, in denen keine Worte gewechselt werden. Der *locus classicus* hierfür ist der letzte Auftritt des vierten Aufzugs in August von Kotzebues Schauspiel *Menschenhaß und Rene* von 1790:

UNBEKANNTER. (*tritt mit einer ernsthaften Verbeugung ins Zimmer.*)

GRAF. (*geht mit offenen Armen auf ihn zu.*)

EULALIE. (*erblickt ihn, stößt einen lauten Schrei aus und fällt in Ohnmacht.*)

UNBEKANNTER. (*wirft einen Blick auf sie, entsetzt sich, lässt seinen Hut fallen und rennt zur Tür hinaus.*)

GRAF. (*sieht ihm voll Erstaunen nach.*)

DIE GRÄFIN UND DER MAJOR. (*beschäftigen sich mit Eulalien.*)¹⁷⁰

Hier werden keine Worte gewechselt, weil die Worte sich den Figuren versagen – sodass (den Schrei abgerechnet) nur ein stummes Spiel übrigbleibt –, und nicht, weil Worte untersagt sind. Das ist kein Erzählen ohne Worte, sondern ein Spiel ohne Worte (abgesehen davon, dass von einem Erzählen ohne Worte auch gefordert ist, dass es als eine Regel für das gesamte Artefakt aufrechterhalten wird, und nicht etwas sein kann, was *sich ergibt*). In der Pantomime agieren Subjekte, von denen wir annehmen, dass sie als Menschen sprechen könnten, dass sie aber aufgrund des Gesetzes der Gattung nicht sprechen dürfen.

Dieses Kapitel beschäftigt sich anhand einiger Beispiele mit den Formen der Pantomime. Andere Künste, in denen mit dem Körper und ohne Worte erzählt werden kann, wie vor allem der Tanz in seinen vielfältigen Ausprägungen vom Ballett bis zum Tanztheater, kommen nur insofern vor, als sie mit der Pantomime verbunden sind. Das *theoretische* Problem des Erzählens mit dem Körper verdichtet sich in der ‚reinen‘ Pantomime. Das ergibt sich schon daraus, dass das Narrative im Tanz (aber auch im modernen *physical theatre*) fakultativ ist.

Dass die Vermittlung einer Geschichte hier nicht angestrebt werden muss bzw. nicht das primäre Ziel ist, hängt auf der einen Seite damit zusammen, dass die mediale Montage beim Tanz mehr oder weniger zwingend die

wird, weil die ‚reine‘ Pantomime ein Schauspiel sei, „welches [...] gegenwärtig in keine Betrachtung“ komme, „ob es gleich noch vor kurzem hier und da auf einigen Schaubühnen erschienen ist“ (ebd., 876).

¹⁷⁰ August von Kotzebue: *Menschenhaß und Rene*. Schauspiel in fünf Aufzügen. Berlin 1790, 137.

Musik bzw. den Rhythmus einschließt¹⁷¹ sowie auf der anderen Seite das Performieren von Körperbeherrschung im weitesten Sinne eine große Rolle spielt. Allerdings ist die Pantomime gewissermaßen auf einer strukturellen Ebene vom Tanz affiziert, denn sie führt einen Körper vor, *der jederzeit zu tanzen beginnen könnte*. Der Körper, der vom Tanz ergriffen werden kann – denn im Tanz ist die Körperbeherrschung zugleich eine Körperunterwerfung –, steht damit virtuell immer auch unter einem *anderen Gesetz* als dem der Narration.¹⁷² Das gilt umso mehr, als stumme Pantomimen selten ohne Musikbegleitung gedacht und aufgeführt wurden.

Historisch gesehen verhält es sich daher umgekehrt: Die ‚reine‘ Pantomime, in welcher ohne Worte erzählt wird, steht keineswegs am Ursprung, sondern findet statt, nachdem sie von anderen Elementen ‚gereinigt‘ worden ist. Ihr gehen daher zeitlich die komplexen medialen Montagen voraus, in denen sich das Pantomimische auf verschiedene Weise nicht nur mit Tanz, Musik und Akrobatik verbindet, sondern auch mit der Stimme und dem Wort.

3.1 Pantomimus

Das Wort *Pantomime* stammt aus dem Griechischen und bedeutet ungefähr ‚alles nachahmen‘. Dass man statt mit Worten durch nachahmendes Verhalten des Körpers erzählt, ist in einer Welt, in der man sich üblicherweise mit seinem Mund verständlich machen kann, eine sehr künstliche Einschränkung. Das heißt: eine Veranstaltung. Gerade deshalb erfreute sich diese

¹⁷¹ Das Verhältnis des Tanzes zum Erzählen ist schwer zu fassen, weil die tanzenden Körper nicht nur unter dem Diktat stehen, eine Geschichte zu vermitteln, sondern auch der Musik zu folgen. Das kann nur miteinander im Einklang stehen, wenn die Musik selbst (wie in der *Einleitung* beschrieben) erzählerisch ist. Das Narrative verteilt sich unter dieser Voraussetzung also auf zwei Medien – die Instrumentalmusik auf der einen Seite und die Tanzenden, die etwas verkörpern, auf der anderen Seite. Das Verhältnis zwischen beidem, das sehr komplex sein kann, ist ein völlig anderes als in anderen Erzählmedien, in denen Musik eine narrative Rolle übernehmen kann, wie insbesondere im Stummfilm. Denn im Stummfilm *begleitet* die Musik das Gezeigte, in der Ballettaufführung stehen die Körper gewissermaßen unter dem Diktat der Musik. Wir sehen Körper, die sich nach der für sie wie für uns hörbaren Musik richten (müssen), die unter dem Gesetz der Musik stehen (nach dessen Pfeife sie zu tanzen haben).

¹⁷² Vgl. zum Verhältnis von Körper und Gesetz im Tanz ausführlich und eindringlich Pierre Legendre: *La Passion d'être un autre. Étude pour la danse*. Paris 1978; dazu auch Alexander Schwan: *Tanz, Wahnsinn und Gesetz. Eine kritische relecture von Pierre Legendre und Daniel Sibony*. In: Johannes Birringer/Josephine Fenger (Hg.): *Tanz & WahnSinn/Dance & ChoreoMania. Jahrbuch Tanzforschung*. Bd. 21. Leipzig 2011, 111-119.

Kunst bereits in der Antike einer großen Beliebtheit. Insbesondere in Rom war der *Pantomimus* seit der frühen Kaiserzeit eine überaus populäre und sogar von den Kaisern geförderte dramatische Form, in der eine Geschichte durch einen einzigen Schauspieler – eben den *Pantomimus* – dargestellt wurde. Dieser übernahm „maskiert und entsprechend kostümiert alle Rollen“, führte sie – so viel man weiß – in Form von „Tanzgebärden“ vor, bei denen er den Schwerpunkt „auf die Darstellung der Charaktere der jeweiligen Figuren und deren Emotionen“ setzte.¹⁷³ Die „Pantomimus-Schauspieler“ waren also „*nicht-sprechende Solo-Tänzer*“, woraus schon hervorgeht, dass Musik ein integraler Bestandteil der Darbietung war. Hinzu kommt aber, dass diese Darbietung auch nicht ohne Worte war, da der Pantomimus „durch Bewegungen und Gesten ein Libretto“ interpretierte, „das von einem Sänger oder Chor“ gesungen wurde.¹⁷⁴ Außerdem wird ein mythologischer oder historischer Stoff zur Aufführung gebracht, der dem Publikum bekannt ist. Sonst hätte man der Darbietung, so jedenfalls Johann Jakob Engel, auch kaum folgen können: Da das Stück „durch die Zeichen der Pantomimen“ selbst wohl kaum „verständlich“ war, sei „wirklich alles dabey auf vorläufige Kenntniss der vorzustellenden Begebenheit und auf gutes Gedächtnis der Zuschauer“ angekommen.¹⁷⁵

Das Kriterium, ob es möglich ist, eine unbekannte Geschichte ohne Worte zu erzählen, spielt also auch hier wieder eine entscheidende Rolle. Die Schwierigkeit, die Handlung nachzuvollziehen, hängt hier mit der narrativen Dimension der Darbietung unmittelbar zusammen. Der Zuschauer wohnt bei dieser medialen Montage nämlich *nicht* einfach einem dramatischen *Geschehen* bei, aus dem er sich einen Reim machen kann oder auch nicht: „Im Unterschied zu einem Drama, in dem die Figuren gleichzeitig auf der Bühne erscheinen und interagieren, wurden die Figuren im Pantomimus nach-

¹⁷³ Gesine Manuwald: Römisches Theater. Von den Anfängen bis zur frühen Kaiserzeit. Tübingen 2016, 136.

¹⁷⁴ Ebd., 136f.

¹⁷⁵ Johann Jakob Engel: *Ideen zu einer Mimik*. Bd. 2. Berlin 1786, 69. Vgl. hingegen Lukian von Samosata in seiner berühmten Schrift über die Pantomime (den mimischen Tanz): „Da ein solcher Tänzer sich anheischig macht, den Inhalt des Gesanges, der ihn begleitet, durch genau entsprechende Bewegungen und Gebärden auszudrücken, so ist, wie bei dem Redner, Deutlichkeit der Darstellung das Wichtigste, dessen er sich zu befleißigen hat, so daß jede einzelne seiner Stellungen und Pantomimen sogleich, auch ohne Ausleger, verstanden wird.“ (Lukian von Samosata: Ueber den mimischen Tanz. In: *Lukians Werke*. Bd. 7. Stuttgart 1827, 863-905, hier: 890). Lukian denkt überhaupt nicht an die Möglichkeit, dass der Tänzer einen unbekannten Stoff darbringen könnte.

einander porträtiert, da der Schauspieler die einzelnen Rollen in einer Reihe miteinander verbundener, aber aufeinander folgender Solotänze vorführte.¹⁷⁶ Durch diese Überführung eines als simultan zu denkenden Geschehens in ein Nacheinander der Darstellung rückt der Pantomimus – oder eben genauer: der Körper des Pantomimus – logisch gesehen in die Nähe eines Erzählmediums. Dem *Aufführen* überlagert sich eine spezifische Art des *Zeigens* – ein Vermittlungsgeschehen, das wie die Sprache auf ein lineares Prozessieren angewiesen ist.

Dass es sich um eine Darbietungsform handelt, in der Musik und Tanz eine zentrale Rolle spielen, hat auch zur Folge, dass der Körper nicht einfach (autonom) erzählt, sondern zugleich (heteronom) der Musik folgt. Er ist Teil eines multimedialen Spektakels und mithin ein ausgezeichnetes Beispiel für mediale Montage. Ein wesentliches Merkmal dieser medialen Montage ist die Verknappung der Ressourcen: Mit geringen Mitteln (nämlich seinem Körper) muss der Pantomimus viel zum Ausdruck bringen. Vom (gutbezahlten, aber auch immer kritisch begutachteten) Pantomimen wurde eine körperliche (und geistige) Hochleistung verlangt, die keineswegs primär im Dienst der narrativen Vermittlung steht. Was zu sehen sein soll, ist ein Spektakel. Wie auch das Drama war die pantomimische Darbietung im kaiserzeitlichen Rom „lediglich eine Attraktion neben anderen Attraktionen wie Gladiatorenkämpfen, Wagenrennen, Tierschauen wie -kämpfen und Hinrichtungen“¹⁷⁷ und muss folglich in diesem Kontext gesehen werden. Mit der körperlichen Leistung (in der Akrobatik, in der Wandlungsfähigkeit usw.) wird vom Pantomimus etwas erwartet, was in Bezug auf die Narration einen Überschuss darstellt.

Im 18. Jahrhundert gewinnt die Pantomime nicht zuletzt im Rahmen einer Erneuerung oder eher Neuausrichtung der *Tanzkunst* (*Ballet en Action* statt *Ballet de Cours*) eine neue Bedeutung – die „gestische, nonverbale Erzählung“ der Pantomime gilt ihren „Verfechtern als Vorbild“.¹⁷⁸ Den Anfang macht John Weaver mit dem Ballett *The Loves of Mars and Venus* im Jahre 1717, der

¹⁷⁶ Manuwald: Römisches Theater, 137.

¹⁷⁷ Andreas Englhart: Historischer Abriss. In: Ders./Franziska Schöllner (Hg.): *Grundthemen der Literaturwissenschaft: Drama*. Berlin/Boston 2019, 39-161, hier: 52.

¹⁷⁸ Christina Thurner: Erzählen mit dem Körper. In: Matias Martinez (Hg.): *Handbuch Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte*. Stuttgart 2011, 56-58, hier: 56. Man hat sogar gesagt, dass das „ballet en action“ das „sprachlose[] (oder besser wortlose[]) Gesamt-kunstwerk des 18. Jahrhunderts“ gewesen sei (Matthias Sträßner: *Tanz-Meister und Dichter: Literatur-Geschichte[n] im Umkreis von Jean Georges Noverre*. Berlin 1994, 7).

sich dabei explizit auf die antike Tradition berief.¹⁷⁹ Freilich ist dieses Ballett eine Aufführung, bei dem es eben keinen Pantomimus, keinen ‚Solo-Tänzer‘ mehr gibt, der alle Rollen übernimmt: Mars und Venus werden von einem Mann und einer Frau gespielt.¹⁸⁰ In der Folge entsteht eine ganze Reihe von Balletten, welche eine Handlung vor allem „durch eine Kanonisierung expressiver Gesten und Bewegungen sowie durch den Rückgriff auf bekannte Stoffe in der Mythologie verständlich machen“.¹⁸¹ Auch hier geht es also nicht darum, eine ‚neue Geschichte‘ zu erzählen.

3.2 Commedia dell’Arte

Gewöhnlich rechnet man auch die *Commedia dell’Arte* zur Geschichte bzw. zur Vorgeschichte der Pantomime.¹⁸² Freilich speist sich deren Aufkommen im 16. Jahrhundert in Italien wiederum aus Aufführungspraktiken von Wanderschauspielern auf Jahrmärkten, von denen wir nicht mehr viel wissen können, weil es sich um ein Stegreiftheater ohne Textvorlage zum Vergnügen des sogenannten einfachen Volkes handelte. Wie die Darbietungen der *Commedia dell’Arte* genau ausgesehen haben, wissen wir allerdings auch nicht, denn in ihnen hatten Improvisationen ebenfalls einen großen Stellenwert. Nicht zuletzt deshalb neigt die Moderne, in der die Tradition der *Commedia dell’Arte* wiederentdeckt wurde, dazu, sie mit Mythen und Legenden zu umgeben.

Insofern es in der *Commedia dell’Arte* keineswegs stumm zugeht, sondern verbale Schlagfertigkeit sogar eines ihrer hervorstechenden Merkmale war, müsste sie in einer Untersuchung über das Erzählen ohne Worte nicht weiter berücksichtigt werden. Gleichwohl ist die *Commedia dell’Arte* für das Verständnis des Erzählens ohne Worte in unserer Kultur von zentraler Bedeutung. Das liegt zum einen an den Bedingungen, unter denen sie im 17. und

¹⁷⁹ Das geht schon aus dem Titel des ersten Drucks hervor: John Weaver: *The Loves of Mars and Venus. A Dramatick Entertainment of Dancing. Attempted in Imitations of the Pantomimes of the Ancient Greeks and Romans.* London 1717.

¹⁸⁰ Natürlich kommen auch andere Figuren in diesem aus sechs Szenen bestehenden Spiel vor – insbesondere Vulkan, der der Liebe zwischen Venus und Mars im Wege steht. Bei der Frau, die Venus spielte, handelt sich um Hester Santlow (1690–1773), die auch als „England’s first ballerina“ bezeichnet wird (vgl. den englischen *Wikipedia*-Artikel).

¹⁸¹ Thurner: *Erzählen mit dem Körper*, 57.

¹⁸² Vgl. etwa Hartmut Vollmer: *Die literarische Pantomime: Studien zu einer Literaturgattung der Moderne.* Bielefeld 2011, 12.

18. Jahrhundert entstanden ist, und zum anderen an den folgenreichen Verfahrensweisen und Darstellungsformen, die sich in diesem Zusammenhang ausgebildet haben.

Zunächst einmal spielte der Sprachwitz in der *Commedia dell'Arte* eine große Rolle, doch das Bühnengeschehen musste auch weitgehend ohne ihn nachvollzogen werden können, da diese Kunstform von umherziehenden Schauspieltruppen praktiziert wurde, die nicht damit rechnen konnten, überall verstanden zu werden.¹⁸³ Zwar wurden die Stücke der *Commedia dell'Arte* auch vor adligen Höfen dargeboten, aber die Faszination für diese Kunstform hing auch hier mit ihrer Herkunft ‚aus dem Volke‘ zusammen. Da die *Commedia dell'Arte* eben das komödiantische Fach und *nicht* das tragische Fach bediente, spielten Körper und Körperkomik in ihr eine große Rolle. In der Tragödie geht es um das sprechende Subjekt, in der Komödie um das leibhaftige Subjekt.¹⁸⁴ Die Komik des Körpers konzentriert sich dabei in erster Linie nicht auf die Mimik des Gesichts, sondern umfasst den gesamten Körper. Entsprechend tragen die handelnden Figuren Halbmasken (oder sind stark geschminkt). Dies trägt zusammen mit ihrer feststehenden Verkleidung dazu bei, dass sie von vorn herein als Typen mit festgelegten Eigenschaften erkennbar sind: Es gibt die *Zanni* aus dem einfachen Volk, wie unter anderem den unberechenbaren Arlecchino, den verschlagenen Brighella, den charmanten Mezzetino und die lebenslustige Colombina; und es gibt die *Vecchi* aus der Oberschicht, wie den reichen Kaufmann Pantalone, den gebildeten Dottore und den behäbigen Tartaglia.¹⁸⁵ Keine Maske trägt allerdings das Figurenpaar, um das sich die Handlung dreht – das sind die

¹⁸³ „Bei der noch nicht literarisierten, halb improvisierten Stegreifkomödie waren Gestik, Pantomime und akrobatische Spiele eine notwendige Kompensation für ein fehlendes Verständnis der fremden Sprache beim Publikum.“ (Marie-Thérèse Mourey: Körperrhetorik und -semiotik der volkstümlichen Figuren auf der Bühne. In: Stefanie Arend/Thomas Borgstedt/Nicola Kaminski/Dirk Niefanger (Hg.): *Anthropologie und Medialität des Komischen im 17. Jahrhundert (1580–1730)*. Amsterdam/New York 2008, 105–143, hier: 107)

¹⁸⁴ „Während die Tragödie vor allem durch die Deklamation des Textes und daher durch eine relative Sparsamkeit der Gebärden charakterisiert wird (man könnte fast von einem ‚Wort-Monopol‘ der hohen Gattung sprechen), spielen jedoch die pantomimischen Szenen in der unteren dramatischen Gattung, der Komödie, eine Schlüsselrolle. Denn die Affekte, die in der Tragödie gerade durch die Sprache bis aufs Äußerste gezähmt werden, sollen in der Komödie im Gegenteil überdeutlich anschaulich gemacht werden.“ (Mourey: Körperrhetorik, 105)

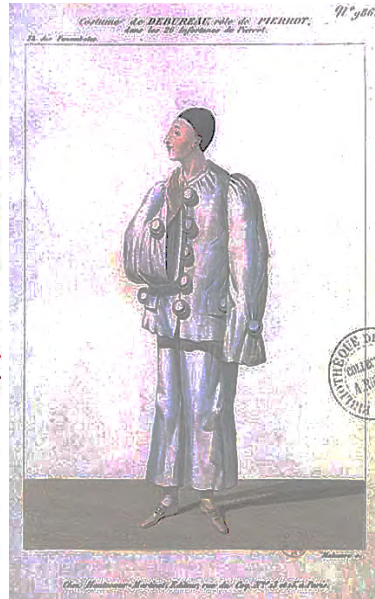
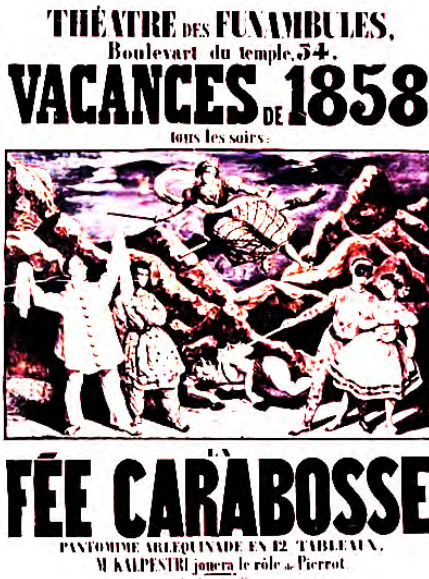
¹⁸⁵ Vgl. ausführlich Karl Riha: *Commedia dell'arte. Mit den Figurinen Maurice Sands*. Frankfurt a.M. 1980.

innamorati, die Liebenden, denen allerlei Hindernisse in den Weg gelegt werden, bis sie am Ende zusammenkommen. Die Geschichte ist also immer die gleiche (und ähnelt den klassischen lateinischen Komödien etwa von Plautus). Wer der Aufführung einer *Commedia dell'Arte* beiwohnte, kannte zwar nicht den Stoff, aber er kannte das Skript und konnte die Figuren unschwer identifizieren.¹⁸⁶ Der Reiz bestand in der Variation des Bekannten, in Stegreifeinlagen und sonstigen Amplifikationen, im Gefallen an der Akrobatik usw., aber nicht im Rezipieren einer unbekannten Geschichte. Eines eigenen *Vermittlungsgeschehens* bedarf es unter diesen Umständen nicht. Die *Commedia dell'Arte* war zwar nicht stumm, aber sie konnte aus diesen Gründen auch als stumme Pantomime funktionieren. Ein Entwicklungsschub in diese Richtung erfolgte im 18. Jahrhundert durch *Verbote*: In Frankreich etwa, wo die *Commedia dell'Arte* eine große Bedeutung hatte, wurde es den Jahrmarktstheatertruppen verboten, Stücke mit Text aufzuführen, da dieses Privileg den offiziellen Theatern vorbehalten bleiben sollte. Das Erzählen ohne Worte mit dem Körper hängt auf dieser Ebene mit einem Verbot des Wortes zusammen, das *von außen* auferlegt wird. Worte dürfen nicht über die Lippen der Schauspieler kommen. Nun besteht die Kunst der Pantomime in gewisser Weise darin, dieses Verbot *vergessen zu machen*: Das Fehlen der Worte soll nicht als *Mangel* empfunden werden, sondern den spezifischen Reichtum dieser Kunstform begründen und genossen werden. Für ein Nachdenken über das Erzählen ohne Worte ist es aber zugleich unabdingbar, sich vor Augen zu halten, dass sich hier eine Welt eröffnet, in welcher die *Worte fehlen* – also gewissermaßen das Fehlen der Worte zu *sehen*. Auch im 19. Jahrhundert wurden die Pariser Boulevardtheater weitgehend daran gehindert, Sprechtheater aufzuführen. Legendär ist das *Théâtre des Funambules*¹⁸⁷, das zwischen 1816 und 1862 bestand. In diesem Boulevard-

¹⁸⁶ In ihren extremen Formen nähert sich das Konzept der *stehenden Rolle*, das die *Commedia dell'Arte* charakterisiert, dem Phänomen der *stehenden Figur* an, von dem bereits im Vorbeigehen die Rede war. Eigentlich sind die stehenden Rollen eben *Rollen* und keine singulären Figuren mit einem *Eigennamen*. Lediglich in bestimmten Übersteigerungen der *Commedia dell'Arte* wird die stehende Rolle zu einem persönlichen Markenzeichen und damit zum Äquivalent eines Eigennamens: Vierzig Jahre lang etwa soll der Italiener Angelo Constantini um 1700 die stehende Rolle des von ihm erfundenen *Mezzettino* in einem rotgestreiften Kostüm nicht nur auf der Bühne, sondern auch im Leben gespielt haben (vgl. Henning Mehnert: *Commedia dell'arte. Struktur – Geschichte – Rezeption*. Stuttgart 2003, 108f.).

¹⁸⁷ Das heißt eigentlich: ‚Theater der Seiltänzer‘, was noch einmal die Verbindung von Pantomime und Artistik verdeutlicht und die Herkunft der reinen Pantomime aus dem

theater am Boulevard du Temple in Paris feierte der berühmte Pantomime Jean-Gaspard (auch Baptiste) Deburau (1796–1846) seine großen Erfolge. Er ist der Schöpfer des *Pierrot*, wie wir ihn kennen: Er ist nicht mehr ein Intrigant und Spielverderber wie in der älteren *Commedia dell'Arte*, sondern sympathisch, etwas melancholisch, eher bemitleidenswert und mit einem weißen Kostüm angetan, und stumm (Abb. 28, 29).



Ein weiteres Zentrum der Pantomime waren seit dem frühen 19. Jahrhundert die Wiener Vorstadttheater, wo sich „besonders sog. *Zauberphantasien*, die Märchenmotive und übersinnlich-geisterhaftes Geschehen, häufig mit ‚Maschinen und Flugwerken‘, zur Vorstellung brachten, größter Beliebtheit erfreuten und sich als ‚Volkskunst‘ etablierten“.¹⁸⁸ Auch hier steht mit dem Harlekin eine aus der *Commedia dell'Arte* stammende Figur im Mittelpunkt. Und auch hier gibt es die eigentümliche Verbindung von Spektakel auf der einen Seite und Verknappung durch Sprachverzicht auf der anderen Seite. Die Frage nach der erzählerischen Vermittlung in der Pantomime stellt sich so lange nicht, wie deren Aufführungscharakter mit Akrobatik und

Jahrmarktsmilieu.

¹⁸⁸ Vollmer: Die literarische Pantomime, 18.

Spektakel im Vordergrund steht. Dies ändert sich, wenn die Pantomime – vor allem in der sogenannten Wiener Moderne – *literarisiert* wird.¹⁸⁹ Wichtige Autoren der Wiener Moderne – wie Hugo von Hofmannsthal, Hermann Bahr, Frank Wedekind oder Richard Beer-Hofmann – haben Pantomimen verfasst, die in der Regel ebenfalls auf den Figuren der *Commedia dell'Arte* beruhen.¹⁹⁰ Insofern diese Pantomimen meist nicht aufgeführt wurden, handelt es sich gewissermaßen um phantasmatische Pantomimen. Die zentrale Gestalt wurde hierbei der *Pierrot*.¹⁹¹ Aber was heißt das eigentlich: eine Pantomime verfassen? Was für eine merkwürdige Textsorte muss das sein, die nur aus Nichtgesprochenem besteht! Unter der Überschrift „Versprachlichte Wortlosigkeit“ führt Hartmut Vollmer in seiner umfangreichen Studie zur literarischen Pantomime aus, dass der „pantomimische Text“ „verbale Kommunikation durch sprachlose, körperlich visuelle Dialoge“ ersetzt und deshalb aus „extensive[n] Bühnenanweisungen“ zu bestehen scheint, die aber „in der Form eines Regiebooks oder eines Szenariums das gesamte Stück gestalten und ausfüllen“.¹⁹² Man könnte der voreiligen Auffassung sein, dass der Text der literarischen Pantomime das nacherzählt, was man sähe, wenn wirklich aufgeführt würde, was der Verfasser vor seinem geistigen Auge ablaufen lässt. Dann würde es sich sozusagen um eine präskriptive, also vorerzählende Nacherzählung handeln. So verhält es sich aber nicht ganz. Denn in den Texten finden sich auch hin und wieder Monologpassagen oder sogar Dialogpassagen, die dann bei der szenischen Realisierung durch pantomimisches Spiel *substituiert* werden sollen. Die Texte der literarischen Pantomimen geben also nicht nur das Geschehen auf der Bühne wieder, sondern auch, was durch das Gesehene vermittelt werden soll.

¹⁸⁹ Hartmut Vollmer zufolge muss diese Form mit dem vieldiskutierten Denken der „Sprachkrise“ bei Hugo von Hofmannsthal und anderen in Zusammenhang gebracht werden (vgl. Vollmer: *Die literarische Pantomime*, 21ff.).

¹⁹⁰ Vollmer zieht in seiner Studie acht ‚modernisierte‘ *Commedia dell'Arte*-Pantomimen näher in Betracht; vgl. ebd., 47-174. Vgl. auch Hartmut Vollmer (Hg.): *Literarische Pantomimen. Eine Anthologie stummer Dichtungen*. Bielefeld 2012.

¹⁹¹ Vgl. Claudia Girardi: Pierrotdichtungen im deutschen Sprachraum um 1900. In: Florian Krobb/Sabis Strümper-Krobb (Hg.): *Literaturvermittlung um 1900. Fallstudien zu Wegen ins deutschsprachige kulturelle System*. Amsterdam 2001, 93-112; Hartmut Scheible: Die Verwandlungen des Pierrot. Arthur Schnitzler und das Nachleben der *Commedia dell'arte* im Wien der Jahrhundertwende. In: Susanne Winter (Hg.): *Il mondo e le sue favole. Sviluppo europeo del teatro di Goldoni e Gozzi/Inszenierte Wirklichkeit und Bühnenillusion. Zur Europäischen Rezeption von Goldonis und Gozzis Theater*. Rom 2006, 139-177.

¹⁹² Vollmer: *Die literarische Pantomime*, 38.

Ein Beispiel: 1890 schreibt Hermann Bahr in einem kurzen, *Pantomime* betitelten Text, die Pantomime handle „nicht vom Menschen, sondern von Pierrot, und sie kündigt es uns von allem Anfang im Voraus an, rechtschaffen und ehrlich, daß ihre einzige Heimat, welche sie keinen Augenblick verlassen will, das Phantastische ist.“¹⁹³ Bahr empfiehlt die vermehrte Aufführung von Pantomimen nach Pariser Vorbild, wo man diese alte und niedere Kunstform erfolgreich als Antidot gegen das Wirklichkeitsdiktat des Naturalismus eingesetzt habe. Was aber das „Phantastische“ ist und unter welchem Gesetz das Reich des Phantastischen steht, ist damit noch nicht gesagt. Es ist auf jeden Fall ganz anders als die „tägliche Straßenwirklichkeit“¹⁹⁴; es ist ein ‚anderer Schauplatz‘ (im Sinne der Psychoanalyse).¹⁹⁵ 1893 hat Bahr selbst eine *Pantomime vom braven Manne* publiziert. Der von ihm später als misslungen eingeschätzte Versuch¹⁹⁶ lässt mit Pantalón, Arlequin, Pierrot, Scaramouche und Colombine ebenfalls die Figuren der *Commedia dell'Arte* auflaufen. In diesem Text werden zunächst einmal alle möglichen musikalischen „Motive“¹⁹⁷ herbeiphantasiert, welche die Figuren zur Unterstützung der Narration charakterisieren sollen.¹⁹⁸ Und so hört sich die Textform des Auftritts der ersten Hauptfigur an:

Pantalón kommt aus dem Grunde der Promenade, düster, verhärtet, brütend. Er hält, zögert, versinkt in sich, schüttelt sich ratlos und wandert wieder, ohne Trost. Vor der Linde vorne ergrimmt er, hadert wild, wütet, ballt die Fäuste und tobt. Hier hat sie tausendmal mit ihm gegessen, hier hat sie ihm

¹⁹³ Hermann Bahr: *Pantomime* [1890]. In: Ders.: *Die Überwindung des Naturalismus*. Hg. von Claus Pias. Weimar 2008, 44-49, hier: 47.

¹⁹⁴ Ebd.

¹⁹⁵ Die um 1900 in Wien empfundene Affinität von Pantomime und (entstehender) Psychoanalyse wurde verschiedentlich festgestellt – allerdings oftmals ein wenig vage: „Die Pantomime galt damals als moderne Kunst, die den Geist der psychoanalytischen Ära widerspiegeln konnte“ (Tomasz Matyszek: *Wassermaler und Hungerkünstler. Kunst als Ding und Körper in der Literatur*. Berlin 2010, 212f.). Der Begriff des ‚anderen Schauplatzes‘ bezieht sich auf den Traum als eine „psychische[] Lokalität“ und geht, wie Freud in der *Traumdeutung* anmerkt, auf eine Wendung Theodor Fechners aus dem Jahr 1889 zurück (vgl. Sigmund Freud: *Die Traumdeutung*. Frankfurt a.M. 2000 (Studienausgabe Bd. II), 512.

¹⁹⁶ Vgl. Vollmer: Die literarische Pantomime, 55.

¹⁹⁷ Hermann Bahr: *Die Pantomime vom braven Manne*. In: *Das Magazin für Literatur* 6 (1893), 93-95, hier: 93.

¹⁹⁸ Etwa: „*Das Motiv des Pierrot, vom guten Kerl*. Dumpf, mühsam und beladen, wunschlos ergeben ohne Trost und Hoffnung, aus schleimigem Grau getönt und mit heimlichen Fragen, die nicht begreifen. Es klingt wie der müde, geduldige Trott von spanischen Eseln.“ (Bahr: *Die Pantomime vom braven Manne*, 93) Man sieht, dass der Musik hier einmal mehr allerhand zugetraut oder angedichtet wird.

tausend Eide geschworen! So schön, so lieb und so falsch! Mit dem verfluchten Lumpen von Arlequin. Das Motiv der treuen Liebe und die höhnische Trompete des Arlequin. Er fällt auf die Bank und heult erbärmlich. Dann trocknet und schüttelt er sich und starrt dumpf hinaus. Er kann es immer noch nicht glauben, von ihr nicht glauben, die er so herzlich geliebt und die es ihm so herzlich vergolten. Er denkt an die keusche Güte ihrer schmalen, weichen Miene. An die sanfte Treue ihres frommen Blickes, an die Unschuld ihrer hellen Rede. Er kann, er kann es nicht glauben! Er hat doch den Brief! Er darf nicht zweifeln.¹⁹⁹

Ist dieser merkwürdigen Text eine Erzählung? Man sollte sich jedenfalls scheuen, sie einfach einem (fiktiven) Erzähler zuzuschreiben, denn es wird ja in diesem Szenarium vor allem beschrieben, was man wahrnehmen können soll, wenn die Pantomime aufgeführt wird. Die Aufführung geschieht im Modus des *showing*. Kann die sprachliche Wiedergabe von etwas, was gezeigt wird, einen fiktiven Erzähler haben? Die Fiktion liegt ja im Geschehen, nicht in der sprachlichen Wiedergabe, die in diesem Fall charakteristischerweise des Präteritums als Fiktionalitätssignal entbehrt. Hier wird eben keine Geschichte erzählt, sondern ein Geschehen wiedergeben, und insofern rückt die *sprachliche* Wiedergabe in eine mediale Position. Damit besteht eine formale Analogie zum *Traum*: Auch der *Traum* wird als ein *Geschehen* aufgefasst, und bei einer Traumerzählung wird *keine Geschichte* erzählt (was auch immer Narratologen dagegen einwenden mögen).²⁰⁰ Dass das Geschehen des Traums auf einem *anderen Schauplatz* spielt, erkennt man auch daran, dass die Synchronizität der Bilder und der Worte im Traum zerbrochen scheint – wenn der Traum nicht ohnehin ohne Worte ist. Auf einer medialen Ebene weist das Erzählen ohne Worte mit dem Körper eine Nähe zum Traum auf. In dem Diskurs, den Bahr hält, um die Pantomime zu explizieren, werden erstens Vorgänge, die man sehen kann und die zur Diegese gehören, zweitens Dinge, die man hören kann und die nicht zur Diegese gehören sowie drittens Dinge, die man weder sehen noch hören kann, sondern die erschlossen werden sollen, miteinander vermengt. Das ist symptomatisch für den Status des pantomimischen Erzählens, das unablässig *unterstützt* werden muss. Damit zusammenhängend ist eine zeitliche Anomalie im Rezeptions-

¹⁹⁹ Ebd., 94.

²⁰⁰ In die Richtung dieser Behauptung geht allerdings die Feststellung von Richard Walsh, die „equivalence of narrative content with the process of narration in dreams“ stelle die „standard distinction between story and discourse“ in Frage (Richard Walsh: *Dreaming and Narration* [2012/2013]. In: *The Living Handbook of Narratology* 16 (<https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/70.html>)).

prozess charakteristisch. Was man auf der Bühne sehen kann, das sind die Bewegungen, die Gebärden, die Gesten der Figur mit ihren Ausdrucksqualitäten. Die Gedanken hingegen, die in erlebter Rede (auf der Grenze zum inneren Monolog) in den Text eingefügt sind, lassen sich nicht in dem Moment erschließen, in dem von ihnen berichtet wird. Man sieht zwar, dass Pantalon verzweifelt ist, aber *weshalb* er verzweifelt ist – dass Colombine ihm tausendmal etwas geschworen, ihn jetzt aber verraten hat usw. –, das kann man allenfalls nachträglich erschließen. In dem Moment, in dem am Ende des wiedergegebenen Zitats von dem Brief die Rede ist, kann der Zuschauer noch nichts von dem Brief wissen; dass Pantalon wohl an diesen Brief gedacht haben wird, enthüllt sich erst, wenn er ihn im Anschluss aus der Tasche zieht.

Natürlich wissen wir in einem gewöhnlichen Drama auch nicht, was jemand denkt und was für Absichten er hegt, bevor er sie irgendwie Wort oder Tat werden lässt. Aber das ist ein anderer Fall. Durch die Art und Weise des pantomimischen Erzählens wird der Rezipient durch die einerseits outrierten (also in ein *Vermittlungsgeschehen* involvierten), andererseits nur vorläufig und rudimentär lesbaren Körperzeichen unablässig darauf aufmerksam gemacht, dass er einen Informationsrückstand hat. Im Drama gibt es eben keine performativen Vorboten des Brief-aus-der-Tasche-Ziehens. Wer einer pantomimischen Darstellung beiwohnt, befindet sich virtuell immer in der Position eines Mutmaßenden und Rätselnden.²⁰¹ Trivial genug: Wir verstehen schnell anhand der mehr oder weniger codierten Ausdruckszeichen, dass jemand sich in einer bestimmten emotionalen Verfassung befindet, wenn aber die Gründe dafür im Dunkeln liegen, hapert es an der narrativen Verkettung zu einer Geschichte. Das Gegenmittel hierfür kann nur darin bestehen, dass Geschichten mit einem bekannten Skript erzählt werden, in denen sich die narrativen Verkettungen irgendwie von selbst verstehen.

Das ist in der *Pantomime vom braven Manne* der Fall: Pantalon hat alles für Colombine gegeben. Jetzt hat Colombine ihn für den Arlequin verlassen. Er hat nichts mehr. Als er das glückliche Paar im Park sieht, will er sich an einer Laterne erhängen. Von Pierrot wird er rechtzeitig gerettet. Dafür erntet Pierrot – es ist der brave Mann – aber Schimpf statt Dank. Von Arlequin und Colombine wird er gar verprügelt. Sie wären Pantalon gerne endgültig

²⁰¹ Worauf ja auch das Pantomime-Ratespiel *Charade* basiert – wenngleich auf der ganz anderen Ebene des Begriffe-Ratens.

los gewesen. Arlequin besticht die Polizeiwache, damit Pierrot ins Kittchen kommt. Schluss und aus.

Diese Inhaltsangabe macht deutlich, dass es sich um eine Geschichte handelt, die man ohne Worte erzählen kann: Ursache und Wirkung liegen klar zutage, weil sich die Handlung auf die sichtbare Konstellation der Figuren zueinander im Raum gleichsam abbilden lässt.

Es ist gerade der Witz der literarischen Pantomimen um 1900, dass sie Geschichten mit bekannten Figuren erzählen, die zunächst und zumeist einem bekannten Skript folgen. Ihre Faszination liegt darin, dass wir sie ohne Weiteres verstehen können. Wir kennen den verratenen Liebhaber. Dass die Treulose ihm, wie es im Text heißt, „tausend Eide“ geschworen hat, können wir dem Bühnengeschehen gewiss nicht entnehmen, wir brauchen es aber auch nicht, da ‚so etwas‘ eben zum Skript gehört. Dass der verratenen Liebhaber sich aus Verzweiflung aufhängen will, ist in einer Skript*variante* ebenfalls enthalten. Denn Skripte enthalten Alternativen, vorgesehene Weggabelungen. So ist die Möglichkeit, dass der rechtzeitig Gerettete dem Retter dankt, ebenso eine im Skript vorgesehene Alternative, wie der umgekehrte und hier eintretende Fall des Undanks.

Die Handlungslogik der Pantomime als Medium des Erzählens verlangt lediglich, dass die gewählte Alternative *klar konturiert* ist. Schattierungen und Abstufungen gibt es nur *innerhalb* der klaren Konturierung. So geht es in der ganzen *Pantomime vom braven Manne* weiter, bis zum (für den braven Mann) bitteren Ende. Nicht dieses bittere Ende selbst, wohl aber seine Möglichkeit ist im Skript vorgesehen.²⁰²

²⁰² Natürlich wird der Begriff des Skripts problematisch, wenn auch Abweichungen vom Skript zum Skript gehören. Eingeführt wurde der Begriff in der kognitiven Psychologie, wo er sich auf vorgesehene Abläufe und Handlungsfolgen in der sozialen Realität bezieht. Sobald er – wie hier – auch auf das bezogen wird, was in einem *Genre* erwartbar ist, müssen Abweichungen vom Skript mit in Rechnung gestellt werden, da es sonst keine Genre-Entwicklung gäbe. Und dann stellt sich die Frage, wann überhaupt eine Handlungsfolge aufhört, zu einem ‚Skript‘ zu gehören.

3.3 Pantomimisches Spiel

Mit dem Aufrufen des Figurenpersonals der *Commedia dell'Arte* ist die narrative Logik der Pantomime gewissermaßen gesetzt.²⁰³ Aber es gibt natürlich – in der Wiener Moderne und davor – auch pantomimisches Spiel, das sich nicht in dieser Weise auf die *Commedia dell'Arte* bezieht.

Das englische Theater kannte in der Shakespeare-Zeit die sogenannte *dumb show*.²⁰⁴ Zu Anfang, im 16. Jahrhundert, handelte es sich um allegorische Zwischenspiele zwischen den Akten, um die jeweiligen Hauptthemen zu unterstreichen; später wurden die *dumb shows* zunehmend in das dramatische Geschehen integriert. Sie konnten längere Handlungsteile in komprimierter Form wiedergeben, frühere Geschehnisse rekapitulieren oder auf drohende Entwicklungen vorausweisen; insofern übernahmen die *dumb shows* Funktionen des Chors. Der berühmtesten *dumb show* der Literaturgeschichte kommt allerdings noch eine andere, recht merkwürdige Rolle zu. Sie findet sich im *Hamlet*, in der zweiten Szene des dritten Akts. Dies ist die Szene, in der das berühmte Spiel im Spiel stattfindet – die von Hamlet initiierte Aufführung des (fiktiven) Stücks *The Murder of Gonzago*: Mit ihr will Hamlet seinem Onkel Claudius, der nach dem Tod von Hamlets Vater die Witwe geheiratet hat und dadurch zum König geworden ist, zeigen, dass er um dessen Mord an seinem Vater weiß. Weniger präsent ist, dass der Aufführung des Stückes eine *dumb show* vorangeht, in welcher genau das ohne Worte gezeigt wird, was in der folgenden wortreichen Aufführung von *The Murder of Gonzago* nicht bis zu Ende gezeigt werden kann, weil der König die Aufführung abbricht:

Ein König und eine Königin, sehr zärtlich. Die Königin umarmt ihn, er sie; sie kniet nieder und macht betuernde Gebärden. Er hebt sie auf und lehnt seinen Kopf an ihren Hals. Er legt sich auf eine blumige Rasenbank. Sie verläßt ihn, als sie sieht, daß er schläft. – Sogleich kommt ein anderer Mann, nimmt ihm die Krone ab, küßt sie, gießt Gift in des Schläfers Ohren und

²⁰³ Dieses Aufrufen des *Commedia dell'Arte*-Personals kann in der Wiener Moderne durchaus wichtiger sein als die Wortlosigkeit der Pantomime. In der mit vier Akten recht umfangreichen Pantomime *Pierrot Hypnotiseur* von Richard Beer-Hofmann (1892), in dem das gesamte Personal zum Einsatz kommt, werden durchaus auch Worte gewechselt – wenn auch keine tiefgründigen (in: Richard Beer-Hofmann: *Schlaflied für Mirjam. Lyrik, Prosa, Pantomime und andere verstreute Texte*. Hg. von Michael Matthias Schardt. Hamburg 2011, 61-115).

²⁰⁴ Vgl. Dieter Mehl: *Die Pantomime im Drama der Shakespearezeit. Ein Beitrag zur Geschichte der Dumb-Show*. Heidelberg 1964.

verläßt ihn wieder. Die Königin kehrt zurück, findet den König tot und macht leidenschaftliche Gebärden des Jammers. Der Vergifter kommt mit zwei oder drei stummen Begleitern zurück und stimmt *scheinbar* in ihre Klage ein. Der Leichnam wird weggetragen. Der Vergifter umwirbt die Königin mit Geschenken; zuerst scheint sie spröde und unwillig, aber schließlich nimmt sie seine Werbung an. Die Schauspieler entfernen sich.²⁰⁵

Die Frage, warum der explizit als anwesend benannte Claudius angesichts dieser Geschehensdarstellung nichts unternimmt und erst der Aufführung des Sprechstücks Einhalt gebietet, hat eine ganze Reihe älterer Shakespeare-Forscher beschäftigt.²⁰⁶ Unter anderem meinte man aus dem Umstand, dass die *dumb show* ungestört zu Ende gebracht wird, schließen zu müssen, dass Claudius ihr gar nicht beigewohnt haben könne, oder gar, dass die vom Geist des Vaters im ersten Akt beschriebene und dann in der *dumb show* umgesetzte Mordmethode gar nicht auf Tatsachen beruhen könne, da Claudius sie offenbar nicht wiedererkenne. Im Hinblick auf den Status der *dumb show* als einem Erzählen ohne Worte lohnt es sich, noch einmal auf einige Argumente zu sprechen zu kommen, auch wenn die neuere Shakespeare-Forschung andere Schwerpunkte gesetzt hat.

Die erste Figur, die nach der Aufführung der *dumb show* das Wort ergreift, ist Ophelia. Sie fragt den neben ihr sitzenden Hamlet: „Was bedeutet das, mein Prinz?“ Das ist eine unspezifische Frage, bei welcher nicht klar ist, ob sie sich auf die gezeigte Handlung bezieht oder darauf, dass sie in dieser Form und an dieser Stelle gezeigt wird. Hamlets Antwort erhält diese Unklarheit aufrecht: „Glaubt mir, das ist ein böses Bubenstück; es bedeutet Unheil!“ Darauf erwidert Ophelia: „Vermutlich zeigt es, was im Stück gezeigt wird.“²⁰⁷ Diese letzte Äußerung ist, wie Henry David Gray in einem Artikel von 1919 ausführt, bemerkenswert, weil es normalerweise nicht die Aufgabe der *dumb show* war, die im folgenden Stück gezeigte Geschichte *vorwegzunehmen*: „Ordinarily, preliminary or supplementary matters are the dumb-show's province.“²⁰⁸ Für das Publikum auf der Bühne, inklusive des Königspaares,

²⁰⁵ William Shakespeare: Hamlet (III, 2). Deutsch von Erich Fried. In: Erich Fried: *Shakespeare*. Bd. 2. Nördlingen 1995, 377-462, hier: 419.

²⁰⁶ Vgl. Ramona Mosse: Hamlet als Metakommentar des Theaters. In: Peter W. Marx (Hg.): *Hamlet-Handbuch. Stoffe, Aneignungen, Deutungen*. Stuttgart 2014, 107-115, hier: 108f. Vgl. auch Klara Schlichting: *Filmische Repräsentationen von Dumb Show und Spiel im Spiel in Hamlet*. Hamburg 2012.

²⁰⁷ Shakespeare: Hamlet (III, 2), 419f.

²⁰⁸ Henry David Gray: The Dumb Show in Hamlet. In: *Modern Philology*, May 1919, 51-54, hier: 53.

ist es folglich völlig unklar, in welcher Beziehung die *dumb show* zum Hauptstück steht. Ophelias Vermutung trifft vielleicht nur deshalb das Richtige, weil die *dumb show* als eine in sich geschlossene Geschichte erscheint. Deutlicher wird dies im englischen Original. Ophelia sagt nämlich: „Belike this show imports the argument of the play.“ Erstens ist hier einmal von *show* die Rede (für die Pantomime) und einmal von *play* für das eigentliche Theaterstück. Und zweitens ist ein *argument* etwas anderes als der *Inhalt*. Das *argument* ist eher die ‚These‘ oder der ‚in Frage stehende Gegenstand‘. Das *argument* ist eigentlich Sache des *play*, nicht der *show*: Mehr als der ‚Inhalt‘ ist mit Sprache assoziiert.

Was die *dumb show* vorführt, ist zunächst einmal ein recht eindeutiges Erzählen ohne Worte: ein Tathergang samt Folgen, bei dem Worte nur eine sekundäre Rolle spielen. Was der König und die Königin zueinander sagen, glaubt man einigermaßen ihrer Gestik und Mimik entnehmen zu können; mit welchen Worten die spätere Werbung des Mörders verbunden ist und zunächst abgelehnt wird, kann man sich auch leicht ausmalen. Auf dieser Ebene handelt es sich wiederum um Bestandteile eines Skripts. Inwiefern kann der König Claudius das, was er zu Gesicht bekommt, auf sich selbst beziehen? Gray argumentiert, dass er das Ganze zunächst nur für eine – wenn auch erstaunliche – „coincidence“²⁰⁹ halten konnte: Eine fremde Theatertruppe führt eine Pantomime auf, in der ein Mann den schlafenden König umbringt, indem er ihm Gift ins Ohr träufelt, um daraufhin die Königin zu heiraten – ganz so, wie er selbst seinen Bruder umgebracht hat, um seine Schwägerin zu heiraten und selber König zu werden. Claudius hat aber keinen Grund für die Annahme, dass jemand an der offiziellen Version, der König sei an einem Schlangenbiss gestorben, zweifelt; und er hat keinen Anlass zu glauben, dass diese *dumb show* irgendetwas mit Hamlet zu tun hat. Was die *dumb show* zeigt, spielt sich für ihn – um den Begriff wieder aufzunehmen – auf einem *anderen Schauplatz* ab; es ist kein *argument*. Er würde es allerdings – auf eine nahezu klassische Weise – zu einem *argument* machen, wenn er gegen die Aufführung einschreiten und sich damit verdächtig machen würde.

Dies zeigt dann auch der weitere Verlauf. Bei der Aufführung von *The Murder of Gonzago* lässt Hamlet es sich nicht nehmen, sich in einer Weise mit beziehungsvollen Kommentaren einzuschalten, die Ophelia veranlasst, ihn

²⁰⁹ Ebd., 54.

mit einem „Chorus“ zu vergleichen, und die Claudius fragen lässt: „Habt ihr den Inhalt gehört? Tun sie nichts Anstößiges?“ Diese Stelle lautet im Original: „Have you heard the argument? Is there no offense in 't?“ Gray schließt daraus, dass Claudius erst hier Verdacht schöpft, sonst würde er das nicht fragen (diese Annahme ist noch einmal notwendig: Claudius muss nur wissen, dass er erst jetzt die Möglichkeit hat, einen Verdacht zu äußern). Und er betont, dass das *argument* eben etwas sei, was man *hört*. Aber in der *dumb show* gibt es eben nichts zu hören. Innerhalb des Universums des Diskurses kann man sich, was das *argument der dumb show* angeht, gewissermaßen ‚taub stellen‘.

Man muss an dieser Stelle aber noch ein weiteres ‚Argument‘ hinzufügen, um den narrativen Status dieser *dumb show* zu erfassen. Die sprachliche Form der *dumb show* gibt ja (ganz anders als bei Hermann Bahr) sehr genau die Perspektive des uneingeweihten Rezipienten wieder. Dass es sich um einen König und eine Königin handelt, die zu Beginn auftreten, wird zwar gesagt, aber man erkennt es eben auch an der Krone. Entsprechend wird der „Vergifter“ zunächst nicht als *Vergifter* bezeichnet, sondern als „anderer Mann“ (im Original noch deutlicher als „Anon“). Daher müssen die Verwandtschaftsbeziehungen in der *dumb show* im Unklaren bleiben. Es kann nicht (jedenfalls nicht so ohne Weiteres) gezeigt werden, dass der „Vergifter“ („Poisoner“) der *Bruder* des Königs ist. Was dem „Vergifter“ die Krone einbringt, ist – zumindest in der *dumb show* – auch nicht sein Status als Bruder. Auch das gestattet es Claudius, das pantomimische Geschehen als von ihm losgelöst aufzufassen. Vor allem aber: Es handelt sich eben zunächst einmal um ein *Geschehen*. Zwar werden die Kausalverhältnisse im Gezeigten für den Betrachter klar: Der Unbekannte tötet den König, *um* seine Witwe heiraten zu können und dadurch selbst König zu werden. Aber sie werden in dieser überaus *gerafften* Darstellung (die Werbung kann ja erst nach einer angemessenen Frist erfolgen und nach einer gewissen Zeit angenommen werden) eben nur *zum Teil* klar. Wieso kann sich der „Vergifter“ Chancen ausrechnen, die Königin zu ehelichen? Er kann ihr nicht unbekannt sein, aber diese Vorgeschichte bleibt im Dunkeln.

Die Hauptfrage, die hinsichtlich der Kausalverhältnisse ungeklärt ist, wenn man das Geschehen dieser *dumb show* als *Geschichte* nacherzählen möchte, betrifft die zwielichtige Rolle der Königin selbst. Spielt sie dem König zu Anfang etwas vor oder liebt sie ihn wirklich? Verlässt sie gar den Schauplatz, um dem „Vergifter“ das Feld zu überlassen? Als sie den König tot vorfindet,

heißt es im Text, sie mache „leidenschaftliche Gebärden des Jammers“ („passionate action“), während es beim „Vergifter“ heißt, dass er „*scheinbar* in ihre Klage“ einstimmt („seeming to lament with her“). Aus diesem Unterschied folgt aber nicht, dass die Klage der Königin echt ist, sondern nur, dass die Zuschauer wissen können, dass die Klage des Mannes *nicht* echt ist. Auch aus der Wendung, dass die Königin bei der Werbung zunächst spröde und unwillig zu sein „scheint“ („she seems loath and unwilling awhile“), lässt sich Verlässliches nicht schließen. Dass die Königin auf die Werbung des Mörders eingeht, wirft in jedem Fall einen Schatten auf ihre früheren Liebesbekundungen gegenüber dem König. Das hat seinen Grund und Ursprung darin, dass die *dumb show* ja reproduziert, was der Geist des Vaters im ersten Akt der Tragödie seinem Sohn berichtet hat. Und der hat davon gesprochen, dass Claudius „zu schändlicher Wollust meine / Scheinbar so tugendhafte Königin“ gekirrt habe.²¹⁰ Er bittet seinen Sohn nur: „Beflecke nicht dein Herz mit einem Anschlag / Auf deine Mutter!“ – Hamlet solle sie vielmehr „dem Himmel“ lassen und „jenen Dornen, die in ihrer Brust / Sie stechend brennen“.²¹¹ Auch in diesen Äußerungen wird nicht deutlich, ob die Königin in den Mordplan eingeweiht war, ob sie schon vor dem Mord ein Verhältnis mit Claudius hatte usw. Die *dumb show* kann das Geschehen wiedergeben, ohne die Hintergründe zu klären – das unterbrochene Stück *The Murder of Gonzago*, das gleich damit beginnt, dass die Königin schwört, sich im Falle ihrer Witwenschaft keinem anderen zuzuwenden, würde dies nicht vermocht haben. Die *dumb show* spielt auf einem anderen Schauplatz.²¹² Bemerkenswert ist schließlich, dass dieser Schauplatz vor allem daraufhin beobachtet wird, ob etwas *vorgespielt* wird: Spielt die Königin zu Anfang dem König ihre Liebe und nach dessen Tod sich selbst ihre Trauer vor? Gewiss spielt der „Vergifter“ der Königin seine Trauer vor, und möglicherweise spielt auch die Königin ihrem zukünftigen Gatten ihre Sprödigkeit vor. Nur die Phase der Tat – die Ermordung des schlafenden Königs – ist völlig frei vom Verdacht des Vorspielens. Das ist natürlich eine Folge der latenten

²¹⁰ Shakespeare: Hamlet (I, 5), 394.

²¹¹ Ebd., 395.

²¹² Insofern kann man sagen, dass „*dumbshow* und *Murder of Gonzago*“ zu den „investigativen Taktiken des Metatheaters“ gehören, „mit denen die Struktur der Handlung in all ihren Facetten untersucht wird“ (Mosse: Hamlet als Metakommentar des Theaters, 109). Einerseits gehört die *dumb show* natürlich zum „Spiel im Spiel“, andererseits weist sie auch Ähnlichkeiten zur „Traumeinlage“ auf (vgl. Manfred Pfister: *Das Drama*. München 1982, 295-299).

„Selbstreferenz des Dramas“.²¹³ Diese nimmt aber unter den Bedingungen der Pantomime eine besondere Form an, da „Simulationen, Intrigen, Täuschungen und Betrügereien“ – mit denen das Theater mit Vorliebe „theaterähnliche[] Enklaven“ der Lebenswelt auf die Bühne bringt – hier nur in einer reduzierten Form möglich sind.²¹⁴ Denn das Vorspielen kann eben nicht mit Worten geschehen, sondern muss sich in Simulationen erschöpfen, in denen eine mögliche *Intrige*, die ohne Worte nicht auszukommen scheint, unsichtbar bleibt. Weil die Art der *Verbindung* zwischen der Königin und dem Königsmörder nicht sichtbar wird, kann das, was wir sehen, nicht abschließend beurteilt werden. Weil wir nicht wissen, ob wir etwas nicht sehen, steht das, was wir sehen, unter einem Verdacht. Dieser Verdacht wird zudem durch die besondere Darstellungslogik der Pantomime genährt: Weil die Worte ausfallen, müssen die sie begleitenden Gesten betont werden. Man muss immer wieder auf diesen trivialen Sachverhalt zurückkommen: König, Königin und Königsmörder sind nicht nur nicht stumm (weder leben sie in einer Welt, in der die Menschen stumm sind, noch leben sie in einer Welt, in der die anderen Menschen sprechen können, sie aber nicht), sondern sie spielen auch eine Szene, in der sie nicht stumm sind. Sie *spielen* sie nur stumm. Die Betonung der Gesten ist daher dem *Vermittlungsgeschehen* zuzuordnen. Nur dort, wo die Gesten zu wortlosen *Handlungen* werden, können sie von dieser Aufgabe entlastet werden. Bei der *dumb show* im *Hamlet* ist das nur dort der Fall, wo der Unbekannte zum Königsmörder wird. Weil er hier allein ist, muss er auch uns nichts vorspielen (obwohl wir doch zugegen sind).

Um 1900 wird ein ganz anderer Gebrauch des *anderen Schauplatzes* in den pantomimischen Spielen gemacht, die nicht auf dem Figurenpersonal der *Commedia dell'Arte* beruhen. Die Notwendigkeit klarer Konturen und die Bevorzugung eindeutig oppositiver Strukturen sowie eine Neigung zur symbolischen oder parabolischen Überhöhung des Geschehens gibt es freilich auch hier.²¹⁵ Eine Pantomime von Hugo von Hofmannsthal mit dem Titel

²¹³ In Shakespeares Worten: „All the world's a stage / And all the men and women merely players“ (As you like it, II, 7). Vgl. zum Begriff der Selbstreferenz des Dramas durch die Aufnahme von „Dramen-analogen Interaktionsformen“ in Theaterstücken noch immer konzise Dietrich Schwanitz: *Systemtheorie und Literatur. Ein neues Paradigma*. Opladen 1990, 110-122.

²¹⁴ Ebd., 111.

²¹⁵ Vgl. für die Vielfalt der Formen wiederum die umfassende Studie von Vollmer, der die nicht auf der *Commedia dell'Arte* beruhenden Pantomimen unter der Überschrift

Das fremde Mädchen ist ein programmatisches Beispiel dafür.²¹⁶ Hofmannsthal hat eine ganze Anzahl von Tanz-Pantomimen verfasst und sich auch theoretisch mit Pantomime und Tanz auseinandergesetzt.²¹⁷ In einem *Über die Pantomime* betitelten Text, der zuerst zusammen mit dem Szenario für *Das fremde Mädchen* (sowie einer weiteren Pantomime) im Programmheft der Uraufführung erschien,²¹⁸ erklärt Hofmannsthal, dass es der Pantomime möglich sei, „ein Verhältnis zu umgebenden Personen, gedrängter, und bedeutender als die Sprache es vermöchte, auszusprechen, etwas an den Tag zu geben, was zu groß, zu allgemein, zu nahe ist, um in Worte gefaßt zu werden“.²¹⁹

Die Pantomimen von Hugo von Hofmannsthal sind eigentlich vom *Tanz* her gedacht. Man könnte sogar sagen, dass sie die Möglichkeit einer ‚reinen‘ Pantomime ohne Tanz überhaupt in Frage stellen (nicht zuletzt darin ist *Das fremde Mädchen* programmatisch). *Das fremde Mädchen* ist, wie das mit ihm zugleich aufgeführte Tanzstück *Amor und Psyche*, Ergebnis einer Kollaboration von Hofmannsthal mit der berühmten Tänzerin Grete Wiesenthal, die in beiden Stücken die Hauptrolle spielte.²²⁰ Während *Amor und Psyche* (wie schon dem Titel zu entnehmen) auf einem antiken Stoff beruht (von Apuleius) und in der Beschränkung der Handlung auf drei getanzte Szenen „das Narrative hinter dem Situativen zurücktreten“²²¹ lässt, erzählt *Das fremde Mädchen* eine Geschichte, in welcher das Tanzen Thema ist. In einem Brief an Grete Wiesenthal, *Amor und Psyche* betreffend, bringt Hofmannsthal selber die Kategorie der ‚Reinheit‘ ins Spiel:

Es handelt sich um eine Folge reiner Stellungen und Geberden. Die Geberden, die das Schauspielerische begleiten, sind alle unrein, weil vermischt; sie

„Phantastische und märchenhafte, mythische und mystische Pantomimen“ zusammenfasst (Vollmer: *Die literarische Pantomime*, 174).

²¹⁶ Hugo von Hofmannsthal: *Das fremde Mädchen* [1911]. In: Ders.: *Sämtliche Werke. Kritische Ausgabe*. Bd. 27: *Ballette, Pantomimen, Filmszenarien*. Frankfurt a.M. 2006, 57-62.

²¹⁷ Vgl. ausführlich Claas Junge: *Text in Bewegung. Zu Pantomime, Tanz und Film bei Hugo von Hofmannsthal*. [Diss.] Frankfurt a.M. 2007.

²¹⁸ Vgl. ebd., 66. Anders als viele andere in dieser Zeit ersonnene Pantomimen ist *Das fremde Mädchen* auch aufgeführt worden.

²¹⁹ Hugo von Hofmannsthal: *Über die Pantomime*. In: *Gesammelte Werke in zehn Einzelbänden*. Bd. 8: *Reden und Aufsätze I*. Frankfurt a.M. 1979/1980, 502-505, hier: 502.

²²⁰ Vgl. zu dieser Zusammenarbeit ausführlich: Mary Fleischer: *Embodies Texts. Symbolist Playwright-Dancer Collaborations*. Amsterdam/New York 2007, 93-148.

²²¹ Junge: *Text in Bewegung*, 151. Junge spricht von einem „selbstreflexive[n] Tanzpoem“ und einem „lyrische[n] Tanz-Drama“ (ebd.).

gehen ineinander über; auch ihrer Natur nach sind sie unrein, zum geringen Teil wahrhaft ausgebildete mimische Geberde, zum großen Teil bloße conventionelle Zeichen, wie die Buchstaben, die ja aus wahrhaften Bildern, den Hieroglyphen, entstanden sind.²²²

Was nach der Reinigung von den abgeleiteten konventionellen Zeichen übrig bleiben soll, ist nicht die ‚reine‘ Pantomime, sondern der pantomimische *Tanz*. Unter Bezugnahme auf Lukians Schrift über den mimischen Tanz erklärt er, niemand könne

auch den primitivsten Formen des Tanzes ein darstellendes, pantomimisches Element absprechen. Das Pantomimische andererseits wäre undenkbar, ohne daß es durch und durch vom Rhythmischen, rein Tanzmäßigen durchsetzt wäre; fällt dies weg, so befinden wir uns in einem Schauspiel, dessen Darsteller sich absurderweise der Hände bedienen, anstatt ihrer Zunge.²²³

Das heißt nicht, dass hier einfach auf die Opposition natürlich/konventionell zurückgegriffen wird. Vielmehr muss man erstens konzedieren, dass die Pantomime *ohne* den Tanz etwas Artifizielles ist, und zweitens, dass der natürliche Körper als etwas aufgefasst werden muss, was von einer (sich als Rhythmus manifestierenden) Macht affiziert ist. Der Begriff, mit dem Hofmannsthal letzteres belegt, ist der der *Zeremonie*: „Auf Zeremonie läuft alles hinaus“²²⁴. Denn die Zeremonie kann nicht nur „einen Gemütszustand zusammenfassen“, sondern vermag zudem „darin ein Verhältnis zu umgebenden Personen, gedrängter, und bedeutender als die Sprache es vermöchte, auszusprechen, etwas an den Tag zu geben, was zu groß, zu allgemein, zu nahe ist, um in Worte gefaßt zu werden“.²²⁵ In der Zeremonie schlägt sich, so könnte man zusammenfassen, ein überpersönlicher Zusammenhang nieder, der zunächst einmal aber *nicht narrativ* und nicht individuell ist.²²⁶

Daher muss sich, wer ein Szenario für eine Pantomime wie *Das fremde Mädchen* verfasst, darüber im Klaren sein, dass er sich auf einer „anderen Ebene“ bewegt als derjenige, der ein Sprechdrama schreibt: „Es sind wohl

²²² Zit. nach: Leonhard M. Fiedler/Martin Lang (Hg.): *Grete Wiesenthal. Die Schönheit der Sprache des Körpers im Tanz*. Salzburg/Wien 1985, 96 (Brief vom 18. Juni 1911).

²²³ Hofmannsthal: Über die Pantomime, 502.

²²⁴ Ebd., 503.

²²⁵ Ebd., 502.

²²⁶ Der Tanz ist, in den Begriffen von Pierre Legendre, eine „zeremonielle Institution“ (Pierre Legendre: Der Tanz in der nichttanzenden Kultur. In: *Tumult*. Bd. 26: Pierre Legendre. Historiker, Psychoanalytiker, Jurist. Berlin 2001, 33-39, hier: 33).

Schauspiele, was hier zu geben versucht wird, aber keine Dramen. Der Aufbau bleibt schematisch, den Figuren muß das Individuelle mangeln, welches nicht anders als durch die Sprache zu geben ist.“²²⁷ Daraus folgt: Die Geschichte, die durch die Pantomime vermittelt wird, muss von der Art sein, dass das Fehlen des Individuellen kein Mangel ist. Und entsprechend muss auch das Szenario mit seinen sprachlichen Mitteln verfahren, wenn es dieses Geschehen – wiederum in wechselnder Fokalisierung – vorerzählend nach-erzählt.²²⁸ Der erste der vier Teile von *Das fremde Mädchen* liest sich folgendermaßen:

Als der Vorhang zum erstenmal aufging, saßen zweie miteinander da an einem schön erleuchteten kleinen Tisch und speisten, ein reicher junger Mann und seine Freundin. Kellner liefen, und rote verschnürte Zigeuner spielten laute Musik. Wo die beiden saßen, war alles Glanz, Reichtum, Wohlleben und Herrlichkeit, aber sie sahen beide gleichgültig und beinahe traurig drein, namentlich der junge Mann schien freudlos, unzufrieden wie es die Reichen oft zu sein pflegen. Die Kellner, die Musiker, die sich mühten, ihn mit Speisen und Musik zu bedienen, hatten für sein Auge alle die gleichen, unlebendigen, häßlichen Maskenköpfe, das ärgert ihn und er sieht seitwärts von seinem Tisch ins Dunkel der Straße hinein; wie man in ein Aquarium hineinsieht, in ein anderes Leben, sieht er auf die traurigen und bösen Gestalten, die sich dort hin und her schieben und auf die Pracht herüberstarren, in der er drin sitzt. Schon will er den kalten gleichgültigen Blick wieder abwenden, da ist es als unternähmen einige auf der Straße etwas, um ihn gerade auf sie hinsehen zu machen; als hätten sie ihm etwas zu zeigen, als versuchten sie auch da draußen, in irgendeiner Weise ihm zu dienen oder Zerstreuung zu bieten. Es ist ihrer ein ganzer Klumpen, der sich auf dem Straßenpflaster beisammenhält: ein altes Weib, ein Buckliger, ein Einarmiger, einer, der nur ein Auge hat, und ein junger frecher Großer mit einer Kappe. Gespannt schauen sie alle auf ihn herüber, jetzt springen sie zur Seite, es ist als hätten sie für ihn etwas auf den Boden gelegt, ein Paket, nein einen Körper, ein menschliches Wesen, ein junges halbwüchsiges Mädchen. Mager und dürrtüg sieht sie aus, ihr Haar hängt über die Schultern, sie hebt, auf den Knien liegend, die Hände gegen den schönen erleuchteten Tisch hin, – ist es angelernt, eine Bettlergebärde, oder wirklich eine stumme angstvolle Bitte? Der junge Mann steht auf, ihm ist als finge da etwas an, wie er es noch nie erlebt hat – er kann auch ruhig aufstehn, denn seine Geliebte sieht nicht auf ihn, sie hat den scharlachroten Geiger zu sich herangewinkt und läßt sich von

²²⁷ Hofmannsthal: Über die Pantomime, 504.

²²⁸ Uwe Steiners konziser Formulierung zufolge sind alle Ballett-, Pantomimen- und Filmprojekte von Hofmannsthal „Schrift und bleiben eine in der Beschreibung ihres Anderen schwebende Schrift.“ (Uwe C Steiner: *Die Zeit der Schrift. Die Krise der Schrift und die Vergänglichkeit der Gleichnisse bei Hofmannsthal und Rilke*, München 1996, 158.)

ihm die süßen und gemeinen Melodien ins Ohr spielen, und die Kellner bedienen sie mit Hingebung. Da ballt sich der Klumpen von häßlichen Gestalten wieder zusammen und sie verdecken das Mädchen, dann springen sie auseinander, aber das Mädchen ist auch weg, leer der Fleck auf dem Straßenpflaster. Der junge Mann hat sich gesetzt, man bedient ihn, das Diner geht weiter, manchmal wirft er einen suchenden, fast gequälten Blick hinaus ins Dunkel, da ist das fremde Mädchen auf einmal wieder da. Diesmal steht sie aufrecht, sie geht auf ihn zu, langsam wie schleifend setzt sie die Füße, sie trägt einen Korb mit Veilchen, es ist als würde sie von rückwärts geschoben. Da sieht sie der junge Mann und steht hastig auf, er meint sie will auf ihn zu, er ihr entgegen, da wird sie wie an Schnüren ins Dunkel zurückgezogen, er steht, starrt ins Finstere. Seine Geliebte ist aufgestanden, man meint er will fortfahren, die Launen der Reichen sind unberechenbar, schnell reicht man ihm seinen Mantel, seinen Hut, er achtet auf niemand und nichts, da schleift aus dem Dunkel etwas um die Ecke, macht sich an ihn heran, das ist die widerliche Alte, dahinter der mit dem verbundenen Auge und der andere Krüppel. Nun weiß der junge Reiche wie es gemeint ist, er ist gewohnt, es findet sich für alles ein Wegweiser, eine Kuppelei, eine Verbindung, er gibt ein paar Goldstücke hin, die Alte nimmt und geht sogleich voraus, die zwei Krüppel umwedeln die schöne Dame, was bleibt ihr übrig, sie muß nach.²²⁹

Das Szenario betont von Beginn an die Typenhaftigkeit der auftretenden Figuren. „Wie andere Pantomimenautoren“, so Hartmut Vollmer, reduziert Hofmannsthal „die Handlung und verwendet hierzu den von der Trivilliteratur bekannten konfliktären Dualismus, indem er zwei konträre gesellschaftliche Welten durch eine erotische Obsession miteinander konfrontiert“.²³⁰ Die gezeigte Welt ist durch eindeutige, sich verdoppelnde Oppositionsbildungen strukturiert. Drinnen ist die feine Welt, draußen die Unterwelt; drinnen auf der einen Seite das reiche Paar und auf der anderen Seite die dienstfertigen Kellner und Musiker; draußen auf der einen Seite das Gesindel und auf der anderen Seite das fremde Mädchen.

Dies ist die Grundlage, auf der sich dann das Geschehen entfaltet, welches das ebenfalls als Opposition aufgefasste Verhältnis der Geschlechter betrifft: die Abwendung des reichen jungen Mannes von seiner Freundin und seine Zuwendung zum fremden Mädchen, die anfangs ihre vorgebliche Entsprechung darin hat, dass sich die Freundin vom „scharlachroten Geiger [...] die

²²⁹ Hofmannsthal: *Das fremde Mädchen*, 57f.

²³⁰ Vollmer: *Die literarische Pantomime*, 327. Vgl. auch Bärbel G. Schmid: „Das unheimliche Erlebnis eines jungen Elegants in einer merkwürdigen visionären Nacht“. Zu Hofmannsthals *Pantomime Das fremde Mädchen*. In: Hofmannsthal-*Blätter* 34 (1986), 46–57.

süßen und gemeinen Melodien ins Ohr spielen“ lässt. Von einem „konfliktären Dualismus“ kann man gleichwohl nur bedingt sprechen. Zumindest wird hier kein Konflikt *ausgetragen*. Es ist nicht so, dass der gelangweilte junge Mann in einem Konflikt zwischen seiner Freundin und dem fremden Mädchen steht. Von dem Mädchen fasziniert, kümmert er sich einfach nicht mehr um seine Freundin – „er achtet auf niemand und nichts“. Er versucht sein Verhalten in keiner Weise *verständlich* zu machen.

Die Pantomime zeigt eine Welt, in der niemand sein Verhalten (mit Worten) verständlich zu machen suchen muss, weil es sich auf einer ersten Ebene von selbst versteht und auf einer zweiten Ebene nicht verständlich zu machen ist. Und das kann – wie hier – heißen, dass diese Welt *anderen Gesetzen* folgt.

Das Fasziniertwerden muss daher *in Szene gesetzt* werden. Dem dient eine Art pantomimischer Vorführung innerhalb dieser Pantomime. Der gelangweilte Blick nach draußen gleicht zunächst dem „in ein Aquarium“, also in ein vom Betrachter abgetrenntes Geschehen mit merkwürdigen Gestalten, das zunächst einmal kein *Zentrum* hat und der Blick beliebig schweifen kann. Die sich ballende Aktion draußen dient dann zunächst dem Zweck, ein Aufmerksamkeitszentrum herzustellen, den Blick auf einen Ort zu richten, an dem sich dann die Faszination als ein „Augenzauber“ ereignen kann.²³¹ Während der junge Mann zuvor von den „Gestalten“ angeblickt wurde, die „auf die Pracht herüberstarren“, kehrt sich das Machtverhältnis dann insofern um, als „auf der Straße“ etwas unternommen wird, „um ihm etwas zu zeigen“. Das, was ihm gezeigt wird, muss zunächst verdeckt sein. Der „Klumpen“, den das Gesindel bildet, ist insofern dem „Vorhang“ analog, mit dessen Aufgehen das Szenario einsetzt.

Was dem Blick des jungen Mannes preisgegeben wird, nachdem das Gesindel „zur Seite“ gesprungen ist, erweist sich – wie vorherzusehen – als potenziertes Gegenteil: Drinnen das mit Handlungsmacht (Geld) ausgestattete männliche Subjekt, draußen das machtlose Ding, das der Mann – das Szenario verpflichtet uns hier vollends auf dessen Wahrnehmungsperspektive – der Reihe nach als „ein Paket, nein einen Körper, ein menschliches Wesen, ein junges halbwüchsiges Mädchen“ identifiziert. Die Vorbedingungen für

²³¹ Vgl. Brigitte Weigand: Blick zurück: Faszination als ‚Augenzauber‘. In: Kenneth Scott Calhoon/Eva Geulen/Claude Haas/Nils Reschke (Hg.): *„Es trübt mein Auge sich in Glück und Licht“: Über den Blick in der Literatur*. Berlin 2010, 188-205.

Faszination sind damit sozusagen formal vollständig erfüllt. Verstärkt wird sie durch ein Spiel von Entzug und Präsentation. Beim nächsten Mal steht das Mädchen „aufrecht, sie geht auf ihn zu, langsam wie schleifend setzt sie die Füße“, erst wie „von rückwärts geschoben“ und dann wieder „wie an Schnüren ins Dunkel“ zurückgezogen. Sie agiert gerade nicht als Tänzerin, sondern als fremdbestimmte Marionette. Aber das definiert sie als den Ort, an dem der Tanz erscheinen kann.

Dem entsprechend muss die Handlung des pantomimischen Spiels fortgeschrieben werden: Innerhalb dieses Spiels wird das Verhältnis der Pantomime zum Tanz entwickelt. Das fremde Mädchen befindet sich in der Gewalt des Gesindels. Der zweite Akt zeigt den jungen Mann und seine Freundin in einer „Spelunke“, wo das Gesindel das Mädchen für den freigelegten Mann tanzen lässt. Zunächst

machen die Krüppel widerliche Produktionen und Tänze, als wollten sie ihn hinhalten, dann endlich kommt das Mädchen hervor und tanzt für ihn. Da ist er zufrieden und weidet die Augen an ihren rührenden dürftigen Gliedern und genießt überschwenglich den Zauber ihres Geheimnisses unter diesen abscheulichen Menschen in dieser Spelunke und das Seltsame, Abwesende in ihren Augen. Er könnte sie immerfort so tanzen sehen, aber sie wird schwach und bleich, eine Ohnmacht wandelt sie an, da packt das Weib sie derb und gibt ihr schnell aus einer Flasche Fusel zu trinken, da kann sie wieder weiter und wirft ihre Glieder sehnlicher als zuvor, aber immer in der unbegreiflichsten Unschuld; aber wie ihr Tanz am rührendsten ist, da zerrt die Alte sie hinter den Vorhang und läßt es zu Ende sein.²³²

Das ist die zentrale Tanzszene dieser Pantomime, und es lohnt sich, genauer über sie nachzudenken. Zunächst einmal wäre hervorzuheben, dass völlig unausgesprochen bleibt, was das Mädchen hier eigentlich tanzt; *de facto* war das Grete Wiesenthal überlassen. Was getanzt wird, ist nicht Bestandteil des narrativen Diskurses dieses Szenarios. Es fällt aus ihm heraus.

Man kann daher sagen, dass dieser Tanz auf jeden Fall *nicht* narrativ ist (insoweit er narrativ wäre, könnte man ihn nacherzählen). Daher liegt es nahe, ihn mit einer Vokabel zu belegen, die erst etwas später gebräuchlich wurde: „Ausdruckstanz“²³³. In ihm unterliegt der Tanzende keiner narrativen Ordnung. Er hat nichts darzustellen. Inwiefern der Ausdruckstanz deshalb

²³² Hofmannsthal: Das fremde Mädchen, 58f.

²³³ Der Begriff wird etwa verwendet bei Liu Yongqiang: Wahrnehmung und Gebärde in Hugo von Hofmannsthal's Pantomimeszenarium *Das fremde Mädchen*. In: *Literaturstraße* 17 (2016), 95-110, hier 106.

– womit er weithin synonym verwendet wird – als ein *freier Tanz* zu verstehen ist, bleibt die Frage.²³⁴ Hofmannsthal jedenfalls legt offensichtlich großen Wert darauf, den Tanz des fremden Mädchens nicht unter das Zeichen der Freiheit zu stellen. Umschreibungen wie, es handle sich um einen „unfreiwillig-authentischen Ausdruck“²³⁵, zeigen das Problem eher an, als dass sie es lösen, und die Erklärung, dass das fremde Mädchen dadurch, dass der faszinierte junge Mann ihren Tanz in besonderer Weise „verstehet“ und dass es letztlich „das tatsächliche Gesehen- und Verstanden-Werden durch den Zuschauer“ sei, „das das fremde Mädchen im Tanz aufblühen lässt“²³⁶, verharmlost das Geschehen beträchtlich. Jedenfalls geht die Faszination des jungen Mannes (und der Zuschauer) für das fremde Mädchen gerade von der Heteronomie ihrer Bewegungen aus.

Dem folgt auch der weitere Handlungsverlauf. Bevor das reiche Paar in seine luxuriöse Wohnung – dem Schauplatz des dritten Aktes – zurückkehrt, hat der junge Mann in der „Spelunke“ noch ein Stück „Rebschnur“ aufgehoben, das ihm nun von seiner Freundin zwar sanft aus der Hand genommen wird, aber gleichwohl in seiner Gedankenwelt dergestalt fortwirkt, dass das fremde Mädchen unvermittelt als „Erscheinung“ aus der „erhitzten Einbildungskraft des Mannes“ heraustritt – „aber für ihn ist sie leibhaftig und er starrt ihr nach und weidet in verworrenen Gefühlen von Angst und Entzücken sein Auge an ihr bis sie wieder verschwindet, als hätte die andere Wand des Zimmers sie aufgeschluckt“. Dabei hat sie aber „die Arme mit einem ebensolchen Stück dünner aber starker Schnur auf den Rücken geschnürt“.²³⁷

Wenn man den Tanz als *reine* oder *reinste* Geste auffassen möchte, die nichts als sich selbst mitteilt²³⁸, dann muss man hinzufügen, dass dies zusammen-

²³⁴ Vgl. zu den Merkmalen des ‚freien Tanz‘ als Avantgardebewegung um 1900 zusammenfassend Gabriele Brandstetter: *Tanz-Lektüren. Körperbilder und Raumfiguren der Avantgarde*. Frankfurt a.M. 1995, 37f. Brandstetter nennt unter anderem die „Negation [...] des Darstellungscodes des vorherrschenden Bühnentanzes“ (ebd., 37).

²³⁵ Yongqiang: Wahrnehmung und Gebärde, 104.

²³⁶ Ebd., 105.

²³⁷ Hofmannsthal: Das fremde Mädchen, 60.

²³⁸ Vgl. Miriam Fischer: Tanz als rein(st)e Geste. Überlegungen zum Konzept des Gestischen im Ausgang von Maurice Merleau-Ponty und Giorgio Agamben. In: Ulrich Richtmeyer/Fabian Goppelsröder/Toni Hildebrandt (Hg.): *Bild und Geste: Figurationen des Denkens in Philosophie und Kunst*. Bielefeld 2014, 149-170. Mit Agamben versteht Fischer die Geste als „reine[] Mittelbarkeit ohne Zweck, die sich den Menschen mitteilt“ (Giorgio Agamben: *Noten zur Geste*. In: Ders.: *Mittel ohne Zweck. Noten zur Politik*.

fällt mit einer fundamentalen Abwesenheit: mit der Anwesenheit eines Anderen.²³⁹ Oder anders gewendet: Das Innere, das der Tanz zum Ausdruck bringt, *ohne es vermitteln zu wollen*, ist ein Anderes, ohne welches es die Fremdheit nicht gäbe.²⁴⁰

Insofern ist der Tanz auch das Andere der Narration. Zu seiner Definition gehört die Negation des *Vermittlungsgeschehens*. Aber zum einen kann die Andersheit dieses Anderen nur innerhalb einer Narration gezeigt werden, und zum anderen ist an jedem *Erzählen* mit dem Körper dieses rein Gesti-sche beteiligt.

Am Ende des dritten Akts hat das alte Weib den jungen Mann, der nach dem Auftauchen und Verschwinden der Phantasmagorie endgültig unter dem Bann des fremden Mädchens steht, in einen „häßliche[n], böse[n] Winkel einer großen Stadt“ mit „Häuser[n] auf Abbruch“ gelockt, wo der letzte Akt dieses pantomimischen Spiels stattfindet. Dort wird der junge Mann in ein Haus gezogen, ausgeraubt und – gefesselt und geknebelt – wieder auf die Straße geworfen. Der Versuch des fremden Mädchens, das zu verhindern, hat keinen Erfolg. Nun aber kommt sie aus einem Kellerloch, um ihm zu helfen. Gleich tauchen auch die Gestalten wieder auf (Abb. 30):

Berlin/Zürich 2006, 47-56, hier: 55).

²³⁹ Diese Auffassung folgt aus der Theorie des Tanzes als einer zeremoniellen *Institution*, wie sie Pierre Legendre vertritt. Vgl. die konzise Zusammenfassung in: Gerald Siegmund: *Abwesenheit: Eine performative Ästhetik des Tanzes*. William Forsythe, Jérôme Bel, Xavier Le Roy, Meg Stuart. Bielefeld 2006, 151-158. Dort heißt es: „Im Tanzen rettet die Seele den sündigen Körper und transformiert ihn, offenbart ihn dem göttlichen Anderen als Ideal. Diesen tanzenden Körper, der entgegen aller Äußerungen der modernen Tänzerinnen nie Natur, sondern immer schon Gesetz ist und sein Begehren dem Gesetz unterworfen hat, dürfen wir dann im Theater auf legitime Weise genießen.“ (Ebd., 156) Im Hinblick darauf wäre auch auf die Faszination für den *Traumtanz* hinzuweisen, die um 1900 zu beobachten ist; vgl. mit weiterführender Literatur Hans-Walter Schmidt-Hannisa: „Das ist die Materialisation erhabenster Traumvorgänge“. Magdeleine Guipert und ihr Traumtanz. In: Marie Gutmüller/Hans-Walter Schmidt-Hannisa: *Das nächtliche Selbst. Traumwissen und Traumkunst im Jahrhundert der Psychologie*. Bd. II: 1900–1950. Göttingen 2020, 181-208.

²⁴⁰ Hofmannsthal hat das sehr genau erfasst, wie seine Rezension zu einer Aufführung der amerikanischen Tänzerin Ruth Saint Denis (einer Pionierin des modernen Tanzes) in Wien einige Jahre zuvor zeigt. Dort stellt er fest, dass ein solcher Tanz „noch vor einem Jahrzehnt außerhalb des Möglichen lag“, nämlich „etwas so durchaus Fremdes und das sich seiner geheimnisvollen Fremdheit in keiner Weise schämt; das keine Vermittlung sucht, keine Brücke; das nichts mit Bildung zu tun haben will, nichts illustrieren, nichts nahe bringen.“ (Hugo von Hofmannsthal: *Sämtliche Werke*. Kritische Ausgabe. Bd. 28. Frankfurt a.M. 2009, 116)



Die Abbildung zeigt, dass der surreale Charakter des Geschehens in der Uraufführung noch verstärkt wurde, indem das Gebäude durch einen Riss in der Kulisse geöffnet ist und das Figurenpersonal offensichtlich stark gebärdenbetont agiert. Ein Pfiff der Polizei bringt im Anschluss das Gesindel zum Verschwinden. Das fremde Mädchen zernagt die Schnüre, mit denen der junge Mann gebunden ist:

Da kommt er ins Leben mit halbstarren Gliedern noch und wüstem Kopf, und da sind sie einander gegenüber an der Erde, und sie ist da wie eine Frau, nicht mehr wie ein Kind, und schüttet eine überschwengliche Zärtlichkeit über ihn aus und da stehen sie beide auf ihren Füßen und er will auf sie zu, da wird sie totenbleich und schwankt und fällt ihm vor den Füßen zusammen.²⁴¹

Das Mädchen ist tot. Woran sie gestorben ist, bleibt unklar. Wie es für den jungen Mann weitergeht, bleibt offen. Aber das sind eben Fragen, die sich stellen mögen, wenn man das (überindividuelle) *Geschehen* dieses pantomimischen Spiels als eine (individuelle) *Geschichte* nacherzählen möchte (die dann etwa von einem ‚kurzen Abenteuer‘ des jungen Mannes erzählt haben könnte).

Die Analogie des Geschehens mit einem Traum wird dadurch, dass das fremde Mädchen im dritten Akt als eine Phantasmagorie zweiten Grades wie durch die Wand ins Zimmer tritt und wieder verschwindet, nicht konterkariert, sondern unterstrichen. Nicht nur dem Mädchen, sondern insgesamt

²⁴¹ Hofmannsthal: Das fremde Mädchen, 62.

wird den Figuren der Handlungscharakter ihres Tuns entzogen. Was hier geschieht, ist irgendwie nicht auf handelnde Subjekte zurückzuführen, auf Menschen, die ihr Tun mit Worten begründen und die mit Worten für ihr Tun zur Rechenschaft gezogen werden könnten. Vielmehr agieren die Figuren wie ferngesteuert, einem äußeren Zwang oder ihnen innewohnenden Programm – einer Choreographie – unterworfen. Insofern erscheint nicht nur das fremde Mädchen, sondern erscheinen alle Figuren unter einem Gesetz, das sie der Narration entzieht.

Dem entsprechen auch die Besonderheiten in der sprachlichen Realisierung dieses Szenarios, der auf eigentümliche Weise vorerzählenden Nacherzählung. Einerseits wird – zu Anfang besonders betont („Als der Vorhang zum ersten Mal aufging“) – die Perspektive eines Zuschauers gewählt, der nichts weiß, sondern Zeuge eines Geschehens ist. Dies ist wohl der Grund dafür, dass der Text im Präteritum beginnt (gewissermaßen als Nacherzählung eines Theaterbesuchers). Spätestens dann aber, wenn die Fokalisierung auf den jungen Mann stattgefunden hat, geht der Bericht ins Präsens über. Dabei werden zwar sowohl Gedanken („er meint sie will auf ihn zu“) wie auch Willensakte („Schon will er den kalten gleichgültigen Blick wieder abwenden“) von ihm geschildert, aber diese bekommen ein wenig die Färbung einer Mutmaßung, weil die externe Fokalisierung gleichsam im Hintergrund weiterläuft. Im Allgemeinen ist das Präsens das Tempus der Geschehensdarstellung, der Nicht-Selektion: Es signalisiert, dass der Berichtende über kein Kriterium verfügt, nach welchem er das für die Geschichte Relevante von Nicht-Relevanten verlässlich unterscheiden kann, weil dieses Kriterium nur aus dem Ende der Geschichte zu gewinnen wäre. Unterstützt wird dies durch die Häufung des Wortes „da“ in temporaler Bedeutung, die phasenweise bereits im ersten Akt auffällt und in späteren Akten noch zunimmt: „Da ballt sich der Klumpen von häßlichen Gestalten wieder zusammen [...], da ist das fremde Mädchen auf einmal wieder da [...]. Da sieht sie der junge Mann [...], da wird sie wie an Schnüren ins Dunkel zurückgezogen [...], da schleift aus dem Dunkel etwas um die Ecke“. Das „da“ erscheint als die adäquate Form zur Wiedergabe eines unvermittelten Auftauchens von Geschehensmomenten.

Um die Medialität des Erzählens mit stummen Körpern in einem pantomimischen Spiel zu beschreiben, liegt es nahe, die Parallele zum Stummfilm zu ziehen, also zum Erzählen mit bewegten, aber stummen Bildern. Die literarische Pantomime, wie sie um und nach 1900 vor allem in Wien eine Art

Blüte erlebte, fällt in die Zeit des frühen Stummfilms, weswegen diese Parallele von den Zeitgenossen auch oft herangezogen wurde.²⁴² Das fremde Mädchen, das von Hofmannsthal und anderen als besonders filmaffin eingeschätzt wurde, ist 1913 unter demselben Titel und ebenfalls mit Grete Wiesenthal als Hauptdarstellerin von dem namhaften Regisseur Mauritz Stiller in Schweden verfilmt worden (wie die Pantomime kennt eben auch der Stummfilm keine Beschränkung auf eine Nationalsprache).²⁴³ Der Film (mit einer Laufzeit von 53 Minuten) ist leider verschollen. Die Analogien zwischen Stummfilm und Pantomime im Hinblick auf die Medialität des Erzählens sind zwar offensichtlich, die Differenzen aber auch. Der Stummfilm ist schon deshalb etwas anderes als ‚abgefilmte Pantomime‘, wie damals bisweilen vermutet wurde²⁴⁴, weil die Menschen im Stummfilm durchaus sprechen können – nur kann man sie eben nicht hören.

Für die Verfilmung wurden, wie das Drehbuch zeigt²⁴⁵, die kolportageartigen Züge der Handlung betont, um Anschluss an populäre Filmstoffe der Zeit zu gewinnen (übrigens mit mäßigem Erfolg): Der junge Mann wurde ein Graf, das fremde Mädchen, das der verliebte Graf aus der Versklavung befreien möchte, erhielt den Namen Miranda usw. Ziel der Handlung „ist der Übertritt des Mädchens, ihr gesellschaftlicher Aufstieg, nicht die befriedigte Schaulust des jungen Mannes wie in der Pantomime“²⁴⁶. Und ihr Tanz wird – laut Drehbuch – geradezu ins Gegenteil verkehrt, nämlich in einen narrativen Tanz:

Bei der Musik erwachen Mirandas Sinne, ihr Gesicht wird wie von einem inneren Bilde gefesselt, und sie tanzt. Sie versucht beim Tanzen von ihrem elenden Leben, ihrem Herzeleid zu erzählen und zuletzt dem strahlenden Abenteuer, in welchem sie nun erwacht ist und das vielleicht nur ein Traum ist.²⁴⁷

Der Film ist in ganz anderer Weise als das pantomimische Spiel ein Medium

²⁴² Vgl. den Überblick bei Vollmer: Die literarische Pantomime, 484-491.

²⁴³ Zu Hofmannsthals verschiedenen Arbeiten und Entwürfen für den Film gibt es eine ganze Menge an Forschungsliteratur; vgl. einen Überblick etwa bei Junge: Text in Bewegung, 162-197. Zum Vergleich von Pantomime und Film bei *Das fremde Mädchen* siehe ausführlich auch Heinz Hiebler: *Hugo von Hofmannsthal und die Medienkultur der Moderne*. Würzburg 2003, 433-454.

²⁴⁴ Vgl. Vollmer: Die literarische Pantomime, 486.

²⁴⁵ *Das Fremde Mädchen*. Ein romantisches Drama. Nach Hugo von Hofmannsthal. Szenario der Filmfabrik. In: Fiedler/Lang (Hg.): *Grete Wiesenthal*, 113-126.

²⁴⁶ Junge: Text in Bewegung, 181.

²⁴⁷ *Das Fremde Mädchen*. Ein romantisches Drama, 121.

des Erzählens. Hier verwandelt er das Geschehen – sowohl des Tanzes als auch der Pantomime selbst – in eine erzählbare Geschichte, und aus den Gestalten macht er Personen. In einer Kritik des *Berliner Börsen-Couriers* vom 5. September 1913 wird erklärt, nun stelle sich „die immerhin vom Glanz der Poesie umflossene kleine Dichtung als ein kitschiges, verlogenen-sentimentales Filmdrama dar“; und das „Mystisch-Übersinnliche, Verschwimmende, Gleitende“ sei „geschwunden, ersetzt durch plumpe Realitäten, durch natürliche Hintergründe, durch all jene Verisimen, die das Kinoschauspiel verlangt“.²⁴⁸ Es ist nicht nur so, dass die Pantomime nur ein überindividuelles Geschehen aufführen, aber keine individuelle Geschichte erzählen *kann*, sondern es ist auch so, dass sie das nicht *braucht* (nicht den Anschein der Fiktion zu wecken braucht, „als ob dies alles wirklich stattgefunden habe“).

Die Tendenz zur Darstellung eines überindividuellen Geschehens charakterisiert nicht nur das pantomimische Spiel, es ist – freilich in ganz anderer Weise – auch kennzeichnend für die *woodcut novels* etwa von Frans Masereel oder Lynd Ward. Daran lässt sich rückblickend noch einmal die Frage aufgreifen, welche Art *neuer* Geschichten denn eigentlich beim Erzählen ohne Worte in Bildern oder mit dem Körper erzählt werden bzw. erzählt werden können. Denn eine Geschichte wird ja zum Beispiel in *Das fremde Mädchen* gleichwohl erzählt – am Ende dieser Geschichte ist das Mädchen tot und der junge Mann kann auf ein Abenteuer zurückblicken. Und die Geschichte hat auch einen gewissen Komplexitätsgrad: Es gibt mehr als zwei Akteure und eine Intrige – dem Mann wird eine Falle gestellt und er fällt einem Verbrechen zum Opfer (sonst wäre diese Pantomime auch nicht verfilmt worden). Das ist immerhin deutlich mehr als etwa in der *Geschichte ohne Worte* von Frans Masereel, wo es nur zwei Akteure und keine Intrige gibt.

Es ist nun mehr oder weniger trivial, dass es für die Darstellung eines komplizierten Plots – einer feingesponnenen Intrige, eines Komplotts – in Bildern oder mit dem Körper große, gewissermaßen technische Schwierigkeiten gibt. Das Erzählen ohne Worte ist sozusagen nicht das richtige Medium für die Darstellung solcher Geschichten: Wenn man solche Geschichten erzählen will, bedient man sich besser anderer Erzählformen. Beim Erzählen ohne Worte stehen – wie gesehen – andere Aspekte im Vordergrund. Aber diese Auskunft ist lediglich eine sehr ungefähre und vor

²⁴⁸ Zitiert nach dem *Wikipedia*-Artikel über diesen Film.

allem negative Bestimmung und darum unbefriedigend. Die Frage muss vielmehr sein: Unter welcher strukturellen oder logischen Beschränkung steht das Erzählen in Bilderfolgen und mit dem Körper hinsichtlich der Art der erzählten Geschichten?

Lässt man die bisher betrachteten Bilderfolgen, die eine unbekannte Geschichte erzählen, Revue passieren, so ergibt sich zunächst einmal das Vorherrschen des *Modells des Weges*. Das kann der Lebensweg eines Einzelnen sein, wie derjenige der Molly Hackabout in *A Harlot's Progress* von William Hogarth, der Lebensweg eines Paares oder einer Familie (oder einer anderen Gruppe) wie in Frans Masereels *Geschichte ohne Worte* oder in *Past and Present* von Augustus Egg, aber auch der kurze Weg vieler einzelner Figuren und Objekte, wie in dem Bilderbuch *Die Torte ist weg*. An der *dumb show* im *Hamlet* und dem *Fremden Mädchen* von Hofmannsthal lässt sich natürlich ablesen, dass der Aufführungscharakter demgegenüber eine andere Form der Handlung ins Spiel bringt: Es gibt eben ein *Drama*. Die Frage nach der strukturellen Beschränkung ist daher zunächst einmal die nach der Beschränkung der ‚dramatischen Verwicklung‘.

Um hierfür näheren Aufschluss zu erhalten, soll im Folgenden der Begriff der *Transaktion* eingeführt werden. In der Volkswirtschaftslehre – wo der Begriff in erster Linie gebräuchlich ist – geht es um *ökonomische Transaktionen*. Dabei werden gewöhnlich fünf Arten ökonomischer Transaktionen unterschieden: 1. „Tausch Gut gegen Gut“, das ist der Realtausch; 2. „Übertragung (auch: *Transfer*) eines Gutes“, nämlich insbesondere die Schenkung; 3. „Tausch Gut gegen Forderung“, das ist der Kauf bzw. Verkauf; 4. „Übertragung einer Forderung ohne Gegenleistung“, insbesondere Geldschenkung; 5. „Tausch Forderung gegen Forderung“.²⁴⁹ Von Interesse ist diese Aufstellung im Hinblick auf das Erzählen ohne Worte, weil diese Transaktionen (jedenfalls die ersten vier), dem Typ nach als Teil einer Handlung *gezeigt* werden können. *Etwas* geht von *einem* zum *anderen* über. Was gezeigt werden kann, ist eine Angelegenheit *zwischen zweien*, bei welcher die Verhältnisse vorher anders sind als nachher. Weil diese Transaktionen sehr allgemein sind, verfügen wir über ein Skript ihres Ablaufs: Wir verstehen *ohne Worte*, dass jemand, der in ein Geschäft geht, eine Ware in Empfang nimmt,

²⁴⁹ Alfred Stobbe: *Volkswirtschaftslehre I: Volkswirtschaftliches Rechnungswesen*. Berlin/Heidelberg 1980, 13. In der Volkswirtschaftslehre wird *Geld* nicht als *Gut*, sondern als *Forderung* betrachtet.

nachdem er Geld auf den Tisch gelegt hat, an einer Transaktion des 3. Typs beteiligt war.

In den Erzählungen ohne Worte, die dem Modell des Weges zugeordnet werden können, spielen Transaktionen nur eine untergeordnete Rolle. Sie stellen kein eigenständiges Handlungselement dar. Oder genauer: Die Veränderungen im Verhältnis der Figuren, die im Zusammenhang mit einer Transaktion gezeigt werden mögen, sind für die Erzählung nicht wesentlich. Der Grund dafür liegt zunächst darin, dass eine Transaktion im Normalfall kein Ereignis darstellt, sondern zum Alltag gehört. Wenn Molly Hackabout eine Prostituierte wird, zieht sie ihren Körper in Transaktionen, was, zumal für William Hogarth, mit Blick auf ihren Lebensweg ins Elend wichtig ist. Gleichwohl geht es hier nicht um eine bestimmte, konkrete Transaktion, die bedeutsam für die erzählte Geschichte ist, sondern die Prostitution als solche. An dem Bilderbuch *Die Torte ist weg* kann man gut nachvollziehen, dass vor allem Begebenheiten interessant sind, in denen Figuren miteinander verknüpft werden, ohne dass dies in Form einer Transaktion geschieht: Insbesondere werden Dinge verloren und gefunden, geraubt und wiedererlangt. Eine Transaktion ist hier nur die Verteilung der wiedererlangten Torte am Ende, mit der ein gleichsam transaktionsloses Geschehen abgeschlossen wird.

Anders als bei Raub oder Verlust einer Sache setzt eine Transaktion eine Einigung voraus. Eine Einigung erfolgt gewöhnlich durch ein sprachliches Tun. Wer zum Beispiel etwas kauft, sagt gewöhnlich, dass er es haben will und fragt, was er dafür bezahlen muss. Zwar gibt es in der Transaktion diese sprachliche Dimension, aber sie ist nicht notwendig. Jemand, der nicht sprechen kann oder die Landessprache nicht versteht, kann sich auch ohne Worte mit Zeigehandlungen behelfen. Deswegen können Transaktionen gezeigt werden; dass die Beteiligten nach stattgefundener Transaktion zufrieden ihrer Wege gehen, ist dann der Beweis dafür, dass eine Einigung stattgefunden hat. Dabei bleibt aber verborgen, dass jede Transaktion juristisch gesehen einen *Vertrag* impliziert. Wir tätigen, ohne daran zu denken, ein Rechtsgeschäft – nicht nur, wenn wir etwas kaufen oder verkaufen, sondern auch, wenn wir etwas geschenkt bekommen oder verschenken. Für den Zusammenhang des Erzählens ohne Worte ist hier entscheidend, dass wir nicht sehen, dass wir etwas nicht sehen. Es scheint so zu sein, dass sich jene einfachen Transaktionen, die für das Erzählen ohne Worte in Frage kommen, von selbst verstehen, weil das gewöhnlich auch so ist. Und diesen Befund

kann man bis zu einem gewissen Grad auch auf nicht-ökonomische Transaktionen ausdehnen, mit denen es keine rechtliche Bewandnis hat. Immer dann, wenn wir Zeuge einer Interaktion werden, an deren Ende eine sichtbare Einigkeit der Beteiligten steht, schließen wir, dass sie sich auf eine für sie gültige Interpretation dieser Interaktion festgelegt haben. Ein solcher Austausch kann als eine nicht-ökonomische Transaktion aufgefasst werden. Ein Beispiel: In der *dumb show* im *Hamlet* bezeigen der König und die Königin anfangs gestisch und mimisch einander ihre gegenseitige Zuneigung. Und wenn wir dieser Szene beigewohnt haben, dürfen wir der Auffassung sein, dass die beiden nach Beendigung dieser nicht-ökonomischen Transaktion der Auffassung sind, dass dies eine Szene war, in der sie einander ihre gegenseitige Zuneigung bekundet haben. Diese Formulierung hört sich unnötig kompliziert an, stellt aber klar, dass die gegenseitige Bekundung auch dann eine solche war, wenn die Königin die Zuneigung nur vorgespielt hat. Dann ist der Vorgang Teil einer (freilich recht rudimentären) Intrige, bei welcher der König der Betrogene ist (um dann das arglose Mordopfer zu werden).²⁵⁰ Man könnte eine Minimalbedingung formulieren: Eine Intrige liegt genau dann vor, wenn es mindestens *eine* Transaktion gibt, von der sich *nachträglich* für mindestens einen Beteiligten herausstellt, dass sie nicht das war, was sie zu sein schien.

Die Transaktion, die Teil einer Intrige ist – also eine betrügerische Transaktion –, ist in der Regel kein Bestandteil des Erzählens ohne Worte, das sich dem Modell des Wegs bedient. Ein wesentliches Moment ist die Intrige hingegen in den Geschichten, die das Drama zur Aufführung bringt. Der Begriff der Transaktion soll daher vor allem dazu dienen, die spezifische Logik der Intrige im pantomimischen Spiel zu umreißen. In *Das fremde Mädchen* kommen drei ökonomische Transaktionen vor: Der reiche junge Mann gibt im ersten Akt der „widerliche[n] Alten [...] ein paar Geldstücke hin“, nachdem dieser verstanden hat, „wie es gemeint ist“ – dass nämlich die *performance* vor dem Fenster aus der Sicht des Gesindels der Anbahnung einer Transaktion dient; der Reiche soll für eine veritable Tanz-Vorführung bezahlen, die an einem anderen Ort stattfinden wird. Im zweiten Akt „streut“ er vor der Aufführung, für die er ja offenbar schon bezahlt hat, „noch etwas

²⁵⁰ Der Begriff der Intrige ist hier also im ‚gewöhnlichen Sinn‘ zu verstehen: Es gibt mindestens eine Person, die betrogen werden soll (vgl. Peter von Matt: *Die Intrige. Theorie und Praxis der Hinterlist*. München 2006).

Gold um sich“, und am Ende „wirft“ er „der Alten noch ein Geldstück“ zu. Das sind drei recht merkwürdige Transaktionen, dreimal gibt der Reiche Geld – aber weder wird der Umfang der zu erbringenden Leistung festgelegt noch die Höhe der zu zahlenden Summe: Wesentlich ist, dass es sich überhaupt um eine Transaktion handelt. Ihre mangelnde Konkretion hängt dabei unmittelbar mit ihrer Wortlosigkeit zusammen, denn zu einer Konkretion bedürfte es des Austauschs eindeutiger Zeichen. Der junge Mann *verhandelt* eben nicht, sondern gibt irgendetwas, damit die Sache mit dem fremden Mädchen weitergeht. Besonders deutlich wird das bei der dritten Transaktion: Das Geldstück, das der junge Mann der Alten zuwirft, ließe sich ja auch einem anderen Transaktionstypus zuordnen: der Schenkung. Gemeint ist aber: Es soll weitergehen. Ihre genaue Entsprechung hat diese Transaktion insofern in den Blicken, die die Gauner während der Vorführung „hinter seinem Rücken“ einander zuwerfen, die „unzweideutig“ sagen: „Nun haben wir den“.²⁵¹ Vom *Plot* her gesehen, ist das die Intrige: Der junge Mann wird den Gaunern in die Falle gehen. Beim nächsten Mal wird er nicht mehr ‚gemolken‘, sondern ausgeraubt. Es handelt sich also – wie man ungefähr sagen könnte – um eine sehr *ungefähre* Intrige, die durchschaubar sein soll.

Und das ist wiederum ein Symptom für den Stellenwert, den die Intrige in einem pantomimischen Spiel – und letztlich auch im Erzählen ohne Worte insgesamt – haben kann. Die Transaktionen sind ungefähre Transaktionen – wie in *Das fremde Mädchen* –, oder wir wissen nur Ungefähres über sie. Denn wir kennen ihren Wortlaut nicht und können lediglich aus ihrem Ablauf – insbesondere aus der Einvernehmlichkeit und dem sichtbaren Ausgang – erschließen, worin die Transaktion bestand, was also Gegenstand des Vertrages war. Ohne Worte kann man zwar jemandem etwas *vorspielen*, aber *belügen* kann man ihn nicht so ohne Weiteres. Insofern kann der weitere Handlungsverlauf zwar an den Tag bringen, dass jemandem etwas vorgespielt wurde, aber dass und wie er – als Teil einer Intrige – belogen wurde, kann man nicht in derselben Weise wissen. Werden keine weiteren Vorkehrungen getroffen, ist dem pantomimischen Spiel in Anbetracht der Intrige nur die Schrumpfform des *Vorspiegels einer Beziehung* zugänglich, die in Wahrheit nicht besteht.

²⁵¹ Diese Blicke ließen sich auch als eine nicht-ökonomische Transaktion auffassen, wenn es notwendig wäre, zwischen den Gaunern als Akteuren zu differenzieren, was aber nicht der Fall ist.

Das gilt zunächst einmal für alle ohne Worte erzählten Geschichten, in denen frühere Transaktionen (oder andere Handlungselemente) am Ende als etwas anderes *erkannt* werden sollen als sie am Anfang schienen, also auch für Erzählungen ohne Worte in Bildern.²⁵² Als Beispiel diene hier noch einmal das textlose Buch *Gods' Man* von Lynd Ward. Schon in der Aufteilung in fünf Akte wird eine Affinität zum Drama betont. Die Geschichte, die hier erzählt wird, folgt nicht dem Modell des Weges. Vielmehr tritt im ersten Akt der in Schwarz gekleidete Mann mit Maske auf, der den Protagonisten, den jungen Maler, dazu animiert, einen Kontrakt zu unterzeichnen, um in den Besitz des magischen Pinsels zu kommen. Die Unterzeichnung eines Kontraktes ist natürlich schon deshalb eine Transaktion *par excellence*, weil sie ihre Rechtsförmigkeit besonders hervorkehrt.²⁵³ Die erste Transaktion kann in diesem Falle gezeigt werden: Der Pinsel wechselt seinen Besitzer. Die Gegenleistung hingegen, die qua Kontrakt in die Zukunft verlegt ist, ist es nicht: Das Bild zeigt zwar, dass der junge Maler unterschreibt, aber es zeigt nicht, *was* er unterschreibt, da die Worte, aus denen der Kontrakt besteht, unleserlich sind. Das heißt: Die Transaktion bleibt im Ungefähren. Genau genommen ist noch nicht einmal sicher, dass es sich um einen Kontrakt handelt. Wenn wir das Skript, das mit solchen dunklen Männern und ihren sinisternen Ansinnen aufgerufen wird, nicht kennen, könnten wir das Dokument auch für eine Aushändigungsbescheinigung, einen Leihvertrag oder eine Erklärung zur Gewinnbeteiligung halten. Sicher ist jedoch, dass die vorläufige Übereignung des Pinsels, samt gegebener Unterschrift, ein *Futur zwei* in die erzählte Welt setzt: Die Gegenleistung wird sich am Ende als etwas anderes erwiesen haben, als der junge Maler, der seine Unterschrift offensichtlich leichtherzig unter das Dokument setzt, sich gedacht hat. Insofern ist er ein Betrogener, womit die Minimalform der Intrige erfüllt wäre.

²⁵² Um es noch einmal zu betonen: Diese Regel betrifft nur die Vermittlung *unbekannter* Geschichten. Abgesehen davon wird in späteren Kapiteln noch gezeigt, inwiefern diese Regel zu umgehen ist.

²⁵³ Das ist natürlich nicht die einzige und nicht die erste Transaktion in *Gods' Man*. Schon zuvor hat der junge Mann eine Schenkung vollzogen (am Bettler); dann hat er eine Suppe bekommen, für die er die Gegenleistung nicht entrichten konnte; die Transaktion, stattdessen mit einem Bild zu bezahlen, ist fehlgeschlagen; an seiner Stelle hat der maskierte Mann die Rechnung beglichen, was den jungen Maler vorab in ein Schuldverhältnis zu diesem setzt, von dem unklar ist, in welcher Relation es zum Kontrakt steht. Weitere verwickelte und verwickelnde Transaktionen erfolgen im Zusammenhang mit dem Impresario und der Prostituierten. Man könnte sagen: Sobald der Protagonist zu Anfang sein letztes Geld weggegeben hat, gibt es für ihn nur noch diffuse Transaktionen.

Ohne Worte kann der Inhalt des Kontrakts nicht spezifiziert werden. Man könnte freilich eine weitere – sozusagen weniger puristische – Definition des Erzählens ohne Worte anpeilen, nach welcher zwar keine Worte mündlich gewechselt werden dürfen, das Zeigen schriftlicher Dokumente – wie etwa Kontrakte – hingegen ‚erlaubt‘ ist. Es geht nicht darum, dass das dann ‚kein Erzählen ohne Worte‘ mehr wäre – es wäre nur ein *anderes* Erzählen ohne Worte. Ein solches ‚anderes Erzählen ohne Worte‘ (das in den folgenden Kapiteln noch näher betrachtet werden wird) ist mit dem Medium der Pantomime weniger vereinbar als mit dem der Bilderfolge (und erst recht dem Comic und dem Film). In *Gods' Man* wäre es (auch mit der Technik des Holzschnitts) sehr wohl möglich, in einem *close up* den Kontrakt auf eine nicht nur für den Protagonisten, sondern auch für uns lesbare Weise zu präsentieren (in der Pantomime, wo es kein *close up* gibt, hingegen nicht).

Dass diese *woodcut novel* indes schriftlos und die Intrige daher im Ungefähren bleibt, darf nicht als bloßer Mangel aufgefasst werden, da die Uneindeutigkeit auf der Ebene der Narration zugleich zu einem Vorzug des Mediums auf einer anderen Ebene wird. Wir können mangels Einsicht in das Dokument nicht unterscheiden, inwiefern der junge Maler ein Betrogener ist und inwiefern er sich selbst betrügt (und inwiefern das ein Unterschied ist). Im fünften Akt sieht man den Maskierten in Frontalansicht, wie er den Kontrakt entrollt hat und auf die Unterschrift weist; das nächste Bild zeigt – gewissermaßen im Gegenschuss – den jungen Maler, dessen lächelnder Blick den Betrachter – also den Maskierten – fixiert: Er ist noch immer arglos. Also hat er nicht etwa seine Seele verkauft, sondern sich zu etwas verpflichtet, was er noch jetzt ohne Weiteres einlösen zu können glaubt. Offenbar soll er nämlich, auf dem Gipfel eines Berges, ein Porträt des Maskierten erstellen. Er winkt seiner Gefährtin und seinem Sohn zu, anscheinend in dem Glauben, dass das eine leichte Aufgabe sein wird. Er wurde folglich bei seiner Unterschrift unter den Kontrakt darüber getäuscht, dass er den Blick in das Antlitz desjenigen, den er zu porträtieren sich verpflichtet, mit dem Leben bezahlen muss, weil es das Antlitz des Todes ist (man kann auch sagen, dass der Maler beim Abschluss des Kontraktes darüber getäuscht wird, dass er den Kontrakt nicht erfüllen kann, weil ein solches Porträt unmöglich ist). Dieses Wissen hatte der personifizierte Tod, so sollen wir vermuten, von Anfang an. Jedenfalls hat er am Ende den Pinsel wieder an sich genommen, um womöglich dieselbe Transaktion mit einem anderen Opfer durchzuführen. Aber auch das bleibt im Ungewissen. Wo die Worte fehlen,

insistiert eine andere Art der Uneindeutigkeit als jene, die sich aus der Auslegung von Worten ergeben mag.

Ist nun der junge Maler nicht selbst schuld an seinem Untergang, weil er sich auf diese Transaktion eingelassen hat? War er nicht naiv, den Kontrakt zu unterzeichnen? Das sind Fragen der Zuschreibung von Verantwortlichkeit, die zwar aufkommen mögen, zugleich aber an der Wortlosigkeit dieser Geschichte zerschellen. Weil wir den Wortlaut des Kontraktes nicht kennen und die Worte nicht gehört haben, die seine Präsentation begleiteten, ist uns die Sphäre, in der wir das Handeln des Protagonisten beurteilen könnten, nur begrenzt zugänglich. Die Wortlosigkeit verwandelt die Geschichte in ein Geschehen und Verantwortlichkeiten in ein Verhängnis. Und so kommt es auch in *Das fremde Mädchen* auf die Transaktionen nicht an, weil die Figuren auf der Bühne nicht als handelnde Subjekte zu betrachten sind, die für ihr Tun Rechenschaft ablegen könnten, sondern als Schauplatz von Kräften, denen sie von vorn herein ausgeliefert scheinen, einem Gesetz unterworfen, das nicht in Worte zu fassen ist.

Die Feststellung von größtmöglicher Trivialität ist zweifellos, dass beim Erzählen ohne Worte die Worte, die getauscht werden, nicht unmittelbar wiedergegeben werden können. Zuschauer müssen, wenn Worte getauscht werden, also zu erschließen versuchen, worüber gesprochen wurde (oder ob es von Bedeutung ist, einen solchen Versuch zu unternehmen). Sie erschließen es aus dem Kontext der Situation, aus Gestik und Mimik, aus dem sichtbaren Ergebnis der Interaktion sowie gegebenenfalls rückwirkend aus dem weiteren Verlauf der Handlung. Bezieht man sich auf die von Paul Watzlawick populär gemachten Unterscheidungen²⁵⁴, so ist das, was über Gestik und Mimik vermittelt wird, *analoge* Kommunikation, die vor allem den sogenannten Beziehungsaspekt betrifft, während beim Gegenstück, der sogenannten *digitalen* Kommunikation, der Inhaltsaspekt im Vordergrund steht. Die digitale Kommunikation wird von Watzlawick in erster Linie als verbalsprachliche Kommunikation aufgefasst. Insofern würde die digitale Kommunikation beim Erzählen ohne Worte ausfallen. Aber das stimmt nicht ganz. Denn der Akt des *Zeigens* gehört in den Bereich der digitalen Kommunikation, insofern als das lateinische Wort *digitus* bekanntlich „Finger“ bedeutet – nämlich den Finger, mit dem man auf etwas zeigt. Wenn man beim Sprechen mit

²⁵⁴ Vgl. Paul Watzlawick/Janet H. Beavin/Don D. Jackson: *Menschliche Kommunikation – Formen, Störungen, Paradoxien* [1969].¹³2017.

dem Zeigefinger (oder einer anderen Geste) auf etwas zeigt, nimmt man darauf *Bezug* (man nimmt auf etwas anderes Bezug als die Beziehung). Das, worauf man zeigt, ist dann ein Gegenstand der Rede. Diese Bezugnahme kann verstanden werden, wenn die Worte ungehört bleiben, obwohl Zeigegesten nicht eindeutig sind.²⁵⁵ Man versteht dann, *wovon die Rede* ist.

Durch solche Bezugnahmen kann in der pantomimischen Interaktion *ein Drittes* explizit werden. Es fällt jedoch auf, dass weder in der *dumb show* im *Hamlet* noch in *Das fremde Mädchen* Zeigehandlungen eine besondere Rolle spielen. In der Interaktion zwischen König und Königin in der *dumb show* werden keine Zeigehandlungen benötigt, insofern es nur darum geht, die Beziehung zwischen König und Königin darzustellen; und bei der sich entwickelnden Beziehung zwischen Königsmörder und Königin gibt es auch keinen Bedarf an Zeigehandlungen.

Bei Hofmannsthal verhält es sich kaum anders, auch hier erfordert der Handlungszusammenhang keine Zeigehandlung, da sich alles auf die Beziehungen zwischen den Beteiligten konzentriert. Eine Rede, mit der auf etwas außerhalb dieser Beziehungen Stehendes Bezug genommen werden müsste, gibt es nicht. Das sagt aber auch Entscheidendes über die in Frage stehenden Beziehungen aus. Man kann sagen: Alles steht im Kraftfeld der Bühnen-Konstellation, in dem Dritte jederzeit anwesend sind. Es gibt in diesem pantomimischen Spiel nur zwei Stellen, an denen nicht mehr als zwei Aktanten auf der Bühne sind. Zum Ersten im dritten Akt, wo der reiche Mann allein mit seiner Freundin in der Wohnung ist – aber da tritt unvermittelt das fremde Mädchen als Phantasmagorie in den Raum, um das Kraftfeld sichtbar zu machen. Und zum Zweiten gegen Ende des vierten Akts, als die Straße, ausgelöst durch einen Polizeipfiff, „wie ausgestorben“ ist, das fremde Mädchen dem jungen Mann „wie ein Tier“ die Fesseln durchnagt und ihn mit Liebkosungen überschüttet – das ist sozusagen die Implosion der Beziehung, die zum unvermittelten Tod des Mädchens führt.

Daraus kann man nun aber gerade *nicht* schließen, dass es die *Blicke Dritter* sind, durch welche die Distanz zwischen dem fremden Mädchen und dem jungen Mann aufrecht erhalten wird. Weder kümmert sich der junge Mann um das, was seine Freundin von ihm denkt noch interessiert es ihn, gegenüber dem Gesindel irgendeinen Schein zu wahren und seine Faszination zu

²⁵⁵ Vgl. Anja Stukenbrock: Referenz durch Zeigen. Zur Theorie der Deixis. In: *Deutsche Sprache* 37 (2009), 289-316, hier: 294ff.

verbergen. *Auf der Bühne* gibt es hier niemanden, der für einen anderen die Instanz des Dritten, das Gesetz, repräsentiert. Auch das fremde Mädchen steht unter keinem anderen Gesetz als dem des Tanzes.

Davon abgesehen sind aber auch die expliziten Verweisungen auf Drittes darauf beschränkt, was im Zeigeraum der Bühne zu sehen ist. Das gilt für alles, worauf man sich *in einer Rede* beziehen kann. Dinge, vor allem aber Personen, die nicht auf der Bühne sichtbar sind, können in einer pantomimischen Darstellung nicht *Gegenstand* einer Interaktion zwischen Zweien sein. Denn es ist nicht möglich, jemanden bei seinem Namen zu nennen und den Abwesenden so anwesend sein zu lassen. Handelt es sich um jemanden, der nicht überhaupt nicht, sondern nur im aktuellen Moment nicht auf der Bühne zu sehen ist, lassen sich noch Möglichkeiten finden, auf den nur relativ Abwesenden zu verweisen (indem man auf den Ort Bezug nimmt, wo sich ein Gegenstand befunden hat, oder auf einen Gegenstand, den der Abwesende hinterlassen hat). Aber etwas, das nie auf der Bühne zu sehen war und also nur in einer Rede präsent sein kann, existiert im Erzählen ohne Worte mit dem Körper nicht. Zum Beispiel gibt es keinen Godot, auf den man warten kann. Und es gibt nichts, *in dessen Namen* Dinge geschehen oder nicht geschehen können: Götter, Institutionen und Gesetze gibt es nicht ohne Worte; ohne Worte gibt es nur Götzen, Anstalten und Zwänge. Das einzig sichtbare Gesetz ist jenes, das den Körper erfasst, wenn er zu tanzen anhebt, in einem abgedichteten Raum.

3.4 Solitäre

Wie es aber um das pantomimische Spiel bestellt ist, wenn die Bühne nur von einem *Einzigem* bevölkert bleibt, soll ebenfalls an zwei Beispielen erörtert werden. Was kann es mit einer solch radikalen Reduktion auf sich haben, bei welcher keine Interaktion mehr gezeigt werden kann und es insofern auch keine Worte mehr gibt, die durch etwas anderes ersetzt werden müssten? Wie ist es möglich, dass es hier noch ein – nacherzählbares – *Bühnengeschehen* (ein Spielgeschehen) gibt, das nicht zugleich ein *Vermittlungsgeschehen* wäre? In welcher Subjektposition befindet sich ein Akteur unter diesen Voraussetzungen? Welcher Akte ist er fähig? Für wen sollte er oder sie zu tanzen anfangen? Ein Spezialist für die Logik solcher Reduktionen ist Samuel Beckett.

Im Folgenden wird es zunächst um *Acte sans Paroles I* aus dem Jahr 1957 gehen, ins Deutsche zunächst mit *Spiel ohne Worte*, dann mit *Akt ohne Worte* übersetzt.²⁵⁶

Der Text von *Akt ohne Worte 1* ist, wie nicht anders zu erwarten, lapidar. Er umfasst etwa viereinhalb Seiten. Eine Aufführung dauert etwa eine Viertelstunde.²⁵⁷ Als *dramatis persona* ist nur „Ein Mensch“ aufgeführt, der, bevor das eigentliche Spiel beginnt, durch eine „*Vertraute Geste*“ charakterisiert wird: „*er faltet und entfaltet das Taschentuch*“. Die Bühne wird lediglich mit der Angabe „*Wüste. Blendendes Licht*“ spezifiziert. Es folgt als „Handlung“ eine Handlung, die man ohne Weiteres nacherzählen könnte, weil sie eben schlechterdings nichts anderes als die Kette der Aktionen ist, die man verfolgen kann. Von einer Mit-Notation dessen, was der Betrachter denkt oder vermutet oder dessen, was die Figur fühlt oder überlegt, wie sie bei Hofmannsthal oder Hermann Bahr vorliegt, sind wir so weit entfernt wie nur möglich. Insofern gleicht die Art der Notation derjenigen der *dumb show* im *Hamlet* – nur, dass eben keine Interaktionen zwischen den Akteuren gezeigt werden, dass es Niemanden gibt, dem etwas vorgespielt werden könnte. Dies ist die erste Handlungssequenz:

HANDLUNG: *Der Mensch wird aus den rechten Kulissen rücklings auf die Bühne geworfen, stolpert, fällt, steht sofort wieder auf, klopft den Staub ab und überlegt.*

Pfiff von rechts

Er überlegt und geht nach rechts ab.

Er wird sofort wieder auf die Bühne geworfen, stolpert, fällt, steht sofort wieder auf, klopft den Staub ab und überlegt.

Pfiff von links

Er überlegt und geht nach links ab.

Er wird sofort wieder auf die Bühne geworfen, stolpert, fällt, steht sofort wieder auf, klopft den Staub ab und überlegt.

²⁵⁶ Samuel Beckett: *Akt ohne Worte 1*. In: Ders.: *Endspiel, Das letzte Band, Akt ohne Worte 1, Akt ohne Worte 2, Glückliche Tage, Spiel*. Deutsch von Erika und Elmar Tophoven. Frankfurt a.M. 1985, 71-77. Im Folgenden wird, wegen der Kürze des Textes, auf Seitennachweise verzichtet.

²⁵⁷ Eine Viertelstunde dauert zum Beispiel die Verfilmung von Karel Reisz (die auch im Internet verfügbar ist) aus dem Jahr 2000. Da es keine Worte gibt, die gesprochen werden müssten bzw. könnten (was durch die gewöhnliche Sprechgeschwindigkeit einen gewissen Rahmen vorgeben würde), sondern nur solitäre Handlungen und Pausen aufgeführt werden, ist die Spieldauer allerdings wenig festgelegt. Eine Aufführung ließe sich stark dehnen.

Pfiff von links

Er überlegt, geht auf die linke Kulisse zu, bleibt stehen, bevor er sie erreicht, weicht plötzlich zurück, stolpert, fällt, steht sofort wieder auf, klopft den Staub ab und überlegt.

Bleiben wir bei der Beschreibung. Ersichtlich steht der Mensch²⁵⁸ hier unter einem Gesetz. Aber was ist das für ein Gesetz? Offenbar ist es zunächst einmal ein Gesetz der Bühne. Der Mensch wird auf die „Bühne“ geworfen und er wird daran gehindert, sie in Richtung „Kulisse“ zu verlassen. Dass die Bühne derart als ein abgedichteter Raum vorgestellt wird, kontrastiert eklatant mit ihrer Bezeichnung als „Wüste“. Denn eine Wüste ist – man möchte beinahe sagen: *per definitionem* – ein offener Raum. Eben deshalb ist es ein unsichtbares Gesetz, das diese Bühne regiert. Sichtbar sind nur die Folgen. Und zwar handelt es sich um Folgen rein körperlicher Art. Das Gesetz ergeht nicht in Worten und im Namen einer Instanz als ein *Verbot*, sondern erweist sich als bare Unmöglichkeit. Insofern ist es kein gesetztes Gesetz. Die Pffiffe, die von rechts und von links ertönen, werden zwar vom Subjekt anscheinend zunächst als ein Gebot interpretiert, sich in die entsprechende Richtung zu bewegen, aber dies geschieht offenbar nur, um dieses Subjekt etwas zu *lehren*: dass es hier nämlich kein Gebot zu befolgen gibt (jedenfalls nicht zum Vorteil des Subjekts), sondern der Bühnenraum als abgedichteter Raum hinzunehmen ist. Auf der Bühne wird also ein Subjekt in einem abgedichteten Raum als ein Körper präsentiert, dem das Gesetz äußerlich ist.²⁵⁹ Mit anderen Worten: Wir sehen hier einen Körper, der weder *zu tanzen beginnen* noch *durch Worte erreicht* werden kann.²⁶⁰ Das ist der Nullpunkt pantomimischen Spiels.

Wie immer bei Beckett ist es verführerisch, die Ausgangssituation des Stücks als eine *Aussage* über die *conditio humana* zu interpretieren: Was uns gezeigt

²⁵⁸ Zwar wird das Stück meist mit einem männlichen Darsteller aufgeführt, was wohl durch die Bezeichnung „un homme“ bzw. „a man“ begünstigt wird sowie dadurch, dass die meisten Protagonisten Becketts männlich sind, aber das ist natürlich ‚nicht zwingend‘.

²⁵⁹ Beckett soll sich im Jahre 1957 gegenüber seinem Verleger geäußert haben, dieser Mensch sei „human meat or bones“ (C. J. Ackerley/S. E. Gontarski (Hg.): *The Faber Companion to Samuel Beckett*. London 2006, 4).

²⁶⁰ Es steht davon zwar nichts in Becketts Text, aber es gibt eine von John S. Beckett – einem Neffen von Samuel Beckett – komponierte Musik zu *Act without words 1*. Allerdings handelt es sich hier nicht um eine Musik, zu der getanzt werden könnte, und zwar erstens, weil ihr keine Rhythmik innewohnt, und zweitens, weil sie nach der Logik des Stummfilms funktioniert – der „Mensch“ kann sie nicht hören, sein Körper kann nicht von ihr erfasst werden.

wird, sei die heideggersche *Geworfenheit* des Menschen usw.²⁶¹ Es geht nicht darum, dass solche Interpretationen falsch sind, sondern dass sie das *Zeigen* vergessen. Die Bühne ist eben eine Bühne, auf der etwas aufgeführt wird. Was wir sehen, ist zunächst ein Effekt der Aufführung. Der Mensch wird in einen Bühnenraum gebannt, sodass er sich der Sichtbarkeit seiner Handlungen nicht entziehen kann, und dieses Gebanntsein wird als Vorbedingung für die Aufführung sichtbar gemacht, indem der Mensch beim Fluchtversuch von einer unsichtbaren Macht auf die Bühne zurückgeworfen wird. Diese unsichtbare Macht ist nicht die Macht des Wortes, sondern etwas nicht Erklärbares – etwas, worauf nicht *referiert* werden kann. Im Bezugssystem dieser Bühne – also für diesen Menschen – gibt es keine anwesende Abwesenheit.

Der abgedichtete Raum ist genauer ein *verdichteter* Raum. Insofern ist er kein Gefängnis: Es gibt keine Mauern, auf die man als einen Grund oder eine Ursache für die fehlende Fluchtmöglichkeit referieren könnte. Was man sieht, ist daher eine Wüste. Eine Wüste zeichnet sich – strukturell gesehen – dadurch aus, dass es in ihr sozusagen keine privilegierten Stellen gibt: In der Wüste als solcher ist ein Ort so gut wie der andere. Könnte der Mensch tatsächlich in die Wüste gehen, könnte er also eine beliebige *Richtung* einschlagen (z.B. nach rechts oder nach links), wäre er immer noch – und genauso – in der Wüste, und nichts wäre gewonnen. Der einzige Unterschied bestünde darin, dass wir – die Betrachter – ihn nicht mehr sehen könnten. Dass wir den Menschen beobachten können sollen, ist gleichbedeutend damit, dass ein künstlich abgedichteter Raum erzeugt wird, der das Geschehen in eine Experimentalanordnung verwandelt. Wer der Aufführung beiwohnt, kann sehen, wie sich ein Mensch aufführt, der nicht weiß, dass er Teil einer Aufführung ist. Als Erstes können wir konstatieren, dass der Mensch zunächst nichts weiß, aber lernfähig ist, weil er „überlegt“. Am Ende der Eröffnungssequenz hat er offenbar begriffen, dass es sich nicht lohnt, auf den Pfiff zu reagieren. Wenn der vorausseilende Gehorsam mit Stolpern, Hinfallen, Aufstehen und Staubabklopfen erst einmal dasselbe Resultat zeitigt, so zeigt das, dass man sich das *reflexhafte* Reagieren erst einmal abgewöhnen muss. Der Lernerfolg des Menschen besteht darin, sich

²⁶¹ Vgl. etwa Eugene Webb: *The Plays of Samuel Beckett*. Seattle 1972: „It is significant that the man is ‚flung‘ onto the stage: Martin Heidegger, a philosopher with whose work Beckett seems to have some familiarity, speaks of ‚*Geworfenheit*‘, the state of being ‚thrown‘ or ‚flung‘ into existence, as the basic existential situation of man.“ (86)

sozusagen zu *entkonditionieren*. Das ist es, was der Mensch ohne Worte zu tun vermag.

In der Folge wird dem Menschen in einer kontrollierten Experimentalanordnung Gelegenheit gegeben, dies zu üben. Die einzelnen Schritte werden dabei jeweils durch Pfliffe annonciert. Als erstes wird hinter seinem Rücken ein leidlich schattenspendendes Bäumchen „vom Schnürboden“ herabgelassen. Als nächstes wird ihm eine „Schneiderschere“ an die Hand gegeben, mit der er sich im Schatten die Fingernägel schneiden kann. Dann aber „erschaffen“ die schattenspendenden „Palmlätter“ des Baumes und eine „Karaffe“ wird von oben heruntergelassen, verbleibt aber in einer Höhe von drei Metern, also für den Menschen unerreichbar. Drei nacheinander herunterschwebende „Würfel“ verschiedener Größe gaukeln ihm vor, in den Genuss des Wassers in der Karaffe kommen zu können. Dann wird ihm ein „Knotentau“ für weitere erfolglose Versuche zur Verfügung gestellt. Vereitelt werden auch die Versuche des Menschen, sich mittels des Knotentaus zu erhängen und sich mittels der Schneiderschere die Kehle durchzuschneiden: Alles, was zuhanden scheint, wird im entscheidenden Augenblick außer Reichweite gebracht oder verschwindet wieder „auf dem Schnürboden“. Am Ende sieht man den Menschen „auf der Seite liegen, das Gesicht zum Saale gewandt, mit starrem Blick“:

Die Karaffe sinkt bis auf einen halben Meter über seinen Körper.

Er rührt sich nicht.

Pfiff von oben

Er rührt sich nicht.

Die Karaffe sinkt tiefer und tanzt ihm vor der Nase herum.

Er rührt sich nicht.

Die Karaffe steigt wieder in die Höhe und verschwindet auf dem Schnürboden.

Der Ast des Baumes hebt sich nieder, die Palmlätter entfalten sich wieder und werfen wieder Schatten.

Pfiff von oben

Er rührt sich nicht.

Der Baum steigt wieder in die Höhe und verschwindet auf dem Schnürboden.

Er betrachtet seine Hände.

Ende der Vorstellung. Der Schatten macht dem Menschen das Leben angenehmer, mit der Schere kann er seinen Körper pflegen, das Wasser benötigt

er, um den Durst zu löschen. Dass vorgeführt wird, wie er das alles nicht bekommt und ihm insbesondere das Wasser vorenthalten wird, hat die Interpreten verschiedentlich an die Qualen des Tantalus erinnert.²⁶² Dann muss man aber auch hinzusetzen, dass Tantalus seine Qualen in immer neuen Versuchen ewig erdulden muss, während der „Mensch“ bei Beckett am Ende seine Konsequenz daraus gezogen hat, dass alle Versuche fruchtlos sein werden, und dass er damit den *Akt ohne Worte* als einen Prozess der Entkonditionierung zum Abschluss bringt. Was ihn dazu instandgesetzt hat, ist zweifellos, dass er „überlegt“. Der Mensch überlegt die ganze Zeit, was er in Anbetracht der Umstände als nächstes tun könnte; wir *sehen*, was er überlegt, weil alles, was er zu überlegen hat, mit dem Körper zu tun hat, den wir sehen und den wir kennen, weil er sich in seinen Limitierungen und seinen Bedürfnissen nicht von dem Körper unterscheidet, den wir haben.²⁶³ Daraus folgt aber nun, dass es am Ende dieses Prozesses nichts mehr zu überlegen gibt. Tatsächlich sagt der Text in der letzten Phase des Stücks nicht mehr, dass der Mensch „überlegt“. An die Stelle des Überlegens tritt gewissermaßen die Betrachtung der Hände, denen nichts mehr zu tun gegeben sein kann.²⁶⁴ Weil wir jetzt nicht mehr sehen bzw. wissen können, was in diesem Menschen vorgeht, sagt das Skript nicht mehr, dass er überlegt („reflects“). Ob jetzt nichts mehr in ihm vorgeht oder ob sein Überlegen zu einem Denken geworden ist – gleich viel.

Wenn der „Mensch“ *isoliert* betrachtet wird – also jenseits von Interaktionen mit anderen Menschen und ohne Worte – dann müssen, damit es zu einem Akt (einem Geschehen, einer Handlung) kommt, die Dinge Akteur-Status bekommen. Insofern ist *Akt ohne Worte 1* ein Stück über die Tücke der Objekte – wie häufig in den Versuchsanordnungen Becketts gemahnt diese Tücke an den *Slapstick* der Stummfilmzeit. Es ist natürlich die Tücke eines unsichtbaren Dritten, der die Fäden zieht, der diese Welt eingerichtet hat.

²⁶² Vgl. etwa Ruby Cohn: *A Beckett Canon*. Ann Arbor 2001, 218.

²⁶³ Das Stück lässt sich daher als „giddy exploration of the space of the stage, horizontally and vertically“ beschreiben, das die Form einer „meditation on the body and its limitations“ annehme (Jonathan Tadashi Naito: Writing Silence. Samuel Beckett's Early Mimes. In: *Samuel Beckett Today / Aujourd'hui*. Bd. 19. Leiden 2006, 393-402, hier: 398).

²⁶⁴ Ob man die Schlussfolgerungen des Protagonisten in *Akt ohne Worte* im Anschluss an Charles S. Peirce als „Abduktionsleistung“ bezeichnen kann, wie Henrik Dindas (*Gelingen und Scheitern zwischenmenschlicher Kommunikation. Semiotische Analyse von Kommunikationsmodellen am Beispiel des Werkes von Samuel Beckett*. Köln 2017, 144) meint, sei dahingestellt.

Dieser unsichtbare Dritte ist zunächst die Theatermaschinerie (der Schnürboden), dann die gesamte Versuchsanordnung (die Aufführung) und schließlich wir alle (die Zuschauerinnen und Zuschauer). All das ist für den Protagonisten unsichtbar. Er liegt zum Beispiel „mit starrem Blick“ dem „Saal“ zugewandt, aber er sieht den Saal nicht. Er sieht ihn nicht nur nach Maßgabe der ‚vierten Wand‘ nicht, sondern er sieht nicht, dass es etwas zu sehen gibt (auch die ‚vierte Wand‘ wäre ja zu sehen). Er sieht nämlich nur, was er sieht, aber nicht, dass er etwas nicht sieht. Daher kann er sich auch nicht über die Tücke der Objekte wundern: Weil er die Schnüre nicht sieht, an denen die Objekte hängen, scheinen die Dinge ‚einen eigenen Willen zu haben‘ (ein beliebtes Motiv in den Slapstickkomödien der Stummfilmzeit, etwa bei Buster Keaton). Er kann in dieser Welt ohne Worte und ohne Nebenmenschen die Abwesenheit nicht denken (immer wieder muss er dementsprechend durch einen Pfiff auf das aufmerksam gemacht werden, was sich nicht in seinem momentanen Blickfeld befindet).

Es ist bekannt, dass Samuel Beckett sich in den 1930er Jahren mit Verhaltenspsychologie beschäftigt und das Buch *The Mentality of the Apes* von Wolfgang Köhler gelesen hat.²⁶⁵ In diesem Buch wird das später topisch gewordene Experiment beschrieben, bei dem ein Schimpanse (auf Tene-riffa) Kisten verschiedener Größe übereinanderstapeln musste, um an eine Banane zu kommen – ebenso, wie der „Mensch“ in Becketts *Akt ohne Worte* (nur eben erfolglos) versucht, der Wasserkaraffe habhaft zu werden.²⁶⁶ Beckett setzt also einen Menschen an die Stelle eines Affen und er versetzt ihn in eine Laborsituation, in eine Welt ohne Sprache und andere Subjekte. Dadurch wird die Welt undurchschaubar, und die *Geschichte*, die in einer solchen Welt erzählt wird, kann nur die einer Einsicht in die Undurchschaubarkeit sein. Der „Mensch“ in *Akt ohne Worte* ist ein Erwachsener, der (wie

²⁶⁵ Vgl. dazu ausführlich und instruktiv Esther Köhring: Einsicht einsichtig werden lassen. Experimentelles Theater und Tierexperiment in Samuel Becketts *Akte sans Paroles I* und Wolfgang Köhlers *Intelligenzprüfungen am Menschenaffen*. In: Roland Borgards/Nicolas Pethes (Hg.): *Tier – Experiment – Literatur. 1880–2010*. Würzburg 2013, 109–126. Köhring arbeitet unter anderem heraus, dass das „grenzannullierende Moment“ (ebd., 119) bei Köhler gerade darin besteht, dass man die Menschenaffen *denken sehen* kann und dass auch Becketts Versuchsanordnung einen Raum erzeugt, wo „Reflexion [...] zum körperlichen, sichtbaren Akt“ (ebd., 114) wird.

²⁶⁶ Vgl. etwa John M. Muse: *Microdramas. Crucibles for Theatre and Time*. Ann Arbor 2017, 100. Das Buch von Köhler war bereits 1917 unter dem Titel *Intelligenzprüfungen an Anthropoiden* erschienen und 1925 ins Amerikanische übersetzt worden.

der Schimpanse im Experiment) die motorische Kontrolle über seinen Körper hat. Das Stadium der menschlichen Entwicklung jedoch, in dem das Menschenkind noch keine Worte kennt und keine anderen Subjekte zu identifizieren vermag, ist das des *Säuglings*, der eben nicht die motorische Kontrolle über seinen Körper hat und von dem man auch nicht sagen kann, dass er „überlegt“. Das ist gewissermaßen der *Witz* der von Beckett zur Aufführung gebrachten Versuchsanordnung: Wir müssen in diesem Menschen sowohl den Affen wie auch den Säugling sehen.²⁶⁷ Auf diesen Witz wird wohl verwiesen, wenn der *Akt ohne Worte 1* ohne Not (und also ironisch) gegen die Regel der Wortlosigkeit verstößt. Denn die vom Schnürboden herunterschwebende Karaffe trägt, wie der Entwurf minutiös vorschreibt, „am Hals ein großes, steif abstehendes Etikett mit der Aufschrift Wasser“. Mit einem solchen Etikett könnten weder ein Affe noch ein Säugling etwas anfangen. Aber dieser Mensch auf dieser Bühne auch nicht.

Das zweite Beispiel, das helfen soll, über den logischen Status des solitären pantomimischen Spiels nachzudenken, ist aus ganz anderen Regionen, aber ebenfalls ein Grenzfall. Es handelt sich um eine kurze – etwa fünf Minuten lange – Nummer im Programm des Duos *Habbe & Meik*²⁶⁸, zwei Pantomimen, die ausschließlich mit Masken auftreten. Insofern es sich um ein pantomimisches Spiel handelt, in dem die Interaktion zwischen Zweien im Mittelpunkt steht, kann also von einem *Solitär* keine Rede sein. In einer der Nummern jedoch scheint nur einer der beiden auf der Bühne zu sein: Ein älterer, dünner und großer Mann, der, bevor er sich in das auf der Bühne stehende Bett begibt, noch seine flüchtige abendliche Gymnastik abkürzt (weil ihn ja niemand beobachtet und er sich keinen Zwang antun muss).

²⁶⁷ Aus psychoanalytischer Perspektive ließe sich hier das von Freud bereits im *Entwurf einer Psychologie* angedeutete und von Jacques Lacan ausgearbeitete Konzept des *Nebenmenschen* anschließen, der für das Subjekt „das erste Befriedigungsobjekt, im fernerer das erste feindliche Objekt wie die einzige helfende Macht ist“ (Sigmund Freud: *Entwurf einer Psychologie*. In: *Gesammelte Werke*. Nachtragsband. Frankfurt a.M. 1975, 375-486, hier: 426). Das ist in Becketts Pantomime die unsichtbare und undurchschaubare Macht als *Ganzes*, die etwas darbietet und entzieht; eine *symbolische* Kontrolle über Anwesenheit und Abwesenheit, die das Kind im *Fort-Da-Spiel* erlangt, gibt es hier nicht. Lacan bezeichnet den Nebenmenschen als den „prähistorische[n] Anderen“ und als die „Muttersache“, die in ihrer „stummen Realität“ weder als Subjekt noch als Objekt begegne (Jacques Lacan: *Die Ethik in der Psychoanalyse*. Weinheim/Berlin 1996, 84, 89 und 70). In Becketts reduktionistischen Versuchsanordnungen nimmt diese ‚Muttersache‘ regelmäßig einen zentralen Platz ein (wenn man so sagen darf).

²⁶⁸ Vgl. <https://www.habbeundmeik.com/>. Hinter den Namen verbergen sich Hartmut Ehrenfeld und Michael Aufenfehn.

In der Bettdecke, mit der er sich zudecken möchte, verbirgt sich jedoch der zweite Pantomime, was man ihr zunächst nicht ansieht, was dann aber durch kleine Bewegungen offenbar wird (Abb. 31).



Der Mann, der einen etwas schrulligen und vereinsamten Eindruck macht, bemerkt die Belegung seiner Bettdecke zunächst nicht, glaubt dann aber seinen Augen nicht zu trauen und geht in Deckung. Es entspinnt sich ein Vor und Zurück, die Bettdecke macht mit einem Zipfel deutliche, um nicht zu sagen gebieterische Zeichen, die überdies anzüglich sind. Die Avancen gehen, unterbrochen von kurzen Momenten der Bewegungslosigkeit, über in akrobatische Kapriolen, die den Mann, der hin- und hergerissen ist zwischen Angst und Faszination, zunehmend in den Bann ziehen. Das Ganze endet, wie nicht anders zu erwarten, im Bett. Erst sitzen beide noch auf entgegengesetzten Seiten, und der Mann nimmt Kontakt mit einem Zipfel der Bettdecke auf (Abb. 32).



Dann rückt die Bettdecke näher, versetzt sich und den Mann in Schwingung, rutscht ihm auf den Schoß, und begräbt ihn schließlich, die Kopulation andeutend, unter sich. Der Mann lässt sich das alles gefallen, das Geschehen beruhigt sich, der Mann rückt die Bettdecke zurecht und scheint in Schlaf zu fallen. In diesem Moment gleitet der zweite Pantomime nach hinten aus der Bettdecke, ohne dass die Zuschauerinnen und Zuschauer es bemerken können. Als der Mann wieder erwacht, ist die Bettdecke nur noch eine Bettdecke. Der Mann, wieder zum Solitär geworden, ist ratlos. Am Ende nimmt er die leblos-schlaffe Bettdecke in den Arm und verfällt in eine leichte Wiegebewegung.

In ganz anderer Weise als bei Beckett dreht sich auch die Geschichte, die hier erzählt wird, um einen Zustand der Regression. Wie sollte es auch anders sein, wenn sich nur ein einzelnes Subjekt auf der Bühne befindet, das auf einer präverbalen Ebene agiert und von den Zuschauern in einem Zustand des Unbeobachtetseins beobachtet wird? In *Akt ohne Worte 1* wird der „Mensch“, der sein Leben vielleicht am liebsten im Schatten einer Palme verdämmern würde, unablässig angereizt und zu Lernerfolgen getrieben (mit dem Resultat, dass sein Leben womöglich ohne Schatten einer Palme verdämmern mag). In der Szene mit der Bettdecke hat sich der alte Mann für seine Nachtruhe fertig gemacht, bereit, in Schlaf und Traum zu sinken. Schon vorher aber wird gezeigt, wie er ‚sich gehen lässt‘, indem die gymnastische Übung lässlich durchgeführt und dann abgebrochen wird usw.

In der Bettdecken-Szene findet die Regression an der dafür vorgesehenen Stelle innerhalb eines sich wiederholenden Tagesablaufs statt: Dieser Mann – so nehmen wir an – hat den Tag irgendwie verbracht und jetzt geht er eben zu Bett. Am Tag hat er wahrscheinlich mit Leuten gesprochen und wurde von den Blicken anderer erfasst. Jetzt muss er nicht mehr sprechen und ist für sich allein. Anders als bei Beckett wird ein *Ausschnitt* gezeigt – ein Ausschnitt, der ein Ganzes impliziert (ein Leben, eine Welt), das jetzt und hier *abwesend* ist. Die Bühne ist hier eben *kein* abgedichteter Raum. Würde beispielsweise der alte Mann in einer Tasche seiner Hose noch einen Zettel finden, auf dem etwas geschrieben steht, so könnte er es lesen. Der „Mensch“ in *Akt ohne Worte 1* könnte einen solchen Zettel nicht finden, und wenn er ihn doch fände, so könnte er ihn ebenso wenig lesen wie das Wort *Wasser* an der Karaffe.

Auch in der Bettdecken-Szene wird der Mann angereizt und offenbar daran gehindert, in den regressiven Schlafzustand zurückzukehren. Statt der

gewohnten schlaffen Bettdecke, unter die er sich zurückziehen kann, wartet eine angespannte Bettdecke auf ihn, die ihn herausfordert. Wie in *Akt ohne Worte 1* ist es ein Ding, welches an die Stelle der Interaktion mit anderen Subjekten tritt. Aber wiederum anders als bei Beckett, wo das Subjekt mit ferngelenkten Objekten im *Plural* konfrontiert wird, ist es hier *ein* Ding, das tatsächlich Subjektstatus annimmt, indem es Zeichen gibt, interagiert, kommuniziert. Das Ding wird also zu einem *Gegenüber*, und wir verstehen natürlich, dass es sich um einen unbewussten Wunsch des alten Mannes handelt, der in diesem Gegenüber Gestalt annimmt. Denn diesem Mann, der uns in dieser Szene vorgeführt wird, die logisch gesehen ein Ausschnitt (aus einem Leben, aus einer Welt) ist, dürfen wir zweifellos unterstellen, ein gewissermaßen ordnungsgemäß funktionierendes Unbewusstes zu haben (das wir bei Beckett keineswegs unterstellen dürfen). Die Schlafbereitschaft hat die Instanz der Zensur herabgesetzt, und unbewusste Wünsche können Gestalt annehmen (das ist bei Freud die *topische* Regression). Das, was im Traum auf einem unzugänglichen ‚anderen Schauplatz‘ geschehen könnte, ereignet sich gleichsam schon vorab auf dem uns zugänglichen Schauplatz der Bühne, und kann dann, nach dem Aufwachen, wenn die Bettdecke wieder schlaff geworden ist, für einen Traum gehalten werden. Freilich unterliegt die Gestalt in beiden Fällen einer *Entstellung*.

Entscheidend sind die Verfahren der Entstellung. Freud nennt in der *Traumdeutung* bekanntlich drei Hauptaspekte der Traumarbeit: *Verschiebung*, *Verdichtung* und *Rücksicht auf Darstellbarkeit*.²⁶⁹ Die Frage, die sich stellt, ist, welchen Regeln die Darstellbarkeit unterliegt, wenn es sich um eine Darstellung *ohne Worte* handeln muss, weil dies als mediales Format vorgegeben ist. Wer Träume deutet, hat nur die Traumerzählung – also sprachliches Material – zur Verfügung. Was aber vom Traum erzählt werden kann, ist – neben Signifikantenmaterial – vor allem *Bildhaftes*: „Das Bildliche ist für den Traum darstellungsfähig“.²⁷⁰ Wenn aber diese Bilder gedeutet werden sollen, müssen die symbolischen Operationen freigelegt werden, die ihnen zugrunde liegen. Einen ‚Traum‘ hingegen, wie er uns in der Bettdecken-Szene auf der Bühne gezeigt wird, können wir nicht in dieser Weise deuten. Die Wunscherfüllung, die in diesem Geschehen liegt, muss hier auf körperlicher Ebene einsehbar und ersichtlich sein. Es darf nicht der Rückübersetzung in

²⁶⁹ Vgl. Freud: *Traumdeutung*, 282-309 und 335-345.

²⁷⁰ Ebd., 335.

sprachliche Operationen bedürfen. Das heißt: In Rücksicht auf Darstellbarkeit muss gewissermaßen ein anderes Unbewusstes agiert werden. Worin besteht also die Entstellung? Zunächst einmal ist es ganz einfach: Der alte Mann wünscht sich nicht, mit seiner Bettdecke zu schlafen, aber er wünscht sich, jemanden im Bett zu haben, und die Bettdecke, unter welcher der Mann schläft, ist das geeignete Objekt, mit dem dies dargestellt werden kann. Die Bettdecke tritt an die Stelle von ‚jemandem‘. Dieser Jemand ist aber gebunden an die Gestalt der Bettdecke. Er kann nicht spezifiziert werden, er bleibt in einem gleichsam *larvenhaften Zustand*. Insofern muss er ein Anderer diesseits einer geschlechtlichen Differenzierung sein. Ob es sich um ein homosexuelles oder um ein heterosexuelles Begehren handelt, kann – aufgrund eines konstitutiven Zeichenmangels – nicht entschieden werden. Und nicht nur können wir nicht wissen, wie es hier um den Phallus steht, entsprechend gibt es auch die Ebene des differenzierenden Blicks nicht – von den Worten, die nicht an diese Gestalt gerichtet werden können, ganz zu schweigen: Diese Larve hört nicht nur nichts, sie sieht auch nichts, sie hat nie das Licht der Welt erblickt – sie kann nur auf Berührungen reagieren (und darin liegt ja auch in erster Linie die akrobatische Faszination, die von dieser Szene ausgeht). In dieser Larvenhaftigkeit in einer Welt ohne Worte liegt das Abgründige dieser Szene.

3.5 Solo-Nummern

Bei den verschiedenen Formen des pantomimischen Spiels handelt es sich um ein Erzählen ohne Worte, bei dem keine erkennbare Erzählinstanz im Spiel ist. Zunächst einmal fehlt die Erzählinstanz in dem Sinne, in dem sie auch im Drama fehlt. Wenn man möchte, kann man die Instanz der Aufführung an die Stelle der Erzählinstanz setzen. Seymour Chatman hat vorgeschlagen, von einem „Presenter“ als einem „Narrator“ in einem weiten Sinne („in a broad sense“) zu sprechen, der entweder ein „tell-er“ oder ein „show-er“ sein könne.²⁷¹ Obwohl eine Aufführung eigentlich weder das eine noch das andere ist, kann man auch die „komplexe, nicht-personalisierte Gestaltungsinstanz einer auf der Bühne aufgeführten [...] Geschichte“ darunter subsumieren. „Auswahl, Anordnung und Perspektivierung des

²⁷¹ Seymour Chatman: *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca 1990, 113.

Geschehens“ bei der Aufführung eines Dramas seien der „Vermittlungsinstanz“ zuzuschreiben, weil es sich ja schließlich um die „Produktion eines kohärenten Schauspiels“ handle.²⁷² Für eine Pantomime wie – im Grenzfall – Becketts *Akt ohne Worte 1* kann man diese Vermittlungsinstanz aber nicht mehr reklamieren. In welchem Sinne soll man hier von einer ‚Auswahl, Anordnung und Perspektivierung‘ des Geschehens sprechen können? Es gibt nur einen einzigen Akt (also weder eine Auswahl noch eine Anordnung der Geschehensmomente), und es gibt gleichbleibende vollständige Einsicht in die Laborsituation des Bühnengeschehens (also keine Perspektivierung). Ähnliches gilt für die Bettdecken-Szene des Duos Habbe & Meik. Hier spielt die Perspektivierung nur insofern – aber eben wiederum auf einer anderen Ebene – eine Rolle, als vom Publikum nicht gesehen werden kann, dass der Pantomime aus der Bettdecke verschwindet. Insgesamt lässt sich behaupten, dass es in allen pantomimischen *Nummern* (Sketches, Szenen) keinen Ansatzpunkt gibt, von einer Vermittlungsinstanz zu sprechen, die *nicht* der Körper des Pantomimen selbst wäre.

Im Folgenden soll untersucht werden, in welcher Weise der Körper des Pantomimen als Ort eines *Vermittlungsgeschehens* aufgefasst werden kann. Zunächst ist noch einmal darauf hinzuweisen, dass Erzählen ohne Worte, *ohne* dass wir einen Körper gezeigt bekämen, der ein Leib ist, im eigentlichen Sinne nicht möglich ist. Es fehlt dann, wie an *Schneewittchen* von Warja Lavater gezeigt wurde, zumindest das Kriterium der *experientiality*. Daraus könnte man nun schließen, dass es in dieser Hinsicht unerheblich ist, ob wir das *Bild* eines Körpers gezeigt bekommen oder einen Körper. Mit menschlichen (oder tierischen) Körpern erzählen ist jedoch – unabhängig davon, was ‚Realismus‘ bedeutet – etwas völlig anderes als mit Bildern erzählen, auf denen menschliche (oder tierische) Körper zu sehen sind. Das hat vor allem zwei Aspekte. Zum einen – darauf wurde bereits verwiesen – sehen wir in einer Pantomime Personen, die nicht sprechen, während wir beispielsweise im Stummfilm in der Regel Personen sehen, die wir nicht sprechen *hören*.

²⁷² Peter Hühn: Erzählen in der Lyrik und im Drama. In: Martin Huber/Wolf Schmid (Hg.): *Grundthemen der Literaturwissenschaft: Erzählen*. Berlin/Boston 2018, 384-397, hier: 392. Dass in diesem Rahmen auch auf die von Chatman gewählte (problematische) Kategorie des *implied author* (vgl. Chatman: *Coming to Terms*, 119) verwiesen wird, bestärkt den Verdacht, dass hier ein Kategorienfehler vorliegt. Der ‚implizite Autor‘ ist ja wohl auch derjenige, der den Figuren die Worte in den Mund gelegt und ihnen die Bewegungen vorgeschrieben hat und der darum als Instanz auf einer anderen logischen Ebene anzusiedeln ist.

Das heißt nicht nur, dass der Film das Gesprochene mittels Zwischentiteln – also mittels medialer Montage – zur Verfügung stellen kann (wenn er möchte), sondern auch, dass es sich um verschieden gebaute Welten, verschieden gebaute Diegesen handelt: Im bewegten oder unbewegten Bild hingegen sind die Figuren in eine Welt eingelassen, in der sich die Figuren *untereinander* mit Sprache verständigen können bzw. könnten, in der pantomimischen Darstellung können sie es nicht. Aus Liebe zum trivialen Unterschied könnte man formulieren: Im Stummfilm können die Menschen sprechen, aber wir können es nicht hören; in der Pantomime können die Menschen nicht sprechen, aber wir könnten es hören. Dieser Unterschied ist so grundlegend, dass man sich fragen sollte, ob man bei der Pantomime und ihrem ‚anderen Schauplatz‘ überhaupt von einer *Diegese* sprechen darf.

Der zweite Aspekt betrifft natürlich die (mediale) *Montage*. In Bilderfolgen werden Bilder aneinandergereiht, im Film Einstellungen montiert. Dazwischen sind Schnitte. Der Film hat sich nach 1900 erst in dem Maße als Medium des *Erzählens* etabliert, in dem die Montage, die verschiedenen Einstellungsgrößen und die subjektive Kamera entwickelt wurde.²⁷³ Das führt unter anderem dazu, dass der Stummfilm, obwohl er mit Bildern vom Körper erzählt, keineswegs mit dem *ganzen* Körper erzählen muss, sondern den Körper zerteilen kann, indem er zum Beispiel nur das Gesicht oder ein anderes Körperteil in Großaufnahme zeigt. Im Film ist die *Montage* die Vermittlungsinstanz, es sind nicht die Körper. In der Pantomime, in der es keine Montage gibt, kann nur der *ganze Körper* (eben der Körper, der ein Leib ist), als Instanz des Vermittlungsgeschehens gelten.²⁷⁴ Marie Laure Ryan betont in ihrem Artikel *Narration in Various Media*, in dem sie im Abschnitt „Narration through Gestures“ ganz auf den Vergleich von Pantomime und Stummfilm abhebt, eine andere, nicht weniger ‚einschneidende‘ Folge des Fehlens von Schnitten in der Pantomime: Die Narration mittels „continuous gestures“ entfalte sich „entirely in the present“. Es handle sich grundsätzlich um ein zeitdeckendes Erzählen, und das disponiere „gestural narration to

²⁷³ Vgl. etwa Stephan Brüssel: *Filmisches Erzählen. Typologie und Geschichte*. Berlin/Boston 2014, 168-182.

²⁷⁴ Das gilt, wie alle derartigen Behauptungen auf dem Feld der Kultur, freilich nur der medialen Logik nach. Weil es sich der medialen Logik nach so verhält, kann man sich bemühen, diese Logik außer Kraft zu setzen, indem man beispielsweise bei einer Pantomime durch Lichteffekte bestimmte Körperteile auf der Bühne hervorhebt und andere unsichtbar macht usw.

the representation of short sketches“. Zwar könne durch die Entfernung der Akteure von der Bühne eine Unterscheidung verschiedener Episoden vorgenommen werden, aber im Verhältnis zu „still pictures, language, and film“ sei die „gestural narration [...] incapable of skipping a moderate period of time“. Nur wenn „gestures“ aufgezeichnet würden und das Material „through montage“ zusammengefügt würde, werde es möglich, Ellipsen jeglicher Länge in die Erzählung einzubauen.²⁷⁵ Das Argument ist zwar für sich betrachtet nicht stichhaltig, insofern diese Präsens- bzw. Präsenz-Gebundenheit ebenso auf das Drama zutrifft, das ja sicher nicht auf die Aufführung von „short sketches“ beschränkt ist, es verweist aber letztlich ebenfalls darauf, dass sich das Erzählen mit dem Körper („through gestures“) anders als das Erzählen mit Bildern von Körpern („through montage“) keiner narrativen Syntax fügt.

Ryan, die offenbar nicht die größeren Elaborationen der literarischen Pantomime und auch nicht die pantomimischen Adaptionen klassischer Stoffe im Blick hat, hält also die „short sketches“ für die naheliegende Form pantomimischen Erzählens. Aus ihrer narratologischen Perspektive ist die Pantomime kein effektives Erzählmedium (was freilich nur heißt, dass es in ihr auf etwas anderes als auf das Erzählen von Geschichten ankommt). Für sie kommt es für die Beurteilung der Pantomime als Medium des Erzählens vor allem darauf an, inwieweit etwas *Neues* erzählt werden kann: „Can body movement tell a story that is new to the spectator without external help? The answer is yes, but the repertory is very limited“²⁷⁶.

Die Limitierung besteht darin, dass das Verstehen einer Pantomime zunächst einmal auf dem Wiedererkennen eines mimetischen Verhaltens und dann, was die Handlungsebene betrifft, auf der Identifizierung eines bestehenden *Skripts* beruht. Alles, was in einer Pantomime erzählt wird, muss in Bezug auf ein Skript gelesen werden können. Das kann man zwar für jede

²⁷⁵ Marie-Laure Ryan: Narration in Various Media [2012, 2014]. In: *The Living Handbook of Narratology* [<http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narration-various-media>], 25).

Zwar kennt die Pantomime keine Ellipse (außer wenn die Figuren von der Bühne verschwinden), aber auf der anderen Seite sind *Verdichtungen* für sie charakteristisch, die nicht mit narrativen Raffungen in eins zu setzen sind. So bilden die Vorgänge, die in der *dumb show* im *Hamlet* aufgeführt werden, obwohl es sich formal um zeitdeckendes Erzählen handelt, eine zeitlich weit größere Zeitspanne ab (es ist klar, dass die Königin nicht ‚wirklich‘ eine Viertelstunde, nachdem der König das Zeitliche gesegnet hat, einem Nachfolger ihr Jawort gibt).

²⁷⁶ Ryan: Narration in Various Media, 25.

Erzählung geltend machen, für die Pantomime gilt es aber konkret und unmittelbar – eben: körperlich. Insofern geschieht Erzählen mit dem Körper zunächst einmal in Mikro-Narrationen und nicht in „großen Geschichten“,²⁷⁷ und das ‚Ereignishafte‘ eines solchen Erzählens besteht gerade darin, dass ein Skript zwar aufgerufen wird, aber nicht störungsfrei verläuft.²⁷⁸ Das funktioniert besonders gut bei Alltagssituationen, bei gewöhnlichen, typischen Verhaltensweisen usw., die in pantomimischen Nummern häufig parodiert, karikiert oder zum Scheitern gebracht werden. Auch die Bettdecken-Szene von Habbe & Meik ist von dieser Art, da ihr das Skript des Zu-Bett-Gehens als Folie dient.

In anderen Nummern dieses Duos werden andere mehr oder weniger alltägliche Situationen zugrunde gelegt, in denen dann natürlich die Interaktion zwischen Zweien (und nicht mehr bloß mit einer Bettdecke) auf der Bühne ausgespielt wird.

In all diesen Nummern ist der Körper des Pantomimen als Bestandteil einer gespielten Interaktion zunächst einmal nicht Ort eines *Vermittlungsgeschehens*: Wie ein Pantomime mit dem Körper agiert, wird auch von dem oder den anderen wahrgenommen, die sich auf der Bühne befinden (und kann ihm entsprechend als Verhalten zugerechnet werden). Insofern wird man des Vermittlungsgeschehens erst dann habhaft, wenn der Pantomime allein auf einer mehr oder weniger leeren Bühne steht, wenn es sich um eine Solo-Nummer handelt. Erst dann handelt es sich im strengen Sinne um ein Erzählen mit *dem* Körper, wird *der* Körper tatsächlich zu einem *Medium* des Erzählens – ein Körper, der alle möglichen unsichtbaren Gegenstände und Kräfte *implizieren* sowie *verschiedene Körper sein* kann, und der, *weil* er

²⁷⁷ Hier besteht, wie noch genauer ausgeführt werden wird, eine bedeutsame Nähe zu zum Comic-Strip, der ebenfalls Mikro-Narrationen prozessiert und ebenfalls auf eine bestimmte Komik abzielt, die mit dem Körper verbunden ist. Zwar erfolgt das Erzählen im Comic durch stehende Bilder und damit durch Schnitte, kommt dabei aber in der Regel, wie die „short sketches“, ohne Szenenwechsel aus.

²⁷⁸ Analoges lässt sich Gabriele Brandstetter zufolge auch für neuere (Tanz-)Performances beobachten. In ihrem Aufsatz „Geschichte(n)-Erzählen in Performances und im Theater der Neunziger Jahre“ möchte sie „ein punktuell gesetztes *story-telling* in einem gesetzten Performance-Rahmen“ beschreiben, „das szenisch ist, ohne aber doch die ‚Szene‘ (als Handlungszusammenhang) erst herzustellen oder auszufüllen.“ Es handle sich „fast immer eher um einen narrativen ‚Spot‘ als um einen Plot“, den man am ehesten mittels einer Theorie der „Anekdote“ beschreiben könne (Gabriele Brandstetter: Geschichte[n] erzählen in Performances und im Theater der Neunziger Jahre. In: Dies. (Hg.): *Bild-Sprung. TanzTheaterBewegung im Wechsel der Medien*. Berlin 2005, 116-133, hier: 119).

verschiedene Körper sein kann, notwendigerweise nicht mehr nur performiert, sondern die Performanz gleichsam von sich abspaltet. Was das konkret heißt, lässt sich im Prinzip anhand vieler zeitgenössischer Solo-Pantomimen studieren, die Teile ihres Repertoires auf *Youtube* und anderen Internet-Plattformen präsentieren.

Das weite Spektrum reicht von clownesken Kämpfen mit der Tücke des Objekts über automatenhafte oder roboterartige Aufgabenbewältigungen bis hin zu karikaturhaften Darstellungen von habituellen Verrichtungen oder Szenen aus dem Alltagsleben. Je mehr dabei die akrobatische Körperbeherrschung und das Spektakuläre im Mittelpunkt stehen, desto mehr tritt das narrative Element zurück (obzwar es nie ganz verschwindet). Da eine Geschichte prototypisch die Interaktion von mindestens zwei Subjekten impliziert, träte die Frage nach dem Körper als Medium des Erzählens hingegen dort in den Vordergrund, wo der Körper des Pantomimen mehr als einen Körper zu repräsentieren hat.

Aber wie kann das gehen? In der etwas mehr als vier Minuten langen Nummer *Bus Stop* spielt der seit den 1980er Jahren aktive Pantomime Carlos Martínez²⁷⁹ sechs verschiedene, einander unbekannte Personen, die nebeneinander auf den Bus warten. Der durchschnittliche Mitteleuropäer kennt diese – durch den Titel der Nummer annoncierte – Situation, die dabei vorkommenden typischen Verhaltensweisen, die möglichen kleinen Begebenheiten usw. Alle sechs Personen werden durch einen *einzigsten* mimetisch darstellbaren Zug charakterisiert, der sie voneinander unterscheidbar macht: Die erste Person in der Reihe ist Raucher und stört dadurch die zweite, einen Zeitungsleser, die dritte ist ganz vom gierigen Verspeisen einer tropfenden Fastfood-Speise in Anspruch genommen, die vierte ein feiner Herr, der seine Krawatte fester zieht, die fünfte hört rhythmuslastige Musik mit dem Kopfhörer, die sechste hält einen Säugling auf dem Arm.²⁸⁰

Bis auf den Beginn des Sketches, in dem der Raucher den Zeitungsleser auf die Verspätung des Busses aufmerksam macht, sind alle sechs Personen im Grunde bloß mit sich beschäftigt und die jeweiligen Nachbarn vor allem in Form von Abgrenzungsbemühungen präsent. Nur als isolierter und sich abgrenzender Körper lässt sich die einzelne Person vorführen. Denn die

²⁷⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=COppfZLpk-8>.

²⁸⁰ Die geschlechtliche Zuordnung ist natürlich unsicher, auch wenn man geneigt ist, beispielsweise in der Person, die die Krawatte festzieht, einen Mann, und in der Person, die den Säugling auf dem Arm trägt, eine Frau zu sehen.

Vorführung kann trivialerweise nur erfolgen, indem der Pantomime nacheinander deren Plätze einnimmt, und die Interaktion besteht zwangsläufig lediglich darin, dass das Verhalten einer Person durch die körperliche Nähe den oder die Danebenstehenden sichtbar stört bzw. *tangiert*, woraus etwas resultiert, was man mit gutem Willen eine Mikro-Narration nennen kann. Im Prinzip ‚schreitet‘ der Pantomime einmal die Reihe der Personen von eins bis sechs ab und wieder zurück. Eine übergreifende narrative Verkopplung der sechs kleinen, ihr ‚Programm‘ abspulenden ‚Maschinchén‘ entsteht sozusagen dadurch, dass das Prinzip des Tangiertwerdens verallgemeinert wird: Die sechste Person bemerkt, dass die Windel des Säuglings etwas durchgelassen hat, reibt es am Arm des Musikhörers ab, der es nonchalant beim feinen Herrn abstreift, der angewidert den unappetitlichen Fresser damit beglückt usw. Das ist das Rudiment einer Geschichte, zu dem Erzählen mit dem Körper unter diesen Voraussetzungen in der Lage scheint.

Um die Eigenart dieses Erzählens mit *dem* Körper genauer zu bestimmen, muss die spezifische Weise des *Zeigens*, das hier stattfindet, genauer betrachtet werden. Wenn in der *Bus Stop*-Nummer dem einen der Wartenden, der dabei ist, etwas Triefendes zu verspeisen, etwas von dieser Speise auf den Ärmel fällt und er es wegwischt usw., dann lassen sich hierbei drei ‚erzählerische‘ Komponenten unterscheiden. Die Gesten haben erstens den Zweck, uns einen übertrieben gierigen und schamlosen Esser zu zeigen – das wäre die Ebene der *Diegese*, also der *histoire* (wenn man so will); zweitens soll durch die Übertreibung ein solches Verhalten karikiert werden – das wäre als Modus der Darstellung dem *discours* zuzuordnen; drittens aber dient die Übertreibung auch dazu, das Geschehen überhaupt verständlich zu machen – und auf dieser Ebene ist auch der *Akt der Narration* selbst im Spiel.²⁸¹

In gewisser Weise *zeigt* uns der Pantomime auf diese Weise das *Erzählen*. Das ist die Ebene des Vermittlungsgeschehens. Diese Ebene ist irreduzibel, insofern *der Körper* des Pantomimen das Medium ist, das die Welt – bestehend aus toten Gegenständen und lebendigen Körpern – vermittelt, weil er schlicht das einzige ist, was auf der Bühne zu sehen ist. Diese Welt kann nur rudimentär ‚realisiert‘ werden, insofern der Körper des Pantomimen – wie oben bereits angedeutet – sie *impliziert*. Sie ist ja nicht an sich sichtbar, sondern nur so lange, wie sie auf den Körper des Pantomimen einwirkt oder

²⁸¹ Vgl. zu dieser Dreiteilung grundsätzlich Gérard Genette: *Die Erzählung*. Paderborn ³2010, 12f.

der Körper des Pantomimen auf sie einwirkt. Das tiefende Essen des Wartenden an der Bushaltestelle gibt es nur so lange, wie es durch den Körper des Pantomimen gezeigt wird; den Zigarettenrauch gibt es nur dadurch, dass der Zeitungsleser ihn mit einem Wedeln der Hand verscheuchen will. Damit aber, dass der Körper des Pantomimen zum alleinigen Medium des Zeigens wird, verändert sich die Logik des Zeigens überhaupt. *Gezeigt* wird ja eigentlich nur das *Medium* des Zeigens. Und dieses Medium kann *per definitionem* nur die unmittelbare *Nahwelt* zeigen, insofern sie sich im Moment (*aktuell*) auf den Körper auswirkt (genau das ist es, was die Pantomime auf Mikro-Narrationen limitiert).²⁸²

Auf der anderen Seite gleicht sich das Zeigen auf diese Weise dem Sprechen an bzw. – insofern das Zeigen als Medium des Erzählens betrachtet wird – der Erzähl*stimme*. Dem entspricht auch der Umstand, dass die durch den Pantomimen in einer Solo-Nummer implizierte Welt (*Diegese*) nur – wie auch im Erzählen mit Worten – *linear* prozessiert werden kann.

Der Pantomime kann im Prinzip zu einem bestimmten Zeitpunkt immer nur die aktuelle Einwirkung eines Gegenstandes (oder anderen Körpers) zu gleicher Zeit zeigen. Wenn der Zeitungsleser ‚mit der Hand den Zigarettenrauch verscheucht‘, dann lässt sich das narratologisch gesehen in eben genau diesen Satz übertragen. Während man zum Beispiel in einem Film sehen könnte, wie der Zigarettenrauch weiterhin in der Luft schwebt, und der Gestörte immer wieder entsprechende Gesten vollführt, ist der Zigarettenrauch in der Pantomime und im verbalen Erzählen – wie alles andere – *nur* für die Dauer seines ‚Gezeigtwerdens‘ bzw. Erwähntwerdens präsent. Dies ist der einzig präzise Sinn, den man der Floskel, dass jemand ‚mit dem Körper spricht‘, geben kann.

Das Tun des Solo-Pantomimen ist daher ein *discours* und zugleich, weil und insofern er auf einer Bühne geschieht und eine narrative Dimension hat, ein *gezeigter Akt der Narration*. Und in diesem Akt der Narration ist der Adressat *mitgesetzt*. Und weil er mitgesetzt ist, ist er auch adressierbar. Eine Pantomime im strengen Sinne setzt daher auch in anderer Weise ein kopräsendes

²⁸² Man darf hier auch die Frage aufwerfen: Von was für einem Körper ist überhaupt die Rede? Ein Teil der Antwort ist, dass es sich um einen *bekleideten* Körper handelt, dass aber der Status dieser Kleidung keineswegs geklärt ist. Klar ist: Wenn sich der Pantomime auszieht – vgl. etwa Carlos Martínez in *The Shower* (ebenfalls auf *Youtube*) –, zeigt er, wie er sich auszieht, bleibt aber angezogen. Also ist die Bekleidetheit ein *Merkmal* des zum Medium des Erzählens gewordenen Körpers.

Publikum voraus als ein Theaterstück. In einem Theaterstück kann sich ein Akteur an das Publikum wenden und mit ihm als Theaterpublikum sprechen. Das ist dann eine Durchbrechung der sogenannten ‚vierten Wand‘. Die Pantomime als Solo-Nummer kennt keine vierte Wand.

Diese Adressierbarkeit des kopräsenten Zuschauers ist *logisch* begründet. Sie folgt einfach daraus, dass das, was der Zuschauer sieht, kein bloßes Zeigen ist, sondern auch ein Vermittlungsgeschehen. Sie manifestiert sich jedoch auch konkret, zum Beispiel dann, wenn sich der Pantomime in eine andere Figur verwandelt. Denn dies kann ja – da es keinen Schnitt gibt – nicht unvermittelt geschehen. Es gibt notwendigerweise eine Zeitspanne, in welcher der Pantomime weder der eine noch der andere ist, sondern vielmehr *zeigen* muss (zum Beispiel durch ein betontes Neben-sich-treten, wie es in der *Bus Stop*-Nummer immer wieder praktiziert wird), dass er jetzt ein anderer zu werden im Begriff ist. Und dieses Zeigen ist sozusagen ein *rein* diskursives Zeigen²⁸³ – eine Meta-Information²⁸⁴ –, die man leicht in Worte bringen kann: ‚Achtung, jetzt verwandle ich mich in einen anderen‘. Ein solcher Ebenwechsel ist innerhalb der Welt des *showing* nicht möglich, im pantomimischen Diskurs jedoch notwendig. Jedenfalls dann, wenn etwas erzählt werden soll.

Die gewissermaßen technischen Schwierigkeiten des Erzählens mit *dem* Körper in einer Solo-Nummer lassen sich abschließend noch einmal in einem berühmten Beispiel vor Augen führen, das zugleich in eine frühere Epoche der Pantomime zurückführt. Der französische Film *Les Enfants du Paradis* von Marcel Carné, entstanden in den Jahren 1943–1945, spielt im Pariser Theatermilieu der 1830er Jahre.²⁸⁵ Auf Deutsch heißt der Film *Die Kinder des Olymp*, weil der oberste Rang im Theater (wo sich die billigen Plätze befinden) im Französischen *paradis* und im Deutschen *Olymp* genannt wurde. Als eine der Hauptfiguren firmiert der Pantomime Baptiste (gespielt von Jean Louis Barrault), dessen historisches Vorbild der bereits erwähnte Jean-Gaspard (Baptiste) Debureau ist, der Schöpfer des Pierrot.

²⁸³ Die Möglichkeit, dies als Übergang zu beschreiben, verdankt sich nicht zuletzt der deutschen Sprache, die zwischen ‚zeigen‘ im Sinne von *to show* und zeigen im Sinne von *to point* nicht unterscheidet.

²⁸⁴ Das Problem, wie man, wenn man etwas Bestimmtes mit Gesten sagen will, sowohl Informationen als auch Meta-Informationen geben und diese verlässlich unterscheiden kann, stellt sich bekanntlich auch dem Charade-Spieler.

²⁸⁵ Vgl. ausführlich Manfred Schneider: *Die Kinder des Olymp. Der Triumph der Schaulust*. Texte, Dokumente, Kommentare. Frankfurt a.M. 1985.

In einer Schlüsselszene des Films befindet sich der noch junge und unbekannte, aber bereits als Pierrot kostümierte Baptiste sitzend auf einem großen Fass vor dem *Théâtre des Funambules*, während eine dichte Menschenmenge den Boulevard du Temple entlangflaniert. Drei von ihnen sind direkt vor dem Podest stehengeblieben, in der Mitte ein behäbiger wohlhabender Bürger, flankiert von einer schönen Frau (Garance, die für Baptiste die – tragische – Liebe seines Lebens sein wird) und von einem Mann mit Zylinder (der ebenfalls historische Kriminelle und spätere Mörder Pierre-François Lacenaire, der ebenfalls eine Beziehung mit der schönen Garance haben wird). Während der tumbe Bürger den schweigsamen Baptiste durch eine kleine Provokation in ein Gespräch zu verwickeln versucht und Garance die schönen Augen des Pantomimen bewundert, entwendet der Mann im Zylinder ihm die goldene Taschenuhr und entfernt sich.

Dieses Geschehen, in halbtotale Einstellung gezeigt, bleibt so unauffällig, dass es auch dem Betrachter des Films entgehen wird, zumal es im entscheidenden Moment im Gegenschnitt durch die Großaufnahme auf das Gesicht von Baptiste ersetzt wird, dem der Diebstahl, wie eine minimale Regung zeigt, *nicht* entgeht.

Im Anschluss bemerkt der Bürger den Verlust und beschuldigt sogleich die schöne Garance neben sich des Diebstahls. Er ruft nach der Polizei, eine Menschenmenge bildet sich. Auf die Frage des Polizisten nach einem Zeugen bricht Baptiste sein Schweigen, erklärt, die ganze Sache gesehen zu haben und erstattet seine Aussage statt mit Worten durch eine pantomimische Darbietung des Tathergangs.

Um dies zu bewerkstelligen, muss er zunächst mittels Zeigehandlungen eine Verbindung zu den dargestellten Personen herstellen (wobei die dritte Zeigehandlung auf den abwesenden Dritten freilich ins Leere bzw. Ungefähre gehen muss), sodann muss er im Nachspielen der Szene mit übertriebenen Gesten deutlich machen, wen er gerade verkörpert.

In der folgenden Abbildung stellt er den behäbigen Bürger dar, dessen Korporulenz er durch die unter die Weste geschobene rechte Hand betont, während er mit der linken Hand überprüft, ob seine geliebte Taschenuhr sich an Ort und Stelle befindet (Abb. 33).



Um anschließend den daneben stehenden Taschendieb darzustellen, zeigt er zunächst auf den leeren Platz neben sich, besetzt diesen Platz dann und zeigt mit der Hand an, dass es sich um einen Schnurrbärtigen handle (Abb. 34).



Um den Diebstahl selbst darzustellen, begibt er sich wieder zurück auf den Platz des Bürgers, macht aber deutlich, dass seine rechte Hand nun die des Diebes ist, die sich langsam der Westentasche mit der Uhr darin nähert, ohne dass der Bürger etwas davon ahnt (Abb. 35).



Dann gibt er mittels einer Handbewegung zu verstehen, dass der Dieb das Weite gesucht hat, malt genüsslich die Reaktion des Bürgers aus, der den Verlust seiner Uhr entdeckt usw.

Es verhält sich also keineswegs so, dass Baptiste den Tathergang einfach nachspielt. Vielmehr hält er mittels Mimik und Gestik einen *Erzähldiskurs*, in den mimetische Elemente integriert sind. Die Ebene des Spiels, in der das Geschehen dargestellt wird, und die Meta-Ebene, die zu Zwecken der Geschehensvermittlung eingerichtet werden muss, wechseln einander ab und gehen ineinander über. Nirgendwo nähert sich das Erzählen ohne Worte auf der strukturellen Ebene so sehr dem Erzählen mit Worten an. Nirgendwo zeigt aber auch der Aufwand, der für eine sehr einfache Sachverhaltsdarstellung getrieben werden muss, die *Limitiertheit* des Erzählens mit dem Körper an. Denn mit dieser amplifizierenden Darbietung wird letztlich nichts anderes gesagt als der trockene Satz: „Nicht die schöne Frau, sondern ein Mann mit schwarzem Schnurrbart hat die Uhr gestohlen.“²⁸⁶

²⁸⁶ Man könnte einwenden, dass doch auch der *Tathergang* gezeigt werde. Interessanterweise stimmt das aber nicht. Die Art und Weise, wie Baptiste den Vorgang darstellt, dass nämlich der Diebstahl (vom Bürger aus gesehen) von rechts vom hinter ihm stehenden Dieb ausgeübt wurde, entspricht nicht den Tatsachen. Was man nämlich sieht, ist, dass der Dieb sich schräg *vor* den Bürger stellt und den Diebstahl von der linken Seite aus ausführen muss. Hinzu kommt, dass der Dieb mit seinem Körper für Baptiste damit die Sicht verstellt, sodass dieser den Diebstahl eben nicht wirklich *gesehen*, sondern nur *erschlossen* haben kann.

Die Szene ist daher in jeder Hinsicht eine Verschwendung, eine Verausgabung. Das heißt: Sie ist poetisch. Sie nimmt die Zuschauenden gefangen, sowohl die Zuschauenden auf dem Boulevard du Temple wie die Zuschauenden im Kino. Ein heiteres Lachen erfasst die Menschenmenge, den Polizisten befriedigt die Zeugenaussage voll und ganz, der Bestohlene entschuldigt sich bei der schönen Frau. Und es ist gewiss vor allem diese schöne Frau, um derentwillen diese Darbietung stattgefunden hat – nicht nur, um sie zu entlasten, sondern um sie zu betören. Und das ist in dieser Form nur möglich, weil es hier keine vierte Wand gibt.

4 Bildserien

Unter der Überschrift *Bildserien* wird es vor allem um *Comics* ohne Worte gehen. Wie in der Einleitung bereits angedeutet, kann man bestreiten, dass Bildserien etwas kategorial anderes sind als *Bildfolgen*, aus denen beispielsweise die textlosen Bücher eines Lynd Ward, aber auch Bilderbücher wie *Die Torte ist weg!* usw. bestehen. Marie-Laure Ryan verwendet für beide Formen den Ausdruck „series of pictures“, unterscheidet dann aber zwei Fälle. Zum einen gebe es die Bildfolge nach Art der Zyklen von William Hogarth: Hier fänden sich erstens „mini-narratives“ innerhalb des einzelnen Bildes auf einer Mikro-Ebene und zweitens gebe es die narrative Makro-Ebene der aufeinanderfolgenden Bilder, die sie zu der biographischen Erzählung eines Niedergangs verknüpfen. Die andere Technik sei charakteristisch für „wordless comic strips“. Hier sei jedes Bild mit „one moment in a continuous action“ verknüpft, „as if it were a frozen frame in a silent film“. Diese Technik, fügt sie hinzu, sei beschränkt auf das „macro-level“, weil es keine narrative Dimension mehr innerhalb des einzelnen Bildes gebe.²⁸⁷ Im Sinne dieser zweiten Technik soll also im Folgenden von *Bildserien* die Rede sein.

Allerdings bedarf es eines genaueren Nachdenkens, was das definierende Kriterium betrifft. Was hindert denn zum Beispiel die Bilder der so verstandenen Bilderserie daran, auch eine mikro-narrative Ebene zu enthalten? Und ab wann ist eigentlich die Bedingung erfüllt, dass die Bilder jeweils einen „moment“ in einer „continuous action“ repräsentieren? Die Antworten auf diese beiden Fragen hängen miteinander zusammen: Je mehr die Bilder tatsächlich zu *Momenten* einer „continuous action“ werden (je enger also die Bildfolge wird), desto weniger Raum bleibt dem einzelnen Bild, eine *eigene*, mikro-narrative Ebene zu entfalten (schon weil sich viele Bildelemente wiederholen werden). Ryan hat ersichtlich ganz bestimmte Beispiele vor Augen, wenn sie die zweite Technik auf diese Weise definiert.²⁸⁸ Sie denkt an *Comicstrips*. Aber würde sie *Gods' Man* (das für die Vorgeschichte der

²⁸⁷ Marie-Laure Ryan: Narration in Various Media [2012, 2014]. In: *The Living Handbook of Narratology* [<http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narration-various-media>], 24.

²⁸⁸ Was die erste Technik betrifft, ist es freilich ebenso: Die Beispiele, die sie vor Augen hat, haben großen Einfluss auf ihre Theorie.

Graphic Novel reklamiert wurde) ebenfalls unter diese zweite Technik subsumieren? Eine mikro-narrative Ebene ist hier kaum zu erkennen, aber andererseits ist die Bildfolge größtenteils zu weit, um das einzelne Bild als Teil einer „continuous action“ aufzufassen. Vor allem aber steht jedes Bild *für sich* und *will* als für sich stehendes Bild betrachtet werden. Das erkennt man schon vorab daran, dass es eine *ganze Seite* für sich in Anspruch nimmt. Und das gilt auch für andere *woodcut novels* wie Frans Masereels *Geschichte ohne Worte* und für die vielen textlosen Bilderbücher. Als ebenso simples wie entscheidendes Kriterium für das Erzählen mittels *Bildserien* soll hier daher vorausgesetzt werden, dass die Serialität *sichtbar* ist, und das heißt, dass erstens *mehr als ein Bild gleichzeitig* zu sehen sein muss und dass zweitens die gleichzeitig gezeigten Bilder über eine *augenfällige Anzahl rekurrenter Bildelemente* verfügen müssen.

Dies stimmt mit den Definitionen des Mediums (bzw. des medialen Formats) *Comic*, wie sie in der seit längerem boomenden Comic-Forschung zugrunde gelegt werden, durchaus überein. Klassisch ist die Bestimmung von Will Eisner (gewissermaßen dem Gründer der Comictheorie), der Comics als „sequential art“ bezeichnet.²⁸⁹ Scott McCloud versucht in seiner legendären Einführung in den Comic in Form eines Comic zu präzisieren: „Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.“²⁹⁰ Dieser sehr weiten Definition hat man entgegengehalten, dass sie auch ägyptische Fresken oder den Teppich von Bayeux unter den Begriff *Comic* fassen wolle.²⁹¹ Genau das bezweckte McCloud mit seiner (die Frage des medialen Formats völlig ausblendenden) Definition allerdings auch. Eckart Sackmann unterscheidet in seiner kommentierten Definition „drei Prinzipien des Comic“: das *kontinuierende*, das *integrierende* und das *separierende* Prinzip.²⁹² Beim kontinuierenden Prinzip werden zeitlich aufeinander

²⁸⁹ Das ist die Definition von 1985: „Sequential Art as a means of creative expressions, a distinct discipline, an art and literary form that deals with the arrangement of pictures or images and words to narrate a story or dramatize an idea.“ (Will Eisner: *Comics and Sequential Art. Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. New York 2008, 5) Man beachte, dass auch „words“ in dieser Definition vorkommen.

²⁹⁰ Scott McCloud: *Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst* [1994]. Hamburg 2001, 17.

²⁹¹ Vgl. etwa Martin Schüwer: *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier 2008, 7-9.

²⁹² Eckart Sackmann: *Comic. Kommentierte Definition*. In: *Deutsche Comicforschung* 6 (2010), 6-9, hier: 8.

folgende Szenen ohne Trennung aneinandergereiht; ein Beispiel wäre eben der Teppich von Bayeux; mit dem integrierenden Prinzip meint man das Simultanbild (oder eben *Polyphasen-Einzelbild*). Das separierende Prinzip habe sich jedoch „durchgesetzt“: „die Aufteilung einer Fläche in Bildräume, die durch trennende Elemente voneinander isoliert sind. Heute üblich sind durch Linien eingeschlossene Panels, zwischen denen sich eine Lücke ergibt. Dieser Abstand, der auch ein zeitlicher zwischen den dargestellten Szenen ist, wird vom Betrachter beim Lesen überbrückt. Hierin liegt das Besondere des Comic.“²⁹³

Wenn darin das ‚Besondere des Comics‘ liegt, dann sollte man Erzeugnisse der beiden anderen Prinzipien aber auch gar nicht erst Comic nennen.²⁹⁴ Sie sind ja auch überhaupt nicht komisch. Das ist nur eine scheinbar deplatzierte Bemerkung. Comics heißen nicht zufällig so. *Gods' Man* von Lynd Ward, um noch einmal dieses Beispiel aufzurufen, ist auch nicht komisch. Zwar kann man auch für diese *woodcut novel* das separierende Prinzip geltend machen, insofern jedes Bild deutlich vom vorangegangenen getrennt ist, aber man *sieht* eben diese Trennung nicht. Insofern ist die Einteilung in Panels bzw. die Lücke zwischen den Bildern das entscheidende Kriterium für das mediale Format *Comic*. Was an dieser sichtbaren Montage komisch sein soll, ist allerdings auch nicht unmittelbar ersichtlich. Dass Comics so heißen, ist natürlich in ihrer Herkunft begründet.

Die Vorgeschichte des Comics endet und die Geschichte des Comics beginnt – so die mehr oder weniger einhellige Meinung – 1895/1896 in New York. Hier schuf der Zeichner Richard Felton Outcault die komische Figur *Yellow Kid*, deren Erlebnisse – überaus erfolgreich – ab 1895 als Sonntagsbeilage zunächst bei Joseph Pulitzer in der *New York World* und dann, von William Randolph Hearst abgeworben, ab 1896 im *New York Journal* erschienen.²⁹⁵ Ort des Geschehens ist das Ghetto-Milieu der fiktiven Straße

²⁹³ Ebd.

²⁹⁴ Die Einteilung ist auch eigentlich kunstwissenschaftlicher Provenienz. Sie wurde 1912 von dem Kunsthistoriker Franz Wickhoff vorgeschlagen, der dabei nicht an Comics dachte.

²⁹⁵ Übrigens soll sich der Begriff *Yellow Press* von dieser Figur herleiten (deren leuchtende gelbe Farbe eine neueste technische Errungenschaft und der letzte fehlende Baustein für einen hochwertigen Vierfarbendruck war). Natürlich gibt es hierzu zahlreiche Darstellungen; vgl. zu *Yellow Kid* im Kontext des frühen amerikanischen Zeitungscomic zusammenfassend etwa: Frank Kelleter/Daniel Stein: Great, Mad, New: Populärkultur, serielle Ästhetik und der amerikanische Zeitungscomic. In: Stephan Ditschke/Katerina

Hogan's Alley. Auf den ersten Blick haben die anfänglichen figuren- und detailreichen Einbild-Blätter mit ihrem anarchisch-parodistischen Gestus nicht sonderlich viel mit dem zu tun, was man sich unter einem Comicstrip vorstellt. Sehr bald wird das zur *stehenden Figur* avancierte Yellow Kid aber zum Protagonisten von Mikro-Narrationen, die mit einer panelartigen Bildaufteilung schon ahnen lassen, was ein *comic strip* sein wird.

Für den Comic-Autor Jens Balzer und den Bildtheoretiker Lambert Wiesing ist aber nicht dies die entscheidende Neuerung, die mit dem Namen Outcault verbunden ist. Sie haben in ihrem Buch über die Erfindung des Comic²⁹⁶ für die These argumentiert, dass die Entwicklung der *Sprechblase* der springende Punkt ist, weil sie mit einer Veränderung der Auffassung dessen einhergeht, was überhaupt ein Bild ist: „Der Comic entsteht in dem Moment, in dem sich ein Bildverständnis entwickelt, das den Comic erlaubt.“²⁹⁷ Das klingt vielleicht erst einmal überraschend, aber als ein wesentliches Kennzeichen des Comics wird in der Regel statuiert, dass es in ihm zu einer spezifischen Kombination von Text und Bild kommt. Eine Sprechblase in einem Panel ist einerseits Teil dieses Panels – und damit eines Bildes –, andererseits hat sie natürlich einen völlig anderen Status als die *intradiegetische* Schrift, die dieses Panel ebenfalls enthalten kann (etwa in Gestalt von Ladenschildern etc.).

Balzer und Wiesing zeichnen in ihrem Buch die ‚Geburt‘ der Sprechblase bei Outcault in vier Etappen nach. Als erster Typ wird die „angehängte gezeigte Schrift“ namhaft gemacht: Das *Yellow Kid* hält beispielsweise ein Schild in der Hand, auf dem steht, *was es zu sagen hat*; die auf dem Schild gezeigte Schrift ist also nicht einfach Teil der Diegese. Das wird im zweiten Typ, „Schrift auf Kleidung“, forciert: Hier dient das notorische gelbe Nachthemd des Yellow Kid sozusagen als (mehrfach beschreibbare) Fläche für die Sprechakte der Figur. Der dritte Typ ist die „Transparente Sprechblase“: Zwar gibt es bereits eine Sprechblase, diese besteht aber nur aus einer mit einer Umrisslinie versehenen Schrift, lässt also noch durchscheinen, was sich

Kroucheva/Daniel Stein (Hg.): *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines popkulturellen Mediums*. Bielefeld 2009, 81-117, insbes. 91ff.

²⁹⁶ Vgl. zum Überblick über die Diskussion Jens Balzer/Lambert Wiesing: *Outcault. Die Erfindung des Comic*, Bochum 2010; zur Frage der Sprechblase besonders 36ff. Die Auffassung von der definierenden Rolle der Sprechblase wird unter anderem von dem amerikanischen Philosophen David Carrier (*The Aesthetics of Comics*, Pennsylvania 2000) vertreten.

²⁹⁷ Balzer/Wiesing: Outcault, 38.

im diegetischen Raum hinter ihr befindet. Der vierte Typ ist dann die Sprechblase, wie wir sie kennen: „Reale Schrift in realen Sprechblasen“.²⁹⁸ Es lohnt sich – auch und gerade vor dem Hintergrund der Frage nach dem Erzählen ohne Worte – die Institution der Sprechblase als eine durchaus unselbstverständliche mediale Montage zu denken. Nach der Theorie von Balzer und Wiesing geht es um die Erkenntnis, „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 verändere „den Anwesenheitsstatus der Comic-Figuren“; diese würden „nicht als eine Interpretation der sichtbaren, sondern als phantomhaft-anwesende Wesen in einer physikfreien Welt behandelt“.²⁹⁹ Dieser kategorial andere ‚Anwesenheitsstatus‘ der Comic-Figuren schlägt sich insbesondere darin nieder, dass diese Figuren als *stehende Figuren* das Licht der Welt erblicken.³⁰⁰ Das *Yellow Kid* ist der Prototyp der immergleichen Comic-Figuren, die in jedem Strip unverändert und ohne zu altern in derselben Kleidung wieder auftreten, und zu deren Seinsweise es gehört, auf eine bestimmte Weise gezeichnet zu sein.³⁰¹ Man versteht das mediale Format *Comic* nicht, wenn man diese Herkunft vergisst, die ihr auch den Namen gegeben hat. Der Comic kassiert seiner Logik nach die Referenzialität.

Aus einer etwas anderen Perspektive hat der Comic-Theoretiker Ole Frahm von einer „strukturelle[n] Parodie der Comics“ gesprochen, „die Schrift und Bild in ihrer materialen Unterschiedlichkeit neben- und miteinander konstelliert“ und dadurch den „Anspruch auf eine Wahrheit außerhalb der Zeichen“ parodiert: „Indem Comics ein eigenes Zeichensystem aufzubieten scheinen, das die Heterogenität von Schrift und Bild in ihren Panels mit den Sprechblasen und Klangworten integriert, bleibt diese Einheit von der strukturellen Parodie infrage gestellt, durch die Schrift und Bild als wechselseitige

²⁹⁸ Ebd., 48-56.

²⁹⁹ Ebd., 42.

³⁰⁰ Vgl. Niehaus: *Stehende Figur*, 265-82.

³⁰¹ *Stehende Figuren* sind fiktionstheoretisch gesehen *transtextuelle Figuren*. Aus der Sicht einer – am Paradigma des *Werkes* orientierten – Fiktionstheorie solche Figuren eine erklärungsbedürftige Anomalie (vgl. Brian Richardson: *Transtextual Characters*. 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, 527-542). Die ‚stehende Figur‘ hingegen steht von vorn herein ‚außerhalb des Werkes‘; sie bildet sich ‚dazwischen‘, in einem Zwischenraum.

Wiederholungen ohne Original wirksam werden.“³⁰² Der Comic ist parodistisch, weil er wie die Parodie auf dem Prinzip der Wiederholung beruht: „Die Figuren wiederholen sich von Panel zu Panel, die Struktur der Panels funktioniert als Wiederholung und die verschiedenen seriellen Erscheinungsformen der Comics – Strips, *sunday pages*, *comic books* und Albenserien sind geprägt vom Prinzip der Wiederholung“.³⁰³ Die Differenz in der Wiederholung ist es, was zu genießen ist. Und das gilt auch für die Art der Geschichten, die im so aufgefassten Comic erzählt werden.

Es ist zweifellos wichtig, an diese Herkunft des Comics zu erinnern, auch oder gerade weil der Comic spätestens mit dem Aufkommen der *Graphic Novel* zugleich zu etwas ganz anderem geworden zu sein scheint. Denn dasselbe Merkmal – die Heterogenität der Text-Bild-Montage – macht den Comic auch zum *totalen Erzählmedium*. Sämtliche Mittel des Erzählens mit Worten und sämtliche Mittel des Erzählens mit Bildern stehen dem medialen Format Comic zur Verfügung. Der Comic kann alles erzählen und von allen Erzählmedien die komplexesten Montagen von Erzählen und Zeigen erzeugen.

Für die Frage, inwiefern der Comic ein für das Erzählen ohne Worte geeignetes mediales Format ist, sind diese Befunde zumindest in zweifacher Weise relevant. Wenn der Comic seiner Herkunft nach ein unreines Text-Bild-Konglomerat ist, so ist es erstens gar nicht ausgemacht, was „ohne Worte“ hier überhaupt besagen soll. Das einzelne Panel eines Comics erscheint als ein Bild, in das die Schrift in verschiedener Form immer schon eingedrungen ist. Worte gibt es intradiegetisch auf Plakaten, an Geschäften, auf Buchdeckeln, auf Kleidung usw. zu lesen. Dass ein Comic ohne Worte ohne Sprechblasen, ohne Erzählerkommentare und Schriftinserts auskommen muss, darf mit Blick auf ein ‚Erzählen ohne Worte‘ wohl gefordert werden. Aber wie verhält es sich mit Gedankenblasen oder mit Klangworten? Sollen die Panels von all dem *gereinigt* werden, wenn es sich um ein Erzählen ohne Worte handeln soll? Und – das wäre der zweite relevante Aspekt – verliert der Comic durch eine solche Reinigung nicht die ihm eigene Art? Warum sollte eine solche Reinigung vorgenommen werden? Hierzu ist zunächst (noch einmal) zu betonen, dass das Erzählen ohne Worte im Comic

³⁰² Ole Frahm: *Die Sprache des Comic*. Hamburg 2010, 37.

³⁰³ Ebd., 37f. Mit einem etwas lästigen polemischen Gestus spitzt Frahm zu, es gebe „gewiss [...] keine Comics *ohne* strukturelle Parodie“ (ebd., 38).

eine *künstliche Veranstaltung* ist. Wer einen Comic ohne Worte konzipiert, erlegt sich eine *zusätzliche* Regel auf. Daher entscheidet er auch über den Umfang der Regel – also darüber, wie weit die Ausmerzung der Worte gehen soll. Je nachdem werden andere Geschichten in anderen Welten erzählt. Das kann man aus ganz unterschiedlichen Gründen wollen. Dass es aber – wenn auch selten – geschieht, darf nicht wunder nehmen: Der Comic ist seiner Herkunft nach ein in besonderer Weise regelbasiertes mediales Format. Wenn es die Institution der Sprechblase gibt, kann man sich entscheiden, sie nicht zu verwenden. Genauer lässt sich nur anhand von Beispielen erörtern.

4.1 Strips ohne Worte

Beginnen wir mit einem Beispiel, das insofern einen Sonderfall darstellt, als es alle Merkmale des Comics aufzuweisen scheint, aber *vor* der ‚Erfindung‘ der Sprechblase entstand. Es erschien im Januar 1894 in der *New York World* und damit in derselben Zeitung, in der im Jahr darauf Richard Felton Outcault mit seinem *Yellow Kid* die Sprechblase entwickelt hat.



Die Bilderserie (Abb. 36) ist die erste *sequential art*, die in dieser Zeitschrift auftauchte. Sie trägt den Titel *On the Tramp – A song without words* und stammt von dem recht unbekannten Zeichner Mark Fenderson (1873–1944).

Halten wir zunächst fest, dass das *Tableau*³⁰⁴ gleichmäßig in neun Panels unterteilt ist, die durch einen schmalen Zwischenraum (*gutter*) getrennt sind. Schon dadurch unterscheidet sich diese Bildserie wesentlich von den Bilder geschichten etwa eines Wilhelm Busch (mit dieser Aufteilung hängt im Übrigen auch zusammen, dass die Bilder der Sicherheit halber nummeriert sind).

Wie lässt sich die hier erzählte Geschichte, die wir nicht als eine uns bereits bekannte Geschichte identifizieren können, nacherzählen? Der Inhaber eines Kleidergeschäftes, der eine mit Mantel, Hut und Stock angetane Schaufensterpuppe vor seinem Laden aufgestellt hat, döst mangels Kundschaft vor sich hin, ohne zu bemerken, dass ein Tramp sich der Schaufensterpuppe nähert (1). Dieser nimmt den vornehmen Mantel an sich, zieht ihn an, hängt der Puppe stattdessen seinen zerschlissenen Mantel um und macht sich davon (2). Als der Inhaber des Ladens dies bemerkt, ist er empört (3), hat aber eine Idee: Er begibt sich zu einem nahegelegenen Museum, in dem Folterwerkzeuge ausgestellt werden (4), und entwendet dort eine ‚eiserne Jungfrau‘ von der Form eines innen mit Dornen gespickten Mantels (5). Diesen drapiert er um seine Puppe (6). Ein zweiter, in Lumpen gekleideter Tramp nähert sich mit Diebstahlsabsicht (7). Erst als er sich die ‚eiserne Jungfrau‘ angezogen hat, bemerkt er zu seinem Entsetzen, was es mit diesem Kleidungsstück auf sich hat, wodurch der Ladeninhaber auf den Tatbestand aufmerksam wird (8). Der durch das Geschrei aufmerksam gewordene Polizist nimmt den – von der ‚eisernen Jungfrau‘ wiederum befreiten – Tramp fest (9).

Ganz so einfach ist die Geschichte allerdings nicht nachzuerzählen. Man muss schon genau hinsehen und ein wenig Erfahrung im Lesen von Bildgeschichten haben, um zum Beispiel zu verstehen, was zwischen dem ersten und dem zweiten Panel geschehen ist. Zwar sind die Panels durch eine kontinuierliche Handlung miteinander verbunden, aber die Lücken zwischen den Panels sind teilweise recht groß. So sieht man in diesem Falle nicht die Handlung selbst – wie nämlich der Tramp seine eigene Kleidung mit

³⁰⁴ Unter *Tableau* versteht man eine Comicseite. Wenn es ein wesentliches Merkmal des Comics ist, dass mehrere Bilder zugleich sichtbar sind, die dadurch zu Panels einer *Sequenz* werden (was den *Strip* definiert), so fügt das *Tableau* eine weitere Dimension hinzu; Benoît Peeters, der den Begriff eingeführt hat, spricht daher von einer „double temporalité“ des Comics (Benoît Peeters: *Case, Planche, Récit. Comment lire une bande dessinée*. Tournai 1991, 34).

derjenigen der Schaufensterpuppe vertauscht –, sondern nur das Ergebnis. Dies wiederholt sich beim zweiten Kleidertausch zwischen dem siebten und dem achten Panel. Die Abfolge der Bilder ist durchaus ökonomisch, insofern eine recht große Anzahl an Handlungsschritten in nur neun Panels wiedergegeben wird, sodass jedes Panel eine neue Situation zeigt; aber dadurch erscheint die Bildfolge eben nicht ‚eng‘ genug, um der Geschichte reibungslos folgen zu können. Hinzu kommt, dass die Zeichnung teilweise etwas unbeholfen wirkt, als hätte der Zeichner nicht genug Wert darauf gelegt, die handelnden Figuren ohne Probleme wiedererkennbar zu machen. Der Inhaber des Kleiderladens ist an seiner karikaturhaften Statur und seiner Kleidung stets gut zu identifizieren – er ist in acht von neun Panels zu sehen. Den ersten Tramp hingegen sieht man nur im ersten Panel von der Seite und im zweiten Panel schemenhaft in der Ferne; wie ihn kann man auch den zweiten Tramp nicht an der Kleidung identifizieren, weil der Kleiderwechsel ja gerade das Thema dieser Bildserie ist. So sieht man den zweiten Tramp zwar auf den drei letzten Panels, hat aber Mühe, ihn als denselben zu erkennen, weil er dreimal verschieden gekleidet ist und die wiederkehrenden Merkmale nicht sonderlich herausgearbeitet sind.

Vor diesem Hintergrund ist es bezeichnend, dass die Bildserie mit *A Song without Words* untertitelt ist. Tatsächlich erinnert sie in Sujet und Ausführung an eine von einem Bänkelsänger vorgetragene Moritat – von der Performance sind gewissermaßen nur die vom Bänkelsänger zur Illustration gezeigten Bildtafeln übriggeblieben, wobei man sich vorstellen könnte, dass jedes Panel einer Strophe entspricht. Dieser regelmäßigen Taktung entspräche sowohl die Gleichartigkeit der Panels wie auch die konstante ‚Erzähldistanz‘, da ja die Einstellungsgröße (wenn man so sagen darf) von Anfang bis Ende die Halbtotale ist. Und hierzu passt auch die Unwahrscheinlichkeit des gesamten Vorgangs, der sich zwar in einer bis zu einem gewissen Grade ‚realistischen‘ Umgebung ereignet, aber gleichwohl einerseits ‚überzeichnet‘ und andererseits ‚unterbelichtet‘ ist. In den Worten eines Liedes kann man eine ‚eiserne Jungfrau‘ ohne Weiteres aus einem Museum mitnehmen oder sich anziehen, ohne zu merken, worum es sich handelt – in der Realität ist dies schlicht *unmöglich*.³⁰⁵ Und in den Worten eines Liedes werden auch nur

³⁰⁵ Aber um was für eine Art Unmöglichkeit handelt es sich? Wie ist es möglich, dass ein Mensch beim Anziehen *nicht merkt*, dass es sich um einen innen mit Dornen gespickten Mantel handelt? Er merkt es ja, nur mit Verzögerung. Diese Verzögerung im Erkennen, diese ‚lange Leitung‘, die Inkongruenz zwischen Körper und Geist, diese Zerlegung von

die *dramatis personae* herausgegriffen und belichtet, sodass die umgebende Szenerie der Großstadt menschenleer scheint (die einzigen ‚Kunden‘ des Ladenbesitzers sind die Tramps). Der *Song without Words* ahmt insofern das Erzählen mit Worten nach.

Sobald eine Bildserie nach Art eines Comics oder Cartoons eine kontinuierliche Handlung erzählt, ohne dabei Worte zu verwenden, stellt sich die Frage, welche Rolle Worte denn auf der Ebene der erzählten Geschichte spielen. In welchem Verhältnis stehen die (ausbleibenden) Worte auf der Ebene des *discours* zu den (ungehörten) Worten auf der Ebene der *histoire*? Vor diesem Hintergrund ist es bemerkenswert, dass *On the Tramp. A Song without Words* eine Geschichte erzählt, in der – jedenfalls beinahe – keine Worte vorkommen. Oder genauer: in der keine Worte *getauscht* werden. Zwar treten vier *dramatis personae* auf, der erste Tramp, der Ladenbesitzer, der zweite Tramp und der Polizist, aber nur auf einem einzigen Panel befinden sich zwei Figuren in Interaktion – nämlich auf dem letzten. Aber da ist die Interaktion rein körperlich: Der Polizist führt den Vagabunden ab. Auf dem Bild davor sieht man zwar den Vagabunden und den Ladenbesitzer schreien, aber beide schreien ‚unartikuliert‘ und gewissermaßen ‚für sich‘. Wir haben also eine Handlung ohne Worte vor uns, bei der uns kein einziger Sprechakt entgeht, bei der wir keinen Sprechakt *erschließen* müssen. Mit anderen Worten: Es gibt nicht nur keinen Grund, eine Sprechblase einzusetzen, sondern es wird uns auch kein Situationsbestandteil vorenthalten, bei dem es einen Grund gegeben hätte, eine Sprechblase einzusetzen. Die Figuren agieren ihre Handlungspläne nach dem ihnen innewohnenden Programm (der Ladenbesitzer versucht Schaden von seinem Laden abzuwenden; die Tramps versuchen, sich bessere Kleider zu beschaffen; der Polizist führt Leute ab). Das macht diesen *Song without Words* so symptomatisch.

Freilich ist diese Bilderserie darum noch nicht ohne Worte. Denn die Diegese ist durchaus von schriftlichen Worten besiedelt: Zum einen gibt es das Ladenschild, zum anderen wird das Museum annonciert, und die „Iron Maiden“ als Folterinstrument benannt. Es handelt sich also nicht um Schrift, die geschrieben wird, sondern um Schrift, die geschrieben steht (und in der Mehrzahl der Panels zu sehen ist). Zwar ist diese Schrift Bestandteil der Diegese, aber sie ist vor allem dazu da, den Rezipienten zu *informieren* (es ist

Reiz und Reaktion – phänomenologisch: dieses *Nicht-ein-Leib-sein* – ist in ganz unterschiedlichen Erscheinungsformen ein wesentliches Moment des klassischen Zeichentrickfilms und der Slapstickkomödie, also des komischen Erzählens ohne Worte.

also ein Kleidergeschäft, vor dem diese Schaufensterpuppe steht; es ist also ein Museum, wo der Ladenbesitzer diesen merkwürdigen Gegenstand sieht, der also eine ‚eiserne Jungfrau‘ sein soll...) und zu *orientieren* (jetzt befinden wir uns also wieder vor dem Geschäft...). Die *dramatis personae* hingegen müssen darüber nicht informiert werden; es hat nicht den Anschein als ob sie etwas läsen (der Ladenbesitzer weiß offensichtlich, wohin er sich begibt, die Tramps scheinen das Kleidergeschäft auch ohne Inschrift als ein solches zu erkennen). Die Information und die Orientierung, denen die Schriftbestandteile in den Panels dienen, könnten auch mit anderen, rein piktoralen Mitteln erfolgen. Insofern könnte die Geschichte auch ohne diese Worte erzählt werden.

Man sieht also, dass das Fehlen ‚von Worten‘ im Comic sehr differenziert betrachtet werden muss. Worte, die in einer Bildserien-Diegeese zu lesen sind, erfüllen auf der Ebene der Narration ganz unterschiedliche Funktionen. Natürlich können geschriebene Worte beinahe zu funktionalen Äquivalenten gesprochener Worte werden, wenn zum Beispiel zwei Kommunikationspartner beim Austausch von Botschaften auf Zetteln oder per Handy gezeigt werden. Schriftstücke, die für einen Leser nicht lesbar sind, können auch ein wichtiges Element der Handlung sein (wie etwa der Kontrakt in *Gods' Man* von Lynd Ward). Aber sie können ebenso mehr oder weniger piktorale bzw. ornamentale Elemente einer ‚realistischen‘ Diegeese sein, die nicht zu einem besseren Verständnis der Geschichte verhelfen.

Gewiss handelt es sich bei *On the Tramp – A song without words* um eine Bildserie und um *sequential art*. Aber soll man sie deshalb auch als *Comic* bezeichnen? Einerseits ist das natürlich eine müßige Frage, aber andererseits versteht man die Logik des Comics besser, indem man Unterschiede wahrnimmt. Wenn man sagen kann, dass diese Bildserie wie die Illustration einer *Moritat* funktioniert und insofern das Erzählen mit Worten nachahmt, dann heißt das auch, dass die Erzählform (noch) nicht eigentlich spezifisch für den Comic ist. Das hängt zum einen damit zusammen, dass eine literarische Gattung – eben die *Moritat* – als Modell im Hintergrund steht. Vor allem aber liegt es an der Art und Weise des Übergangs von einem Panel zum nächsten. Scott McCloud hat in seinem Standardwerk *Comics richtig lesen* sechs verschiedene Übergangsformen von Panel zu Panel unterschieden, was zwar verschiedentlich kritisiert worden ist, aber immer wieder als Ausgangspunkt

für weitere Überlegungen genommen wird:³⁰⁶ 1. von Augenblick zu Augenblick (*from moment to moment*), 2. von Handlung zu Handlung (*from action to action*), 3. von Gegenstand zu Gegenstand (*from subject to subject*), 4. von Szene zu Szene (*from scene to scene*), 5. von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt (*from aspect to aspect*) und 6. Paralogie (*non sequitur*). Von diesen sechs Übergangsformen bezieht sich Nr. 1 auf das *Geschehen* in seinem Nacheinander, also auf die bloße Bewegung: Ein Comic, der ausschließlich aus solchen Übergängen bestünde, gliche im Grunde einem anders angeordneten Daumenkino.³⁰⁷ Nr. 5 bezeichnet im Gegensatz dazu eine Nebeneinanderstellung von chronologisch nicht differenzierten Gesichtspunkten (zum Beispiel verschiedene Impressionen eines Regentages, verschiedene Blicke auf ein Gebäude usw.) und Nr. 6 stellt einen Übergang dar, der „keinerlei logischen Bezug zwischen den Panels herstellt“³⁰⁸. Die eigentlich narrativen Übergänge sind also Nr. 2, 3 und 4, und – wie McCloud anhand statistischer Auswertungen zeigt – im engeren Sinne erzählende Comics bedienen sich fast ausschließlich dieser drei Übergangsformen, mit einem deutlichen Übergewicht bei Nr. 2, *from action to action*.³⁰⁹

Von Handlung zu Handlung heißt (die Beispiele sind von McCloud): Jemand holt aus – und schlägt zu; jemand schenkt sich ein Glas ein – und trinkt; das Auto saust durch die Landschaft – und fährt gegen einen Baum. Das kann man auf jeden Fall ohne Schwierigkeiten und ohne Worte verstehen (es sei denn, die Handlungen befinden sich in Sprechblasen). Was die Übergänge von Szene zu Szene betrifft – Nr. 4 –, so vollzieht sich zwischen den Panels ein Raum- bzw. Zeitsprung und das nachfolgende setzt die Handlung des vorhergehenden Panels nicht unmittelbar fort (daher kann z.B. eine Sprechblase im nachfolgenden Panel keine Antwort auf eine Sprechblase des vorangegangenen Panels sein. Der Übergang von Szene zu Szene verlangt dem Rezipienten McCloud zufolge „oft deduktives Denken“ ab. Charakteristischerweise ist dieser Übergang oft mit orientierenden Hinweisen der Erzählinstanz (in der Fachsprache *captions*) verknüpft, wie etwa

³⁰⁶ McCloud bemerkt selbst, dass eine „derartige Kategorisierung [...] eine höchst ungenaue Angelegenheit“ sei (McCloud: Comics richtig lesen, 82).

³⁰⁷ Sowohl einem Comic, der so funktioniert, als auch dem Daumenkino werden noch eigene Kapitel gewidmet.

³⁰⁸ Ebd., 80.

³⁰⁹ Vgl. ebd., 83-85. McCloud weist übrigens auch darauf hin, dass im japanischen Manga der Übergang Nr. 5 eine große Rolle spielt; vgl. ebd. 86-89.

„Zehn Jahre später...“.³¹⁰ Der Übergang von „Gegenstand zu Gegenstand“ – Nr. 3 – ist aus der narrativen Perspektive wohl der interessanteste. Das folgende Panel bleibt zwar innerhalb derselben Szene, zeigt aber einen anderen Gegenstand bzw. einen anderen Ausschnitt innerhalb der Szene bzw. des Handlungszusammenhangs. Also etwa (auch diese Beispiele sind von McCloud): Das erste Panel zeigt eine Frau mit den Worten „Na, immerhin hat Jerzy nicht angerufen!“ in einer Sprechblase, das nächste Panel zeigt ein Telefon in Großaufnahme mit dem Klangwort „Drring“; oder: Das erste Panel zeigt einen Mann mit einer Axt, der mit dem Ausruf „Verrecke!“ dabei ist, einen Flüchtenden zur Strecke zu bringen, und das nächste Panel zeigt die nächtliche Silhouette einer Skyline, über der das Klangwort „Eeyaa!“ in großen Buchstaben prangt. Auch hier betont McCloud, dass der Leser viel dazu beitragen muss „um diese Übergänge mit Bedeutung zu füllen“.³¹¹ Und nicht nur das – die ihm nahegelegten Schlussfolgerungen können falsch sein: Der Anrufer im ersten Beispiel muss nicht Jerzy sein; der Anschlag im zweiten Beispiel kann misslingen sein.³¹² Der Übergangstyp Nr. 3 bezeichnet also das hauptsächliche Feld dessen, was der Film durch *Montage* erzählt. Bei diesem Typ spielen Worte die größte Rolle, weil sie dazu anleiten, eine bestimmte Verbindung zwischen den Panels herzustellen.

McCloud hat diese sechs Kategorien auf der Grundlage eines umfangreichen Korpus entwickelt, der die ausdifferenzierte ‚Sprache des Comics‘ repräsentiert. Versucht man, diese Einteilung auf *On the Tramp – A Song without Words* anzuwenden, so stellt man schnell fest, dass das nicht sonderlich gut funktioniert. Da *On the Tramp* ganz unter dem Diktat der Narration steht, fallen die Übergänge *from moment to moment* (Nr. 1) und *from aspect to aspect* (Nr. 5) sowie natürlich die Paralogie (Nr. 6) als Übergangsformen aus. Nr. 1 ist in narrativer Hinsicht unökonomisch, Nr. 5 ist narrativ nicht relevant und Nr. 6 ist anti-narrativ. Nr. 4 – *from scene to scene* – kommt aber eigentlich auch nicht vor, da es zwar zwei verschiedene Schauplätze gibt, aber die Erzählung folgt eben ohne Sprung dem Ladenbesitzer, der sie miteinander verbindet. Es gibt aber auch keine Montage im Sinne von Nr. 3 – es wird nicht von

³¹⁰ Ebd., 79.

³¹¹ Ebd.

³¹² Die Deutung der Übergänge hängt natürlich auch stark vom Genre ab. Außerdem kann das Telefon im ersten Beispiel theoretisch in einer anderen Szene klingeln und der Schrei im zweiten Beispiel eine andere Tat betreffen – dann handelt es sich (wie sich nachträglich herausstellt) um einen Übergang von Szene zu Szene.

einem Gegenstand zu einem anderen geschnitten, da alle Panels das Geschehen in derselben Halbtotale erfassen; es gibt daher kein Panel, auf dem nicht mindestens *ein* wesentliches Bildelement zu sehen ist, das auch auf dem vorhergegangenen zu sehen war. Bleibt also nur Nr. 2 übrig: *from action to action*. Aber diese Rubrik passt auch nicht so recht: Nicht nur sind die Zwischenräume zwischen den Panels hierfür deutlich zu groß, die eigentliche *action* wird auch tendenziell ausgelassen: Das erste Panel zeigt beispielsweise, wie der Tramp einen Entschluss fasst, das zweite Panel zeigt, wie der Ladenbesitzer etwas entdeckt – dazwischen ist eine ganze Reihe von Handlungen ausgelassen. Die kognitiven Leistungen, die der Rezipient nach McCloud bei *from subject to subject* und bei *from scene to scene* erbringen muss, werden daher hier in erhöhter Form beim Übergang *from action to action* erforderlich. Das liegt daran, dass sich das Erzählen in dieser Bildserie gewissermaßen nach den Erzählworten richtet, aus denen es in ein Erzählen ohne Worte übersetzt wurde.

Der literarische Hintergrund lässt sich auch mit anderen Merkmalen dieser Bildserie in Zusammenhang bringen. So haben wir hier keine *stehenden Figuren* vor uns: Weder der Tramp noch der Ladenbesitzer tauchen unverändert in anderen, analog strukturierten Episoden wieder auf. Es werden uns keine wiedererkennbaren Figuren gezeigt. Das figurenbezogene Vorwissen, das wir benötigen, um diese Bildserie zu verstehen, ist sozusagen Weltwissen über die Eigenschaften, die Tramps und Ladenbesitzern zugeschrieben werden können. Wenn der Comic seiner Logik nach die Referenzialität kassiert, weil er durch eine strukturelle Parodie gekennzeichnet ist, so ist diese Bilderserie von Mark Fenderson nur der Vorbote dieses medialen Formats. Comics enthalten in der Regel Worte, weil sie Schrift und Bild strukturell vermischen. Geschriebene *Worte* sind nur eine von vielen Möglichkeiten, Schriftzeichen im Bild unterzubringen. Klangworte, Geräuschworte, einzelne Buchstaben, aber auch Speedlines, Sonderzeichen, Piktogramme, verschiedene Letternstile und anderes mehr gehören zum Zeichenrepertoire des Comics, von dem er jederzeit Gebrauch machen kann. Wenn – was selten vorkommt – auf Worte verzichtet wird, so heißt das weder, dass auch auf die anderen Möglichkeiten verzichtet wird, noch, dass dieser Verzicht von Dauer ist. Ein einzelner Strip mag dezidiert ohne Worte auskommen, aber der *nächste* Strip mit derselben stehenden Figur kann sie wieder enthalten. So ist es zum Beispiel im Zeitungsstrip *Little Sammy Sneeze* von Winsor McCay, einem der berühmtesten Comic-Zeichner des beginnenden

20. Jahrhunderts. Unter diesem Titel werden immer neue Situationen gezeigt, in denen das Ereignis eines plötzlichen Niesens des kindlichen Protagonisten in einer bestimmten Situation unvorhersehbare desolate Folgen hat. Das in jeder Folge – links und rechts vom Titel – wiederholte Motto lautet: „He just simply couldn't stop it“ / „He never knew when it was coming“. So betrachtet Little Sammy etwa ein Marmelspiel anderer Jungen, um im entscheidenden Punkt die Kugeln durch sein Niesen auseinanderstieben zu lassen usw. In immer demselben Format von zwei mal drei Panels werden die unterschiedlichsten Situationen durchdekliniert. Man kann sich denken, dass in einigen dieser Situationen Sprache unverzichtbar, in anderen hingegen unerheblich ist. Zum Beispiel hier, am 24. September 1905 (Abb. 37):



Die Bildserie *On the Tramp – A Song without Words* von 1894 und diesen Strip von 1905 trennen einerseits nur elf Jahre, andererseits aber Welten. Auch deshalb, weil sich der Strip von Mark Fenderson, aller Formbestimmung zum Trotz, auf die uns bekannte Welt bezieht, *Little Sammy Sneeze* aber eine eigene Welt aufmacht. Dass diese besondere Folge des Zeitungstrips *Little Sammy Sneeze* auch manifest selbstbezüglich ist, indem sie den Protagonisten beim Niesen den Rahmen des Panels zerbrechen lässt, ist nur die Konsequenz einer strukturellen Selbstreferenzialität. Der Comic ist daher vielleicht das erste mediale Format, in dem spielerische metaleptische Bezugnahmen auf das eigene mediale Format beinahe von Anfang an mitlaufen.³¹³ Hier

³¹³ Vgl. für die Analyse eines anderen frühen Beispiels Frahm: *Die Sprache des Comic*, 38-42.

besteht die Pointe nicht einfach darin, dass Little Sammy durch sein Niesen das Panel zum Einsturz bringt, sondern darin, dass sich im fünften Panel rückwirkend zeigt, dass dieser Rahmen eine Glasscheibe umfasst, mithin ein Bestandteil der Diegese war und Little Sammy also überdies die ganze Zeit hinter Glas betrachtet wurde (was man, wenn einem danach ist, als Allegorie der Abgeschlossenheit der Strip-Welt auffassen kann).

Aber was für eine Art des Erzählens ohne Worte hat man hier vor sich? Zwar enthält dieser Strip keine Worte, aber Sprechblasen enthält er sehr wohl. Mit Buchstaben und schließlich mit dem Klangwort „Chow“ werden die lautliche Ankündigung und der Ausbruch des Niesens verdeutlicht. Zur intradiegetischen Kommunikation dient das, was in den Sprechblasen zu lesen ist, nicht. Im Gegenteil: Rekurrentes Merkmal dieses Strips ist ja, dass durch das Niesen eine soziale Situation gestört oder unterbrochen wird – und das ist natürlich oft genug eine Kommunikationssituation. Statt Sprechakten liest man in den Sprechblasen nur Unartikulierte. Und das ist eigentlich auch das übergreifende Thema von *Little Sammy Sneeze*. Der Mund, aus dem Worte herauskommen sollten, wird immer wieder zum Ort einer unkontrollierbaren Eruption, die das Subjekt auf seine Kreatürlichkeit zurückwirft. Dass Panels nicht nur Worte, sondern auch unartikulierte lautliche Manifestationen enthalten können, ist ein wesentliches Merkmal. Im Comicstrip gibt es nicht nur viele Tiere, die sprechen können, sondern auch viele Menschen, die tierische Laute von sich geben.

Die Geschichte, die in diesem Strip erzählt wird, ist sozusagen mehr als dürftig: eine Mikro-Narration, wie sie im Buche steht.³¹⁴ Eine Nacherzählung könnte ja nur lauten: Ein Junge muss niesen und zerstört dabei eine Glasscheibe. Die Pointe müsste man auf einer Metaebene genauer erklären, denn sie siedelt sich nicht auf der Ebene des dargestellten Geschehens an, sondern setzt im Gegenteil die Kategorie ‚dargestelltes Geschehen‘ außer Kraft. Abgesehen davon kann man, was hier geschieht, mehr oder weniger mit einem Blick erfassen. Auch das ist ein wichtiger Punkt. Erzähltechnisch haben wir es hier ausschließlich mit Panel-Übergängen vom Typ *from moment to moment* zu tun. Das Geschehen umfasst wenige Sekunden, und die Zeit, die es braucht, um diesen Strip zu lesen, ist nicht viel länger. Oder genauer: Lesen muss man eben eigentlich nichts. Dass die Leseengeschwindigkeit (und insofern auch die sogenannte Erzählzeit) im Comic sehr viel weniger festgelegt

³¹⁴ Zum Begriff der Mikro-Narration im *Comic strip* vgl. Niehaus: Stehende Figur, 271ff.

ist als in einem nur schriftlichen Text (und erst recht in einem Film, wo sie überhaupt nicht gewählt werden kann), muss nicht eigens betont werden. Sie hängt aber jedenfalls in hohem Maße vom verbalsprachlichen Anteil in den Panels ab, also von den Sprechblasen. Erzählen ohne Worte in einem Comicstrip erhöht daher die Lesegeschwindigkeit, was in diesem extremen Fall zu einem nahezu ‚zeitdeckenden Erzählen‘ führt (wenn man es denn als ein Erzählen bezeichnen möchte).³¹⁵

Es gibt seit der Frühzeit des Comics eine ganze Anzahl von Strips, die hin und wieder (wie *Little Sammy Sneeze*) oder mehr oder weniger programmatisch ohne Worte erzählen.³¹⁶ Das Fehlen von Sprechblasen kann dabei ganz verschiedene Funktionen und einen ganz unterschiedlichen Stellenwert haben. Wesentlich ist aber, dass die Figuren, die dergestalt ohne Worte agieren, *stehende Figuren* sind, mit denen die Leserinnen und Leser bereits bekannt sind. Der Witz, auf den jede einzelne Mikro-Narration der Comicstrips hinausläuft, beruht nicht einfach auf dem, was man sieht, sondern auch auf dem Verhältnis von Differenz und Wiederholung zu dem, was man schon gesehen hat. Erzählen ohne Worte im Comicstrip ist zunächst einmal Erzählen unter den Bedingungen von Serialität. Die stehenden Figuren, die diese Strips bevölkern, sind unverwundlich. Sie lernen nichts aus den Dingen, die ihnen widerfahren; sie büßen aber auch nichts ein.³¹⁷ Im Grenzfall kann der ‚Witz‘ daher auch sehr ‚bescheiden‘ werden. Worauf es ankommt, ist die überzeugende Konzeption einer stehenden Figur.³¹⁸ Als Beispiel diene der

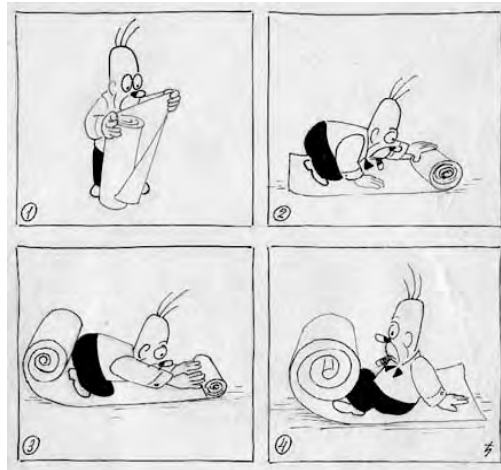
³¹⁵ Genauer müsste man allerdings sagen: Die Lesegeschwindigkeit wird durch das Fehlen von Worten in höherem Grade *indefinit*. Insgesamt hängt die Lesegeschwindigkeit natürlich auch von der Komplexität der auf dem einzelnen Panel gezeigten Information ab sowie von der Art des Übergangs zwischen den Panels. Die kognitiven Leistungen, die man möglicherweise zu erbringen hat, um Übergängen des Typs *from aspect to aspect* und vom Typ *from scene to scene* zu folgen, können die Lesegeschwindigkeit wiederum beträchtlich reduzieren. Und hier wirkt sich dann das Fehlen der Worte umgekehrt aus: Ohne die Verständnishilfen, die die Worte (nicht nur Sprechblasen, sondern vor allem auch Inserts) bieten, erhöht sich die Lesedauer zusätzlich und es kommt aufgrund der Notwendigkeit, auch frühere Panels noch einmal genauer anzusehen usw., zu einem anderen Lesemodus.

³¹⁶ Über achtzig verschiedene Autoren führt die verdienstvolle Internet-Seite *Paul's Comics without Words Page* (<https://tapvd.home.xs4all.nl/> [Zugriff am 04.05.2020]) in der Sparte *Comic Strips* auf.

³¹⁷ Vgl. dazu genauer: Michael Niehaus: *Was ist ein Format?* Hannover 2018, 107-119.

³¹⁸ Richard Felton Outcault war nicht zufällig der Erste, der auf die (allerdings erfolglose) Idee kam, sich eine fiktive Figur – eben das erfolgreiche *Yellow Kid*, das sich schnell auch als Merchandising-Artikel vervielfältigte – patentieren zu lassen; vgl. Balzer/Wiesing: Outcault, 21.

folgende Strip des schwedischen Comiczeichners Oscar Jacobsson (1889–1945), der als Schöpfer der Figur *Adamson* international bekannt wurde, eines eher kleinen Herrn, der leidenschaftlich gerne Zigarre raucht und mit den Dingen des Alltags meist handfeste Probleme hat.³¹⁹ Die Strips erschienen ab 1920 zunächst in einer schwedischen Tageszeitung und hatten in der Regel das Format von zwei mal zwei Panels (Abb. 38).



Wie der niesende Sammy ist Adamson hier allein auf weiter Flur. Für den Einsatz von Sprechblasen gibt es keinen Anlass (und was Adamson denkt, kann man an dem, was er tut, recht gut erkennen). In den meisten dieser minimalistischen Strips verhält es sich ähnlich: Zwar gibt es welche mit Worten, die meisten sind aber ohne Worte (im angelsächsischen Bereich wurde die Figur *Silent Sam* genannt). Die Mikro-Narration ist hier ziemlich witzlos: Der Protagonist möchte eine Rolle auf dem Boden ausbreiten, aber während er sie am einen Ende entrollt hat, schnurrt sie hinter ihm wieder zusammen. Wir kennen das. Und es wird uns hier nicht einmal gezeigt, wie Adamson die Situation *meistert*. Adamson meistert nämlich nie Situationen, allenfalls findet er einen Notbehelf oder verlässt den Ort des Geschehens. Wir sehen ihn als eine Figur, die der Objektwelt wie der Menschenwelt nicht Herr wird, der einen einsamen Kampf kämpft, dabei aber verbissen an der Zigarre –

³¹⁹ Es ist bezeichnend, dass Comiczeichner häufig als ‚Schöpfer‘ nicht eines Werkes, sondern einer oder mehrerer *Figuren* bezeichnet werden: Charles M. Schulz ist der Schöpfer von Charlie Brown usw.

dem Signifikanten des Genießens – festhält. Wenn man diesen Strip vor der Folie der schweigenden Solitäre sieht, die mit ihrer Bettdecke kämpfen (vgl. die Nummer von Habbe & Meik) oder denen es versagt ist, einer Karaffe Wasser habhaft zu werden (Becketts *Act without Words*), erscheint seine reduktionistische Witzlosigkeit vielleicht in einem anderen Licht.

Hinzu kommt ein weiterer Aspekt (der uns entgehen mag, weil uns stehende Figuren wie dieser Adamson so gut bekannt sind): Dieser Mann ist nicht nur ein *kleiner Mann*, er hat auch, trotz Kopfform, Glatze, Zigarre und Kleidung, etwas von einem *Kind*, er ist sowohl possierlich wie ungelenk in seinen Bewegungen. Er erscheint als ein Subjekt, das irgendwie unfertig geblieben ist, von dem nur Vorfälle erzählt werden können, aber keine Geschichten. Wie ein Kind steht es – beschäftigt mit der Tücke des Objekts – am Rand des sozialen Lebens der Erwachsenen. Und so wird es immer bleiben. Denn diese kleine Kreatur ist, wie alle die stehenden Figuren des Comicstrips, mit einem unzerstörbaren und zugleich emblematischen Körper ausgestattet.

Der Körper der stehenden Figur hat aus verschiedenen Gründen eine Affinität zum Tierkörper. Der Comic ist nicht zufällig das erste narrative Format der abendländischen Kultur, das vom Tierkörper und seinen Möglichkeiten einen so exzessiven Gebrauch gemacht hat. Die Tiere sind im Comic (in der Regel) nicht sprachlos.³²⁰ Die Frage ist jedoch, wie es um das *Verhältnis* zwischen diesen Tieren und den Worten bestellt ist. Um dieser Frage etwas näher zu kommen, ein kurzer Blick auf die Herkunft dieser Tiere innerhalb der Comicstrips. Sie erscheinen, wie man weiß, erstmals in einem Zeitungs-Strip namens *The Family Upstairs* (auch: *The Dingbat Family*) des amerikanischen Zeichners George Herriman, am 26. Juli 1910 (Abb. 39):



³²⁰ Das heißt nicht unbedingt, dass sie sprechen können. Snoopy beispielsweise, zentrale Figur in den *Peanuts* (ab 1950) von Charles M. Schulz, kann nicht sprechen: Es werden ihm keine Sprechblasen zugeordnet – Gedankenblasen aber sehr wohl.

In diesem Strip muss eine Familie in jeder Folge unter neuen Unverschämtheiten der über ihnen wohnenden Familie leiden, was – wie auch hier – stets mit Worten kommentiert wird. Legendar ist dieser Strip, weil sich am unteren Bildrand miniaturhaft eine zweite Geschehensebene einrichtet: Eine Maus bewirft eine Katze mit einem herumliegenden Stein. Aus dieser Anfangsszene entwickelt sich eine der berühmtesten Zeitungs-Strips überhaupt: *Krazy Kat*. Von 1910 bis zu seinem Tod 1944 zeichnete Herriman – in völliger Freiheit unter dem Schutz des Zeitungsmagnaten William Randolph Hearst, der ein Verehrer dieses Strips war – ca. 8.000 Tages-Strips und 1.500 Sonntags-Strips zu *Krazy Kat*. In ihnen wird, nachdem 1916 der Hund Offissa Pupp als Dritter hinzugekommen ist, immer dieselbe Konstellation variiert: Die Katze, deren Geschlechtszugehörigkeit im Laufe der Jahre zunehmend fragwürdiger wird, liebt die Maus Ignatz. Die Ziegelsteinwürfe, mit denen der sie verachtende Ignatz sie traktiert, sind für sie Zeichen der Liebe. Offissa Pupp hingegen ist der unbestechliche Gesetzeshüter, der *Krazy Kat* verehrt, während diese ihm gegenüber in freundlicher Distanz verharret. Meistens, aber nicht immer erfolglos versucht Offissa Pupp die aggressionslose *Krazy Kat* vor den von ihr ersehnten Ziegelsteinwürfen der angriffslustigen Maus zu bewahren, etwa indem er Ignatz ein ums andere Mal ins Gefängnis steckt. Ort des Geschehens ist eine metaleptische und von merkwürdigen Figuren bevölkerte Welt namens Coconino County.³²¹ Dies geschieht alles andere als sprachlos: In *Krazy Kat* wird sehr viel gesprochen (vor allem von der Titelfigur ein ganz eigentümlich verballhorntes Englisch). Worauf aber im Zusammenhang eines Erzählens ohne Worte zu verweisen ist, das ist die Wortlosigkeit der Anfangsszene. Der Wunsch der aggressiven Maus, die Katze (entgegen der im Tierreich herrschenden Ordnung) mit Steinwürfen zu malträtieren, die Bereitschaft der Katze, solches als Liebesbeweis zu nehmen, die Bemühungen des Ordnungshüters, das zu verhindern – das ist der gewissermaßen wortlose Kern des Ganzen. Die Programmierung der Figuren ist unauslöschlich und ihre Verhakung zu einer Konstellation unentrinnbar. Worte können zwar gewechselt werden, aber sie ändern nichts. Ihre Funktion ist gewissermaßen ornamental – Verbote,

³²¹ Vgl. etwa Patrick Bahners: „Danke für die Extratinte!“ Bild und Erzählung, Weißraum und Schwarzflächen bei *Krazy Kat*. In: Alexander Honold/Ralf Simon (Hg.): *Das erzählende und das erzählte Bild*. München 2010, 87-128; Jens Balzer: Der Horizont bei Herriman. Zeit und Zeichen zwischen Zeitzeichen und Zeichenzeit. In: Michael Hein/Michael Hüners/Torsten Michaelson (Hg.): *Ästhetik des Comic*. Berlin 2002, 143-152.

die nur ausgesprochen werden, um umgangen zu werden; Finten, mit denen der andere hereingelegt werden soll; Bekundungen, die missverstanden oder umgedeutet werden.

Unter welchen Bedingungen können Comicstrips auch die *menschliche Kommunikation* ohne Worte zur Darstellung bringen? Dies geschieht zum Beispiel, wenn etwas ohne Worte ausgehandelt wird, wodurch sich *die Situation* ändert. Und das ist dann in narrativer Hinsicht *mehr* als eine Mikro-Narration: eine Geschichte, der man einen *Sinn* zuschreiben kann. Der Zeichner und Karikaturist Erich Ohser, bekannt unter dem Pseudonym, E.O. Plauen (das er unter den Nazis annehmen musste), ist der ‚Schöpfer‘ der Figuren *Vater und Sohn*, die seit 1934 bis Ende 1937 in insgesamt 157 Geschichten in der *Berliner Illustrierten Zeitung* auftraten. Sprechblasen gibt es in diesen Bildgeschichten nicht.³²² Das ist einer der Gründe, weswegen sie bisweilen nicht zu den Comics gezählt, sondern als Pantomime-Strips bezeichnet werden.³²³ Tatsächlich folgen sie einer anderen Logik als ein Comicstrip. Hier ein Beispiel aus dem Jahre 1936 (Abb. 40):



³²² Sprechblasen waren zu dieser Zeit in Deutschland noch gar nicht verbreitet; vgl. Andreas Platthaus: *Die 101 wichtigsten Fragen: Comics und Mangas*. München 2008, 33.

³²³ Vgl. Bernd Dolle-Weinkauff: *Comics*. Weinheim/Basel 1990, 331.

In *Little Sammy Sneeze* folgten sämtliche Panelübergänge dem Typ *from moment to moment*. Auch in dem *Adamson*-Cartoon und in der *Krazy Kat*-Urszene wird letztlich eine Aktion in ihre Bestandteile zerlegt. Das ist hier ganz anders. Es gibt sechs Bilder und sechs verschiedene *Situationen*. Legt man die Kategorisierung von McCloud zugrunde, so müsste man vom Übergangstyp *from action to action* sprechen. Aber wie bei Mark Fendersons *On the Tramp* passt das nicht so ganz, weil es eigentlich nicht um die sich anschließende Aktion, sondern eben um die Veränderung der Situation geht. In *On the Tramp* finden die Situationsänderungen jedoch nicht auf der Ebene der menschlichen Kommunikation statt, zu der es auf dezidierte Weise gar nicht kommt. Diese Situationsänderungen aber machen hier die *Geschichte* aus. Situationsänderungen sind das nicht nur für uns, sondern auch für die Beteiligten: Ihre Situationsdefinition ändert sich. Das Beispiel könnte auch durch ein anderes ersetzt werden, aber es ist nicht zufällig gewählt und soll deshalb etwas ausführlicher (wenn auch nicht erschöpfend) gewürdigt werden. Heinrich Bosse hat in dem Lehrbuch *Literaturwissenschaft. Einführung in ein Sprachspiel* in seinem Artikel „Geschichten“ genau dieses Beispiel gewählt, um zu erklären, was eine Geschichte ist und welche Rolle „Situation und Ereignis“ dabei spielen.³²⁴ Die Geschichte lässt sich jedenfalls sehr leicht nacherzählen. Es kommen nur zwei Personen vor: Vater und Sohn, die hier in verschiedenen „Handlungsrollen“³²⁵ unterwegs sind. Die beiden fangen zu ihrer Freude am Bach einen Fisch im Netz (1) und begeben sich zufrieden mit dem Fisch im Eimer nach Hause (2), wo der Sohn, als der Vater den Fisch töten möchte, jedoch in Tränen ausbricht (3). Entschlossen und stolz bringen die beiden den am Leben gebliebenen Fisch wieder zurück zum Bach (4), um ihn dort selbstzufrieden hineinzuworfen (5). Doch dann müssen sie verblüfft mit ansehen, wie ein größerer Fisch kommt und ihn verspeist (6). Man kann also nicht nur das Geschehen nachvollziehen, sondern auch an „Mimik und Körpersprache“ erkennen, „wie sich die beiden Menschen, ja auch die beiden Fische, zum Geschehen verhalten“.³²⁶

³²⁴ Heinrich Bosse: Geschichten. In: Ders./Ursula Renner (Hg.): *Literaturwissenschaft. Einführung in ein Sprachspiel*. Freiburg im Br. 1999, 299-320, hier: 302-305.

³²⁵ Bosse: Geschichten, 304.

³²⁶ Ebd. Im vierten Bild kommt auch noch die Natur hinzu: Die vermutlich morgendliche Sonne am Horizont unterstützt die beiden bei ihrem stolzen Entschluss, den Fisch der Natur zurückzugeben. Allerdings ist dieses vierte Bild auch perfide. Man sieht nämlich, sozusagen als Komplement zur Sonne, auch bereits die Wasserkringel im Bach, aus denen im sechsten Bild der Räuberfisch auftauchen wird. Diese nicht-idyllische Seite der Natur

Wie funktioniert hier nun das Erzählen ohne Worte? Das erste Bild ruft ein Skript auf, das bereits in vollem Gange ist. Es wird nicht gezeigt, wie die beiden sich mit einem Fischernetz zum Bach begeben und möglicherweise viele erfolglose Versuche hinter sich gebracht haben usw., sondern es wird sofort das kontingente – und doch erwartete – Ereignis gezeigt: Ein Fisch wird aus dem Wasser gezogen. Das fünfte Bild gibt den inversen Vorgang wieder: Der Fisch wird ins Wasser zurückgeworfen. Aber das ist *kein* Ereignis, sondern die Ausführung eines Vorsatzes. Ein kontingentes Ereignis folgt erst im sechsten und letzten Bild: Der verschonte Fisch wird – wider Erwarten, aber sozusagen nach dem Skript der Natur – gleichwohl verspeist. Anfangs- und End-Ereignis haben ihren Ort jenseits des Sozialen. Das Soziale ereignet sich dazwischen. Insofern die Geschichte sich im Sozialen, nämlich zwischen Menschen, abspielt, liegt das Ereignis anderswo. Bosse weist darauf hin, dass Vater und Sohn in fünf von sechs Bildern in ihrem Verhalten übereinstimmen, was auch bildlich dargestellt wird: Die Haltung der beiden ist ebenso im Einklang wie die Ausrichtung ihres Blicks und ihre Bewegungsrichtung: „Nur im 3. Bild die Divergenz: da der Erwachsene, der das Messer zückt – dort das weinende Kind.“³²⁷ Jetzt sieht man auch den Vater frontal und den Sohn von der Seite³²⁸: „Was hier geschieht, ist relevant für alles andere, was geschieht, nach vorwärts und rückwärts: es ist ein Ereignis.“ Das Ereignis ist hier – ganz novellistisch – der Wendepunkt. Das gilt auch räumlich: Die „Bewegungsrichtung kehrt sich um, aus den zwei Fischern sind Tierfreunde geworden“.³²⁹ All das ‚versteht sich von selbst‘, d.h. es braucht keine Worte. Zwar könnte der Sohn im dritten Bild theoretisch auch aus einem anderen Grund Tränen vergießen, oder der Vater

ist den Akteuren (und den Rezipienten) zu diesem Zeitpunkt noch verborgen. Das vierte Bild präsentiert – wie sich noch genauer zeigen wird – in verschiedener Hinsicht die Seite des *Imaginären*.

³²⁷ Bosse: Geschichten, 302.

³²⁸ Wenn man will, kann man hier auch Assoziationen zu Abraham und Isaak zulassen, die Ohser wohl kaum gekommen sind, aber aus einer strukturellen Perspektive gleichwohl Beachtung verdienen. Der Tisch auf dem dritten Bild ist schon eine Art Opfertisch, und bei diesem ausgefallenen Opfer des Fisches geht es sehr wohl (*en miniature*) um den Glauben des Sohnes an den Vater. In der *Genesis* opfert der Vater seinen Sohn nicht, sondern stattdessen ein Tier, einen Widder, hier opfert der Vater einen Fisch nicht, sondern stattdessen eine Mahlzeit. Im ersten Fall wird der Vater daran gehindert, zum Schlächter seines Sohns zu werden, im zweiten Fall kann der Vater es nicht über sich bringen, vor dem Sohn als Schlächter dazustehen.

³²⁹ Bosse: Geschichten, 302.

könnte den Fisch gar zerteilen wollen, *weil* der Sohn Tränen vergießt, aber im Fortgang der Geschichte wird der Kausalzusammenhang ganz unzweifelhaft.³³⁰ Auch auf die Deutung dessen, was vorher geschehen ist, wirkt das dritte Bild zurück. Wir können dem Sohn ja nicht ansehen, dass er nicht weiß, dass gefangene Fische auch getötet und verspeist werden – dass das für die Erwachsenen (in den 1930er Jahren) zum Skript gehört.

Gewiss ist die Divergenz zwischen Vater und Sohn das entscheidende intersubjektive Ereignis dieser Bildergeschichte. Aber könnte man nicht auch sagen: Solche Divergenzen kommen vor, sie gehören zum Leben dazu, und zum Leben zwischen Vater und Sohn allemal – und zu den Bildergeschichten mit dem Titel *Vater und Sohn* (wie man sich leicht überzeugen kann) erst recht? Insofern muss die Divergenz hier zum Ereignis *gemacht* werden: „Die Gliederung einer Geschichte ergibt sich nicht ‚von selbst‘, sondern aus den wechselnden Handlungsrollen unter wechselnden Umständen.“³³¹ Die Divergenz nimmt den Platz des Ereignisses ein, weil sie hernach bereinigt wird. Aber *wie* sie bereinigt wird, sehen wir nicht, da im vierten Bild der Einklang bereits wieder an ihre Stelle getreten ist. Nun bedarf das Handeln *im Einklang* keiner Worte, und auch die Manifestation der Divergenz muss sich nicht sprachlich artikulieren. Der Übergang von der Divergenz zum erneuerten Einklang, die Bewältigung des Konflikts, die Aushandlung und Begründung eines neuen Selbstverständnisses hingegen scheint der Worte zu bedürfen und kann folglich in einem Erzählen ohne Worte nicht dargestellt werden. Sie fällt zwischen das dritte und vierte Bild und bildet eine Leerstelle.

Bosse schreibt, im dritten Bild befänden sich Vater und Sohn in einer „kleinen Krise“; und eine solche Krise verwandelt letztlich das Geschehen in eine *Geschichte*: „Die Divergenz zwischen ihnen schafft ein Risiko, welches das

³³⁰ Es mag weit hergeholt erscheinen, andere Lesarten des dritten Bildes ins Spiel zu bringen, wichtig ist aber zunächst einmal die Feststellung, dass die offensichtliche Divergenz Lesarten innerhalb des Bildes erforderlich macht. Zwischen dem weinenden Sohn und dem Vater mit dem Messer muss eine Kausalbeziehung *hergestellt* werden. Entsprechend hat dieses dritte Bild auch bildlogisch einen anderen Status. Während die anderen Bilder so aufgefasst werden können, dass sie Momente eines Geschehens wiedergeben (obwohl auch sie letztlich Vorgänge *verdichten*), ist dies beim dritten Bild nicht möglich, weil hier ein Konflikt gleichsam *emblematisch* zur Darstellung gebracht wird. Man kann sich diese Szene nicht in der Weise verfilmt vorstellen, dass das dritte Bild ein Bild dieses Films wäre: *Wie lange* soll denn der Vater das Messer erhoben haben und den Sohn Tränen vergießen lassen – und das *wortlos*?

³³¹ Bosse: Geschichten, 304.

Handeln (etwas) problematisch und (etwas) folgenreich macht. So bildet sie die Mitte eines Geschehens, die Anfang und Ende zugleich verbindet und trennt.“³³² Der Geschichte kann man einen Sinn entnehmen, weil sie eine Aussage darüber enthält, wie eine Krise bewältigt oder nicht bewältigt werden kann. Was lässt sich aber über die Bewältigung aussagen, wenn sie nicht dargestellt werden kann? Wir sehen nur das Ergebnis, den neuen Einklang. Nicht der Vater hat sich durchgesetzt, sondern der Sohn: Er läuft im vierten Bild voran. Aber womöglich ist es schon eine falsche, von außen herangebrachte Beschreibung, wenn man von *durchsetzen* spricht. Vielleicht hat sich das bessere Argument durchgesetzt, nicht der Sohn. Strukturell gesehen gibt es hier zwei Möglichkeiten der Krisenbewältigung. Man kann sie mit den Begriffen *Überredung* und *Überzeugung* belegen: Im einen Fall hat sich der Vater von den Tränen des Sohnes um des lieben Friedens willen erweichen lassen; im anderen Fall hätte der Sohn den Vater davon überzeugt, dass man Fische nicht eigenhändig töten soll. Für die Frage nach dem Erzählen ohne Worte ist nun interessant, dass es – paradoxerweise – für den Fall des Überredens der Worte nicht bedarf: Hier sind die Tränen Rhetorik genug. Für den Fall des Überzeugens hingegen müssen Worte getauscht werden, nämlich Argumente.

Folglich können wir auf dieser strukturellen Ebene nicht wissen, ob diese Geschichte von Vater und Sohn den Tausch von Worten impliziert oder nicht. Natürlich werden, wenn man sich die Geschichte konkret vorstellt, die ganze Zeit über Worte zwischen Vater und Sohn getauscht: Worte der Überraschung im ersten Bild, der Befriedigung im zweiten Bild, des Entsetzens im dritten Bild usw. Aber darum geht es ja nicht, sondern darum, ob das, was an Worten getauscht wird, auch ohne Worte dargestellt werden kann, sodass den Worten narrativ gesehen nur eine amplifizierende Funktion zukommt. Im Falle der Überredung ist das so, im Falle der Überzeugung nicht. Und wenn man einmal mehr auf die Unterscheidungen von Paul Watzlawick zurückgreift, so haben wir es bei der Überredung mit analoger Kommunikation zu tun, welche die Beziehungsebene betrifft, bei der Überzeugung hingegen mit digitaler Kommunikation, welche die Inhaltsebene betrifft – und das heißt hier: um das Referieren auf ein Prinzip. Anhaltspunkt dafür, welcher Fall vorliegt, kann man zunächst dem Fortgang der Geschichte entnehmen (bzw. dem, was wir davon gezeigt bekommen).

³³² Ebd., 305.

Die Körperhaltung von Vater und Sohn auf dem vierten Bild passt nun nicht ganz zu der These von der bloßen Überredung; aus ihr sprechen vielmehr ein gewisser Stolz und eine gewisse Freude. Hätte der Vater lediglich wider besseres Wissen eingelenkt, so hätte er keinen Grund, den Kopf so hoch zu tragen. Schließlich hätte er dann gerade den Kürzeren gezogen. Es hat also vielmehr den Anschein, als erfolgte die Rückerstattung des Fisches im Lichte eines Prinzips, und die Sonne auf diesem Bild repräsentiert dann nicht nur die Idylle (und den Schein), sondern eben auch das (einigende) Prinzip. Aber das ist nur eine Deutung, die sich auf Anzeichen stützt. Insofern muss man sich vor allem fragen, was die Schlusspointe für die Frage nach der Alternative zwischen Überredung und Überzeugung besagt. Bosse stellt fest, dass das „happy end“ der „Beziehungsgeschichte“ zwischen Vater und Sohn durch diese Schlusspointe „nicht mehr gefährdet, wohl aber relativiert“ werde. Weil die Geschichte nicht mit dem fünften Bild „in edlem Gleichklang beendet“ werde, sondern im sechsten Bild „mit einem Kontrastgeschehen“, möchte er den Prototyp einer Geschichte, den aristotelischen Dreischritt von Anfang, Mitte und Ende durch einen vierten Schritt ergänzen: „Anfangssituation, kleine Krise, Lösung derselben, Kontrastgeschehen“.³³³

Was den beiden in diesem Kontrastgeschehen vor Augen geführt wird, ist ein Argument, das in der Krise zuvor auch zur Verfügung gestanden hat bzw. hätte: Der Fisch muss sowieso sterben; die Natur, das ist Fressen und Gefressenwerden; deswegen können wir den Fisch auch auf den Mittagstisch bringen! Aber es führt auch das umgekehrte Argument vor Augen: Wir sind doch Menschen und müssen nicht so grausam sein wie die Natur, in der der Kleine vor dem Großen nicht sicher ist usw. Was den beiden durch den Kopf geht, wenn sie der schlussendlichen Verspeisung des von ihnen verschonten Fisches beiwohnen, kann man nicht sehen. Im Lichte des Prinzips betrachtet, kann man das Kontrastgeschehen so oder so deuten. Das ficht das Prinzip nicht an (wie könnte es das auch). Worauf das Kontrastgeschehen jedoch ein Licht wirft, ist die *Stellung des Prinzips* in dieser Geschichte.

Die Stellung des Prinzips ist es, um die es in dieser Geschichte – und in den Bildergeschichten um *Vater und Sohn* überhaupt – letztlich geht. Die strukturelle Unterscheidung zwischen Überredung und Überzeugung als Modi der Krisenbewältigung gibt es in der Praxis dieser beiden überhaupt nicht.

³³³ Ebd.

Das Prinzip, nach dem die beiden handeln, wenn sie den Fisch wieder ins Wasser zurückbringen, haben sie gewissermaßen *ad hoc* hervorgeholt. Anders ausgedrückt: Dieses Prinzip hat hier eine dienende Funktion; es ist dazu da, den Einklang zwischen den beiden wiederherzustellen. Es steht im Dienste der Beziehung zwischen Vater und Sohn. Oder anders ausgedrückt: Der Vater hat aus den Tränen des Sohnes ein Prinzip hervorgeholt. Er hat den Tränen nicht einfach nachgegeben, sondern er hat sie gewissermaßen legitimiert. Auf diese Weise können beide im Einklang unter der Schirmherrschaft eines Prinzips handeln. Zugunsten seines Sohnes hat der Vater auf sein Skript, welches das Verspeisen des Fisches vorsah, verzichtet. Er hat es aber getan, indem er sich *und* seinem Sohn einen Grund dafür gegeben hat, der ihnen in der Terminologie von Bosse eine neue, gemeinsame „Handlungsrolle“ beschert: „Tierschutz“³³⁴. Eine solche gemeinsame neue Handlungsrolle einzunehmen, das glückt sicherlich nicht ohne Worte. Das sind die Worte, die hier – zwischen dem dritten und vierten Bild – fehlen. Man kann aber auch umgekehrt sagen: Das Erzählen ohne Worte ermöglicht es, den Mantel des Schweigens über einen solchen Aushandlungsprozess zu breiten. Das Kontrastgeschehen am Ende hingegen zeigt Vater und Sohn nicht nur in der gemeinsamen Pose der Erkenntnis, dass die Sache mit dem Tierschutz in der Praxis nicht funktioniert hat, es führt auch vor Augen, dass das Prinzip selber wieder *ad acta* gelegt werden kann, insofern es seinen eigentlichen Zweck – die Stiftung des Einklangs zwischen den beiden – erfüllt hat. Insofern füllt das im sechsten Bild dargestellte Kontrastgeschehen die Leerstelle zwischen dem dritten und vierten Bild zwar nicht, fungiert aber als eine Art Kompensation. Handelte es sich nicht um ein Erzählen ohne Worte und würde stattdessen der zwielichtige Vorgang der sprachlichen Krisenbewältigung zur Darstellung kommen, so bedürfte es des Kontrastgeschehens nicht. Dies wäre die Antwort auf die sich eigentlich aufdrängende Frage, warum Bosse ohne genauere Begründung der kanonischen triadischen Struktur von Geschichten mit dem Kontrastgeschehen einen vierten Schritt gleichsam als Annex hinzufügt: Der vierte Schritt kompensiert eine Leerstelle im Mittelteil. Das wird beim Erzählen von Geschichten ohne Worte besonders deutlich, entspricht aber dem medialen Format des Comicstrip im Allgemeinen, der grundsätzlich auf einer Schlusspointe aufbaut und sprachliche Krisenbewältigung in der Regel nicht in seinem

³³⁴ Ebd., 304.

Repertoire hat. Man könnte einwenden, dass man all das dieser doch eher einfach anmutenden Bildergeschichte nicht wirklich entnehmen kann. Das mag stimmen, aber diese Bildergeschichte steht auch nicht für sich. Vater und Sohn in *Vater und Sohn* sind eben stehende Figuren, die in fast 160 Bildergeschichten auftauchen. Und dass diese stehenden Figuren keinen Eigennamen haben, sondern nach ihrer familialen Position bezeichnet sind, ist Programm. Im Grunde bearbeiten diese Bildergeschichten in immer neuen Anläufen die Frage: *Was ist ein Vater?* Aber die Antwort auf diese Frage wird vom medialen Format selbst geliefert bzw. unterwandert. Wir schreiben dem Vater in unserer Kultur die Aufgabe zu, den Sohn oder die Tochter ‚großzuziehen‘, an seiner oder ihrer Sozialisierung maßgeblich mitzuwirken, in das Gesetz einzuführen usw. Jede Geschichte eines Vaters mit einem Sohn wird unter dieser Voraussetzung als Teil einer Bildungsgeschichte aufgefasst. Der Sohn lernt etwas ‚für das Leben‘ – so oder so. Wenn Vater und Sohn hingegen in Bildergeschichten ohne Worte auftreten, wird nichts gelernt. Der Sohn in *Vater und Sohn* wird nicht älter, und er wird auch nicht sozialisiert. In jeder neuen Folge geht es von vorne los.

Betrachtet man unter dieser Voraussetzung die einzelne Folge, so muss die Antwort auf die Frage, was ein Vater ist, folgendermaßen ausfallen: Ein Vater ist jemand, der das Amt des Vaters ausübt, indem er sich vom Amt des Vaters absetzt.³³⁵ In der vorliegenden Folge geschieht dies dadurch, dass der Vater seine väterliche Autorität hintanstellt, sein Skript über Bord wirft und mit seinem Sohn einerseits gemeinsame Sache macht, andererseits aber auch, nach Maßgabe seines väterlichen Amtes, ein Prinzip ins Spiel bringt, in Bezug auf welches sie *beide Söhne* sind. Aber das eben nur *ad hoc*, weil es dem Vater eigentlich nur um die Komplizenschaft geht. Sehr deutlich wird das in einer anderen Bildergeschichte mit Fischen, die acht Wochen später erscheint. Hier sitzen Vater und Sohn zunächst entspannt am Ufer und angeln. Da kommt ein Vertreter des Gesetzes und führt sie ab, weil das Angeln offenbar verboten ist. Der Gesetzesvertreter sperrt die beiden *stante pede* in eine Hütte, die zwei vergitterte Fenster direkt zum Ufer hat (ein kleines und ein großes). Über Nacht stecken die beiden ihre Angeln aus den Fenstern in den See und angeln weiter. Als der Gesetzesvertreter am nächsten Morgen

³³⁵ Vgl. zum ‚Amt des Vaters‘ Pierre Legendre: *Das Verbrechen des Gefreiten Lortie. Abhandlung über den Vater*. Freiburg 1998. Als Grundlage kann festgehalten werden: „Der Vater ist ein Sohn, der das Amt des Vaters ausübt.“ (Ebd., 37)

die Tür aufschließt, ist der Boden mit gefangenen Fischen übersät (vom Tierschutz ist also auch nichts übriggeblieben).³³⁶ Vor dem Vertreter der Institution kann auch der Vater ein Sohn sein und der Sohn Komplize des Vaters. Schon die allererste Bild-Geschichte mit *Vater und Sohn* gibt hier ein drastisches Exempel: Der Sohn sitzt an einem Schulaufsatz; der Vater nimmt ihn zu sich auf den Schoß und schreibt ihm den Aufsatz; der Aufsatz wird in der Schule vorgelesen; der strenge Lehrer nimmt den Sohn bei den Ohren, geht mit ihm nach Hause und versohlt dort dem Vater den Hintern (wie er sonst dem Sohn den Hintern versohlt hätte).³³⁷

Dort, wo es möglich ist, gibt der Vater in *Vater und Sohn* den Komplizen des Sohnes und depotenziert sich oder wird depotenziert; dort, wo er die väterliche Potenz für sich in Anspruch nehmen will, erleidet er Schiffbruch und besticht durch Inkonsequenz. Der Comicstrip, in dem der Vater automatisch zur stehenden Figur wird, ist das mediale Format, in dem *grundlegend anders* – nämlich als strukturelle Frage – über das Amt des Vaters meditiert werden kann.³³⁸ Auf einer strukturellen Ebene wird der Vater zu einer ‚Witzfigur‘, aber auch als ‚Witzfigur‘ übt er das Amt des Vaters aus.

Der entscheidende Zug in *Vater und Sohn* besteht natürlich darin, dass es keine Mutter gibt. Es gibt nicht nur keine Mutter, sondern es gibt auch keine Lücke, die sie hinterlassen hätte.³³⁹ Erich Ohser setzt auf eine restlos männliche Genealogie – auch „Großvater“ und „Urgroßvater“ tauchen an einigen Stellen in den Bildergeschichten auf. Wie kann man aber die Frage nach dem Vater stellen, ohne die Mutter in Betracht zu ziehen? Die Instanz des Vaters ist die des Dritten, der für die Trennung zwischen Mutter und Infans, für das Aufbrechen der Dyade einsteht. In *Vater und Sohn* aber sind umgekehrt Vater und Mutter im ‚alleinerziehenden‘ Vater fusioniert. Der Vater tut und

³³⁶ E. O. Plauen: *Vater und Sohn. Sämtliche Abenteuer* [Rückfällig aus Leidenschaft]. Köln 2015, 122.

³³⁷ Plauen: *Vater und Sohn* [Der schlechte Hausaufsatz], 5.

³³⁸ Das kann auf ganz unterschiedliche Art und Weise geschehen. Nach dem zweiten Weltkrieg wurde in der Schweiz von Edith Oppenheim-Jonas im Auftrag der gemeinnützigen Stiftung *Pro Juventute* (und gegen den amerikanischen Comic-Schund) die bekannte Figur des *Papa Moll* entworfen, mit unübersehbaren Anleihen an E. O. Plaueus *Vater und Sohn*. Aber die anarchische Dimension in *Vater und Sohn* ist hier auf lustige Ungeschicklichkeiten im spießbürgerlichen Ambiente reduziert (entsprechend ist *Papa Moll* auch nicht ohne Worte erzählt).

³³⁹ Wir tauchen ein in eine Welt der Wiederholung, der nichts Traumatisches vorausgeht: Es gibt keine *origin story* und keine *backstory wound*, deren Möglichkeit für das Funktionieren der narrativ ganz anders funktionierenden Superheldencomics konstitutiv ist.

ist daher ‚alles‘ für den Sohn; er ist immer ‚für ihn da‘ und hat kein anderes Begehren usw. Das Drama der Trennung wird daher stets von neuem als folgenloses Spiel aufgeführt. Die Bildergeschichten imaginieren diesen im Grunde klaustrophobischen Raum als nicht endenden Ort spielerischer Freiheit: das Phantasma eines anti-ödipalen Vaters.

Für die Frage nach dem Erzählen ohne Worte ist entscheidend, dass der Vater in seiner Überpräsenz keinen Platz lässt für ein Prinzip, auf das er mit sprachlichen Mitteln zu verweisen hätte. Dieser Vater spricht nicht im-Namen-von. Der Tausch von Worten wird auf eine Angelegenheit zwischen zweien reduziert. Und deshalb muss letztlich überhaupt nicht gesprochen werden. Denn es geht um eine Beziehung, die sich von selbst versteht.

4.2 Comix 2000 und Nuff Said

Im Jahr 2000 erschien, herausgegeben von *L'Association*, einem französischen Comic-Autorenkollektiv eine monströse Anthologie mit dem doppelt zu lesenden Titel *Comix 2000*: Die Zahl meint nicht nur das Erscheinungsjahr, sondern auch den Umfang. Es ist ein internationales Projekt, an dem insgesamt 324 – teils unbekannte, teils berühmte – Comic-Künstlerinnen und Comic-Künstler aus 29 Ländern teilnehmen, deren Beiträge einen Umfang zwischen zwei und siebenundzwanzig Seiten haben. Thematisch sollten sich die einzelnen Beiträge – gewollt unspezifisch – auf das gerade abgelaufene 20. Jahrhundert beziehen. Ansonsten gab es nur eine Vorgabe: „[W]enn das Werk international sein muss, muss es stumm sein. So entgeht man dem lästigen Übersetzen und Lettern, und dasselbe Buch kann überall gelesen werden.“³⁴⁰

Man hat also einen Band von zweitausend Seiten ohne Worte vor sich (in der Kopfzeile ist abgesehen von der Seitenzahl lediglich der Autorenname sowie auf der jeweils ersten Seite dessen Herkunftsort vermerkt). Folgt daraus, dass es sich um zweitausend Seiten *Erzählen ohne Worte* handelt? Die Frage ist müßig, weist aber darauf hin, dass die Narrativität von Comics sehr verschieden stark ausgeprägt sein kann.

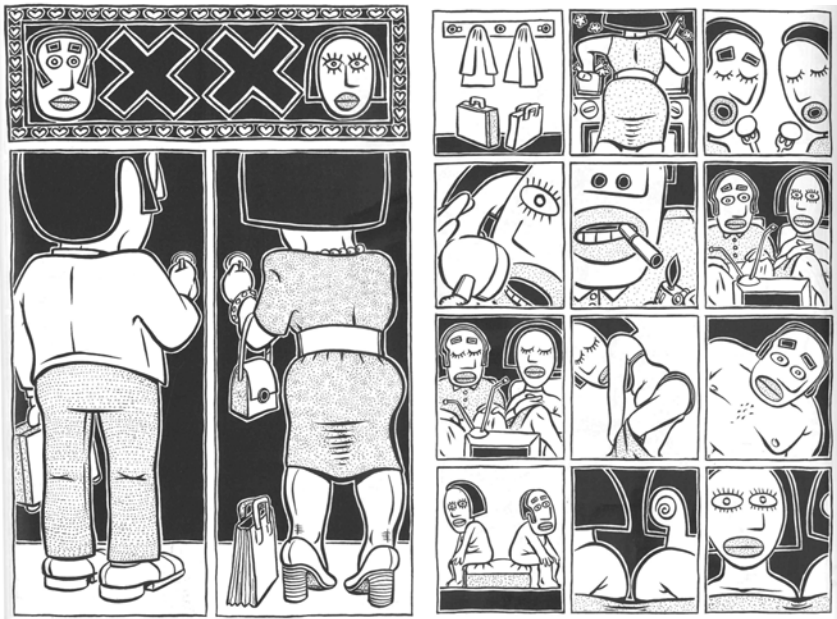
³⁴⁰ L'Association: *Comix 2000*. Vorwort. Paris 1999, [unpaginiert]. Das Vorwort ist selbstredend in sämtlichen beteiligten Sprachen abgedruckt. Die Anzahl von 324 Beiträgern und Beiträgerinnen ist übrigens das Ergebnis einer Selektion. Den Herausgebern zufolge lagen ihnen am Ende siebentausend Manuskriptseiten vor. Vgl. auch den *Wikipedia*-Artikel zu *Comix 2000*.

Der Band *Comix 2000* führt nicht nur eine große stilistische Vielfalt vor Augen, sondern auch eine große Bandbreite hinsichtlich der Ausrichtung auf eine Geschichte, die nacherzählt werden könnte. Von der Erzähllogik der Comicstrips unterscheiden sich die Beiträge in dieser Anthologie aufgrund ihrer Konzeption noch auf eine weitere grundlegende Weise: Sie können nicht mit *stehenden Figuren* arbeiten. In einer stehenden Figur ist gewissermaßen die ganze Serie der früheren und zukünftigen Mikro-Narrationen enthalten, die von ihr erzählt werden können, aber ohne dass sie die Biographie dieser Figur bildeten oder von ihr erinnert werden könnten.

Im prototypischen Comicstrip fängt die Figur bei Null an, in einer Comic-Narration unter den Bedingungen dieser Anthologie fängt eben der Comic bei Null an – wie wir es von der nicht-seriellen Literatur her gewohnt sind. Comics ohne Worte sind zwar als eine Ausnahme anzusehen, weil die Sprechblase ein integraler Bestandteil dieses medialen Formats ist, aber sie sind sozusagen eine *vorgesehene* Ausnahme, insofern für das Erzählen in einer Bildserie die *Regel* aufgestellt werden kann, keine Worte zu verwenden. Es ist wichtig, diese Regel als eine *formale*, von außen kommende Regel aufzufassen, wie es bei dieser Anthologie der Fall ist: Wer mitmachen wollte, musste eben ohne Worte auskommen (wobei nicht alle die Vorgabe, ohne Worte auszukommen, auch auf den Paratext ausgedehnt haben). Denn so kann man sich von der Vorstellung frei machen, dass der Comic gewissermaßen von den Worten *gereinigt* werde, als handle es sich also um eine *reinere* Form des Erzählens.

Dies wird vor allem in den Comics offenkundig, in denen diese Regel als etwas interpretiert wird, was *umgangen* werden kann. Nicht zuletzt, um in der Fülle der möglichen Beispiele wenigstens über ein bescheidenes Auswahlkriterium zu verfügen, werden im Folgenden zwei Beispiele analysiert, die mit Sprechblasen ohne Worte arbeiten.

Zuvor soll aber – ebenfalls an zwei Beispielen – demonstriert werden, dass das *Erzählen* ohne Worte nur eine von mehreren Möglichkeiten im Comic darstellt, die Abwesenheit von Worten ästhetisch zu nutzen. Als Erstes ein Comic, bei dem das Erzählen gewissermaßen ‚aus dem Ruder läuft‘ und in etwas anderes übergeht. Dies sind die beiden ersten Seiten des Beitrags von Tamir Shefer, einem in Israel lebenden Künstler (Abb. 41 und 42):



Die erste Seite fungiert als Titelseite, welche das Thema ankündigt: Es geht um ein durch die beiden Köpfe im oberen ornamentalen Segment indiziertes Paar. Die beiden Rückenansichten zeigen, wie der Mann und die Frau, offenbar von der Arbeit kommend, die Wohnung aufschließen. So weit ist eine Nacherzählung einfach. Schon hier aber kündigt sich eine Relativierung des Narrativen an, weil durch den symmetrischen Aufbau signalisiert wird, dass die Reihenfolge des Nachhausekommens unerheblich ist. Es ist hier nicht so, dass von links nach rechts zu lesen ist, also der Mann als Erster nach Hause gekommen ist.³⁴¹ Die zweite Seite zeigt nun auf zwölf regelmäßig angeordneten Panels, wie der weitere Abend dieses Paares im mittleren Alter verläuft. Auch das lässt sich ohne Weiteres nacherzählen: Die Frau kocht, die beiden nehmen ihre Mahlzeit ein. Die Frau telefoniert, der Mann raucht. Sie schauen gemeinsam fern und werden dabei müde. Sie ziehen sich aus und legen sich nebeneinander ins Ehebett. Die Panel-Übergänge sind vornehmlich unter die Rubrik *from scene to scene* einzuordnen. Der einzige

³⁴¹ Das wird subtil auch dadurch zu verstehen gegeben, dass die Frau das Schloss mit der linken Hand und der Mann mit der rechten Hand aufschließt (und das heißt wiederum nicht, dass die Frau Linkshänderin ist und der Mann Rechtshänder, sondern dass die pikturale Symmetrie im Vordergrund steht und nicht die narrative Information).

Übergang, den man unter *from action to action* subsumieren könnte, ist der des zuerst mit wachen, dann mit geschlossenen Augen fernsehenden Paares. Deutlicher könnte kaum zum Ausdruck gebracht werden, dass es keine Handlung gibt. Insofern hier nicht ein bestimmter Abend, sondern ein wiederkehrender Abend im Leben dieses Paares wiedergegeben wird, handelt es sich um *iteratives* Erzählen: Ein Ablauf, der sich wiederholt zuträgt, wird einmal erzählt.³⁴²

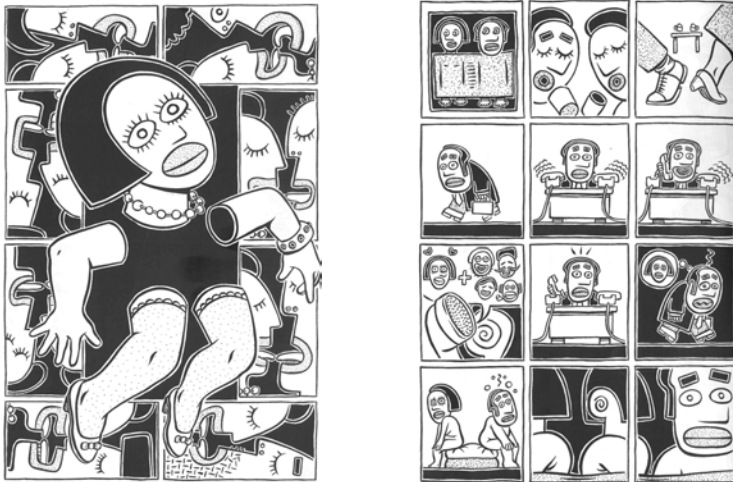
Das iterative Erzählen ist ein Erzählen ohne ein Ereignis, welches die Zeit in ein Vorher und Nachher teilt. In gewisser Weise wird hier ein (*privates*) Skript erzählt, bei dem man sich ohne Worte versteht. Das heißt nicht, dass die beiden nicht miteinander sprechen, sondern dass für die ‚Beurteilung‘ dieses gemeinsamen Abends die getauschten Worte gleichsam ‚gekürzt‘ werden können (die Darstellung eines solchen Abends, in dem sich ein Paar, ‚nichts zu sagen hat‘, ist schon deshalb so leicht zu verstehen, weil es sich bereits um einen *Topos* handelt). Im Prinzip lässt sich aus der Möglichkeit, sich wiederholende Abläufe in einer institutionalisierten Gemeinschaft von Menschen (einer Ehe, einer Familie, eines Arbeitsalltages) darzustellen, ohne die dabei getauschten Worte wiederzugeben, nur mit Blick auf deren *Status* etwas schließen (nicht aber, was ihren *Wert* angeht): Worte waren offenbar nicht erforderlich, um *auszuhandeln*, dass der Abend auf diese Weise und nicht anders ablaufen soll (es gibt eben keine ‚kleine Krise‘, wie in *Vater und Sohn*). Aushandlungsprozesse sind in besonderer Weise sprachliche Vorgänge, während institutionalisierte Geschehensabläufe (denen vergangene Aushandlungsprozesse zugrundeliegen) insofern ein naheliegendes *Sujet* für Erzählen ohne Worte sind.³⁴³

Freilich sind solche sich wiederholenden Abläufe, die eine Ordnung repräsentieren, im Sinne Jurij Lotmans gerade *sujetlos*. Deshalb bleibt die Ge-

³⁴² „Diesen Typ von Erzählung, wo eine einzige narrative Aussage mehrere Fälle desselben Ereignisses zusammenfasst (d.h. [...] mehrere Ereignisse, die nur nach Maßgabe ihrer Ähnlichkeit betrachtet werden), nennen wir die *iterative Erzählung*.“ (Genette: *Die Erzählung*, 75) Der hohe Verbreitungsgrad und die Komplexität iterativen Erzählens wird in der Narratologie wenig wahrgenommen. Die Hinweise Genettes, der nachweist, dass große Teile der *Recherche* von Proust iterativ erzählt sind, wurden kaum aufgenommen. Für den vorliegenden Zusammenhang ist vorläufig festzustellen, dass sich Erzählen durch Zeigen und ‚eigentliches‘ Erzählen hinsichtlich des Iterativen kategorial verschieden verhalten: Gezeigt wird immer ein Einzelnes.

³⁴³ Dieser Befund wird bei der Analyse des Films *Hadaka no shima* (*Die nackte Insel*) im letzten Teil dieses Buches vertieft.

schichte des Paares auch nicht an diesem Punkt stehen, sondern beginnt erst. Die dritte Seite (Abb. 43) gibt einen Vorgeschmack auf das Komende: Da das letzte Panel auf der Seite zuvor, gleichsam die Symmetrie brechend, die Frau und nicht den Mann gezeigt hat, glaubt man schließen zu sollen, dass es sich um eine Darstellung nächtlicher erotischer Phantasien oder Traumbilder der Frau handelt, die sich um das Motiv des Kusses mit verschiedenen Männern drehen und eine merkwürdige Loslösung ihrer Gliedmaßen aufweisen. Dieses nächtliche Geschehen, von dem man nicht weiß, ob es ebenfalls iterativ aufzufassen ist, durchbricht gewissermaßen das Tagesgeschehen, das auf der vierten Seite, auch in formaler Wiederaufnahme der zweiten Seite, fortgesetzt wird (Abb. 44).



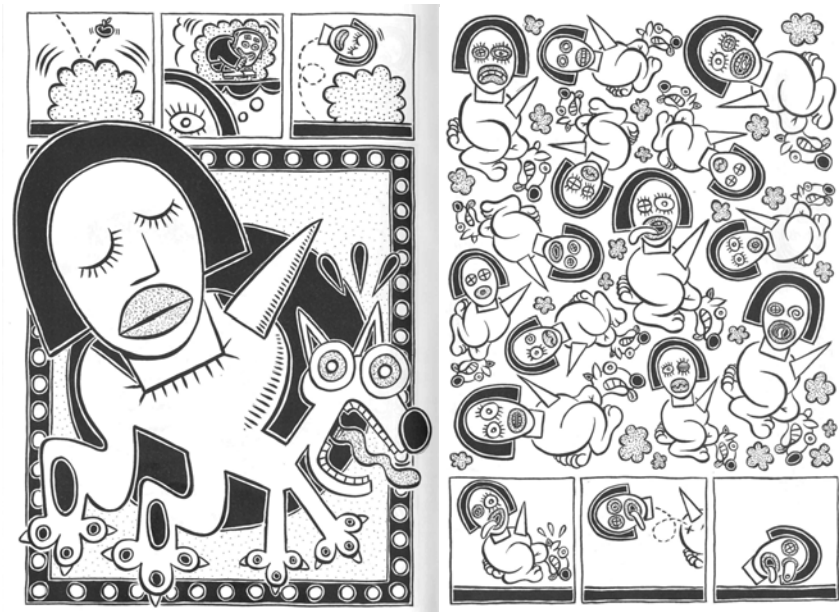
Die ersten sechs Panels auf dieser Seite lassen sich noch als iteratives Erzählen auffassen, das siebte Panel hingegen, stellt den singulativen Einbruch des Ereignisses dar – die Divergenz, die Krise: Dem Mann wird an seinem Arbeitsplatz telefonisch mitgeteilt, dass seine Frau wechselnde Liebhaber hat. Dies geschieht mittels einer Sprechblase, die zwar keine Worte enthält, aber konventionalisierte Zeichen (Herz, Pluszeichen) in Kombination mit schematisierten Bildern, die zusammen einen gleichwertigen Ersatz für die Worte darstellen und die Situation nacherzählbar machen. An dieser Stelle – sowie an der Gedankenblase³⁴⁴ im neunten Panel und den ‚Bedrücktheits-

³⁴⁴ Die Institution bzw. das Format der Gedankenblase bedarf noch genauerer Erörterung.

zeichnen‘ im zehnten Panel – macht dieser Comic also davon Gebrauch, dass im medialen Format Comic die Institution der Sprechblase jederzeit zur Verfügung steht. Der Comic ist auf unhintergehbare Weise ein Text-Bild-Bastard, auch wenn er sich der Worte enthält.

Wie in der analysierten Episode von *Vater und Sohn* handelt es sich hier um eine Geschichte zwischen Zweien, in der es eine Störung gibt. Die Störung erfolgt durch das Dazwischentreten eines Dritten (am Telefon), der von Dritten (Liebhabern der Frau) berichtet. Das Ergebnis hätte man auch ohne Sprechblasen realisieren können: Der Mann könnte seine Frau mit einem anderen Mann beobachtet haben, oder es könnten ihm Bilder in die Hand gefallen sein, die die Frau mit einem anderen Mann zeigen usw. In beiden Fällen aber hätte ein Dritter ins Bild gerückt werden müssen, was eine Abweichung von der Logik der hier zu erzählenden bzw. darzustellenden Geschichte bedeutet hätte. Insofern ist es signifikant und folgerichtig, dass die Störung durch Worte erfolgt, die in Bilder übersetzbar sind. Denn die Dritten treiben in diesem Comic bildlich nur auf der Ebene der Phantasien und des Traums ihr Unwesen. Die Störung erzeugt die Differenz in der Wiederholung, die im zehnten Panel am klarsten artikuliert wird, weil es sich vom zehnten Panel der zweiten Seite nur durch die ‚Bedrücktheitszeichen‘ unterscheidet. Wenn im zwölften Panel dann das Gesicht des Mannes ins Bild gesetzt wird, wie im zwölften Panel der zweiten Seite das der Frau, wird deutlich, dass das Folgende nächtliche Phantasie und Traum des Mannes sein wird.

Tatsächlich beginnt danach das *Take-off*, woraus die restlichen zwölf Seiten dieses Comics bestehen. Der schematisierte Körper der Frau wird in Rumpf und Extremitäten zerlegt; er fliegt umher; der Mann streut Salz in die Löcher der Extremitäten; er phantasiert sexuelle Handlungen seiner Frau; plötzlich scheinen die Beiden einen Leib mit zwei Köpfen zu bilden, die in verschiedenen Situationen des Alltags agieren; usw. Aber solche Zusammenfassungen sind schon fraglich, insofern sie Zusammenhänge postulieren, die auch anders gelesen werden können. Zwar werden Reste einer narrativen Logik mitgeführt, aber die pikturale Logik dominiert. Entsprechend werden auch die Strukturelemente des Comics zwar verwendet, aber zugleich zerlegt und neu konfiguriert, wie etwa an der folgenden Doppelseite zu sehen ist (Abb. 45):



Das Erzählen einer Geschichte hat sich hier offenbar in die archaisch-schematisierte Darstellung eines *Traumgeschehens* verwandelt, das sich jenseits einer narrativen Ordnung auf der Ebene der Körperteile und ihrer Kombinierbarkeit entfaltet und daher nicht nacherzählt werden kann.³⁴⁵ Es gibt auch keine narrative Rahmung mehr: Das Ende dieses Comics führt nicht zurück in die Diegese erster Ordnung, die Geschichte zwischen dem Mann und der Frau wird nicht mehr fortgesetzt. Das Ende bleibt nicht etwa offen, sondern es gibt keines.

Die Narrativität des medialen Formats Comic kann aber auch von Anfang an außer Kraft gesetzt sein. So im folgenden Beispiel, einer Arbeit von Ricardo Mosner, bei der es in dieser Hinsicht genügt, die erste Seite zu betrachten: Ebenso wie Tamir Shefer ist der Argentinier Ricardo Mosner nicht als Comic-Zeichner, sondern als bildender Künstler bekannt. Verschiedene Elemente dieses Tableaus rufen Merkmale eines Comics auf: die Einteilung in Panels, Zahlen und Pfeile als Bildelement, eine Art Sprechblase mit Bildinhalt und anderes mehr (Abb. 46).

³⁴⁵ Dem entspricht auch die Biographie des Autors, der nicht als Comic-Zeichner, sondern als Maler von Tafelbildern bekannt ist.



Eine narrative Verknüpfung zwischen den Panels lässt sich aber nicht herstellen; bei der am Normalfall des narrativen Comics orientierten Einteilung von McCloud handelt es sich um die Übergangsform *non sequitur*, bei der wir uns allenfalls dazu aufgefordert fühlen, eine Verbindung herzustellen. Man kann einerseits sagen, dass die Verbindung assoziativ ist, aber das ist nicht alles. Denn durch den *Gutter* (den Rinnstein) werden zwar die einzelnen Panels definiert, der Gutter wird aber auch relativiert, weil einzelne Bildelemente eines Panels sich in benachbarten Panels

fortsetzen können. Erst zusammengenommen ergeben die beiden kleinen Panels oben links eine schematisierte Augenpartie, die mit dem darunter befindlichen größeren Panel ein Gesicht bildet, wodurch das weiße Feld mit der liegenden Acht darin als Sprechblase interpretiert werden kann. Zugleich erweist sich das für sich genommen ungegenständliche linke graphische Element im dritten Panel der obersten Reihe als Schwanzflosse eines Fisches, der nach einem runden Gegenstand zu schnappen scheint. Und das hier Weiß auf Schwarz geschriebene „2000+1“ wird im rechts daneben liegenden Panel mit einem Schwarz auf Weiß geschriebenen „2001“ zu einer Gleichung vervollständigt. Diese Vorgehensweise, die mit den Kategorien von McCloud nicht zu fassen ist, genügt, um sich klar zu machen, dass es müßig ist, die Panels in eine eindeutige zeitliche Ordnung bringen zu wollen, wie es für die Wiedergabe einer *histoire* erforderlich wäre. Ein weiteres Merkmal, das die narrative Lektüre eines solchen Tableaus vereitelt, ist das Fehlen von wiederkehrenden Elementen. Wenn eine einzelne Entität nur dadurch zum Subjekt einer Geschichte wird, dass sie eine Zustandsveränderung durchläuft, so muss diese Entität bei der Wiedergabe dieser Geschichte als eine solche identifizierbar sein. Im Comic, heißt das, muss dieselbe Figur in mehreren Panels auftauchen und auch als dieselbe Figur erkennbar sein. Bei Tamir Shefer ist das der Fall (auch weil mit Mann und Frau nur zwei Figuren eingeführt werden), bei Ricardo Mosner hingegen nicht. Zwar lassen sich

vor allem in der unteren Bildhälfte menschliche Figuren ausmachen, aber diese verfügen schon rein zeichnerisch nicht über die notwendigen Merkmale, um sie auf einem anderen Panel wiederzuerkennen.

Das Verfahren verwandelt also alle Elemente des Tableaus in mehr oder weniger gleichberechtigte graphische Zeichen, denen kein erkennbares Kombinierungsverbot auferlegt ist. Das Ergebnis ist ästhetisch sehr überzeugend, aber (gerade deshalb) nicht narrativ. Das heißt aber nicht, dass dieser Comic völlig jenseits des Narrativen angesiedelt ist. Denn das ist, da der Comic an sich ein narratives mediales Format ist, gar nicht möglich. Die Aufteilung eines Tableaus in Panels stellt automatisch die Frage nach ihrer temporalen Ordnung in den Raum, sobald auf ihnen etwas gezeigt wird, was einer Geschichte fähig ist. Insbesondere bei den Figuren auf den unteren beiden Panels scheint dies der Fall (sie könnten auf dem folgenden Tableau wieder vorkommen, tun es aber nicht). Während der *Comic-Strip* – also als *Streifen* – Mikro-Narrationen hervorbringt, ist der Comic seiner graphischen Struktur nach – als Aufteilung eines Tableaus in Panels – sozusagen proto-narrativ. Besonders interessant ist in dieser Hinsicht das schwarz grundierte Panel unten links. Es zeigt in minimalistischer Andeutung einen Menschen, der auf dem Rücken liegt. Ihm ist eine Sprechblase zugeordnet. Es fällt auf, dass dies das einzige Panel ist, bei dem die Abgrenzung als geschwungen oder gezackt bezeichnet werden kann, was an eine Briefmarke oder eine alte Photographie erinnert, und diese Abgrenzungsform sich bei der Sprechblase wiederholt. Wiederum werden diese bedeutungstragenden graphischen Zeichen aber nur als eine Möglichkeit zitiert (diese Art der Umrandung kommt in keinem weiteren Panel auf den fünf Seiten dieses Comics vor). Wem gegenüber sich der liegende Mensch in seiner Sprechblase äußert, ist nicht ersichtlich, da er sich allein im Dunkeln zu befinden scheint. Dadurch büßt das, *was* er äußert, seinen Sprechakt-Charakter weitgehend ein; diese Sprechblase ist narrativ gewissermaßen nicht zu verwerfen. Der Inhalt der Sprechblase hingegen ist die einzige graphische Darstellung einer Interaktion zwischen zwei Figuren auf dieser ersten Seite: Zwei altertümlich anmutende Gestalten kreuzen die Klingen im Mondschein. Diese bildliche Darstellung ist ihrerseits proto-narrativ: Ihr Sujet ist ein typisches Erzähl-Sujet – die Geschichte einer vergangenen Auseinandersetzung – und der Umstand der Äußerung lässt sie – legt man Bühlers Organon-Modell zugrunde – weder als Appell noch als Ausdruck deuten, sodass nur die Darstellungsfunktion übrigbleibt.

Es scheint also, dass hier streng genommen keine Sprechblase, sondern eine ‚Erzählblase‘ vorliegt, bei der das verbale Erzählen *in nuce* durch ein Erzählen ohne Worte ersetzt ist. Das muss nicht verwundern. Wenn es das Erzählen einer dann nacherzählbaren Geschichte in Bildern und ohne Worte gibt, warum soll es dann dieses Erzählen nicht auch – metadiegetisch – innerhalb eines Erzählens in Bildern und ohne Worte geben?

In analoger Weise pflegt man ja auch im Film *verbal* erzählte Rückblenden in Bildern zu *zeigen*. Aber ganz so einfach liegt der Fall nicht. So könnte beispielsweise eine solche metadiegetische, zur ‚Erzählblase‘ umfunktionierte Sprechblase zwar (in einer Folge von Bildern) eine *Folge* von Bildern zeigen, nicht aber einen als *Bilderserie* zu definierenden Comic, bei dem mehrere Bilder zugleich sichtbar sein müssen: Das mediale Format des Comics hat eine eigenständige Erzähllogik.

Für das Erzählen ohne Worte ist eine andere – damit allerdings zusammenhängende – Erwägung wichtiger: Was macht denn hier überhaupt den Unterschied zwischen Sprechen und Erzählen? Ist das Panel, auf dem der Mann in Tamir Shefers Comic am Telefon erfährt, dass seine Frau Liebhaber hat, nicht auch eine Erzählung? Wird ihm das nicht erzählt? Gewiss könnte man das so sagen, die Umsetzung in eine Sprechblase ohne Worte macht aber einen *Diskurs* daraus. Es wird nicht *dargestellt*, was die Frau getan haben soll, sondern es wird mit Piktogrammen – einem Konglomerat aus Zeichen und Bildern – *gesagt*, was sie getan haben soll.

Das folgende Beispiel macht einen systematischen Gebrauch von dieser Umgehung der Wortlosigkeit mittels Piktogramm. Es stammt von der französischen Comic-Zeichnerin Peggy Adam. Elf von zwölf Panels enthalten hier Zusatzinformationen bezüglich dessen, was die Beteiligten sagen oder denken. Auf fünf Panels werden – wenn auch ohne Sprechblasenumrandung – piktogrammmatische Sprechblasen in den Raum gestellt, auf sechs Panels werden Gedanken sichtbar gemacht (wobei die leere Gedankenblase konventionell schlecht gelauntes Vor-sich-hin-Brüten symbolisiert). Auch hier handelt es sich um eine Beziehung zwischen Zweien, diesmal zwischen zwei jungen Erwachsenen. Aber anders als bei Tamir Shefer, wo das Paar keine situationsverändernden Worte mehr wechselt, und anders als bei E. O. Plauen, wo der in der ‚kleinen Krise‘ verlorene Einklang *zwischen* den Panels wiederhergestellt wird, ist in diesem Comic von Anfang an die Divergenz thematisch. Hier die erste von insgesamt drei Seiten (Abb. 47):



Wenn Aushandlung in einem ausgezeichneten Sinne der Worte bedarf, dann verschreibt sich dieser Comic ohne Worte ganz und gar einer Situation, in der die Worte wesentlich sind – und die Frage ist, was das für Folgen hat. Die junge Frau und der junge Mann sind offensichtlich bereits ein Paar, haben aber die Art ihrer Beziehung noch nicht ganz ausgehandelt. Die Entfaltung der Divergenz beginnt damit, dass er schlechter Laune und abweisend ist, während sie sich ihm gutgelaunt zuwendet. Die Panelübergänge sind fast alle vom Typ *from action to action*, nur dass die jeweiligen Situationsverschiebungen im Fortgang der Handlung in erster Linie sprachlicher und

gedanklicher Art sind. Zunächst divergiert die Laune, und es muss eine gemeinsame Aktion (etwas zusammen unternehmen oder nicht) ausgehandelt werden; dann divergiert der Essenswunsch (Eis oder Burger); und schließlich deutet sich – vorerst nur gedanklich – die basale Divergenz in der Beziehungsdefinition an (gemeinsame Familienplanung oder schneller Sex). Dass der Rezipient über diese Divergenz in Kenntnis gesetzt wird, bevor sie zwischen den beiden explizit wird, ist ein Ergebnis der Nullfokalisierung. Die Erzählinstanz weiß mehr als die Beteiligten. Auf der visuellen Ebene ist die Fokalisierung hingegen extern und behandelt sie und ihn ungefähr gleich. Die beiden werden gemeinsam entweder in der Halbtotale oder in einer halbnahen Einstellung gezeigt. Der Darstellungsmodus bleibt insofern eher distanziert, und das Geschehen spielt sich (auch im weiteren Verlauf) im öffentlichen bzw. halböffentlichen Raum ab. Die Gedankenblase ist im Gegensatz dazu ein Darstellungsverfahren, das entweder interne Fokalisierung (wenn sie nur eine Figur betrifft) oder Nullfokalisierung (wenn – wie hier – die Gedanken mehrerer Figuren dargestellt werden) impliziert. Für die Gedankenblasen ist eine Erzählinstanz zuständig, welche in diesem Falle die Gedanken in einen piktogramatischen Diskurs übersetzen muss.

Die Gedanken über die gemeinsame Zukunft werden in der gleichen Weise piktogramatisch behandelt wie die geäußerten Überlegungen zur Nahrungsmittelzufuhr. Beides ist trivialerweise nicht in dem Sinne direkte Rede wie die Wiedergabe von Gedanken und Äußerungen in Worten. Dazu gehört auch, dass es keine erste Person Singular gibt. Das Bild eines Eishörnchens übersetzt nicht das Wort Eishörnchen, sondern den Satz „Lass uns ein Eis zusammen essen“. Und die Kombination von Eishörnchen mit einem Gleichheitszeichen und einer Sonne übersetzt das Argument „Zum heutigen Wetter passt ein Eis aber viel besser“. Lassen sich aber die Gedankenblasen im elften Panel in derselben Weise in einen Satz fassen? Sie malt sich eine Familien-Zukunft aus; er möchte Sex mit ihr haben. Das Problem besteht nicht darin, dass man diese Piktogramme nicht versteht, sondern darin, dass man, weil man sie sofort versteht, nicht bemerkt, dass man nicht versteht, was man da eigentlich versteht. Handelt es sich um eine ‚auktoriale‘ Zusammenfassung der Einstellung, welche die beiden haben, oder handelt es sich um eine Darstellung dessen, was ihnen in diesem Moment durch den Kopf geht? Gedankenblasen und Sprechblasen werden im Comic gewöhnlich durch verschieden gestaltete Hinweislinien bzw. geschwungene oder dreieckige Fahnen auf der einen und kleine Blasen oder

gepunktete Linien auf der anderen Seite unterschieden: Man muss wissen, ob etwas gesagt oder nur gedacht wurde. Angesichts dieses banalen Grundes tritt leicht in den Hintergrund, dass Gedankenblasen und Sprechblasen narratologisch zwei sehr verschiedene Dinge sind. Denn Sprechblasen geben wieder, was Figuren tun, Gedankenblasen werden von der Erzählinstanz eingesetzt. Weder die Form dessen, was in einer Gedankenblase zu lesen bzw. zu sehen ist, noch dass sie überhaupt an dieser Stelle auftaucht, liegt im Ermessen der Figur, der sie zugeschrieben wird. Auch ein Panel im Comic von Tamir Shefer enthält eine Gedankenblase: Auf dem Nachhauseweg, nachdem ihm von der Untreue seiner Frau berichtet worden ist, erscheint der Kopf seiner Frau in einer Gedankenblase. Hier handelt es sich besonders eindeutig um die narratoriale Mitteilung, dass der Mann nun ‚die ganze Zeit‘ und nicht nur ‚einen Moment lang‘ gedanklich mit seiner Frau beschäftigt ist. *Was* er denkt, wird durch diese gewissermaßen summarische Gedankenblase gerade *nicht* wiedergegeben (und das ist für die Logik des Comics von Shefer insofern essenziell, als das gesamte nächtliche Geschehen, dem sich die Darstellung dann widmet, an die Stelle dieses Nicht-Wiedergegebenen tritt).

Beim literarischen Erzählen mit Worten liegt der fundamentale Unterschied zwischen der auktorialen Zusammenfassung eines gedanklichen Geschehens und der Wiedergabe eines momentanen Gedankens in Form eines inneren Monologs auf der Hand, und die Entwicklung der Erzähltechniken im modernen Erzählen bezieht sich bekanntlich nicht zuletzt auf diese Sphäre.³⁴⁶ Im Comic mit Worten gerät die Gedankenblase mehr oder weniger auf die Seite des inneren Monologs, denn in der Regel enthält sie dort vollständige oder fragmentarische, also nicht durch eine narrative Instanz vermittelte Gedanken zitate in der ersten Person (was natürlich nur heißt, dass sie einer Instanz des *Zeigens* zuzuordnen ist).

Im Comic ohne Worte hingegen, in dem Gedankenblasen piktogrammatisch erzählt werden, wird dieser Unterschied unkenntlich und ist nur aus dem Zusammenhang zu erschließen. Und darauf beruht letztlich der ‚Witz‘ des Comics von Peggy Adam. Folgendermaßen wird die Geschichte zu Ende erzählt (Abb. 48):

³⁴⁶ Vgl. nur klassisch Dorrit Cohn: *Transparent Minds. Narrative Modes for Presenting Consciousness in Fiction*. Princeton 1978.



Es geht also im piktogrammatischen Klartext weiter. Man kann den Streit, der sich im Anschluss an die körperliche Annäherung entwickelt, ohne Weiteres in Worte übersetzen („Dir geht es nur darum, mich zu ficken!“; „Wenn man sich liebt, dann möchte man halt mit dem anderen schlafen!“; „Hältst du mich für eine Hure?“ usw.) und der Fortgang der Handlung ist ebenso einsichtig (er erweist sich bei einer Prostituierten als impotent; sie lässt einen anderen Mann rüde abblitzen und versucht sich an einem Abschiedsbrief an ihn; er kommt zu ihr, beteuert ihr seine Liebe und sie versöhnen sich). Narratologisch interessant ist besonders die Darstellung einer gedanklichen Entwicklung, die sowohl bei ihm wie bei ihr stattfindet.

Er denkt zunächst an sie (die Gedankenblase enthält nur ihren Kopf), dann an sie als Objekt des sexuellen Begehrens (die Gedankenblase wird, wie schon zuvor, durch die Darstellung ihrer schematisierten Brüste erweitert). Beim Angebot der Prostituierten ist dann die obere Gesichtshälfte in der Gedankenblase zunächst weggelassen, was den Entschluss, auf deren Angebot einzugehen, unterstützt bzw. repräsentiert; aber schon, wenn er ihr die Treppe hinauf folgt, ist das ganze Gesicht wieder da, was sein zukünftiges sexuelles Versagen erklärt.

Sie sitzt zunächst mit dem festen Vorsatz, ihn aus ihrem Leben zu verbannen am Tisch vor ihrem Schreibblock (in der Gedankenblase ist die vierköpfige Familie unter einem gemeinsamen Dach durchgestrichen), dann

aber tritt er als Person im Verhältnis zur Familienplanung wieder in den Vordergrund (in der Gedankenblase tritt er als einzelne Figur auf, während die schematische Darstellung der Familienplanung nur noch wenig Platz einnimmt), und auf dem nächsten Panel wird sie sich dann ihrer Gefühle für ihn bewusst (die Gedankenblase zeigt ihn mit einem Herzsymbols). Hier geht es offensichtlich darum, eine *Abfolge* von Gedanken – freilich unter Zuhilfenahme von Raffungen und Ellipsen – darzustellen, nicht aber eine *Fixierung* der Gedanken (die Fixierung gilt vielmehr der Person). Nun taucht aber im letzten Panel die Divergenz in den Gedankenblasen unverändert wieder auf. Auf der Handlungsebene ist der Einklang mit der Umarmung hergestellt, auf der gedanklichen Ebene nicht. Das ist insofern folgerichtig, als eine Aushandlung ja auch nicht stattgefunden hat (charakteristischerweise spricht die Frau ihre Familienplanungs-Vorstellung an keiner Stelle aus). Hier ist weder jemand überredet noch jemand überzeugt worden. Die getauschten Worte haben eigentlich nichts zum Einklang beigetragen. Vielmehr gewinnt man den Eindruck, als seien beide Figuren einem Programm gefolgt. Sie haben einerseits an ihren Programmierungen festgehalten und damit scheint andererseits auch ihr Einlenken einem Skript zu gehorchen.³⁴⁷ Wie man das Ende der Geschichte, die versöhnende Umarmung einschätzt, hängt vor allem davon ab, ob man die letzte Gedankenblasen-Divergenz als allgemeine Fixierung auf eine Grundeinstellung oder als Wiederkehr eines momentanen Impulses deuten möchte. Aber vielleicht ist das doch kein so großer Unterschied. Denn in beiden Fällen scheint eine Wiederholung früher oder später vorprogrammiert. Der Comic ist als mediales Format des Erzählens nicht dazu prädisponiert, Aushandlungen zu zeigen – und als Format des Erzählens ohne Worte erst recht nicht.

Das zweite Beispiel dokumentiert eine entgegengesetzte Möglichkeit dafür, wie man im Comic Sprechblasen ohne Worte verwenden kann. Entweder enthalten die Sprechblasen Bilder, die man lesen kann, oder sie enthalten Text, den man nicht lesen kann. Das ist nicht schwer zu bewerkstelligen. Die verstörende *Graphic Novel A.L.I.E.E.N.* von Lewis Trondheim etwa setzt sich aus neun Geschichten zusammen, in denen phantastische extra-terrestrische Wesen sich (bisweilen) in einer fremden Sprache Botschaften

³⁴⁷ Dass hier beide auf eine sehr geschlechtsrollenmäßige Weise zu ihrem Sinneswandel kommen, ist evident, sei hier aber nur am Rande bemerkt, da es narratologisch nur hinsichtlich der allgemeineren Frage relevant ist, inwieweit in diesem Comic überhaupt nur eine Art Skript zur Darstellung gebracht wird.

zukommen lassen, die uns in unlesbaren Sprechblasen zugänglich gemacht werden.³⁴⁸ Stéphane Blanquet (der verschiedentlich mit Trondheim zusammengearbeitet hat) wählt in seinem Beitrag zu *Comix 2000* (an dem Trondheim maßgeblich beteiligt war) eine andere – eine anders selbstbezügliche – Variante. Auf vier Seiten werden die ersten Lebensjahre eines Kindes erzählt, das mit einem Mund in eine (abschreckende) Welt geboren wird, in der die Menschen keine Mänder haben. Dieses *splash panel* zeigt die Geburt (Abb. 49):



Weil Kinder nach der Geburt ihre ersten Laute von sich geben, entströmt auch dem Mund dieses Neugeborenen sogleich ein Spruchband (das nicht dasselbe ist wie eine Sprechblase, weil dieses Band als ein Gegenstand der Diegese erscheint, das sich insbesondere hinter dem erhobenen Unterarm des Säuglings entlang windet). Abgesehen von der Mundlosigkeit ihrer

³⁴⁸ Vgl. Lewis Trondheim: *A.L.I.E.E.N.* Berlin 2005. Auch hier ermöglicht die Frage, ob das denn dann Erzählen ohne Worte ist, Differenzierungen. Es ist ja nicht so, dass wir nichts lesen können, wenn wir die Schrift nicht lesen können. In Trondheims *Graphic Novel* kann man zum Beispiel sich wiederholende Zeichengruppen ausmachen, an denen sich ablesen lässt, dass jemand Worte mit erhöhter Dringlichkeit wiederholt oder dass eine andere Figur ein – dadurch bedeutungstragendes – Wort aufnimmt usw.

Bewohner scheint es sich um eine ‚normale Welt‘ zu handeln, in der es Krankenschwestern, eine Entbindungsstation usw. gibt. Die Schriftzeichen auf diesem Spruchband deuten allerdings auf eine distinkte Artikulation, von der unmittelbar nach der Geburt in einer ‚normalen Welt‘ nicht die Rede sein kann. Ob es sich um Worte handelt, kann man nicht ausmachen. Sie korrespondieren aber im Aussehen mit der Schrift im unteren Bereich des Panels, wo konventionell die Verlautbarungen der Erzählinstanz zu lesen sind.

Es handelt sich also um einen Scherz. Die Regel, ohne Worte erzählen zu müssen, lädt unter den Bedingungen von *Comix 2000* zum Scherzen ein (auch die Idee von Peggy Adam, fruchtlose Wortlastigkeit durch einen piktogramatischen Exzess zu ersetzen, hat etwas Scherzhafes). Der Scherz verpflichtet sich nicht auf den Aufbau einer in sich konsistenten Diegese, obwohl der Scherz irgendwie in einer Welt situiert sein muss. Die Frage, wie die Menschen ohne Mäuler eigentlich Nahrung zu sich nehmen usw., ist unter den Bedingungen eines Scherzes unstatthaft. Aber wie verhält es sich denn mit der Kommunikation dieser Menschen? Können sich diese Menschen nur schriftlich verständigen sowie durch Gesten und Gebärdensprache? Muss sich ihre Schrift nicht grundsätzlich von unserer Lautschrift unterscheiden? Auch hierüber gibt der Scherz keine Auskunft. Und erst recht gilt das für sich anschließende Fragen wie etwa: Da die Erzählerkommentare in derselben unlesbaren Schrift präsentiert werden, muss man dann daraus schließen, dass es in dieser Welt auch Comics gibt? Wir bekommen einfach Einblick in eine Welt, in der es keine gesprochenen Worte gibt und wir die nicht gesprochenen Worte nicht lesen können. Dadurch bleibt auch unser Einblick sehr beschränkt, aber das mediale Format Comic ist gleichwohl in der Lage, uns über das Geschehen ins Bild zu setzen.

In etwa können wir uns also vorstellen und nacherzählen, was die Erzählinstanz zu lesen gibt: Der Junge wächst, beständig quasselnd, zunächst zum Kleinkind heran. Die Eltern versuchen ihn zum Schweigen zu bringen, die Leute auf der Straße halten sich die Ohren zu (denn Ohren haben die Leute, die sind ja nicht nur dazu da, dass man Worten Gehör schenkt). Man verpasst ihm einerseits ein Tuch vor den ungehörigen Mund, andererseits basteln sich die Eltern Halbmasken mit einem aufgemalten breit lächelnden Mund, um den zunehmend unglücklichen Sohn zu beruhigen. Schließlich hält der Junge eine große Ansprache vor Erwachsenen und Kindern, in denen er mit bewegenden Worten (wie man annehmen muss) sein trauriges Schicksal anklagt. Ein Mädchen will sich daraufhin mit ihm zusammentun

und setzt durch, dass ihr die Hautschicht vor ihrer vorhandenen Mundhöhle operativ entfernt wird. Das Beispiel macht Schule und bald haben die Leute Münder und die Welt ist voller lauter Sprechblasen. Das ist für den Jungen nicht zum Aushalten, und so endet die Geschichte (Abb. 50):



Das ist also der Scherz. Zu Anfang ist der Junge der Einzige mit einem Mund. Am Ende ist er der Einzige ohne Ohren. Wie der Junge welche Sprache sprechen gelernt hat, wie die Umgebung ihn hat verstehen können und dann ebenfalls sprechen gelernt hat – all das bleibt unklar. Wenn man so will, lehrt die Geschichte, dass Worte vor allem Lärm machen und dass man auch ohne sie auskommt. Jedenfalls in einem Comic, der die Schrift in ein Rauschen verwandelt, um ohne Worte eine Geschichte erzählen zu können, an deren Ende eine zwar fiktive, aber dafür eindeutige Botschaft steht.

Die Rahmenbedingungen von *Comix 2000* implizierten, wie bereits festgestellt, dass es sich – sobald überhaupt erzählt werden sollte – um geschlossene Geschichten handelte: um Geschichten, die keine stehenden Figuren einsetzen, die keine Vorgeschichten haben und nicht der Fortsetzung bedürfen. Damit unterscheidet sich das Format dieser Comics (unabhängig davon, an welchem Genre sie teilhaben³⁴⁹), grundlegend von den *comic strips* auf der einen Seite und den *graphic novels* auf der anderen Seite. Sie unterscheiden sich aber auch von einer weiteren Form des Seriellen, die eine starke Affinität zum Comic hat: der Fortsetzungsgeschichte. Deren prominenteste Ausgestaltung sind die Superhelden-Comics. *Batman*, *Superman*, *Spider-Man* oder *Wonder Woman* sind Serien-Helden und in gewissem Sinne sind sie natürlich auch stehende Figuren, die keinem biologischen Alterungsprozess unterworfen sind.³⁵⁰ Insofern sind sie immer wieder neu im Vollbesitz ihrer Kräfte. Gleichwohl verhält sich die Sache bei ihnen sehr viel komplizierter und komplexer. Denn sie haben – anders als die Figuren im Comicstrip – eine Vergangenheit, die sie mit sich herumtragen. Es gibt eine *origin story* und eine *backstory wound*, mit deren Hilfe erklärt werden muss, warum sie so sind, wie sie sind (und interessanterweise ist die besondere biographische Vergangenheit der Superhelden so unverzichtbar, dass sie dauernd geändert bzw. angepasst werden muss).

Die jeweilige – nähere und fernere – Vergangenheit des Superhelden sowie seine spezifischen Merkmale werden innerhalb der einzelnen Folge der Fortsetzungsserie als bekannt vorausgesetzt. Insofern würde auch ein Erzählen ohne Worte im Superhelden-Comic unter völlig anderen Vorzeichen stehen. Es versteht sich von selbst, dass sämtliche Superhelden-Comics mit Worten und überhaupt mit allen Mitteln erzählen, die das mediale Format Comic zur Verfügung stellt. Gleichwohl oder gerade deshalb ist es auch möglich, die Worte wegzulassen. Man kann dies als Parole ausgeben. So geschah es im Jahre 2002 im Universum der *Marvel-Comics* (neben *DC-Comics* der zweite große amerikanische Comic-Verlag): Für einen Monat sollten unter dem Motto *Nuff said* („enough said“) sämtliche Serien ohne Sprech- und

³⁴⁹ Vgl. zum Verhältnis von Genre und Format Niehaus: Was ist ein Format?, 78-87.

³⁵⁰ Vgl. Rolf Vollbrecht: Der Körper im Comic. In: Anja Hartung-Griemberg/Ralf Vollbrecht/Christine Dallmann (Hg.): *Körpergeschichten. Körper als Fluchtpunkte medialer Biografierungspraxen*. Baden-Baden 2018, 237-250. Es geht hier nicht darum, dass Superhelden nicht müde werden können usw., sondern es geht schlicht um die unumkehrbare Körpergeschichte des Alterns (vgl. ebd., 242).

Gedankenblasen sowie ohne Bildunterschriften (*captions*) erscheinen. So lautete unter dem Motto „We dared them“ die in jedem Heft abgedruckte Aufforderung der Verleger Bill Jemas und Joe Quesada an die Zeichner: „Since you are the best artists and writers in the biz, we challenge you to tell a story using visuals only.“ Und um deutlich zu machen, dass „creating a story with no words“ keineswegs „half of the work“ ist, wird hinzugefügt: „The writer has to craft a story using no dialogue or caption boxest to communicate information – and the pencilers have to make sure their storytelling is so clear that text isn’t needed to explain what’s going on.“³⁵¹

Um dies konkret zu belegen, enthalten die einzelnen Folgen eine Art Anhang: Sämtliche Seiten und sämtliche Panels werden noch einmal durchgegangen, und es wird mit Worten beschrieben, was man sehen kann bzw. gesehen haben muss, um der Erzählung ohne Worte folgen zu können. Auf Seite acht der Folge 39 von *Amazing Spider-Man* sieht man beispielsweise im sechsten Panel MJ (Mary Jane) wach und allein in ihrem breiten Bett liegen, und es heißt im Anhang dazu: „PANEL SIX On MJ, who is awake and looking at the other, unoccupied pillow. Missing Peter.“³⁵²

Man soll also, wenn man sich dieses Panel anschaut, verstehen, dass Mary Jane Peter vermisst, was natürlich nur möglich ist, wenn man Mary Jane und Peter (Peter Parker, die bürgerliche Existenz von Spider-Man) mit ihrer gemeinsamen Geschichte kennt. Das Wiedererkennen verläuft innerhalb der einzelnen Folge trivialerweise nicht nur von Bildobjekt zu Bildobjekt, sondern als Identifizierung eines fiktiven Bildreferenten („das ist Spider-Man“).

Welche Arten von Geschichten können unter diesen Voraussetzungen erzählt werden? Ist die Art dieser Geschichten mit dem Superhelden-Genre kompatibel? Und welche erzähltechnischen Modifikationen müssen dabei vorgenommen werden? Die geläufige Vorstellung ist, dass Superhelden-Comics vor allem Action bieten, mittels des Panelübergangs *from action to action* voranschreiten und dabei ohnehin wenig Worte verlieren müssen. Das trifft aber nur sehr bedingt zu, wie im Folgenden wiederum an zwei Beispielen gezeigt werden soll.

³⁵¹ Die *Nuff said*-Folgen der Marvel-Comics wurden unter diesem Titel später gesammelt noch einmal veröffentlicht (New York 2002). Da der Band nicht paginiert ist, erfolgt die Seitenangabe im Folgenden nach der jeweiligen Serie. Die „challenge“ befand sich in jedem Heft und hier auf der dritten Seite.

³⁵² J. Michael Straczinski u.a.: *Amazing Spider-Man*. Vol. 2, Folge 39 [*Meanwhile...*] (2002), 26.

Zunächst die Handlung von *Meanwhile...*, der „Nuff said“-Folge von *Amazing Spider-Man*, deren Titel freilich bereits ankündigt, dass es sich um eine Art Zwischenspiel ohne Höhepunkt handelt. Zunächst sehen wir das Model Mary Jane – die ‚Beziehung‘ von Peter Parker alias Spider-Man – morgens allein in ihrem Schlafzimmer aufstehen. Während sie sich für den Tag präpariert, sieht sie im Fernsehen einen Bildbericht über die letzte Rettungstat von Spider-Man. Sodann wird ein typischer Tag ihres Model-Daseins gezeigt, wobei deutlich wird, dass dieses Leben ohne Peter sie nicht ausfüllt. Vor dem Ins-Bett-Gehen sieht sie Spider-Mans Heldentat noch einmal im Fernsehen und findet in der Nacht keinen Schlaf. Für diesen handlungslosen Situationsbericht wird mit acht Seiten gut ein Drittel des für die Folge zur Verfügung stehenden Platzes verbraucht. Action wird nur medial vermittelt und fragmentarisch über die Fernsehbilder dargestellt, wo sie sich allerdings wortlos von selbst versteht (Spider-Man rettet in einer waghalsigen Aktion auf offener Straße zwei Kinder aus den Fängen von schwerbewaffneten Terroristen).

Der zweite Strang, wie der erste durch eine ortsbestimmende *full page* eingeleitet, ist in der *New York Public Library*³⁵³ angesiedelt, wo Aunt May am Bildschirm sitzt und sich die Tagesberichterstattung verschiedener Zeitungen über ihren Neffen anschaut, in denen die zwiespältige bis ablehnende Haltung der Medien über diesen eigenmächtigen Superhelden zum Ausdruck kommt. Auch im ersten Strang war intradiegetische Schrift am Rande aufgetaucht und hatte dazu gedient, die Vorgänge zu verorten (zum Beispiel über einen Premierenbesuch von Mary Jane zu informieren), hier aber wird sie massiv eingesetzt. Man kann nicht nur die Headlines der Zeitungen lesen, sondern auch, in Großaufnahme, den Bildschirm mit der E-Mail-Benutzeroberfläche, sodass man den Wortlaut der Mails mitbekommt, in denen die weißhaarige Tante, bei der Peter Parker wohnt, die Abonnements der betreffenden Zeitungen kündigt, ein neues Abonnement mit einer Spider-Man freundlich gesinnten Zeitung abschließt und im Übrigen verschiedene berühmte Talkshow-Moderatoren (u.a. David Letterman und Oprah Winfrey) mit dem Vorschlag adressiert, einmal eine Sendung über Superhelden zu machen. Nebenbei wirft sie einen Blick auf den benachbarten Arbeitsplatz,

³⁵³ Der *Marvel*-Superheld Spider-Man ist im Gegensatz zu den Superhelden des DC-Universums (insbesondere Batmans und Supermans), die in der fiktiven Stadt Gotham agieren, in der ‚realen‘ Stadt New York tätig; Mary Jane befindet sich – im ersten Strang – in Los Angeles.

der einen Jungen dazu bringt, die von ihm aufgerufene erotische Website zu schließen und sich wieder einem physikalischen Artikel zuzuwenden. Hierfür wird ebenso eine ganze Seite benötigt wie für das Abhaken einer in Großaufnahme gezeigten To-do-Liste, deren letzter Punkt, „Keep working to forgive Peter“, noch einmal in einem eigenen Panel als Detailaufnahme hervorgehoben wird.

Nachdem auf einer weiteren Seite gezeigt wird, wie Aunt May die Bibliothek wieder verlässt, kündigt erst die dritte *full page* auf Seite achtzehn – und damit fünf Seiten vor Schluss – den leibhaftigen Auftritt von Spider-Man an, der aus Anlass eines brennenden Hauses zu einer weiteren halbsbrecherischen Rettungsaktion schreitet, die aber ebenso summarisch und fragmentarisch dargestellt wird wie bei der Fernsehberichterstattung im ersten Erzählstrang. Mit diesem ersten Strang wird die Aktion zudem dadurch kurzgeschaltet, dass Spider-Man in diesem Zusammenhang im Schaufenster eines Elektro-Geschäftes einen TV-Bericht über die von einer gutgelaunten Mary Jane besuchten Premiere sieht. Schließlich sieht man, wie sich Spider-Man, wieder in seinen vier Wänden, seiner Maske entledigt und nach einer Dusche sein Adressbuch zur Hand nimmt, wo er die Telefonnummer von Mary Jane aufschlägt.

Das letzte Panel auf dieser Seite wird im Anhang als Doppel-Panel beschrieben: „PANEL SIX: Close on Peter, considering. PANEL SEVEN: Flashback to the TV shot of MJ looking happy.“ Man sieht also einerseits, dass Peter nachdenkt, und man sieht andererseits, an was er denkt. Im Grunde ist das – gerade weil in einem Panel fusioniert – ein funktionales Äquivalent zu einer visualisierten Gedankenblase; jedoch ist das Bild, das den Gedanken repräsentiert, ein *bestimmtes* Bild (kein Piktogramm), was noch dadurch betont wird, dass der nachdenkende Peter und die in seinen Gedanken anzutreffende Mary Jane auf dem Panel gleich viel Raum einnehmen und auch auf die gleiche Weise gezeichnet sind. Peter denkt eben nicht nur an Mary Jane, sondern er denkt an sie in einer bestimmten, zudem medial vermittelten Situation, weshalb durch diesen „Flashback“ eine sehr viel komplexere Information vermittelt wird: Gezeigt wird nicht nur, an wen Peter denkt, sondern (in narrativer Hinsicht) auch, was er denkt.

Es verwundert nicht, dass dieses Verfahren im Anhang als *Flashback* bezeichnet wird. Tatsächlich handelt es sich um ein filmisches Darstellungsmittel (und nicht um einen dargestellten Flashback im Sinne der Psycho-

logie, der eines Schlüsselreizes bedürfte).³⁵⁴ Das mediale Format Comic ist in der Lage, sämtliche Darstellungsmittel des Films zu adaptieren. Das gilt für die wählbaren Einstellungsgrößen ebenso wie für die Formen der Montage. Die Montage hat für den Comic als *sequential art* aber eine noch grundlegendere Bedeutung als für den Film, da der Comic ausschließlich aus der *sichtbaren* Montage von Panels auf einer Seite besteht und zum Beispiel eine Kamerafahrt, ein Schwenk oder ein Zoom nur als eine Abfolge von Bildern *from moment to moment* wiedergegeben werden kann.³⁵⁵

Den sogenannten *unsichtbaren Schnitt* (*continuity editing*), dem man nachsagt, die Montageform des klassischen Erzählfilms (insbesondere Hollywoods) zu sein, gibt es im Comic nicht. Gerade die Erzählweise der Superhelden-Comics, zu deren Ästhetik in besonderer Weise die filmische Erzählweise gehört, zelebriert den Schnitt und stellt ihn aus.³⁵⁶ Das liegt natürlich an der Übersetzung von Zeitverhältnissen in Raumverhältnisse, an der Ersetzung des Nacheinander durch ein Nebeneinander. Für den Flashback in diesem Panel besagt das, dass er einerseits wie ein Flashback im Film funktioniert, andererseits aber auch wieder nicht, weil die *Zeitdauer*, für welche dieses Bild von Mary Jane die Gedanken von Peter besetzt, nicht festgelegt ist. Oder genauer: Das Bild soll (in diesem Fall) auch zu verstehen geben, dass es die Gedanken Peters länger beherrscht als der Leser benötigt, um zu erkennen, dass es sie beherrscht.

Die Möglichkeiten eines Erzählens ohne Worte unter den Bedingungen der in diesem Sinne filmisch erzählten Fortsetzungsgeschichte werden direkt im Anschluss an das Flashback-Panel im letzten Tableau dieser Folge von *Amazing Spider-Man* vorgeführt (Abb. 51):

³⁵⁴ Vgl. zum Flashback Irina Gradinari/Michael Niehaus: Flashback im Film. Ästhetik – Theorie – Formen. In: Dies./Ders. (Hg.): *Filmisches Erinnern. Zur Ästhetik und Funktion der Rückblende*. Dortmund 2020, 7-30.

³⁵⁵ Vgl. zur Anwendbarkeit der Kategorien der Filmmontage auf den Comic (auf der theoretischen Basis von Bordwell/Thompson und Deleuze) Schüwer: *Wie Comics erzählen*, 271-300.

³⁵⁶ Der große kommerzielle Erfolg der filmischen Adaptionen von Superhelden-Comics ist insofern ambivalent: Einerseits wird die virtuell bereits filmische Erzählweise tatsächlich in Film umgesetzt, andererseits wird die komplexe Ästhetik, die diese Erzählweise im Comic hat, bis zu einem gewissen Grad vereinfacht.



Dass auf diesen abschließenden acht Panels *Aktionen* zu sehen sind, kann man nicht behaupten. Die einzige Bewegung innerhalb der Diegese ist das Zuschlagen des Adressbuchs, das im ersten Panel durch drei sehr unauffällige Speedlines angedeutet wird. Dieses Panel lässt sich in narrative Information übersetzen: Peter entscheidet sich, Mary Jane nicht anzurufen (also keine Worte mit ihr zu tauschen). Der Übergang zum zweiten Panel ist ein *from scene to scene*-Übergang. Es ist das erste Panel in der gesamten Folge, in der sich zwei Personen gegenseitig ansehen. Alle vorangehenden Panels mit mehreren Personen waren so aufgebaut, dass man mindestens eine Figur schräg von hinten sah oder die Figuren in unterschiedliche Richtungen blickten. Insofern ist dies das erste Panel, das eine Interaktionssituation zeigt. Weshalb sich die beiden bei Tisch schweigend anlächeln („Peter dining across from May at the dinner table, both smiling“), kann man anhand dieser Folge allein nicht ganz nachvollziehen. Es ist nicht so, dass sie sich nichts zu sagen haben, sondern dass Blicke ausreichen, um sich darüber zu

verständigen, dass sie nichts zu sagen brauchen. Innerhalb der Folge liefert das Panel zunächst einmal die Information, dass Aunt May den Punkt „Keep working to forgive Peter“ offenbar abhaken kann. Der Grund, weshalb sie Peter etwas zu verzeihen hat, gehört zur Vorgeschichte: Peter hatte seiner Tante über all die Jahre verheimlicht, dass er der Spider-Man ist. Erst in der Folge zuvor – mit dem sprechenden Titel *The Conversation* – hat Aunt May ihren Neffen mit ihrem neuen Wissen um seine geheime Identität konfrontiert, und zwar in einem sehr langen Gespräch zwischen den beiden.³⁵⁷ Daher kann der Leser der Fortsetzungsgeschichte auch sofort verstehen, weshalb Aunt May gerade zu diesem Zeitpunkt in die Bibliothek gegangen ist und diese E-Mails geschrieben hat. *Meanwhile...* kann ohne Worte funktionieren, weil *The Conversation* vorgearbeitet hat.

Der Übergang vom zweiten zum dritten Panel ist ebenfalls vom Typ *from scene to scene*. Gezeigt wird die allein in ihrem Bett schlafende Mary Jane, die Protagonistin des ersten Strangs; es bildet mit den beiden nächsten Panels eine Dreiergruppe, da diese die Protagonisten des zweiten bzw. dritten Strangs ebenfalls alleine im Bett zeigen (was zusätzlich durch die gleiche Einstellungsgröße betont wird). Zwischen diesen drei Panels gibt es keine eigentliche narrative Verknüpfung, weshalb man sie auch dem Übergangstypus *from aspect to aspect* zuordnen könnte, bei dem die Reihenfolge sich im Prinzip vertauschen lässt.³⁵⁸ So sind alle drei Stränge im Zentrum dieses Schlusstableaus noch einmal einzeln repräsentiert, werden aber zugleich

³⁵⁷ In der Synopse zu dieser Folge heißt es: „A brief interlude shows that the entire conversation lasted 2 hours and 36 minutes.“ (https://marvel.fandom.com/wiki/Amazing_Spider-Man_Vol_2_38)

³⁵⁸ In gewisser Weise ist es narrativ gesehen nicht ganz schlüssig, dass das Mary Jane gewidmete Panel vorangestellt wird, weil diese in Los Angeles wegen der Zeitverschiebung natürlich deutlich später das Bett aufsuchen wird. Insgesamt wird hier die mediale Eigenschaft des *Tableaus* ausgereizt, eine Gleichzeitigkeit auch von zeitlich aufeinander Folgendem vor Augen führen, also die narrative Sequenzialität aufbrechen zu können. Der Comictheorie von Martin Schüwer zufolge entsteht auf diese Weise durch die Medialität des Comic-Formats das, was Gilles Deleuze für den Film das *Zeit-Bild* nennt, weil das Tableau den Handlungszusammenhang des Bewegungsbildes (bei Deleuze das *sensorische Schema*) zu transzendieren vermag: „Mit Deleuze ließe sich formulieren: Im Comic bedingen senso-motorisches Bild und Zeit-Bild einander, das eine ist in der linearen Natur der Bildsequenz, das andere im tabulatorischen Charakter der Comicseite beheimatet.“ (Schüwer: *Wie Comics erzählen*, 211) Hinsichtlich der Frage nach dem Erzählen ohne Worte ist festzustellen, dass diese Betrachtungsweise des Tableaus von den nur sukzessiv in den Blick zu nehmenden Sprechblasen und Erzählerkommentaren mehr oder weniger absieht.

fortgeführt (in *dieser* Nacht findet Mary Jane anscheinend Schlaf; Aunt May ist *noch immer* damit beschäftigt, neue Erkenntnisse über ihren Neffen zu gewinnen und konsultiert dafür ein Buch³⁵⁹; Peter lässt der Gedanke an Mary Jane *nicht los* – er hat eine Illustrierte auf dem Nachttisch liegen, auf deren Titelseite ihr Konterfei prangt).

Ersichtlich ist, dass das Verfahren des Erzählens ohne Worte, das hier zur Anwendung kommt, nur mittels Medien funktioniert, und dass diese Medien sowohl Bilder wie Worte übertragen. Die drei relevanten Figuren dieser Folge agieren – mit Ausnahme des zweiten Panels auf der letzten Seite – völlig getrennt voneinander. Ihre Verbindung wird innerhalb der Diegese nur über Medien hergestellt, die sichtbar machen, dass sich die Figuren miteinander beschäftigen, ohne aber zu interagieren (also ohne Worte zu tauschen). Das Erzählen ohne Worte im Superhelden-Comic erfolgt wirklich nach dem Prinzip „Nuff said“: Es wird nicht gesprochen (und es gibt auch keine Gedankenblasen), und auch die Erzählstimme fällt aus. Aber es gibt viel zu lesen und es darf geschrieben werden, was in den Beiträgen zu *Comix 2000* ebenfalls ausgeschlossen war. Dadurch entsteht ein *anderes* Erzählen ohne Worte, mit spezifischen Umgehungsmöglichkeiten. In dieser Folge von *Amazing Spider-Man* lässt sich aber feststellen, dass nicht einfach die mündlich geäußerten (und gedachten) Worte ausgeschlossen sein sollen, sondern die *getauschten* Worte. Andernfalls wäre es durchaus möglich gewesen, Peter und Mary Jane E-Mails austauschen zu lassen usw. – aber E-Mails werden hier nicht an Figuren adressiert, die in der Diegese eine Rolle spielen. Das zeigt, dass sich die Autoren dieser Folge die Regel der Wortlosigkeit in dem Sinne ‚zu eigen‘ gemacht haben, dass sie sie *interpretiert* haben. Dadurch dringt die „Nuff said“-Regel in die erzählte Geschichte ein und wirkt sich in ihr aus. Insofern wird diese Folge indirekt zu einer Art Erkundung, welcher Stellenwert Worten im Superhelden-Comic zukommt.

Es ist nicht so, dass man in der Diegese sieht, wie Worte getauscht werden, ohne dass sie wiedergegeben werden könnten. Im ersten Erzählstrang beispielsweise sehen wir Mary Jane bei ihrem Tagesablauf an keiner Stelle sprechen: Die Worte, die innerhalb der erzählten Welt getauscht worden sein mögen, spielen für die Erzählung keine Rolle. Aber auch, dass uns die

³⁵⁹ Ein Buch von Luthor Prang mit dem Titel *The Psychology of Superheroes* gibt es nicht, wohl aber (seit 2017) einen von Robin S. Rosenberg und Jennifer Canzoneri herausgegebenen Band mit diesem Titel (Untertitel: „An unauthorized Exploration“), in dem sich natürlich ein Beitrag über Peter Parker *alias* Spider-Man findet.

Worte, die die Fernsehreporterin mit ihrem Mikrophon in der Hand spricht, vorenthalten werden, ist unerheblich (Mary Jane könnte den Ton ihres TV außerdem abgeschaltet haben). Insofern sehen wir nicht, dass uns eine Information entgeht, weil wir sehen, wie jemand Worten lauscht (die z.B. später für die Handlung bedeutsam werden). Weil man das Hören nicht sehen kann, tritt an die Stelle der Worte etwas anderes: *Blicke*. Blicke kann man zeigen. Man kann zeigen, wie sie etwas bewirken; und man kann zeigen, wie jemand die Aufmerksamkeit auf etwas richtet und zum Beispiel eine visuelle Information aufnimmt. Mary Jane wird fast durchgehend mit offenen Augen gezeigt. Ihre Blicke gelten dem Bildschirm, auf dem Spider-Man zu sehen ist; sie wendet ihn ab, als Werbung gezeigt wird; teilweise blickt sie teilnahmslos oder in sich gekehrt; teilweise erwidert sie Blicke auf dem Set oder blickt in die Menge. Zugleich wird sie natürlich – als Model und als Star-Gast – als Objekt von Blicken gezeigt. Die strukturelle Bedeutung der Blicke wird aber vor allem in dem – von der Handlung her völlig überflüssigen – Zwischenspiel im zweiten Erzählstrang hervorgehoben, in der Aunt May den Jungen durch ihren Blick dazu bringt, die erotische Website zu verlassen. Der situierte Blick kann einseitig sein (eine Figur blickt auf einen Bildschirm), er kann interaktiv sein (er kann etwas zu verstehen geben), er kann aber auch situationserfassend in eine Aktion übergehen. Das ist bei Spider-Man der Fall, wenn er seine Rettungstaten vollbringt und dabei seine Maske trägt, bei der die Augenpartie einerseits besonders hervorgehoben wird, die andererseits aber keinen Blick von außen durchlässt.

Die Handlung in *Meannhile...* wird also durch Blicke strukturiert und organisiert. Besonders auf der letzten Seite hat aber noch ein anderer Aspekt des Blicks eine tragende Funktion. Während an Schrifterzeugnissen auf dieser Seite lediglich das Buch *The Psychology of Superheroes* und die Schrift auf dem Cover der Illustrierten verbucht werden können, finden sich insgesamt fünf Photographien auf Kommoden und Nachttischen. Sie alle zeigen einzelne Personen oder Paare, die in die Kamera blicken bzw. den Betrachter anschauen. Aunt May hat sogar dieselben Photos in Esszimmer und Schlafzimmer aufgestellt: eine Porträtaufnahme des verstorbenen Uncle Ben (an dessen Tod sich Peter eine Mitschuld gibt) und eine Aufnahme von Peter und Mary Jane. Eine andere Aufnahme der beiden sieht man auf dem Nachttisch von Mary Jane. Diese Photographien haben eine doppelte Funktion: Sie sollen natürlich sichtbar machen, mit wem sich die jeweiligen Figuren gedanklich beschäftigen; aber sie sind auch, insofern ein *Blick* von ihnen

ausgeht, Mahnungen, sich so zu verhalten, dass man diesem Blick standhalten kann. In beiden Funktionen verweisen sie auf die Abwesenheit, die in jeder gezeigten Situation anwesend ist, auf die symbolische Ordnung, in die sie eingelassen ist.

In diesem Sinne sind auch die abschließenden Panels unten auf der letzten Seite von *Meanwhile...* zu verstehen. Das Coverbild der Illustrierten mit dem Kopf der wiederum in die Kamera blickenden Mary Jane auf Peters Nachttisch vertritt ja bereits auf dem fünften Panel die aufgestellten Photographien bei Aunt May und Mary Jane. Anders als bei den beiden Frauen hat das Bild aber eben keinen Rahmen und keinen festen Platz. Es ist nicht instituiert, sondern – im Hinblick auf die beiden Funktionen – in einer instabilen Position. Das sechste Panel fokussiert dieses Coverbild nun näher, wobei der Kopf von Mary Jane in der Bildmitte platziert ist. Der Übergang vom fünften zum sechsten Panel hat die Form einer Aufmerksamkeitsselektion: ein Schnitt auf eine Großaufnahme. Man kann nicht sagen, dass es sich um einen Übergang *from action to action* handelt, weil es keine Handlung gibt. Was zwischen dem fünften und dem sechsten Panel geschieht, ist eine Veränderung des Blicks. Da sich in der gezeigten Situation nichts bewegt und nichts wahrgenommen wird, tritt die autonome filmische Logik, welche die Erzählweise dieser Folge von *Amazing Spider-Man* wie auch der Superhelden-Comics insgesamt beherrscht, an dieser Stelle unverhüllt hervor. Diese Erzählweise kann Worte durch Blicke ersetzen, weil sie selbst der Logik des Kamerablicks folgt. Hier ist – in technischer Hinsicht ein Höhepunkt des Erzählens ohne Worte – die visuelle Erzählinstanz am Werk, die erzählt, indem sie zeigt. Mit dem Übergang zum siebten und zum achten Panel wird dies noch einmal forciert. Man muss sie dem Übergangstyp *from moment to moment* zuordnen, obwohl es nur die ‚Kamerabewegung‘ ist, die für die Momente sorgt.³⁶⁰

Die ‚Kamera‘ zoomt näher, vollführt dabei aber zugleich einen ganz leichten Schwenk, sodass nicht der zunächst mittig platzierte Blick von Mary Jane ins Bildzentrum rückt, sondern dieser vielmehr verdrängt wird durch die Maske von Spider-Man mit ihren blicklosen Sehöffnungen. Auf diese Weise wird durch die markierte visuelle Erzählinstanz ein *Kommentar* zum Geschehen

³⁶⁰ Scott McCloud unterscheidet bei der Einführung seiner Übergangstypen hinsichtlich des Typs *from moment to moment* nicht zwischen Momenten einer Bewegung auf der Ebene des Dargestellten und einer Bewegung auf der Ebene der Darstellung. Vgl. zur Differenz zwischen beidem das Kapitel 3 *Sekunden*.

generiert, der die Geschichte gerade dadurch, dass er etwas ankündigt, vorerst abschließt.

Natürlich schlagen die *Nuff said*-Folgen anderer Serien teilweise ganz andere Strategien ein, um die Wortlosigkeit zu erklären oder zu rechtfertigen. In der Serie *X-Force* (Folge 123) beispielsweise löst das merkwürdige Wesen Doop einen Prozess aus, in dem viele surreale Dinge in einer inkohärenten Comic-Welt geschehen, die sich aber innerhalb einer einzigen Sekunde und insofern gar nicht ereignen (daher der Titel *Tick Tock*), da sich das X-Force-Team am Ende wieder genau in der Anfangsposition befindet. In der wortlosen Folge der Serie *The Punisher* führt die ohnehin nicht sehr gesprächige Titelfigur ihre tödlichen Vergeltungsaktionen einfach ohne weitere Erklärungen aus (wobei die Verstehbarkeit der Erzählung wie immer durch intradiegetische Schrift sichergestellt wird). In narratologischer Hinsicht interessant ist hingegen die *Nuff said*-Folge der Serie *Incredible Hulk*, weil das Strukturmoment des Blicks hier in obsessiver Weise Verwendung findet. Man kann sie als eine Art Meditation darüber betrachten, welcher Stellenwert dem (wortlosen) *Blickwechsel* in unserer (und vielleicht in jeder) Kultur eingeräumt wird.

In dieser Serie geht es um den genialen Nuklearphysiker Bruce Banner, der sich aufgrund einer schweren Kontamination mit Gammastrahlen, wenn er in Wut gerät, vorübergehend in ein überdimensionales grünes Muskelmonster verwandelt, gegen dessen Zerstörungswut kein Kraut gewachsen ist. Zu Beginn dieser Folge kommt der kontaktscheue Banner, der unerkannt über Land kommen muss, mit seinem Gepäck in einem *Rest Stop* an. Er bestellt etwas, klappt seinen Laptop auf, um eine Nachricht zu schreiben, als drei Männer in schwarzen Anzügen und Sonnenbrillen den Imbiss betreten und Kaffee bestellen. Im Fernseher erscheint eine Suchmeldung mit Bild von Bruce Banner. Weil er bemerkt, dass den Schwarzgekleideten ein Licht aufgeht, legt er ein paar Dollar auf den Tisch und begibt sich auf die Toilette. Die Schwarzgekleideten folgen ihm und schließen aus einer zerbrochenen Fensterscheibe, dass Banner das Weite gesucht hat. Während sie draußen die Verfolgung aufnehmen, kommt Banner aus einem Versteck hervor, verlässt den *Rest Stop* und verbirgt sich in einem Kornfeld gegenüber. Dort wird er aber von den Schwarzgekleideten aufgestöbert. Ein Pfeilchen mit einem Betäubungsmittel setzt ihn außer Gefecht. In der Limousine seiner Jäger kommt er wieder zu sich, fällt aber in eine Art Delirium, aus dem heraus er sich in den Hulk verwandelt, der das Auto schlichtweg sprengt. Wieder zum Bruce Banner geworden, bemächtigt er sich des Anzugs eines der

Schwarzgekleideten, die entseelt am Boden liegen, kehrt noch einmal zum *Rest Stop* zurück, bestellt Fritten, die er dann aber einem Hund gibt. Das letzte Bild zeigt ihn, wie er den Daumen an der Straße heraushält, um weiterzutrampen.³⁶¹

Hier liegt also eine einsträngige Handlungsfolge vor, für deren Nachvollzug es keiner Sprechakte bedarf. Die Erzählung weist eine klare episodische Struktur auf, wie sie für eine Fortsetzungsgeschichte typisch ist: Zu Beginn kommt der Held an einem Ort an, am Ende verlässt er ihn wieder, nachdem er ein weiteres Abenteuer bestanden hat, ohne dass sich an der Gesamtsituation etwas merklich geändert hätte, ohne dass sich der Held merklich verändert hätte. Tatsächlich aber enthält diese Inhaltszusammenfassung nichts von dem, worum es in dieser Folge eigentlich geht. Denn im Zentrum steht die Begegnung von Bruce Banner mit einem Mädchen, die für den Fortgang der (fruchtlosen) Handlung keinerlei Rolle spielt. Schon auf der ersten Seite sieht man die Ankunft von Bruce Banner im *Rest Stop* gespiegelt in dem – das gesamte Panel ausfüllenden – blauen Auge des Mädchens, das an dieser Stelle als Figur noch gar nicht eingeführt ist. Auf der zweiten Seite sieht man das Mädchen, das in Begleitung ihrer Mutter im *Rest Stop* sitzt und in einem Buch mit dem Titel „Jack and the friendly Giant“ liest; in drei Panels von vorne, aus der Perspektive von Bruce Banner, der sich einen Tisch weiter ihr gegenüber gesetzt hat. Nebstehend ist die dritte Seite zu sehen (Abb. 52), deren sieben Panels sich allesamt mit dem Blickkontakt zwischen dem Mädchen und Bruce Banner befassen. Das erste Panel zeigt noch einmal die Gesamtsituation mittels eines *Over-the-shoulder-shots* auf Banner, das zweite Panel gibt



³⁶¹ Bruce Jones u.a. *Incredible Hulk*. Vol. 2, Folge 35 [*Silent Running*] (2002).

dann in einer Einstellungsgröße zwischen Nahaufnahme und Großaufnahme den *point of view* des Mädchens wieder, wodurch die zum Gruß erhobene Hand Banners und sein leichtes Lächeln als Reaktion auf dessen Blick aufgefasst werden muss. Das dritte Panel zeigt im Gegenschuss das Gesicht des Mädchens in Großaufnahme mit einer unverhohlenen Aufmerksamkeitsfokussierung auf Banner. Das vierte Panel hingegen löst sich von der Logik der *point of view*-Einstellungen, indem es die Detailaufnahme eines Auges des Mädchens zeigt, in dem sich der Kopf von Banner spiegelt, was dieser aus der Entfernung, in der er sich befindet, natürlich nicht sehen kann. Die unteren drei Panels lösen die Situation gewissermaßen auf: Das linke Panel gibt den vom Blick des Mädchens fixierten Banner in Großaufnahme wieder, das mittlere zeigt den unveränderten Blick des Mädchens im Übergang zwischen Detailaufnahme und Großaufnahme, während das rechte dann den gesenkten Blick Banners zeigt, was als Wirkung des unverwandten (und nicht wie bei Banner durch die Brille gefilterten) Blicks des Mädchens suggeriert wird.

Dieser Blickwechsel bleibt zwar ohne direkte Folgen für die Handlung, aber es wird – wiederum durch den Rückgriff auf intradiegetische Schrift – eine Erklärung für sein Zustandekommen nachgeliefert: Das Mädchen hat noch weitere Bücher bei sich, aus deren Titeln für Bruce Banner wie für den Leser hervorgeht, dass es sich bei ihm um eine *Autistin* handelt.³⁶² Das ist also der Grund, weshalb das Mädchen unverwandt blickt, aber nichts spricht; weshalb sie alles aufnimmt, aber nichts von sich gibt. Daher zeigt auch ein weiteres Panel, dass dem Mädchen die Flucht Banners vor den drei schwarzgekleideten Männern nicht entgangen ist. Nachdem Banner in dem Kornfeld auf der anderen Straßenseite aufgespürt und durch das Pfeilchen außer Gefecht gesetzt worden ist, schneidet ein Panel noch einmal unvermittelt auf das Augenpaar des Mädchens (diesmal in italienischer Einstellung), in dem sich umrisshaft dieses Kornfeld abzeichnet. Das Panel darunter scheint die Situation zu zeigen: Das Mädchen schaut, die Hand an die Scheiben gepresst, durch das Panoramafenster des *Rest Stop* auf das Kornfeld, das sich in der Scheibe spiegelt. Im Anhang erklärt der Autor Bruce Jones, wie das

³⁶² Eine solche Form der Erklärung wird als verlässliche Schlussfolgerung unterstellt, beruht freilich *de facto* auf einer bloßen Vermutung. Man kann durchaus Bücher über Autismus lesen und unverwandt Leute fixieren, ohne autistisch zu sein (und man kann auch Autismus simulieren). Erzähltheoretisch formuliert: Intradiegetische Erklärungen sind eben keine Erklärungen durch eine extradiegetische sprachliche Erzählinstanz.

zu verstehen sein soll: „It’s as if she can see what’s going on in there.“³⁶³ Man könnte sagen, dass der Blick des Mädchens die Handlungslogik dieser Folge gewissermaßen durchdringt und durchkreuzt.

In der Traumsequenz Bruce Banners im Fond der Limousine, die auf drei Seiten und insgesamt siebzehn Panels wiedergegeben wird, spielt das Mädchen ebenfalls eine wesentliche Rolle. Dieser Traum ist streng in *point of view-shots* wiedergegeben – den Träumer Bruce Banner sieht man also nicht. Zunächst steht das Mädchen in einem dichten Gestrüpp und weist dem Träumenden den Weg zu einem Meeresstrand, auf dem eine schöne junge Frau (die bereits in einem früheren Traum Banners vorkam) mit einem Metronom in der Hand auf ihn zukommt. Die Frau verwandelt sich aber wiederum in das kleine Mädchen, das auf einen gestrandeten kolossalen Wal zeigt, den es mithilfe des Träumers wieder ins Meer zurückbefördern will. Das sich plötzlich öffnende Auge dieses Wals verwandelt sich dann in das Auge Bruce Banners, das durch sein Grünwerden dessen Verwandlung in den rasenden kolossalen Hulk ankündigt (sowohl das Auge des Wals wie auch das Auge Banners werden dabei – wie beim Mädchen zuvor – in einem eigenen Panel in Detailaufnahme gezeigt).

Im Traumgeschehen ist das Mädchen also eine durchaus aktive Figur. Es gibt – ohne Worte – etwas zu verstehen, indem es mit ausgestrecktem Arm auf etwas zeigt und mit seinem Blick zu etwas auffordert. In gewisser Weise ist es sogar das Mädchen, das den ‚Hulk‘ in Bruce Banner weckt. Außerhalb des Traums hingegen tut das Mädchen nichts. Aber es nimmt wiederum schon aus der Ferne wahr, dass Banner nach seinem Abenteuer noch einmal zu dem *Rest Stop* zurückkehrt (das wird wiederum durch eine italienische Einstellung ihrer Augenpartie gezeigt, mit sich spiegelnder Silhouette Banners in der Iris). Vom Handlungsverlauf her ist eine solche Rückkehr (zumal er sich dann sogar an denselben Platz setzt) nicht recht motiviert. Das Geschehen lässt daher die Deutung zu, dass Banner von dem Blick des Mädchens gleichsam hypnotisiert ist.

Das Mädchen ist zwar – auch das eher unwahrscheinlich – noch immer im *Rest Stop*, befindet sich aber zusammen mit ihrer Mutter (die nie näher gezeigt wird) im Aufbruch und hat daher jetzt eine Mütze auf. Als sie an Banner vorbeikommt, fällt das Buch mit dem Titel „The Autistic Child“ zu Boden. Er bückt sich und reicht es der Mutter, dann verlassen die beiden

³⁶³ Bruce Jones u.a.: *Silent Running* [*Incredible Hulk*. Vol 2, Nr. 35 (2002)], 28.

das Schnellrestaurant. Aber die letzte Seite zeigt auf den oberen drei Panels, wie sich das Mädchen noch einmal umdreht (Abb. 53):



Wie in den drei abschließenden Panels der *Nuff said*-Folge von *Amazing Spider-Man* wird hier ein zentraler Moment in Übergängen vom Typ *from moment to moment* wiedergegeben. Und wie dort ist es ein Moment, in dem eigentlich nichts passiert: Das Mädchen lächelt ein wenig. Bruce Banner sieht, dass das Mädchen lächelt. Mehr gibt es nicht. Das nächste Panel zeigt, dass auch Banner lächelt, und wir sehen wiederum das noch lächelnde Mädchen in seinen Brillengläsern gespiegelt (ein Übergang *from moment to moment* und zugleich *from subject to subject*, aber nicht *from action to action*). Hinzuzufügen ist, dass Banner hier eine andere Brille trägt als am Anfang: Es ist die Spiegelbrille eines der schwarzgekleideten Männer, die er an sich genommen hat und die nun seine Augen so unsichtbar macht wie die der von ihm ausgeschalteten Gegner. Man kann dies als Hinweis auf das Ende dieser Begegnung nehmen, die aus nichts als Blickwechseln bestanden hat und aus der nichts hervorgegangen sein wird. Es ist die minimalistische Geschichte einer Begegnung, die aus einer Geschichte fällt, die am Ende ihrerseits an den Anfang zurückkehrt. Es ist gewiss ein großartiger Einfall, die von außen verordnete *Nuff said*-Folge einer Fortsetzungsgeschichte zu bestreiten, indem man ein autistisches Mädchen einführt, das nicht spricht. Großartig ist der

Einfall aber vor allem deshalb, weil er so viel vor Augen führt. Das betrifft zunächst einmal die Figur Bruce Banner selbst. Möglich bzw. plausibel ist dieser Blickwechsel nur, weil es eine Verwandtschaft zwischen ihm und dem Mädchen gibt (weil beide eine Verwandtschaft im anderen entdecken). Im Internet gibt es Foren, in denen auf die autistische Persönlichkeit von Bruce Banner hingewiesen wird.³⁶⁴ Als ein Symptom wird angeführt, dass er so wenig wie möglich spricht. Aber das korrespondiert eben wiederum mit der Welt der Superhelden-Comics, in der es wenig Aussicht auf Erfolg hat, mit Sprache etwas ausrichten zu wollen. Worte können in dieser Welt hinsichtlich ihrer narrativen Funktion vor allem deshalb durch Blicke ersetzt werden, weil Blicke *informieren*. Und Panels in Superhelden-Comics können durch Selektion zeigen, worüber Blicke informieren. Davon macht auch diese Folge von *Incredible Hulk* ausgiebig Gebrauch, wenn die drei Männer im Fernseher sehen, dass Banner gesucht wird und ihn identifizieren, wenn Banner sieht, dass er erkannt wurde; wenn die Männer sehen, dass er zur Toilette geht, wenn sie dort die zerbrochene Fensterscheibe sehen und sich dadurch informiert glauben, wie er verschwunden ist usw.³⁶⁵ Diese Verknüpfungen von Blick und Handlung sind die prototypische Form dessen, was Gilles Deleuze in Bezug auf den Film die „sensomotorischen Situationen des Aktions-Bildes“ nennt.³⁶⁶

Die Tableaus, die den Blick-Raum zwischen Banner und dem Mädchen eröffnen, gehören einer anderen Ordnung an, oder genauer: Sie werden als einer anderen Ordnung angehörig *gelebt* oder *eingesetzt*. Diesem wortlosen Blickwechsel, der aus der sensomotorischen Situation fällt und auch keine Worte zeitigt – der aber nur erzählt werden kann, weil es eine Handlung gibt, der er nicht zugehört –, haftet das Imaginäre an. Denn das Einverständnis, das sich in ihm zeigen soll, ist in nichts verankert, wodurch es sich von der Aushandlung unterscheidet, für welche der Tausch von Worten unverzichtbar ist. Dieses Einverständnis ereignet sich nicht ‚im Namen von‘ und wird

³⁶⁴ <https://autistischeheadcanons.tumblr.com/post/147637300262/autistic-bruce-banner> [Zugriff am 24.05.2020].

³⁶⁵ Was Banner hier durchführt, ist eine *Finte*. Im Reich der Blicke kann man (erfolgreich) etwas vortäuschen. Zum *Lügen* hingegen bedarf es der Worte. Freilich kann man auch mit Worten etwas vortäuschen. Wer das Lügen als ein Vortäuschen nimmt, verbleibt innerhalb der Logik des Bildes (des Imaginären). Der (vermeintlich) strategische Gebrauch der Sprache erschöpft sich darin, etwas zu verdecken.

³⁶⁶ Gilles Deleuze: *Das Zeit-Bild*. Kino 2. Übersetzt von Klaus Englert. Frankfurt a.M. 1991, 13.

insofern selbst zur unhintergehbaren Referenz. Weiter kann das Erzählen ohne Worte an dieser Stelle nicht kommen.

Man kann das, was hier geschieht, möglicherweise mit einem Wort aus der Sprache der Yaghan bezeichnen: *mamihlapinatapai*. Dieses Wort hat eine gewisse Prominenz im Internet erlangt, seit es im *Guinness-Buch der Rekorde* von 1993 als das „prägnanteste Wort“ überhaupt („the most succinct word“) gelistet worden ist und in der Folge auch *Wikipedia*-Einträge in verschiedenen Sprachen erhalten hat. Die Sprache der Yaghan (im südlichen Feuerland) wird allerdings nicht mehr gesprochen, weshalb das Wort auch als eines der am schwersten zu übersetzenden Worte gilt. Übersetzt wird es meist mit der folgenden Phrase: „das Austauschen eines Blickes zwischen zwei Personen, von denen jeder wünschte, der andere würde etwas initiieren, was beide begehren, aber keiner bereit ist, zu tun“³⁶⁷. Es kursieren aber auch ganz andere Übersetzungen: „You know when mamihlapinatapai has just happened. It is that look across the table when two people are sharing an unspoken but private moment. When each knows the other understands and is in agreement with what is being expressed. An expressive and meaningful silence.“³⁶⁸ Oder: Es steht „für einen lange ausgetauschten Blickkontakt – woraus aber nicht mehr wird, weil beide einfach zu schüchtern sind und nicht auf den anderen zugehen“.³⁶⁹

Festzuhalten ist zunächst einmal der Befund, dass man *mamihlapinatapai* nicht nur sehr verschieden übersetzen kann, sondern dass es sich auch auf ganz verschiedene Situationen anwenden lässt. Ausgehend von der Übersetzung im *Guinness-Buch der Rekorde* hat man das Wort zum Beispiel mit spieltheoretischen Fragestellungen wie dem Freiwilligendilemma in

³⁶⁷ Das ist die Übersetzung der Übersetzung aus dem englischen *Guinness-Buch der Rekorde* von 1993, wo die Bedeutung mit „looking at each other hoping that either will offer to do something which both parties desire but are unwilling to do“ umschrieben wird (P. Matthews (Hg.): *The Guinness Book of Records* 1993. Oxford 1992, 148). Interessant ist, dass auch wissenschaftliche Publikationen diese Übersetzung ohne Weiteres übernehmen; vgl. Peter D. Dwyer: Mamihlapinatapai. Games people might play. In: *Oceania* 70 (2000), 231-251, hier: 231.

³⁶⁸ <http://www.telegraph.co.uk/culture/books/3639409/Drachenfutter-Saudade-On-say.html> [Zugriff am 25.05.2020].

³⁶⁹ <https://www.zeitjung.de/woerter-ohne-uebersetzung-international-liste/> [Zugriff am 25.05.2020]. Hier, im Online-Magazin ZEITJUNG, wird übrigens hinzugefügt: „Denk mal daran, wenn dir demnächst in der U-Bahn ein schöner Fremder auffällt!“ Auf diese Situation wird im Kapitel über den Film anhand des Kurzfilms *Beinahe* noch näher eingegangen.

Zusammenhang gebracht, bei denen es um gegenseitige Handlungsblockaden geht³⁷⁰; auf der anderen Seite werden auch Situationen stillen Einverständnisses innerhalb einer Beziehung oder tastende Blicke bei einer möglichen Beziehungsanbahnung mit diesem Wort assoziiert. Dass es dafür in einer fremden Kultur ein prägnantes Wort gibt (das die Imagination durchaus unterschiedlich füllen kann), legt eine gemeinsame logische Struktur von Situationen frei, in denen – wie in den Blickwechseln zwischen Bruce Banner und dem Mädchen – keine Worte getauscht werden und nichts geschieht. Darüber hinaus aber fasst das Wort *mamihlapinatapai* ein Geschehen zusammen, das selbst als eine *Geschichte* ohne Worte interpretiert werden kann. Und zwar handelt es sich um ein einigermaßen komplexes Geschehen, das logisch gesehen einer zeitlichen Erstreckung bedarf. Zunächst muss über einen Blickwechsel eine Beziehung hergestellt werden, und dann muss mittels Fortsetzung dieses Blickwechsels deutlich werden, dass es bei diesen Blickwechseln bleiben wird. Aus welchen Gründen auch immer. Aber wie wird das deutlich? Denn nur durch dieses Deutlichwerden wird das Geschehen zu einer Geschichte mit Anfang, Mitte und Ende (bei der die Zustandsveränderung die gemeinsame Einsicht in das Absehen von einer Zustandsveränderung ist). In der Geschichte, die sich zwischen Banner und dem Mädchen abspielt, sind es die Umstände, die dies klarstellen – die Umstände der Situation und die Umstände des Genres.

4.3 Stumme Graphic Novels

Während in *Comix 2000* und bei *Nuff said* von außen vorgegebene Regeln für das Erzählen ohne Worte verantwortlich waren, geben sich die stummen Graphic Novels selbst die Regel, auf der einen oder anderen Ebene auf Worte zu verzichten, womit freilich ganz verschiedene Zwecke verbunden sein können. Es gibt Diskussionen über die Frage, ob der Comic, der zur Graphic Novel geadelt wird, nicht seine eigentliche Bestimmung verrät usw.³⁷¹ Solche Diskussionen sind zwar an sich müßig, lenken aber die

³⁷⁰ Vgl. Dwyer: *Mamihlapinatapai*, 231 passim. Dwyer konzentriert sich allerdings auf das „Prisoner’s Dilemma“ und das „game of Chicken“ (Feiglingsspiel), was eigentlich beides nicht zu *mamihlapinatapai* passt (im Gegensatz zum Freiwilligendilemma, bei dem mindestens zwei ‚Spieler‘ gewissermaßen so lange mit der Hilfeleistung zögern, bis unterlassene Hilfeleistung dabei herauskommt).

³⁷¹ Ole Frahm, für den das Parodistische und Travestiehafte des Comics ‚essenziell‘ ist, polemisiert gegen die „Feuilletonisten“, die betonen, „dass Comics als *graphic novels* nicht

Aufmerksamkeit darauf, dass eine Graphic Novel als ein *Werk* definiert ist, das sich selbst eine *Regel* geben kann. Die Zuschreibung von Werkhaftigkeit sagt zunächst einmal nichts über den Wert aus, sondern nur darüber, dass das Werk über sich verfügen kann. Daraus folgt unter anderem, dass es keine *Fortsetzung* impliziert³⁷², dass es zum Beispiel keine stehende Figur in den Mittelpunkt stellt, die jederzeit wieder neu beginnen kann (wie die Helden der Comicstrips). Vielmehr besteht das Romanhafte der Graphic Novel darin, dass die Figur das Schicksal eines Sterblichen hat, das sich am Ende zumindest andeutungsweise erfüllt, und nicht über einen unzerstörbaren Körper verfügt (wie die Superhelden in den Fortsetzungsgeschichten).³⁷³ Weil das so ist, generiert der Abschluss der Graphic Novel einen Sinn, der nicht mehr relativiert werden kann.³⁷⁴ Im Folgenden sollen drei stumme Graphic Novels vorgestellt werden, anhand derer die spezifisch romanhaften Möglichkeiten dieses Erzählens ohne Worte zu erkunden sind. Die Auswahl ist natürlich nur begrenzt zu rechtfertigen: Es gibt sehr viele stumme Graphic Novels. Eine Website im Internet (*Silent/Wordless Graphic Novels*) listet eine dreistellige Anzahl (mit *ratings* versehener) auf, die sich für eine Regel in dieser Hinsicht entschieden haben.³⁷⁵ Als ein Selektionskriterium könnte angeführt werden, dass zwei der hier ausgewählten Graphic Novels auf dieser Liste ganz oben rangieren (und das zu Recht). Wichtiger ist jedoch, dass sie alle drei auf ganz unterschiedliche Weise die Frage nach einer filmischen Logik des Blicks beim Erzählen ohne Worte weiterführen, die auch für die Analyse der Superhelden-Comics zentral ist.

mehr nur komisch, sondern ganz seriös sein können, wenn ihre Größe gewürdigt wird, nicht aber ihre flüchtigen Figuren.“ (Frahm: Die Sprache des Comics, 10f.)

³⁷² Natürlich können gleichwohl Fortsetzungen daraus erwachsen, wie zahllose Sequels (im Film und im Comic) zeigen; aber diese Empirie steht auf einem anderen Blatt. Mischformen ändern nichts am Bestehen von Kategorien.

³⁷³ Hier sei einmal mehr auf die Ausführungen über den Roman im Essay *Der Erzähler* von Walter Benjamin verwiesen.

³⁷⁴ Auf dieser Ebene ist freilich auch etwa *Gods' Man* von Lynd Ward unter die stummen Graphic Novels zu rechnen. Um die abgeschlossene Geschichte eines Schicksals in Bildern zu erzählen, muss diese nicht in Form von Panels präsentiert werden. Wenn der Begriff *Graphic Novel* sinnvoll sein soll, muss man wiederum Mischformen zulassen; die Graphic Novel ist (wie eben der Roman) geradezu der Ort, an dem mit Formen experimentiert werden kann.

³⁷⁵ https://www.goodreads.com/list/show/4605.Silent_Wordless_Graphic_Novels?page=2 [Zugriff am 26.05.2020]. Nebenbei sei noch einmal angemerkt, dass es sich hier um einen typischen Fall der Definition einer Textsorte *qua Format* und nicht *qua Genre* handelt.

Das erste Beispiel ist *The Arrival* des australischen Künstlers und Autors Shaun Tan aus dem Jahre 2006, ein Buch, das auf dem Gebiet der stummen Graphic Novels eine Ausnahmestellung innehat.³⁷⁶ Im Ranking der *Silent/Wordless Graphic Novels* nimmt es den ersten Platz ein und hat etwa vierzig Mal so viele Bewertungen wie die zweitplatzierte.³⁷⁷ Das Buch erzählt die Geschichte eines Mannes, der sich von Frau und Kind trennen muss, weil in seinem Heimatland der Schrecken herrscht. Nach einer langen Reise kommt er in einem fremden Land an, wo es einige Zeit braucht, bis er dort Fuß gefasst hat und seine Familie nachkommen lassen kann. Das wäre die Nacherzählung.

Darüber, ob es sich bei diesem Kunstwerk (diesem Buch als Objekt³⁷⁸) tatsächlich um einen *Comic* handelt, kann man eine müßige Diskussion führen. Der Autor versteht sich hier und in seinen anderen Büchern nicht als Comic-Autor und bezeichnet *The Arrival* (an dem er vier Jahre lang gearbeitet hat) – als *picture book* (und nicht als *graphic novel*). Die Gründe dafür liegen zunächst in der formalen Gestaltung, in einem ausgeprägten Purismus. Die Bilder sind als feine Bleistiftzeichnungen in einem sehr genauen realistischen Stil ausgeführt, sodass sie – unterstützt durch den grundierenden Sepiaton – teilweise an alte Photographien erinnern (was nicht heißt, dass sie ‚photorealistisch‘ sind).³⁷⁹ Die Panels haben keine Umrandung, der Zwischenraum zwischen ihnen ist vergrößert, sodass sie sowohl als einzelne Bilder wie auch als Teile einer Sequenz und eines Tableaus wahrgenommen werden können; weiterhin gibt es einen großen Anteil an ganzseitigen und sogar doppelseitigen Bildern und eine betont regelmäßige Aufteilung der Seiten. Und es gibt natürlich keine Worte – keine – ‚verunreinigenden‘ – Sprech- und Gedankenblasen oder sonstige Textblöcke.

Aber die formale Gestaltung setzt sich intradiegetisch fort. Es gibt die

³⁷⁶ Shaun Tan: *The Arrival*. London 2006. ‚Deutsch‘: *Ein neues Land*. Hamburg 2008. Das Buch hat einen Umfang von 128 Seiten.

³⁷⁷ Nämlich – am 27.05.2020 – 46.029 ratings. Wer das Buch zur Hand nimmt, dem wird – ein seltenes Phänomen – wohl unmittelbar klar, warum das so sein muss (er hat ein Evidenzerlebnis).

³⁷⁸ Der Begriff des Kunstwerks wird hier in einem institutionellen Sinne aufgefasst: Es ist etwas, worauf das Subjekt *zurückkommen* kann, worauf es sich *beziehen* kann. Ein Kunstobjekt ist ein *instituiertes Ding*.

³⁷⁹ Vgl. zur Ambivalenz des photographischen Zeichenstils in *The Arrival* auch Stefan Höppner: Ohne Worte: Erzählweisen des Fremden in Shaun Tans *The Arrival*. In: Monika Schmitz-Emans (Hg.): *Comic und Literatur. Konstellationen*. Berlin 2012, 136-166, hier: 145ff.

zusätzliche Regel, dass auch die dargestellte Welt von lesbaren Worten gereinigt sein soll: Der Protagonist wandert in ein Land aus, in dem ihm *alles* fremd ist, auch die Schrift. Sie ist so konzipiert, dass sie sowohl für den Protagonisten wie für den Leser nicht zu entziffern ist. Sie gehört zu einer Umwelt, in der der Protagonist nichts weiß, nichts wiedererkennt, in der er sich nicht orientieren kann. Das visuell Bedrückende dieses Buches beruht nicht zuletzt auf den phantastischen Stadtlandschafts-Panoramen mit fremdartigen Fortbewegungsmitteln, monumental-verspielten Architekturen und unerklärlichen atmosphärischen Erscheinungen (wie z.B. mehreren Sonnen), sowie auf surreal anmutenden Straßenszenen und Interieurs mit undurchschaubaren Apparaten, fremdartigen Haustieren, unbekannten Nahrungsmitteln usw. Die Zivilisation in diesem Land ist also in dieser Hinsicht von ihrem Erscheinungsbild her so konzipiert, dass sie den uns bekannten Zivilisationen möglichst unähnlich ist. In einem längeren Text zu *The Arrival*, der sich auf seiner Website findet, hat Shaun Tan angemerkt, eine Hauptschwierigkeit des Konzepts habe darin bestanden, „realistic reference images of people and objects into a wholly imaginary world“ zu schaffen, um einen „fictional place“ zu erzeugen, der „equally unfamiliar to readers of any age or background (including myself)“ sei.³⁸⁰ Leser und Protagonist werden dadurch also in eine analoge Position versetzt. Während der Leser diese Fremdartigkeit freilich aus der Ferne genießen kann, erfährt der Protagonist sie hautnah. Dazu gehört auch die Fremdartigkeit der Schrift, die immer wieder in Szenen im öffentlichen und privaten Raum ins Bild gesetzt wird und keiner uns bekannten Schrift gleichen soll. Diese Unlesbarkeit ist – wie die Stummheit – ein ästhetisches Prinzip: Die Geschichte beginnt ja im Herkunftsraum des Protagonisten, wo die Schrift lesbar sein könnte; aber diese lesbare Schrift wird uns weder als lesbare noch als unlesbare Schrift gezeigt (etwa das auf dem Küchentisch liegende Ticket für die Überfahrt).³⁸¹

Was bedeutet diese Konzeption für das Erzählen ohne Worte (und nur darum kann es hier gehen)? Worte, so Shaun Tan, seien „wonderfully convenient conveyors of ideas“: „In their absence, even describing the simplest of actions, like someone packing a suitcase, buying a ticket, cooking a meal or

³⁸⁰ Shaun Tan: Comments on *The Arrival*. In: <http://www.shauntan.net/books.html> [Zugriff am 28.05.2020]. Der Text ist nicht paginiert, die folgenden Zitate aus diesem Text sind daher nicht nachgewiesen.

³⁸¹ Das gilt auch später für einen Brief, den der Protagonist von seiner zurückgelassenen Familie bekommt und liest.

asking for work threatened to become a very complicated, laborious and potentially slippery exercise in drawing.“ Daher sei es für ihn darum gegangen, das Erzählen mit Bildern „practical, clear and visually economical“ zu gestalten.

Das Buch ist insofern eine Art Test im Hinblick darauf, wie man eine unbekannte Geschichte ohne Rückgriff auf geteiltes Weltwissen *nur* mit Bildern erzählen kann. In dem Bemühen darum habe er festgestellt, dass er sich unbeabsichtigt „working on a graphic novel rather than a picture book“ gefunden habe. Der Unterschied bestehe vor allem darin, dass dort „far more emphasis on continuity between multiple frames“ bestehe, wodurch die Graphic Novel „actually closer in many ways to film-making than book illustration“ sei. Diese Mitteilung ist vor allem deshalb interessant, weil sie zeigt, dass Shaun Tan den filmischen Blick und die filmische Montage als Erzählverfahren nicht gesucht hat, sondern – nach Maßgabe des Vorhabens, „visually economical“ zu erzählen – darauf gestoßen wurde:

I have never been a great reader of comics (having come at illustration as a painter) so much of my research was redirected to a study of different kinds of comics and graphic novels. What shapes are the panels? How many should be on a page? What is the best way to cut from one moment to the next? How is the pace of the narrative controlled, especially when there are no words?³⁸²

Zugleich aber muss sich dieses Erzählen fundamental vom Erzählen im Comic unterscheiden, denn das Vorhaben ist ein anderes.

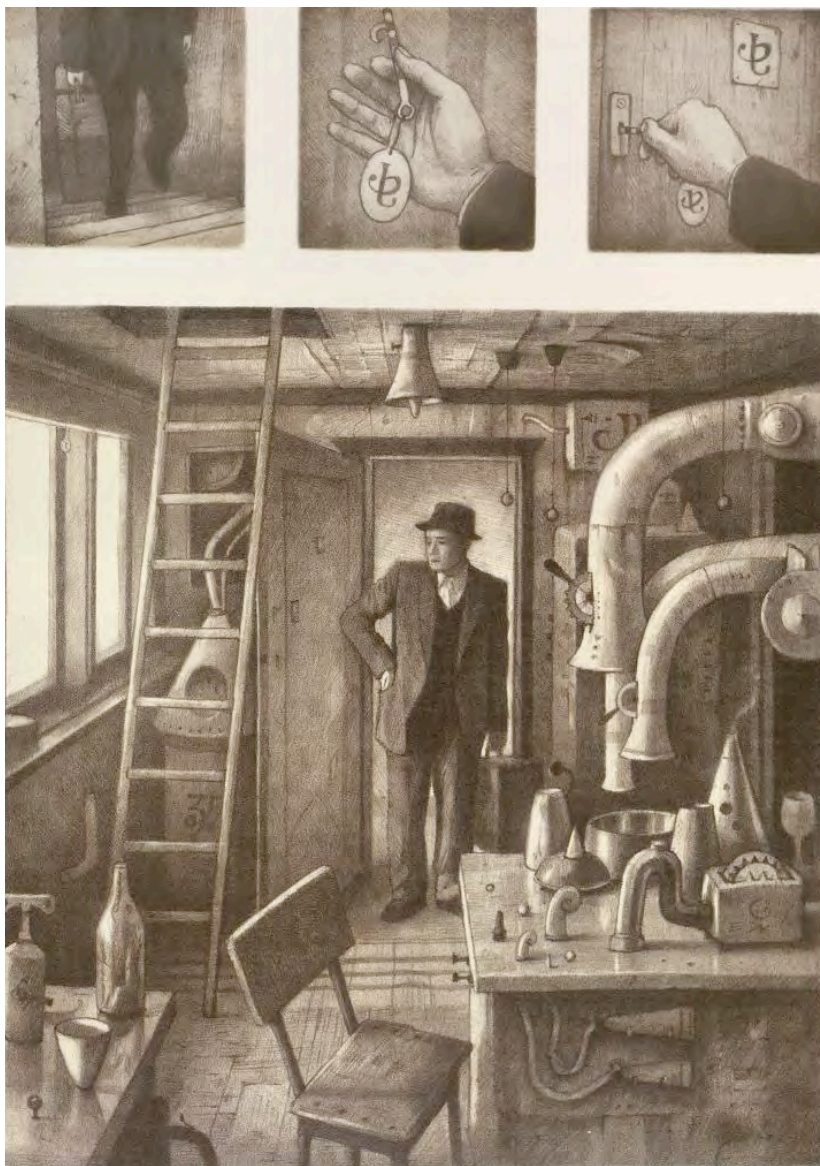
Hier drei Seiten aus dem Buch, an denen sich einiges ablesen lässt: Der Mann (natürlich kann er keinen Namen haben!) ist nach einer langwierigen und teilweise auch demütigenden Aufnahme-prozedur im Hafen, ausgerüstet mit Ausweispapieren und ein wenig Geld in der Metropole angekommen und versucht sich zu orientieren, um eine Bleibe für die Nacht zu finden (Abb. 54-56³⁸³):

³⁸² Shaun Tan fügt hinzu: „A useful reference was *Understanding Comics* by Scott McCloud, which details many aspects of ‚sequential art‘ in a way that is both theoretical and practical, not least because it’s a textbook written *as* a comic – and very cleverly done.“

³⁸³ Wie in Graphic Novels üblich, enthält das Buch keine Paginierung, aber eine Gliederung in sechs Teile; abgebildet sind also die Seiten 27 bis 29 im zweiten Teil. Wer sich einen Gesamtüberblick über *The Arrival* verschaffen will (ohne das Buch zu kaufen), kann sich eine Animation auf *Vimeo* anschauen (<https://vimeo.com/74292820> [Zugriff am 20.05.2020]).







Auf diesen drei Tableaus wird sehr gradlinig und klar erzählt, was durch die regelmäßige (und nur auf regelhafte Weise modifizierte) Panelaufteilung zusätzlich unterstützt wird. Das erste Panel zeigt den Protagonisten in einem *full shot* – er kniet auf dem Boden, weil er gerade seinen Hut aufgehoben hat,

und das hat ihn darauf aufmerksam gemacht, dass der Straßenbelag offenbar lesbar ist und der Orientierung dient. Die Einstellung zeigt zum einen, wie sehr in *The Arrival* mit unlesbarer Schrift gearbeitet wird, sie dokumentiert aber zum anderen, dass es eine einzige Ausnahme davon gibt: Denn durchaus lesbar sind die *Pfeile*, die auf dem Straßenbelag in verschiedene Richtungen zeigen. Natürlich helfen die Pfeile nur dann zur Orientierung, wenn man weiß, worauf sie hinweisen. Dass sie aber im *Kontext eines Zeigens* stehen, scheint man den Pfeilen von selbst ansehen zu sollen. Zeigende Pfeile sind die zweifelsfrei einzigen lesbaren Zeichen in der Welt von *The Arrival*, was ihnen eine anthropologische Dimension verleiht. Diese Dimension ist aber sozusagen nur eine Ableitung dessen, was in dieser Welt geschehen muss, damit Orientierung und Verständigung stattfinden können: Es muss unablässig etwas gezeigt werden. In *The Arrival* zeigt ein Erzählen ohne Worte das Zeigen als ein Sprechen ohne Worte.

Es folgt im zweiten Panel ein Schnitt auf die Kladde in Großaufnahme, in der nun wiederum unlesbare Schrift zu sehen ist, wobei die Blickachse des vorigen Panels beibehalten wird, sodass es sich nicht um einen *point-of-view shot* handelt. Dieser wird in *The Arrival* nur zurückhaltend und unauffällig verwendet (z.B. als Schuss-Gegenschuss wie in der zweiten und dritten Reihe der ersten Abbildung), was schon deshalb naheliegt, weil die Welt informationstheoretisch ohnehin ‚mit den Augen‘ des Protagonisten gesehen wird. Eine interne Fokalisierung im Sinne einer Subjektivierung der Eindrücke ist nicht vorgesehen. Die einzelnen Bilder sind narrative Aussagen, keine Gefühle. Offenbar möchte der Protagonist die auch für ihn nicht lesbare Schrift in der Kladde (von der man annehmen muss, dass sie von anderer Hand ist) durch Vergleich mit den Zeichen auf dem Bodenbelag zur Orientierung nutzen.

Im dritten Panel ragt nun von links eine Hand ins Bild, die zu dem im vierten Panel gezeigten fremdländisch gekleideten Mann gehört, der den Protagonisten anscheinend nicht nur mit einer sprechenden Geste, sondern auch mit Worten anspricht. Anders als beispielsweise in der Folge *Meannhile...* von *The Amazing Spider-Man*, in der keine Menschen gezeigt werden, die miteinander sprechen (und wir hören nicht, wie sie die gleiche Sprache sprechen würden), sieht man hier, wie Menschen miteinander kommunizieren (und wir hören nicht, wie sie nicht die gleiche Sprache sprechen). Weil der Protagonist nicht verstehen kann, was der fremdländisch gekleidete Mann sagt, sind seine Gesten nicht eindeutig. Möglicherweise bittet er um ein Almosen,

aber das ist letztlich unerheblich, weil er sich im weiteren Verlauf der Sequenz auf das Problem des Protagonisten einlässt, der ihm mittels eines Akts des Zeigens – durch ein in die Kladde gezeichnetes Bild – deutlich macht, dass er einen Schlafplatz sucht. Daraufhin wird ihm zunächst gezeigt, dass er verstanden wurde, und dann wird ihm der Weg zur Unterkunft selbst gezeigt, indem der fremdländisch gekleidete Mann vorangeht. Erst das letzte, doppelt so große Panel enthüllt dabei, dass er (zum Befremden des Protagonisten) ein exotisches Tier auf dem Rücken trägt (von denen es in dieser Welt nur so wimmelt).

Auf dem zweiten abgebildeten Tableau sieht man dann zunächst, wie ihm die Eingangstür gezeigt wird und sich die beiden Männer per Händedruck verabschieden. Es folgt eine zweite Sequenz, die den Protagonisten nun im gestischen und mimischen Austausch mit einer weiblichen Figur zeigt, die an der Rezeption der Unterkunft arbeitet. Da diese zunächst nicht vor Ort ist, fungiert ein weiteres, vom Protagonisten eher zufällig in Aktion gesetztes exotisches Tier offensichtlich als Klingel. Es folgen die üblichen Formalitäten, der Mann bekommt einen Schlüssel ausgehändigt und in einem großformatigen Panel am Schluss sieht man, wie er das mit allerhand merkwürdigen und in ihrer Funktion undurchschaubaren Dingen angefüllte Zimmer betritt. Der Ausschnitt ist nicht Teil einer aufsehenerregenden Geschichte. Im Grunde geht es überhaupt nicht um eine Geschichte, sondern um einen *typischen Geschebensablauf*. In einem Kriminalroman könnte dieses Geschehen etwa in dem Satz wiedergegeben werden: „In der Stadt angekommen, nahm er sich ein Zimmer“. Die beiden Figuren, die in diesen Sequenzen eingeführt werden, spielen in *The Arrival* keine weitere Rolle. Sie sind nicht Teil einer Handlung, sondern eines Prozesses. Das heißt, wir verstehen das, was hier geschieht, auch ohne Schrift, weil wir das *Skript* kennen. Entsprechend werden keine *Ereignisse* dargestellt, sondern Vorkommnisse, kleine Begebenheiten, besondere Begleiterscheinungen, erschwerende Umstände usw., welche die erfolgreiche Durchführung des Skripts erschweren. Vorgänge und Abläufe wie das Finden eines Schlafplatzes, das Mieten eines Zimmers, oder später die Jobsuche und das Knüpfen von Bekanntschaften, die uns aus so vielen Geschichten selbstverständlich sind, werden als etwas Unselbstverständliches erzählt, weil sie unter den Bedingungen einer fremden Zivilisation erfolgen. Vor diesem Hintergrund gilt die naheliegende Faustregel: Abläufe, die sich auch ohne Worte erfolgreich durchführen lassen, können auch ohne Worte erzählt werden.

Dieses Verfahren ist – auf mehreren Ebenen – ausgesprochen voraussetzungsreich. Vor allem funktioniert es nur, wenn nicht nur sehr Vieles ganz anders, sondern Einiges auch sehr ähnlich ist. Man könnte vereinfacht sagen: Die Dinge sind sehr verschieden, aber viele Institutionen gleichen sich. Man kann eben in der in *The Arrival* entworfenen Welt ebenfalls öffentliche Verkehrsmittel benutzen, nur sehen sie anders aus; man kann ebenfalls ein Zimmer mieten, nur ist es mit seltsamen Dingen bestückt; man kann an der Rezeption auf sich aufmerksam machen, nur eben mittels eines merkwürdigen Tieres statt einer Klingel. Wäre es anders, könnte der Mann nicht in diesem neuen Land ankommen, ohne sprichwörtlich Schiffbruch zu erleiden. Entsprechend erlebt der Protagonist zwar allerlei Überraschungen, was verschiedene Einrichtungen und Gepflogenheiten dieser neuen Welt angeht, aber er übertritt nicht unwissentlich Verbote, er begeht keine unabsichtlichen Verstöße, die ihn mit der Obrigkeit in Konflikt bringen usw. Und auch, was den Umgang mit seinen Mitmenschen angeht, besitzt er die notwendige Orientierung: Auch in dieser Welt gilt der Händedruck, kann man in den Gesichtern lesen. Auch in dieser Welt sind, mit einem Wort, die Menschen Menschen.

Das ist die – aus der Logik der Diegese und dem Erzählverfahren ableitbare – zentrale Aussage dieses Buches. Schon bevor es beginnt, wird uns auf der ersten Doppelseite die Mannigfaltigkeit *des* Menschen in Bezug auf Ethnie, Alter und Kultur in sechzig gezeichneten Porträtaufnahmen vorgelegt. Sie alle, so wird damit angedeutet, können in dem neuen Land unterkommen, das nicht als von einer homogenen Kultur geprägt, sondern als ‚Schmelztiegel‘ dargestellt wird, nicht als Ort der Gegensätze, sondern der Vielfalt. Insofern ist diese Stadt ein ins Phantastische überführtes New York. Nicht nur für die Darstellung der Aufnahmeverfahren nach der Überfahrt hat sich Shaun Tan an *Ellis Island* als dem kanonischen Ankunftsort in den Vereinigten Staaten angelehnt. Das neue Land ist ein Zufluchtsort, an dem man sein Leben *einrichten* kann (auch wenn es dort nicht einfach ist und der Protagonist nach zwei gescheiterten Versuchen nur eine Arbeit am Fließband findet). Das wird insbesondere an drei Rückblenden gezeigt, in denen ein junges Mädchen, ein Mann im besten Alter und ein greiser Invalide, die der Protagonist in der ersten Zeit kennenlernt, sich an die Ursache *ihrer* Vertreibung aus ihrem Herkunftsland erinnern, wo – jeweils ebenfalls ins Phantastische überhöht – Kinderarbeit, Terror und Krieg das Leben unerträglich gemacht haben.

Das Buch zeigt, wie etwas funktioniert, wie die Ankunft – die Assimilation an eine inhomogene neue Welt – gelingt. Daher stellt es Geschehensabläufe dar, die im Rahmen dieses Gelingens vorkommen, und auch die Probleme, die Rückschläge, die Ratlosigkeit sind als etwas aufzufassen, das sich in diesem Prozess in der einen oder anderen Weise wiederholt. Die Voraussetzung dafür ist, wenn man so will, die Abwesenheit des Bösen. Das Böse hat in diesem Buch kein Gesicht, weil das menschliche Antlitz gewissermaßen nicht entweiht werden soll.³⁸⁴ Die Menschen, mit denen der Protagonist in Kontakt kommt, sind allesamt mehr oder weniger freundlich und hilfsbereit (und die Tiere, die auf den ersten Blick furchterregend sind, erweisen sich als domestiziert). Es gibt niemanden, der ihm Böses will – es wird ihm keine Gewalt angetan, er wird nicht bestohlen, er wird in keine Falle gelockt, er wird nicht Opfer einer Intrige usw. All das, was eine veritable Geschichte ausmachen würde, widerfährt ihm nicht. Das neue Land erscheint stattdessen als der reichhaltige, auch für den Leser ausgebreitete Raum der verstreuten kleinen Begebenheiten und Beobachtungen. Der Blick ist nicht auf eine Geschichte *fixiert*, sondern kann *schweifen*.³⁸⁵

Auch in narrativer Hinsicht operiert *The Arrival* mit einer Oppositionsbildung zwischen Herkunftsraum und Zielraum. Die vier in den Vorgeschichten gezeigten Herkunftsräume (der des Protagonisten und die in den Rückblenden gezeigten Räume) sind in ihrer bildlichen Präsentation auf verschiedene Weise nicht mannigfaltig, sondern einsinnig, dramatisch und traumatisierend. Der Schrecken wird nicht mit einem menschlichen Gesicht verbunden, sondern in einer anderen Form des Phantastischen metaphorisiert: straßenlange schwarze Schlangen, die sich um und über steinerne Häuser ringeln; hochhausgroße Riesen, die die Menschen mit überdimensionierten Trompeten aufsaugen; eine endlose Reihe an von Kindern zu bestückenden Kohleöfen; eine gänzlich vom Krieg zerstörte Ruinenlandschaft.³⁸⁶ Anders als im Zielraum spielen sich hier Geschichten ab, die aufgrund ihrer Eindeutigkeit ebenfalls keiner Worte bedürfen, weil sie übergreifende Narrative

³⁸⁴ Ein ästhetisches Prinzip und eine ethische Maxime werden also konfundiert.

³⁸⁵ In seinem Kommentar zu *The Arrival* ist dies ein erwünschter Effekt des Erzählens ohne Worte: „It also confirmed the power of the silent narrative, not only in removing the distraction of words, but slowing down to reader so that they might mediate on each small object and action, as well as reflect in many different ways on the story as a whole.“

³⁸⁶ Shaun Tan greift hier teilweise auf ein bekanntes Bildrepertoire zurück, etwa auf Bauten im expressionistischen Film oder auf das bekannte Bild *Over London by Rail* von Gustave Doré.

evozieren, und die überdies als stellvertretend aufzufassen sind für alle Traumatisierungen, welche die in das neue Land Geflüchteten hinter sich zu lassen versuchen.

Es versteht sich nicht von selbst, wie sich diese Vorgeschichten in die Diegese integrieren lassen, da sie nicht *expressis verbis* angekündigt werden können. Auch dazu bedarf es eines Rückgriffs auf filmische Erzählverfahren, wie sie sich im Comic entwickelt haben, seit er nicht mehr auf die Mikro-Narrationen in Strips beschränkt war. Der Ebenensprung zu einer Metadiegeese muss markiert sein, aber es muss auch der Status der Rückblende deutlich werden. Ersteres geschieht in *The Arrival* durch eine Fixierung auf die Figur, deren Erinnerung die Rückblende repräsentieren soll, durch einen abrupten Panelübergang vom Typ *from scene to scene*, durch einen Wechsel der Darstellungsästhetik und durch eine dunklere Tönung der Comic-Seiten, so lange die Rückblende dauert.³⁸⁷ Ein Beispiel führt das sehr leicht vor Augen: In der folgenden Abbildung versucht der Protagonist einem neuen Bekannten zu erklären, warum er sich über den gezackten schwarzen Schwanz eines Haustieres gerade so erschreckt hat (Abb. 57).



³⁸⁷ Hinzu kommt, dass die Panels in den Rückblenden teilweise als alte Photographien ‚zurechtgemacht‘ sind; vgl. dazu Höppner: Ohne Worte, 152.

Wiederum ist das Bemühen um eine klare und gradlinige Narration erkennbar. Der Protagonist kann sich mit Worten verständlich machen und zeichnet daher die überdimensionale schwarze Schlange seines Herkunftslandes in seine Kladde und zeigt sie seinem Gesprächspartner. Das lässt bei diesem ein Bild vor dem inneren Auge entstehen, was auf den letzten drei Panels durch einen Zoom auf das Auge verdeutlicht wird. Die nächste Doppelseite zeigt dann dieses übermächtige Bild gesichtslosen Schreckens (Abb. 58):



Durch die Übermächtigkeit dieses Bildes und durch seine Einbettung wird hier (wie auch in den beiden anderen als Rückblende eingeschobenen Vorgeschichten) der Status der nun folgenden Rückblende deutlich: Es handelt sich nicht um die Erzählung eines intradiegetischen Erzählers, dessen Worte in Bilder umgesetzt sind, sondern um eine Erzählung in Bildern, an die Worte nicht heranreichen. Was dieser Mann vor seinem inneren Auge sieht, kann er dem Protagonisten nicht mitteilen. Wir wissen aber auch nicht, ob es sich nicht vielmehr um eine *Metapher* dessen handelt, was er vor seinem inneren Auge sieht.

In gewisser Weise verbirgt eine solche Rückblende, dass es hier keine gemeinsame Sprache gibt. Der Protagonist von *The Arrival*, mit dem wir uns ansonsten auf eine Höhe befinden, lernt diese Schreckensbilder – ganz gleich, in welcher Weise sie bildlich zu verstehen sind – nicht kennen. Insofern erfährt die Welt der Worte schon auf der Darstellungsebene eine gewisse Entwertung. Sie setzt sich intradiegetisch in dem Umstand fort, dass

das Erlernen der im neuen Land gesprochenen Sprache, das einen zentralen Aspekt der erfordernten Assimilation bildet, in *The Arrival* ebenso wenig zur Darstellung kommen kann wie die Pluralität der Sprachen der aus ihren Herkunftsländern Geflüchteten. Die Lernprozesse in *The Arrival* sind dementsprechend, in Rücksicht auf Darstellbarkeit, auf den Umgang mit der sichtbaren Welt verschoben. Nur so können sie *gezeigt* werden: Man muss vor allem lernen, wie Dinge beschaffen sind, wie Apparate funktionieren und wozu domestizierte Tiere dienen.

Das hier porträtierte neue Land ist in besonderer Weise der materiellen Kultur verpflichtet. Uns und dem Protagonisten werden Dinge gezeigt, die präsent sind. Kaum hingegen werden wir und der Protagonist mit Medien konfrontiert, die Abwesendes präsentieren: Kein Telefon, kein Film, keine Schallplatten. Das hängt mit dem betont Anachronistischen dieser Welt zusammen.

Das Modell Shaun Tans ist das New York des frühen 20. Jahrhunderts.³⁸⁸ Das war sozusagen das Goldene Zeitalter der Migration (als die Migration zugleich Immigration war). Jedenfalls blickt dieses Buch zurück auf eine Form der Migration, die unwiderruflich einer märchenhaften Vorzeit angehört, auch wenn phantastisch-futuristische Elemente im neuen Land die sichtbare Oberfläche beherrschen und die dienstfertigen Tiere nicht nur auf eine friedliche (vegetarische) Koexistenz von Mensch und Tier hinweisen sollen, sondern damit zugleich auch den Platz von Robotern einnehmen.³⁸⁹

Den Ausfall der technischen Medien (allein Schriftmedien spielen eine wichtige Rolle) kann diese Lokalisierung nur bedingt erklären, denn Telefon, Film und Schallplatten gab es auch schon im frühen 20. Jahrhundert. Dieser Ausfall hängt darüber hinaus damit zusammen, dass die technischen Medien auf bestimmte Weise nicht *poetisch* sind: Sie lassen sich nicht begreifen, indem man sie zeigt; ihnen wohnt aber auch nichts inne, was sich nicht zeigt.

Die Frage, warum dieses Buch nun stumm ist, warum es ohne Worte erzählt,

³⁸⁸ In eigenen Worten: „One of my main sources for visual reference was New York in the early 1900s, a great hub of mass-migration for Europeans. A lot of my ‚inspirational images‘ blu-tacked to the walls of my studio were old photographs of immigrant processing at Ellis Island, visual notes that provided underlying concepts, mood and atmosphere behind many scenes that appear in the book.“

³⁸⁹ Dem widerspricht in keiner Weise, dass dieses Bild auch Züge einer Utopie trägt, wie Stefan Höppner betont: *The Arrival* entwerfe „ein mögliches Bild davon, wie eine Gesellschaft mit der Migration umgehen sollte“ (Höppner: Ohne Worte, 162). Nur ist dieses Bild eben nicht realistisch.

wirkt merkwürdig deplatziert. Intuitiv ist es jedem, der es in Augenschein nimmt, klar, dass das so sein muss. Das ändert aber nichts an der Erklärungsbedürftigkeit dieser Intuition.

Eine naheliegende Antwort ist, dass ein universales Thema, auf diese Weise jenseits der babylonischen Sprachverwirrung dargestellt, auch universell aufgenommen werden kann. Das stimmt natürlich nur bedingt, vor allem aber greift es zu kurz. Zwar muss man, um sich *The Arrival* zu erschließen, nicht über die Worte einer bestimmten Sprache verfügen, aber man benötigt selbstredend *visual literacy* oder *Bildkompetenz*.³⁹⁰

Die Bedeutung einer solchen Bildkompetenz wird seit einiger Zeit auch in der Didaktik und der Pädagogik betont.³⁹¹ Und die Beschäftigung mit Formen des *Erzählens ohne Worte* betrifft zweifellos einen wichtigen Aspekt des Erwerbs und der Kultivierung von Bildkompetenz. Nun ist auf der einen Seite ein wesentliches Kriterium für Bildkompetenz die Fähigkeit, das in Bildern Erfasste auch in Worte zu fassen (zum Beispiel durch Nacherzählung), und insofern ist sie an die sprachliche Kompetenz gebunden. Auf der anderen Seite scheint es aber auch einen kategorialen Unterschied in ihrem Erwerb zu geben. Wer eine Sprache nicht versteht, kann sich in der Auseinandersetzung mit einem entsprechenden sprachlichen Produkt keinen Reim daraus machen. Wer nicht über das verfügt, was man gerne eine bestimmte *Bildsprache* nennt, kann hingegen sehr wohl etwas mit einem entsprechenden bildlichen Produkt anfangen. Natürlich kann jemand, der nicht der westlichen Zivilisation angehört, nicht erkennen, worauf die – intermedial gesättigten – Bilder in *The Arrival* alles anspielen³⁹², aber er kann sich, wenn er sich auf eine ernsthafte Auseinandersetzung mit den Bildern einlässt, gleichwohl sehr Vieles selbstständig erschließen. Dazu muss er eben in ähnlicher Weise verfahren wie der Protagonist, der sich in einer Welt befindet, über die er sehr wenig weiß. Während der Protagonist nach und nach etwas über die unbekannten Dinge lernt, kann der Betrachter lernen, was

³⁹⁰ Vgl. zur Bedeutung der *visual literacy* in *The Arrival* auch ebd., 150-152. Shaun Tan verwendet den Begriff in seinem (2002, also vor *The Arrival* verfassten) Essay *Picture Books – Who are they for?* (<https://www.shauntan.net/essay-picture-books-who-for>).

³⁹¹ Vgl. etwa: Mechthild Dehn: Unsichtbare Bilder. Visual literacy als Aufgabe des Deutschunterrichts? In: Monika Plath/Gerd Mannhaupt: *Kinder – Lesen – Literatur*. Baltmannsweiler 2008, 1-32.

³⁹² Vgl. Markus Oppolzer: Reading Shaun Tan's *The Arrival*. In: Pascal Klenke (Hg.): *Writing Worlds. Welten- und Raummodelle der Fantastik*. Heidelberg 2014, 265-276.

man auf den Bildern alles sehen kann. *The Arrival* hat insofern eine ausgeprägte didaktisch-pädagogische Komponente.

Es wurde bereits gesagt, dass der Betrachter zu diesem Zweck seinen Blick *schweifen* lassen muss. Denn die hier gefragte *visual literacy* bezieht sich nicht darauf, den Bildern eine komplexe Geschichte zu entnehmen. Der schweifende Blick greift keine Informationen ab, sondern öffnet einen Raum. Dem korrespondiert der Stellenwert der Blicke, die in dem, was hier erzählt wird, vorkommen. In *The Arrival* gibt es keine informierenden Blicke im Vorfeld von Handlungen zu sehen. In *The Incredible Hulk* sieht Bruce Banner, dass die schwarzgekleideten Männer ihn erkannt haben, und diese wiederum sehen, dass er sich in den *Restroom* begibt und folgen ihm. Dieses sensomotorische Schema (im Sinne von Deleuze) kommt in *The Arrival* nicht vor. Es gibt keine Blicke, deren Interpretation für den Fortgang der Handlung relevant wäre – weder für den Protagonisten noch für den Leser. Blicke spielen nur eine Rolle, insofern sie erwidert werden, also im Raum zwischen Zweien bleiben und nicht auf ein Drittes gerichtet sind. Weder durch Worte noch durch Blicke kommt etwas ins Spiel, was nicht gesehen werden kann. Insofern wird keine Handlung (keine intersubjektive Verstrickung) erzählt, sondern ein Voranschreiten der Zeit.

Vor diesem Hintergrund kann man sich schließlich fragen, ob es sich tatsächlich um eine Graphic Novel handelt – also um einen *Roman*, dessen Held ein Schicksal hat, das zumindest der Leser am Ende entziffern kann. Die von Georg Lukács geprägte Wendung vom Roman als Gattung der „transzendentalen Obdachlosigkeit“³⁹³ scheint auf *The Arrival* auf den ersten Blick zunächst besonders gut, bei näherem Hinsehen jedoch überhaupt nicht zu passen. Denn das Narrativ, das hier zur Anwendung kommt, besteht ja gerade darin, einen Protagonisten zu zeigen, der seinem Schicksal entrinnt, weil ihm mit seiner Familie am Ende ein neues Leben in einer neuen Welt bevorsteht.³⁹⁴ Der Protagonist von *The Arrival* wird auch nicht mit einer

³⁹³ Georg Lukács: Die Theorie des Romans. Ein geschichtsphilosophischer Versuch über die Formen der großen Epik. Darmstadt/Neuwied 1977, 32.

³⁹⁴ Es ist essenziell, dass der Vater am Ende Frau und Kind nachholen kann. Es ist daher nicht plausibel, ihn als nomadisches (postmodernes) Subjekt zu statuieren, wie Ladislava Khailova leichtfertig behauptet: „*The Arrival* creates a postmodern, culturally decentralised New World that challenges constructions of the subject as a fixed, coherent, geographically and culturally anchored entity. The narrative employs the trope of nomadism to present a politically charged form of consciousness that questions dominant conventions.“ (Ladislava Khailova: Politics of Postmodern Multiculturalism in Shaun Tan’s *The*

individuellen Psyche versehen, mit einer unzugänglichen Innerlichkeit. Wenn der „Held des Romans“ Lukács zufolge aus der „Fremdheit zur Außenwelt“ entsteht, so ist das Thema von *The Arrival* genau die Überwindung dieser Fremdheit. Der namenlose Protagonist ist kein Romanheld, sondern Held in einem *Epos*, der „strenggenommen niemals ein Individuum“ ist: „Es ist von alters her als Wesenszeichen des Epos betrachtet worden, dass sein Gegenstand kein persönliches Schicksal, sondern das einer Gemeinschaft ist.“³⁹⁵ Man muss in *The Arrival* – mit allen theoretischen Implikationen dieses Begriffs – das *Epos der Immigration* als einer entstehenden Gemeinschaft sehen. Anders lässt sich auch die Ausnahmestellung dieses Buches innerhalb der Textsorte der *silent graphic novels* nicht nachvollziehen. Das Epos ist nicht prosaisch. Es ist in gebundener Rede verfasst. Es ist diese gebundene Rede, die sich hier ohne Worte vollzieht.

Wem das Böse in *The Arrival* zu kurz kommt (weil es kein Gesicht hat), sei auf die nächste Graphic Novel verwiesen: *Prosopopus* von Nicolas de Crécy aus dem Jahre 2009.

Ein älterer Mann, der, von zwei Bodyguards flankiert, gerade in eine Limousine steigt, wird mitten in New York vom Fenster eines Hauses durch einen gezielten Kopfschuss getötet. Die Bodyguards erkennen sofort, woher der Schuss gekommen ist, und stürmen ins Haus. Der männliche Täter wird in einem Schusswechsel leicht verwundet, kann aber entkommen. Währenddessen entsteigen dem Blut des Getöteten merkwürdige rote Schlieren und wallen durch die Hochhausschluchten der Metropole. Der Täter, ein blonder Mann im besten Alter, begibt sich zu einer Freundin und hat Sex mit ihr. Aus dem an der Bettdecke klebenden männlichen Samen entsteigen ebenfalls Schlieren, ringeln sich zum Fenster hinaus in die Lüfte und ziehen dann als leuchtende weiße Bänder an den nächtlichen Wolkenkratzern vorbei; das gleiche geschieht mit dem hellgrauen Rauch der Zigarette, die der Täter raucht. Die Schlieren ziehen zu einem bestimmten Gebäude und dort zu einem hochgelegenen Fenster. Sie sind die drei Ingredienzien, aus denen das *Prosopopus* entsteht, das den Täter empfängt, als er wieder sein eigenes Apartment betritt: ein überdimensionales orangefarbenes Comic-Wesen von grotesker Leibesfülle mit großen Augen und einem breiten Mund, das

Arrival. Reconfiguring the Subject as a Nomad. In: *Papers: Explorations into Children's Literature* 23/1 (2015), 1-16, hier: 1)

³⁹⁵ Lukács: Die Theorie des Romans, 56f.

den entsetzten Täter mit allen Zeichen der Zuneigung empfängt und ihn wie eine willenlose Puppe umarmt und herzt. Am nächsten Morgen, das Prosopopus scheint verschwunden, hält der blonde Mann das Ganze zunächst für eine Ausgeburt der Nacht. Aber als er die Küche betritt, sitzt das Prosopopus dort und bietet ihm fröhlich Kaffee an. Der Mann ergreift einen Säbel, attackiert es und stößt es aus dem geschlossenen Fenster. Aber unten auf der Straße kommt kein Prosopopus an. Währenddessen findet die Polizei bei der Inspektion der Aktentasche des Opfers eine abgeschnittene Frauenhand. Der verstörte blonde Täter hingegen betrinkt sich sinnlos in Bars und ballert, wieder zu Hause, durch das zerbrochene Fenster seine Pistole leer. Dann ruft er seine Freundin an, um auch diese Nacht bei ihr zu verbringen. Während gleichzeitig das Mordopfer in der Leichenhalle obduziert und die tödliche Kugel gefunden wird, kommt es zu einem leidenschaftlichen Geschlechtsverkehr, bei dem sich die Freundin jedoch allmählich in das monströse Prosopopus verwandelt, welches den entsetzten Mann lustvoll abschmatzt und unter sich begräbt. Inzwischen haben die beiden Bodyguards aber die Wohnung ausfindig gemacht, in die sie eindringen, während der Mann nackt und benommen im Bett liegt und das Prosopopus seine Lieblingsspeise, nämlich Joghurt, zu sich nimmt und dabei mit einer gefundenen Videokamera den Schoßhund der Freundin filmt. Als die Bodyguards mit Messern auf den Mann losgehen, taucht das mit einer Windel angetane Prosopopus auf, schlägt dem einen Bodyguard kurzerhand mit bloßer Hand den Kopf ab und rammt danach den Kopf des anderen durch die Zimmerdecke. Nachdem es in aller Gemütsruhe eine weitere Zigarre geraucht hat, filmt es den inzwischen völlig verstörten und apathischen Mann probenhalber ein wenig, wobei das von der Kamera Aufgenommene irgendwie in das Fragment einer Vergangenheit überzugehen scheint. Am nächsten Tag filmt das Prosopopus auch die Dinge, die es im Supermarkt einkauft, wobei es mit seiner cartoonhaften Gestalt aber keinerlei Aufsehen erregt: Videozubehör zum Weiterfilmen, Müllsäcke zum Beseitigen der Leichenteile, Joghurt für sich und das Schoßhündchen, das fortan der ständige Begleiter des Prosopopus ist. Aber auch Pinsel und Leinwand. Wieder zurück, bringt das Prosopopus die Wohnung auf Vordermann und beginnt den ihm gegenüberstehenden Mann wieder zu filmen. Unvermittelt geht die Aufnahme in eine vergangene Aufnahme über: Eine schöne Frau filmt den nun wieder frisch aussehenden Mann in einer mediterranen Landschaft. Die beiden sind ein glückliches Paar; die Frau ist eine gefragte Malerin, der Mann liest in der

Zeitung. Ein großformatiges ungegenständliches Bild, das sie fertiggestellt hat, signiert die linkshändige Künstlerin mit dem Daumenabdruck ihrer linken Hand. Vom Daumen der rechten Hand hat der Mann heimlich Abdrücke gemacht. Eine Limousine kommt, es entsteigen ihr das spätere Mordopfer und die beiden Bodyguards, die die Abdrücke gegen ein Bündel Geld in Empfang nehmen – offensichtlich, um mit Kunstfälschungen viel Geld zu verdienen. Als das spätere Mordopfer, wieder zurück, feststellt, dass die Abdrücke wertlos sind, setzt es den Mann telefonisch unter Druck. Ende des Flashback: Der Mann liegt im Bett, krümmt sich vor Bauchschmerzen, das Prosopopus ist fort. Es bricht – inzwischen ist es wieder Nacht – mit dem Schoßhündchen in das Polizeirevier ein, wo es die abgeschnittene Frauenhand und die tödliche Kugel entwendet, aber einen Schweißausbruch bekommt, als es im Raum nebenan auch das obduzierte Mordopfer aufgebahrt erblickt. Während sich das Prosopopus im Taxi entfernt, verlängern sich nach und nach die Heizungsrohre im Raum des Obduzierten, senken sich in seinen Mund und in seine Bauchhöhle und saugen ihn aus, bis er so klein ist wie eine Handpuppe oder ein Neugeborenes. Der Mann hat inzwischen das Haus verlassen, ist mit schweren Bauchkrämpfen umhergeirrt und bei einer Mülltonne ohnmächtig liegengeblieben. Zweiter Flashback: Der Mann hat seiner Geliebten ein Betäubungsmittel verabreicht, das spätere Mordopfer und die beiden Bodyguards kommen angefahren, und der Mann übergibt ihnen trotz quälender Gewissensbisse die bewusstlose Frau. Die Gangster schneiden ihr die rechte Hand ab und lassen das Auto samt Frau in einen Abgrund fahren und in Flammen aufgehen. Das hat der Mann nicht erwartet: Er passt die nach New York Zurückgekehrten ab und begeht den Mord. Ende des Flashback. Der Mann erwacht neben der Mülltonne davon, dass das Prosopopus ihn mit der Videokamera filmt. Es hat jetzt das Hütchen einer Krankenschwester auf und bringt den Mann, dessen Bauch inzwischen dick geworden ist, nach Hause und ins Bett. Dann wartet es, bis der Mann gebiert. Freudig hebt es, als es so weit ist, das geschrumpfte Mordopfer in voller Montur in die Höhe und legt es dem nackten Mann auf den Bauch. Das Prosopopus hat alles vorbereitet und befindet sich in freudiger Erregung: Es schneidet dem neugeborenen Mordopfer bzw. Mörder vor laufender Kamera eine Hand ab und näht stattdessen die abgeschnittene Hand der Künstlerin an, um dieser Hand anschließend einen Pinsel in die Hand zu drücken und mit ihr ein wildes ungegenständliches Gemälde zu fabrizieren. Das Ganze wird dem völlig desolaten Mann vorgespielt, der das Gemälde

dann mit einem Fingerabdruck signieren muss. Jetzt ist das Prosopopus auf dem Gipfel seiner infantilen Begeisterung. Es nimmt noch einmal die Hand des neugeborenen Mordopfers bzw. Mörders, drückt ihm eine mit der tödlichen Kugel geladene Pistole in die Hand und erschießt den willenlos vor sich hin stierenden Mann. Nachdem alles dergestalt zu Ende gebracht ist, sitzt es zunächst befriedigt da, nimmt dann aber die Videokamera in die Hand und richtet sie auf den Schoßhund, der Zeuge all dessen war. Auf dessen schwarzes Auge zoomend, bekommt es einen Schweißausbruch, dann wird das Bild schwarz.

Eine solche Nacherzählung oder Inhaltsangabe beweist zunächst einmal, dass es – mit Einschränkungen – möglich ist, sie anzufertigen: Hier wird zweifellos eine komplexe, unbekannte Geschichte mit noch nicht eingeführten Figuren ohne Worte erzählt, die sich überdies auch nur in sehr geringem Maße intradiegetischer Schrift bedient.³⁹⁶ Allerdings benötigt man – abgesehen von zahlreichen, die westliche Kultur betreffenden Wissensbeständen – ein ausgeprägtes Maß an *visual literacy*, um der Geschichte folgen zu können. Die Einschränkungen betreffen nicht nur einige Nebenaspekte der gezeigten Geschichte, sondern ein Problem der Darstellung in ihrer Wiedergabe. Es zwingt dazu, den Unterschied zwischen Nacherzählung und Inhaltsangabe zu bedenken. Vereinfacht kann man sagen: Die Nacherzählung *erzählt* eine Geschichte nach, die in einem Artefakt übermittelt wird; die Inhaltsangabe *bespricht* ein Artefakt, in dem z.B. eine Geschichte übermittelt wird. Die Nacherzählung bedient sich daher klassischerweise (in der Schule) der Tempora der erzählten Welt, die Inhaltsangabe hingegen der Tempora der besprochenen Welt.³⁹⁷ Dass die Nacherzählung von *Prosopopus* (wie alle bisher angefertigten Nacherzählungen) gleichwohl im Präsens verfasst war, verweist schon darauf, dass die Grenze zwischen Nacherzählung und Inhaltsangabe nicht so selbstverständlich ist, wie es zunächst scheint. Unter anderem kann eine Nacherzählung im epischen Präteritum stehen, weil sie gleichsam als ein Text *sui generis* auftritt, während eine Inhaltsangabe auf

³⁹⁶ Die durch intradiegetische Schrift vermittelten Informationen betreffen insbesondere den Bekanntheitsgrad der Malerin (es wird eine Ausstellung in New York von ihr geben; ein Gemälde wird in einem Buch, das der blonde Mann konsultiert, auf 48.000 Dollar geschätzt). Das sind zwar für die Narration relevante Informationen, aber es sind keine narrativen Informationen.

³⁹⁷ Vgl. Harald Weinrich: *Tempus. Besprochene und erzählte Welt*. Stuttgart 21971. Das heißt auch, dass die Inhaltsangabe keine für sich stehende Textsorte darstellt.

andere Weise mit einem diskursiven Rahmen verknüpft ist: Nachdem die Inhaltsangabe fertig ist, geht der Diskurs – wie hier und jetzt – weiter.³⁹⁸ Das heißt aber auch, dass das Nacherzählen einer Geschichte im Prinzip unter dem Diktat der Chronologie erfolgt: Was nacheinander geschehen ist, wird auch nacheinander erzählt, während die Inhaltsangabe sich nach der zeitlichen Ordnung richtet, in der die Geschehnisse präsentiert werden. Sobald ein narratives Artefakt Analepsen enthält, entsteht für die Nacherzählung ein Problem. Solange es sich um Analepsen handelt, die von einer Figur ausgehen, lässt sich dieses Problem noch beheben, indem man in der Nacherzählung davon berichtet, wie die betreffende Figur ihrerseits etwas aus der Vergangenheit erzählt oder sich an etwas erinnert. Hier ist es noch nicht *die Erzählung selbst*, welche die Zeitordnung und ihren Kausalnexus durcheinanderbringt. Eine durch die Erzählung selbst hergestellte Umstellung der Chronologie ist daher eine höchst artifizielle Erscheinung, die nicht nur dem Nacherzählen, sondern auch dem Erzählen ohne Worte zunächst einmal zuwiderläuft. Beim Erzählen in Bildern und in Bildfolgen gab es keine Beispiele für visuelle Analepsen, ebenso wenig in der Pantomime. Und in den Mikro-Narrationen der Comicstrips gibt es erst recht keinen Platz für derartige Umstellungen. Aber auch die präsentierten Beispiele aus *Comix 2000* enthielten sie nicht. In Shaun Tans *The Arrival* spielen zwar Analepsen eine zentrale Rolle, sie sind aber eindeutig als figurale Analepsen eingeführt und motiviert. Als einen Grenzfall hingegen könnte man die Erzählverfahren in der *Meanwhile...*-Folge von *Amazing Spider-Man* bezeichnen, da hier mehrsträngig erzählt wird und die Erzählung sich daher vom kausallogischen Zusammenhang *einer* Geschichte löst. Die Folge folgt der in ihrem Titel angezeigten Logik: Während hier etwas passiert, passiert dort etwas anderes. Mithilfe der Konjunktionen ‚während‘ und ‚währenddessen‘ können solche Zeitverhältnisse noch innerhalb einer Nacherzählung bewältigt werden. Von diesen Konjunktionen musste auch in der vorstehenden Nacherzählung von *Prosopopus* mehrfach Gebrauch gemacht werden. *Während* zu Beginn die Verfolgungsjagd nach dem Mordanschlag stattfindet, entsteigen – unbeobachtet von den Beteiligten – dem Blut des Getöteten seltsame rote

³⁹⁸ „Ein Text wie die Inhaltsangabe eines Romans kommt in lebendiger Sprache nicht isoliert vor. [...] Eine Inhaltsangabe [...] dient gewöhnlich der *Besprechung* eines literarischen Werkes als Grundlage. Der Redaktor einer solchen Zusammenfassung kann ja nicht den Ehrgeiz haben, die Geschichte, die einmal gut und ausführlich erzählt worden ist, noch einmal kurz und schlecht zu erzählen.“ (Weinrich: *Tempus*, 44)

Schlieren; *während* sich der Protagonist betrinkt, findet die Polizei die abgeschnittene Frauenhand im Aktenkoffer. Solche Erzählverfahren kommen uns ganz selbstverständlich vor, sie sind es aber bekanntlich erst, seit es das filmische Erzählen gibt. Die klassische Ausformung des *Währenddessen* ist die Parallelmontage. Weil Eisenstein das Verfahren der Parallelmontage, das er bei Griffith analysiert, schon im Roman des 19. Jahrhunderts, nämlich bei Charles Dickens, vorgefunden hat, attestiert er diesem ein filmisches Erzählverfahren.³⁹⁹ Narratologisch ist entscheidend, dass sich darin in besonderer Weise eine visuelle Erzählinstanz manifestiert, die nach ihren eigenen Regeln (d.h. sozusagen ohne Alibi) etwas zeigt und anderes nicht zeigt.⁴⁰⁰ Jede Parallelmontage ist als spezifischer *Akt* des Zeigens⁴⁰¹ eine Form des Erzählens ohne Worte. Das gilt *a fortiori* für Analepsen, die durch die Erzählinstanz vorgenommen werden. In der Nacherzählung von Prosopopus musste an zwei Stellen auf den Terminus *Flashback* zurückgegriffen werden, der eigentlich zur Inhaltsangabe gehört, weil er eine Aktivität des Erzählens und nicht der Geschichte betrifft (ein weiterer kurzer Flashback weiter vorne wurde nur indirekt angedeutet⁴⁰²). Charakteristischerweise erfolgen diese Flashbacks in *Prosopopus* aber intradiegetisch nicht unmotiviert. Sie sind jeweils auf rätselhafte Weise mit der Aktivität der Videokamera verknüpft, die vom Prosopopus gehandhabt wird. Zweimal wird der Flashback durch das Filmen mit der Videokamera ausgelöst; der dritte Flashback, der die Vorgeschichte zu Ende erzählt, setzt ein, als der Mann bewusstlos neben den Mülltonnen liegt (was sozusagen als ein naheliegender Einsatzpunkt und insofern als intradiegetisches Alibi für die Rückblende fungiert), endet aber dadurch, dass das Prosopopus den Mann mit der Videokamera filmt. Dadurch entsteht der Eindruck, als habe das intradiegetische Element der Videokamera *tatsächlich*

³⁹⁹ Vgl. Sergej Eisenstein: Dickens, Griffith und wir. In: Ders.: *Gesammelte Aufsätze*. Bd. 1. Zürich 1965, 60-136, hier: 87f.

⁴⁰⁰ Das als Beispiel für die weite Bildfolge analysierte Triptychon *Past and Present* von Augustus Leopold Egg – zeitlich Dickens unmittelbar benachbart –, zieht sein Pathos ebenfalls aus dem *Währenddessen* einer romanhaften Parallelmontage: Während die Mutter unter den Brücken auf den Mond schaut, scheint er auch ins Zimmer der trauernden Töchter.

⁴⁰¹ Zu einem spezifischen *Akt* wird das Zeigen durch den Schnitt, die Montage ist eine Abfolge von Akten des Zeigens.

⁴⁰² Der erste Flashback kann an diesem Punkt nicht verstanden werden, und er ist zu wenig, um als Geschichte nachvollziehbar zu sein. Dieses aus dem Film geläufige Verfahren ist zugleich ein Versprechen, dass die Rückblenden eine die Vorgeschichte nach und nach vervollständigende Abfolge bilden werden.

etwas mit den Rückblenden zu tun. Das ist eine phantastische Annahme. Aber *Prosopopus* gehört eben in den Bereich des Phantastischen – auch wenn es in Sujet und Darstellung wie ein Thriller beginnt.

Das Phantastische beginnt mit den sich in die Lüfte erhebenden Schlieren aus Blut, Sperma und Rauch, die sich – auch farblich – zusammenfügen und das Prosopopus als Ausgeburt oder Inbegriff hervorbringen. Hier das Tableau, auf dem der Mann in seinem Apartment zum ersten Mal mit diesem Wesen konfrontiert wird (Abb. 59):



Das Prosopopus erscheint hier nicht nur als ein phantastisches Wesen aus einer anderen Welt, sondern vor allem aus einem anderen *Genre* (und einem anderen Format) – es ist einer anderen Art von Comics und Animationen entsprungen, in denen grellbunte ungraziöse Monster alberne Dinge tun, ihre Gefühle und Gelüste nicht zu verbergen versuchen und gerne Milchspeisen essen.⁴⁰³ Und die als notorisch stehende Figuren ebenso wenig totzukriegen sind wie das Prosopopus, auf das der Mann als Erstes einen ergebnislosen Schuss abfeuert. Aber anders als dort, wo es herkommt, drängt

⁴⁰³ Eine Kritik der Graphic Novel bezeichnet das Prosopopus als ein „cartoonhaft anmutendes Wesen, das wirkt, als hätte man Bibi aus der Sesamstraße in eine der Höllenallegorien von Hieronymus Bosch geworfen“ (Ivo Joswig: Bibi in der Hölle. In: *Tagesspiegel* vom 06.07.2010, <https://www.tagesspiegel.de/kultur/comics/graphic-novel-bibi-in-der-hoelle/1876718.html> [Zugriff am 02.06.2020]).

sich das Prosopopus hier als Rätsel auf – auch deshalb, weil man nicht weiß, was es im Schilde führt.

Wie das Prosopopus zu seinem Namen kommt, ist allerdings weniger rätselhaft. Er ist von dem Wort *Prosopopöie* (oder *Prosopopoïia*) abgeleitet. Häufig wird dieser aus der Rhetorik stammende Begriff mit der *Personifikation* gleichgesetzt. Das ist aber etwas ungenau. Bevor das Buch von Nicolas de Crécy als Graphic Novel anfängt, werden wir über den Namen in Kenntnis gesetzt:

Prosopopöie f:

- Figur, durch die der Redner oder Schriftsteller eine abwesende oder tote Person, ein lebloses Ding oder ein Tier sprechen und handeln lässt.
- Hochtrabende, leidenschaftliche, eindringliche Rede.

Dominant ist hier die Dimension der *Rede*. Es geht um „die Stimme, die *gegeben* wird“, nämlich „die Figur, durch die Toten und Abwesenden im Text in deren fiktiver Rede eine Stimme und ein sprechendes Gesicht verliehen wird“.⁴⁰⁴ Dieses Gesicht ist zugleich eine Maske (*prosopon*), die gemacht (*poiein*) wird. Die Prosopopöie ist eine eindringliche, eine verlebendigende Rede, die aber – recht verstanden – zugleich auf das verweist, was abwesend ist. Für Bettine Menke, von der die maßgebliche Untersuchung zur Prosopopöie stammt, ist sie eine „fehlgehende Verlebendigung der Toten“ und ein „Gegenmodell zur *Allegorie*“, nämlich „eine maskierende, verhehlende Figur und verhehlte Figuration“.⁴⁰⁵

Inwiefern ist das Prosopopus nun ein Wesen, in dem sich eine (oder sogar *die*) Prosopopöie realisiert? Muss man es nicht radikal genau als „eine maskierende, verhehlende Figur und verhehlte Figuration“ auffassen? So viel ist (ins Ungefähre formuliert) gewiss: Das Prosopopus ist ein Wesen – eine Figur und eine Figuration –, mit dem etwas nicht stimmt, und das in die Welt kommt, weil etwas nicht stimmt. Im Hinblick auf das Erzählen ohne Worte ist aber vor allem bemerkenswert, dass das Prosopopus in dieser Graphic Novel gerade *nicht spricht*. Es wäre also einerseits die Verkörperung einer Stimme und andererseits zugleich stumm. Von den übrigen Figuren dieser Geschichte weiß man, dass sie des Sprechens fähig sind – man sieht sie in den entsprechenden Situationen. Vom Prosopopus weiß man das

⁴⁰⁴ Bettine Menke: *Prosopopoïia*. Stimme und Text bei Brentano, Hoffmann, Kleist und Kafka. München 2000, 7.

⁴⁰⁵ Ebd., 11.

nicht. Zwar sieht man, wie es im Supermarkt einkauft, aber dafür muss man nicht sprechen können. Mit dem Mann, den es heimsucht, scheint es jedenfalls nicht zu sprechen. Aber dafür ist es unablässig dabei, *ihm etwas zu bedeuten*, mit übertriebener und infantiler Gestik und Mimik. Um zum Beispiel zu beweisen, dass Joghurt lecker ist, streicht es sich über den Bauch und hebt den Daumen hoch (eine Geste, die auch an der Supermarktkasse an die Stelle der Worte tritt). Umgekehrt hat es dem Mann angesichts dieses Wesens nicht nur die Sprache verschlagen, er ist – in völligem Gegensatz zum Prosopopus – auch zu nonverbalen Äußerungen nicht mehr in der Lage. Das ist insofern nur folgerichtig, als uns überdeutlich vorgeführt wird, dass man das Prosopopus weder zur Rede stellen noch ihm etwas bedeuten kann. Auf verquere Weise spielt das Prosopopus Schicksal. Und *auszuhandeln* gibt es mit dem Schicksal *per definitionem* nichts. Das Prosopopus ist diesseits bzw. jenseits des Sprechens. Es artikuliert sich auf andere Weise.

Das Prosopopus ist nicht einfach ein phantastisches Wesen aus einem Comic, das in einer Thriller-Welt seinen Spuk treibt, indem es eine Untat dadurch sühnt, dass es auf eine groteske Weise das *ius talionis* zur Anwendung bringt. In gewisser Weise verdichtet sich im Prosopopus auch eine Eigenschaft dieser Welt selbst. Seine Aktivitäten bringen auf phantastische Weise die Vorgeschichte der Untat zum Vorschein. Demnach muss man sagen: Das Mordopfer hat es nicht besser verdient (und die Bodyguards nicht minder). Die Männer sind in dieser Welt allesamt Täter, welche Worte nur zum Drohen und zum Täuschen verwenden. Am Ende sind sie allesamt tot. Das Prosopopus hat dafür gesorgt, dass sich ihr Schicksal vollendet und blickt allenfalls mit Schrecken in die Schwärze seiner eigenen Schicksalslosigkeit. Phantastisch – oder surreal – ist bereits das Verhältnis zwischen der erzählten Welt und dem Vorgang des Erzählens. Deren Zusammenspiel entsteht über das Herstellen von Korrespondenzen und Verbindungen. Der Akt des Erzählens verfolgt die Schlieren des Blutes und des Spermas und des Rauches, die im Apartment des Täters zum Prosopopus werden. Damit wird – während die Handlung weitergeht – eine Verbindung hergestellt, die den handelnden Figuren und insbesondere dem Mörder verborgen bleiben muss: Der Mörder weiß nicht, wovon das Prosopopus die Ausgeburt ist; und er weiß demzufolge auch nicht, wovon es der Inbegriff sein soll. Die Erzählung weiß *bis zum Schluss* mehr als die Figur je wissen wird; sie steckt mit dem Prosopopus unter einer Decke. In diesem Mehr-Wissen *artikuliert* sich die Erzählung ohne Worte.

Besonders deutlich wird dies in der Sequenz, in welcher der Mann zum zweiten Mal mit seiner New Yorker Freundin Sex hat. Zuvor hat er sich betrunken und das Magazin seines Revolvers leer geschossen. Dass er sich zu betäuben versucht, indem er mit einer anderen Frau schläft, kurz nachdem er seiner Geliebten, der Malerin, den Tod gebracht hat, modelliert ihn als einen bestimmten Typ Mann, der im Thriller-Genre des Öfteren anzutreffen ist (in gewisser Weise gehört er sogar zu den klassischen Möglichkeitsbedingungen dieses Genres, insofern er ein privates Problem in Aktionen und Aktivitäten übersetzt). In der vorstehenden Nacherzählung der Sequenz mit dem zweiten Sex konnte nur gesagt werden, dass *währenddessen* das Mordopfer obduziert und die tödliche Kugel herauspräpariert wird. Tatsächlich werden diese beiden Vorgänge über mehrere Seiten durch die Montage in einer Weise parallel geführt, dass – in filmtheoretischer Terminologie – eine Kollisions- bzw. Kontrastmontage dabei herauspringt. Hier eine Seite (Abb. 60):



Wie auch im Film wird hier nicht nur gezeigt, dass hier gezeigt wird, dass zwei Dinge gleichzeitig geschehen (abgesehen davon, dass eine Obduktion mitten in der Nacht auch wenig wahrscheinlich ist). Die Parallelisierung soll uns ja etwas *ohne Worte* bedeuten, und zwar letztlich nicht weniger überdeutlich als die Gestik und die Mimik des Prosopopus. Die Verbindung ist nicht kausal (auch wenn die beiden Vorgänge kausal miteinander verknüpft sind); sie ist aber auch nicht assoziativ – weder denken die Beteiligten am Geschehen an die gezeigte Parallele noch würden wir diese Parallele assoziieren, wenn wir nicht dazu gezwungen würden. Die Kollision wird also künstlich hergestellt, ist aber unausweichlich (eine ‚hochtrabende, leidenschaftliche, eindringliche Rede‘). In den Begriffen der sowjetischen Montage Theorie handelt es sich um eine *dialektische Montage* (auf welche die Kollisionsmontage stets abzielt). Sergej Eisenstein hat immer wieder betont, „dass die Filmkunst in der Hauptsache eine ‚Kunst der Gegenüberstellung‘“ sei, die auf einen „*qualitativen Sprung*“ ausgerichtet ist, nämlich eines Sprungs „*über die Grenzen der Situation hinaus*“. Denn dies sei ein Gebiet, „wo die Montage vor allem Mittel zur Darlegung einer *ideologischen Konzeption* ist“. ⁴⁰⁶ Der qualitative Sprung besteht im *Prosopopus* darin, dass sich im Beischlaf, der mit der Obduktion parallelisiert wird und kollidiert, die Freundin unversehens in das groteske Prosopopus verwandelt. Das ist nun etwas deutlich anderes als der „metaphorische[] Aufschrei[]“ „*Es brüllten die Steine*“, mit dem Eisenstein in Bezug auf die kanonische Sequenz in *Panzerkreuzer Potemkin* den qualitativen Sprung exemplifiziert. ⁴⁰⁷ Darin liegt das Perfide dieser Graphic Novel. Der qualitative Sprung besteht in der Fleischwerdung einer Witzfigur, die fortan unwiderruflich das Regiment übernimmt: Travestie sowohl des ‚qualitativen Sprungs‘ wie der ‚ideologischen Konzeption‘.

Es wird insofern suggeriert, dass der *discours* der Kollisionsmontage – irgendwie – Auswirkungen auf das hat, was geschieht, also auf die *histoire*. Das ist natürlich unmöglich. Genau diese Unmöglichkeit verhindert auch *a fortiori* die Herstellung einer konsistenten Nacherzählung der Geschichte *ohne* Rückgriff auf Inhaltsangaben zum Artefakt. Genau diese Unmöglichkeit ist aber auch ein Äquivalent der ideologischen Aussage: Etwas artikuliert sich ohne Worte. Das Prosopopus ist eine Rache für etwas, das nicht hingenommen werden kann (und auch die Rache eines Genres an einem Genre). Es ist

⁴⁰⁶ Eisenstein: Dickens, Griffith und wir, 116f.

⁴⁰⁷ Ebd., 133.

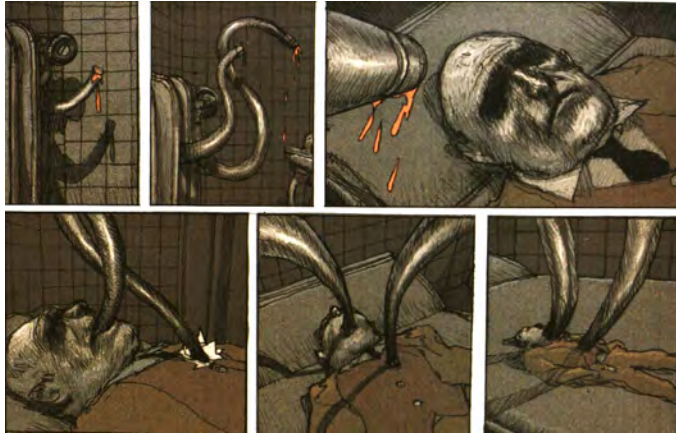
nicht nur ein phantastisches und insofern in einer realistischen Welt unmögliches Wesen. Dass dieses Wesen – irgendwie – mithilfe einer Videokamera Flashbacks in Gang setzen kann, ist noch einmal eine andere Art von Unmöglichkeit. Sie führt eben vor Augen, dass die Erzählinstanz und das Prosopopus – irgendwie – gemeinsame Sache machen. Ein Romancier ist jemand, der Schicksal spielt.

Bleibt noch zu zeigen, dass das, was sich ohne Worte artikuliert, mit Worten nicht zu artikulieren wäre. Es gibt noch andere Elemente dieser Graphic Novel, die bei der Nacherzählung notwendigerweise unter den Tisch fallen mussten. Schon am Morgen nach dem ersten Erscheinen des Prosopopus wird in die Abfolge ein Panel eingeschoben, das unmotiviert eine hell gefärbte Kachel über einem Heizungsrohr zeigt (Abb. 61).



Ein solches Einmontieren einer einzelnen Einstellung, die völlig ohne Bezug zum Gang der Erzählung bleibt und nicht durch die mentale Aktivität einer Figur motiviert werden kann, ist im Prinzip auch im Film möglich. Dort müsste sie allerdings eine bestimmte Dauer aufweisen, während sie hier als einzelnes Faktum Teil des Tableaus ist und *uns* etwas bedeuten soll. Es handelt sich – noch mehr als bei der immerhin nachvollziehbaren Kollisionsmontage – um einen reinen, in keine Nacherzählung integrierbaren Akt der visuellen Erzählinstanz, der zwingend erfordert, wieder aufgenommen zu werden, um die Bedeutung einzulösen. Die einzelnen hellen Kacheln tauchen daher verschiedentlich wieder auf und verbinden sich mit dem Motiv der Rohre, die in Großaufnahme ebenfalls mehrmals in einigen Panels ohne ersichtlichen Grund einmontiert werden. Die Einlösung der Bedeutung erfolgt dann an jener entscheidenden Stelle, an der die Heizungsrohre in der Leichenkammer auf einmal zu bluten beginnen, sich in Bewegung setzen und den Körper des Obduzierten (auf den schon in einem früheren

einmontierten Panel unmotiviert Blut getropft war) durch Aussaugen schrumpfen lassen (Abb. 62):



Es geht also nicht nur darum, dass die visuelle Erzählinstanz schon um Künftiges weiß und in ihrem Erzählverfahren zeigt, dass sie darum weiß, sondern darum, dass es innerhalb der Diegese selbst Verbindungen gibt, die dem, was da kommt, zuarbeiten (die helle Fliese ist sozusagen eine Markierung der visuellen Erzählinstanz innerhalb der erzählten Welt). Was dabei herauskommt, ist eine verquere Form der „Motivation von hinten“, wie sie Clemens Lugowski für den nicht-realistischen Roman beschrieben hat, um damit den Umstand zu erfassen, dass etwas zeitlich Früheres durch etwas zeitliches Späteres begründet wird. Wo die „Motivation von hinten“ durchscheint, tritt die „künstlich ‚gemachte‘ Welt“ als eine sinnhafte „Ganzheit“ hervor, in der sich Lugowski zufolge „ein mythisches Analogon ausprägt“. Für alles „Einzelne“, das diese ‚gemachte‘ Welt enthält, gibt es einen einsehbaren Grund; es befindet sich daher „in einer eigentümlichen Gebundenheit an einen übergreifenden Zusammenhang“.⁴⁰⁸

So ist das auch in *Prosopopus* – wenn auch auf eine verstörende (weil travestizierte) Art und Weise, gegen welche ein Erzählen mit Worten sich sträuben würde. Der Körper des Ermordeten wird geschrumpft, damit er auf eine groteske Weise im Körper des Mörders noch einmal zur Welt kommen kann. Dieser wiederum zeigt schon vorher die Zeichen einer Schwangerschaft,

⁴⁰⁸ Clemens Lugowski: *Die Form der Individualität im Roman* [1932]. Frankfurt a. M. 1976, 13.

von welcher das Prosopopus wiederum weiß. Zwar ist es die Freundin des Mörders, an deren Stelle das Prosopopus zunächst tritt, aber dieses selbst ist weder weiblich noch männlich bzw. sowohl weiblich wie männlich (das Geschlecht ist stets durch die Windel verdeckt). Wenn es im fortgesetzten Liebesakt den Mann unter sich begräbt, so ist es das Prosopopus, das den Mann vergewaltigt und – irgendwie – schwängert, auf dass jener Tote, der eben in diesem Augenblick obduziert wird, noch einmal zur Welt komme. Bei all dem macht es aber nicht den Eindruck, als habe das Prosopopus alles unter seiner Kontrolle und setze lediglich einen ausgeklügelten Plan um. Es ist diabolisch und kindisch, berechnend wie exaltiert zugleich – sowohl Akteur wie ausführendes Organ: eine groteske Instanz.

Die Folie der Handlungsstruktur ist natürlich das – nicht mit der Tragödie zu verwechselnde – Drama um Schuld und Sühne. Inwiefern verlangt dieses Drama die Einsicht des schuldig Gewordenen in die Notwendigkeit der Sühne? Und inwiefern muss dieser Zusammenhang zur Sprache gebracht werden? Am Ende vollführt das Prosopopus ein *Action Painting*, indem es den Pinsel der Malerinnen-Hand (mit dem daran baumelnden Neugeborenen-Täter-Opfer daran) führt, nimmt das alles mit der Videokamera auf und führt dem Mann die Aufzeichnung vor. Dann nimmt es dessen Hand und signiert das finstere Gemälde mit seinem Fingerabdruck, auf diese Weise wird es zu einer Koproduktion von drei Figuren. Der eigentliche Urheber jedoch ist das Prosopopus selbst (welches wiederum aus der vierten relevanten Figur dieses Dramas, nämlich der New Yorker Freundin, hervorgegangen ist). Diese in höchstem Maße performative Aktion kann man durchaus als eine ‚hochtrabende, leidenschaftliche, eindringliche Rede‘ auffassen, deren Adressat der Mann ist. Aber es ist eben eine Rede, die sich ohne Worte artikuliert, und nichts lässt erkennen, dass der Mann sie begriffen hat, dass er also sein Schicksal begreift. Denn er hat, seit er vom Prosopopus gefickt worden ist, nunmehr einen *stieren Blick*.⁴⁰⁹ In dieser Welt ohne Worte sind alle *befangen*.⁴¹⁰

⁴⁰⁹ Dieser stiere, d.h. leere Blick wird in vielen Panels immer wieder betont. Ein leerer Blick ist ein Blick, der keinen Blick sehen kann, was wiederum bedeutet, dass er der *Richtung*, in die ein Blick *zeigt*, nicht folgen kann. Ein leerer Blick ist ein Blick, der kein Pfeil mehr ist und der nicht mehr für Pfeile empfänglich ist. Das Geficktwerden vom Prosopopus ist durchaus mit einer Kastration gleichzusetzen (die sich in der psychoanalytischen Lesart von *Ödipus Tyrannos* bekanntlich im Geblendetsein manifestiert).

⁴¹⁰ Allenfalls begreift das Prosopopus selbst am Ende sein Schicksal, wenn ihm der Schweiß ausbricht angesichts der Schwärze, die das letzte Panel dieser Graphic Novel ausfüllt.

Das dritte Beispiel für stumme Graphic Novels ist auf eine andere – gewissermaßen transparente – Weise erratisch: *The Number* von Thomas Ott aus dem Jahre 2008.⁴¹¹ Auch hier geht es um das Schicksal und die wortlose Entmächtigung des Protagonisten. Die Werke des Schweizer Thomas Ott fallen vor allem durch die Technik auf, mit der sie hergestellt sind. Er arbeitet mit einer Kratztechnik, bei welcher schwarzer Schabkarton mit einem feinen Chinamesser abgetragen wird und den weißen Untergrund zum Vorschein bringt.⁴¹² Diesem Arbeiten ‚aus dem Schwarzen heraus‘ entspricht eine Genre-Zuordnung zum Neo-Noir und Neo-Horror. Ott arbeitet in der Regel ohne oder mit wenig Worten (auch in *Comix 2000* ist er mit einem Beitrag vertreten, der 2005 ein Kapitel von *Cinema Panopticum* bildet).

Für die filmische Logik seines Erzählens ohne Worte ist auch die Graphic Novel *The Dark Country* aus dem Jahr 2013 instruktiv, die auf einem Comic-Szenario von Tab Murphy basiert, das bereits zuvor verfilmt worden war.⁴¹³ Diese doppelte Konvertierbarkeit (von einem Comic-Szenario zu einem Spielfilm mit Worten einerseits und einem Comic ohne Worte andererseits) darf als symptomatisch erachtet werden. Sie sagt auch etwas aus über die Stellung der Worte im Film. „Tab Murphys Story“, so Ott in einer kurzen Nachbemerkung zu *The Dark Country*, „funktioniert ohne Worte und entspricht meinem Geschmack“. Was besagt es also für die Sprechakte in einem Film, wenn der entsprechende Comic ohne Worte der Beweis dafür ist, dass man durch diese gleichsam ‚kürzen‘ kann? Und was bedeutet es für die Frage der Nacherzählung? Die Geschichte von *The Number* lässt sich jedenfalls sehr leicht nacherzählen. Die Darstellung ist auf möglichste Klarheit hin angelegt. Die Nummer, um die es geht, wird schon mit dem ersten Splash-Panel als ein zerknitterter, von den Fingern einer männlichen Hand gehaltener Zettel gezeigt, und sie bildet dann die Kopfzeile einer jeden Seite dieser Graphic Novel: „73304-23-4153-696-8“ (man kann das Cover der Graphic

Dann wäre es mit dieser letzten Wendung zum Protagonisten von *Prosopopus* geworden. Denn im Grunde ist die Position des Protagonisten vakant, seitdem dem Mann mit dem Auftauchen des Prosopopus das Heft des Handelns vollständig aus der Hand genommen wurde und sein Blick stier geworden ist.

⁴¹¹ Thomas Ott: *The Number*. Zürich 2008.

⁴¹² Der Fernsehsender Arte zeigte im Jahr 2010 einen Bericht über seine Arbeitsweise: https://www.youtube.com/watch?v=U_clz5yMFY8 [Zugriff am 14.06.2020].

⁴¹³ Vgl. Thomas Ott/Thomas Jane/Tab Murphy: *The Dark Country*. Zürich 2013. Thomas Jane ist auch der Regisseur des gleichnamigen Films (USA 2009), den Ott nach eigenem Bekunden vor Fertigstellung der Graphic Novel nicht gesehen hat.

Novel auch so verstehen, dass die Nummer Bestandteil ihres Titels ist). Die Hand gehört zu einem zum Tode Verurteilten, der sich auf die Hinrichtung vorbereitet. Das Gleiche tut auch der Henker, der den apathischen Verurteilten, der etwa so alt ist wie er, zum elektrischen Stuhl führt, den er um Punkt acht Uhr betätigt. Nach der Hinrichtung in aller Stille findet der Henker den auf dem Boden liegenden Zettel mit der Nummer, den der Verurteilte mit zur Exekution genommen hat, und hebt ihn auf. Dem Henker, der ein eintöniges Leben als Junggeselle führt, läuft am nächsten Tag ein Hund zu, der seinem Halsband zufolge auf den Namen *Lucky* hört. Darüber hinaus stellt er fest, dass ihm Zahlen in Abschnitten in der ihn umgebenden Welt begegnen: Die Zahl „73304“ beispielsweise ist dem Ohr von Lucky eintätowiert, die Zahl „23“ ist die Startnummer des siegreichen Marathonläufers in einem Zeitungsbericht.⁴¹⁴ Auch die Telefonnummer, unter der sich – wie der Henker bei einem Spaziergang feststellt – der Finder des Hundes Lucky melden soll, erweist sich als Teil der Nummer, ebenso die Hausnummer, unter der er der beglückten Frau den Hund zurückbringt. Wieder zu Hause, mit einer Visitenkarte der Frau für einen Besuch der *Lonely Hearts Bar* in der Tasche, stellt der Mann Versuche an: Auch die gezogenen Spielkarten und die Menge des ersparten Geldes entsprechen der *Nummer*. Der Mann verabredet ein Rendezvous in der Bar und weiht die Frau in das Geheimnis ein. Man begibt sich in ein Casino, wo man mit den ‚prognostischen‘ Fähigkeiten der *Nummer* eine Tasche voll Geld erwirtschaftet. Anschließend begibt sich das Paar in die Wohnung des Mannes und verbringt die Nacht zusammen, wobei der Mann feststellt, dass die Frau eine Billardkugel mit der Nummer 8 auf der Schulter eintätowiert hat (die letzte Ziffer der Nummer). Am nächsten Morgen wacht der Mann um 7:33 auf – die ersten drei Ziffern

⁴¹⁴ Die Graphic Novel trägt – obwohl es sich um die Veröffentlichung eines deutschsprachigen Autors in einem in der deutschsprachigen Schweiz beheimateten Verlag handelt – den englischen Titel *The Number*. Dass die weitere (spärliche) intradiegetische Schrift ebenfalls auf Englisch ist und die Handlung – Exekution mittels elektrischen Stuhls – auf Amerika verweist, mag den englischen Titel rechtfertigen. Zu beachten ist jedoch, dass das deutsche Wort *Nummer* und das englische Wort *number* nicht die gleiche Bedeutung haben; „number“ meint vor allem die Zahl, während im Deutschen *Nummer* und *Zahl* etwas Verschiedenes sind. Mit *Zahlen* (die aus Ziffern bestehen) kann man rechnen, mit *Nummern* hingegen zunächst einmal nicht: Mit Nummern lässt sich etwas auf geordnete Weise *identifizieren* (was mit Ziffern, Buchstaben und Sonderzeichen geschehen kann). Auch die Nummer in *The Number* ist keine Zahl, weil sie durch Trennstriche strukturiert ist. Das ist nicht nur deshalb ein wesentliches Element, weil sie dadurch lesbarer wird, sondern auch, weil dadurch Teile der Nummer mit Zahlen identifiziert werden können.

der *Nummer*. Die Frau ist weg, das Geld auch. Er eilt zum Apartment der Frau, das sich als aufgebrochen und offenbar seit längerem verwüstet erweist. Auf der Straße wird ihm die Brieftasche von einem Halbstarken mit einer „04“ auf dem T-Shirt geraubt. Die *Lonely Hearts Bar* ist verrammelt und zu verkaufen. Als er die Telefonnummer anruft, ist ein Mr. Luckinsky am Telefon, der eine Pfandleihe betreibt und am Arm die „73304“ als KZ-Nummer eintätowiert hat. Er kauft sich dort einen Revolver, indem er seine Uhr in Pfand gibt, wobei sowohl die Nummer am Revolver wie die an der Uhr der Nummer entsprechen. Abends wartet er im Hinterhalt, bis der Greis seine Pfandleihe verlässt, folgt ihm im Bus Nr. 96, beobachtet durchs Fenster, wie er sein Vorstadthäuschen betritt, in dem eine völlig aufgedunsene Frau auf dem Sofa liegt und sich im Würfeln übt, während Geldscheine auf dem Boden liegen. Als der Mann zudem entdeckt, dass die Frau eine Billardkugel mit der Nummer 8 auf der Schulter eintätowiert hat, dreht er durch, erschießt den alten Mann und die Frau, sammelt die Geldscheine vom Boden auf und verlässt das Haus. Der letzte Akt zeigt ihn als zum Tode Verurteilten in seiner Zelle, mit der Nummer 73304 auf dem Rücken; es ist der 23. Juli; seine Zelle trägt die Nummer 4153; seine Henkersmahlzeit besteht, wie er feststellt, aus 96 Pommes Frites; bei der Hinrichtung ist es genau 8 Uhr; das abschließende Splash-Panel zeigt den zerknitterten Zettel mit der Nummer auf dem Boden neben dem elektrischen Stuhl. Werfen wir zunächst einen Blick auf die Erzählweise. Hier eine Doppelseite (Abb. 63):



Die Ränder der Panels sind zwar mit der Hand gezeichnet, ordnen sich aber klar der geometrischen Aufteilung unter, bei der vier Panels pro Seite der Regelfall sind. Die immer wieder auftauchenden Splash-Panels haben dann (zuzüglich Gutter) die vierfache Größe; ebenso wird die Möglichkeit genutzt, jeweils das linke und das rechte Panel zusammenzulegen (nie jedoch das obere und das untere). Es versteht sich von selbst, dass die Formatierung keinem Film-Format entspricht, da diese nicht ‚hochkant‘ sind. Das Format begünstigt Großaufnahmen und Detailaufnahmen, verhindert aber weitgehend die panoramatische Supertotale (die in dieser Graphic Novel auch nicht vorkommt). Das heißt, dass der Ausschnitt-Charakter bzw. Montage-Charakter betont wird, was zum einen bewirkt, dass – wie hier in allen acht Panels – die Gegenstände (Objekte, Gestalten, Gesichter) meist angeschnitten wiedergegeben werden, und zum anderen, dass die Aufmerksamkeitsselektion betont wird. Die Darstellung kann dabei entweder die Aufmerksamkeitsfokussierung der Figur wiedergeben (auf dieser Doppelseite geben fünf der acht Panels den fokussierenden Blick des Mannes wieder, ein weiteres ist ein *over-the-shoulder shot*) oder auf die Figur selbst fokussieren (in zwei Panels wird gezeigt, wie der Mann denkt). Auf der Inhaltsebene hat das natürlich mit der Fokussierung des Mannes auf die Nummer zu tun (die in allen Panels direkt oder indirekt vorkommt).

Bis auf das erste Kapitel, das alternierend den Fortgang der Dinge beim zum Tode Verurteilten und beim Henker zeigt, führt dieses Erzählverfahren dazu, dass wir immer einen Blick auf den Mann haben oder einen Blick auf das, was er sieht. Es handelt sich um eine vollständige interne Fokalisierung. Auf dieser Doppelseite wird zunächst gezeigt, dass der Mann die Nummer im Ohr des Hundes liest; dann sehen wir ihn *darüber* sinnieren; *daraufhin* holt er den Zettel mit der Nummer hervor; er *erkennt* die Identität dieser Zahl als identisch mit einer Ziffernfolge der Nummer; *das* lässt ihn erneut nachdenken; *dabei* fällt sein Blick auf die aufgeschlagene Zeitung vor ihm; er fixiert die Trikot-Nummer 23 auf dem *dort* gezeigten Photo und stellt *daraufhin* die Identität dieser Nummer mit einer Ziffernfolge der Nummer auf seinem Zettel fest.

Man kann sagen: Da passt kein Stück Papier dazwischen. Wir befinden uns die gesamte Graphic Novel über vollständig auf der Höhe und werden zu der Auffassung geführt, über das, was in diesem Mann vorgeht sowie über das Geschehen, in das er involviert ist, bestens Bescheid zu wissen. Jedes Panel schließt an das Vorhergehende an, und es gibt – anders als in *Prosopopoeus*

– keine Schwarzbilder, keine Analepsen, keine Metadiegesen, keine unvermittelten Sprünge *form scene to scene*, keine dazwischengeschalteten Panels, deren narrative Bedeutung sich erst im weiteren Verlauf erschließen lässt. Alles ist folglich der *Stringenz* des Narrationsvorganges untergeordnet. Noch die geistige Verwirrung in die der Mann verfällt, wenn wir etwa mit seinen Augen sehen, dass der alte Mann namens Luckinsky (mit der eintätowierten Nummer 73304) plötzlich den Kopf des Hundes Lucky (mit der eintätowierten Nummer 73304) hat, glauben wir restlos nachvollziehen zu können. *Worte*, so möchte man hinzufügen, könnten diese Stringenz und diese Transparenz höchstens verunklaren und vermindern. Wir werden genauso an die Kandare der Narration genommen wie der Mann an die Kandare der Nummer. Oder anders gewendet: Das eine lässt sich vom anderen gar nicht trennen. Wenn es eine solche Nummer gibt, bedarf es keiner Worte. Die Nummer, unter deren Bann der Mann steht, repräsentiert für uns das Schicksal. Es handelt sich um ein in sich geschlossenes Schicksal, sozusagen um eine *creatio ex nihilo*, ein rein artifizielles Erzeugnis. So ist die bisherige Lebensgeschichte des Mannes völlig irrelevant. Relevant ist nur, dass er mangels anderer Bindungen dafür prädestiniert ist, von dieser Nummer gebannt zu werden (bzw. wenn man will, sich des Gebanntwerdens durch diese Nummer schuldig zu machen). Noch weit mehr als in *Prosopopus* hat man hier eine Welt vor sich, die durch eine ‚Motivation von hinten‘ gekennzeichnet ist. Die Nummer, die durch einen glücksbringenden ersten Tag und einen verhängnisvollen zweiten Tag führt, sorgt von vorn herein für das Ende, das wiederum ein Anfang ist.

Im Grunde gibt es daher in dieser Graphic Novel nur *eine einzige Figur* (was an die Gedankenwelt von Jorge Luis Borges erinnert), die sich – jenseits der Worte – in ihrem ausschließlichen Bezug zu der sie regierenden Nummer erschöpft: Der Gegensatz zwischen dem Henker und demjenigen, den er exekutiert, ist ein scheinbarer Gegensatz – am Ende befindet sich der Henker in der Position des Exekutierten (und insofern hebt sich auch die Parallelmontage des ersten Kapitels – allerdings auf eine ganz und gar undialektische Weise – auf). Der erste zum Tode Verurteilte hat ebenfalls einen Doppelmord begangen (wie man dem Zeitungsbericht entnehmen kann); ob er ebenfalls Henker gewesen ist, ob er ebenfalls ein Segment der Nummer auf seiner Sträflingskleidung trägt, ob auch seine Zellennummer der Nummer entspricht – all das sieht man nicht. Die Nummern rücken erst ins Bild, wenn der ehemalige Henker exekutiert wird; umgekehrt sieht man

am Ende den Henker nicht, der diese Exekution vornimmt. Man sieht nur – in einer beinahe identischen Wiederaufnahme des ersten Kapitels – auf zwei Panels die Hand, welche den Stromschalter zunächst fasst und dann betätigt. Von dieser Hand könnte auch der Zettel mit der Nummer darauf wieder aufgehoben werden. Die Figur, die diese Geschichte beschreibt, gleicht daher einem Möbiusband, das scheinbar *zwei*, in Wahrheit aber nur *eine* Seite hat. Das ist kein sonderlich subtiler Befund: In der *Lonely Hearts Bar* spielt – Beispiel für den schwarzen Humor des Autors – an dem Abend um 8 Uhr laut Ankündigungsplakat das *Dr. Moebius Octet*, wobei die Zahl acht (die ja auch die letzte Ziffer der Nummer ist) selbstredend als ‚liegende Acht‘ zu verstehen ist und mithin auf die Unabschließbarkeit der erzählten Geschehens- und Zeit-Schleife in dieser ebenso widersinnigen wie geordneten Welt verweist.

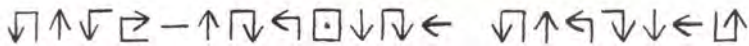
Man kann sich zweifellos in diese Geschichte hineinbegeben und das Möbiusband gleichsam mit der Frage abschreiten, ob es nicht einen Abzweig hätte geben können. Und wenn es nicht möglich war, aus der Totschlägerei (der Kausalkette) herauszuspringen, muss es nicht doch jenen Moment gegeben haben, in dem sich das Subjekt irgendwie entschieden hat, seine Handlungsmacht abzugeben und sich von der Nummer programmieren zu lassen? Bestand der Fehltritt nicht vielleicht darin, mittels Prüfungen und Proben die magische Kraft dieser Nummer empirisch beweisen zu wollen? Solche Erwägungen sind fruchtbar, wenn man sich auf diese Geschichte einlassen will, aber sie sind auch müßig, insofern sie eine persönliche Schuld herauspräparieren wollen, wo es offenbar darum geht, eine strukturelle Figur zu vollenden. Vom Standpunkt des Erzählens ohne Worte interessiert vielmehr der Befund, dass uns offenbar die Abgründigkeit einer Sphäre (oder einer Unterwelt) fasziniert, in der Worte nichts vermögen.

4.4 Meditation über das Zeigen

Das folgende Buch beansprucht ein eigenes Kapitel, weil es sich den für das Erzählen in Bildserien zur Verfügung gestellten Kategorien zu entziehen versucht: *Richtung* (bzw. im Original: *Sens*) des französischen Comic-Zeichners Marc-Antoine Mathieu.⁴¹⁵ Mathieu ist vor allem durch die Reihe der (bislang sechs) *Acquiesfacques*-Bände bekannt geworden. In ihnen irrt der Held

⁴¹⁵ Marc-Antoine Mathieu: *Richtung*. Berlin 2015; *Sens*. Paris 2014.

namens Julius Corentin Acquesfacques als „Gefangener der Träume“ durch ein absurd selbstreferenzielles, d.h. metaleptisches Universum. Während in diesen Bänden sprachliche Äußerungen der Figuren und diegetische Schrift schon deshalb einen zentralen Stellenwert haben, weil die Figuren unablässig bemüht sind, die Situation, in der sie sich befinden, deutend zu ordnen, sind in *Richtung* alle Sprach- und Schriftzeichen getilgt. Dieses Hardcover-Buch ist ein (opulentes, minimalistisches) *Objekt*. Es hat einen Umfang von ca. 250 Seiten und enthält etwa nach zwei Dritteln einen ausfaltbaren ‚Plan‘. Schon der Titel *Richtung* ist nicht ganz korrekt, da er auf dem weißen Cover nur mit ➔ angegeben ist. Auch der Autornamen sowie die Verlagsangabe sind sehr dezent aufgeführt. Die eigentliche Titelseite befindet sich überdies – nach einem Vorspann – erst auf Seite 17. Hier wird der Name *Marc-Antoine Mathieu* (und entsprechend der Name des Verlags, *Reprodukt*) in einer aus Pfeilen bestehenden ‚Geheimschrift‘ wiedergegeben:



Das Buch erzählt von einem Mann in Hut und Mantel, der aus vollkommener Schwärze in eine seltsame, menschenleere Sphäre entlassen wird, in der er – gelenkt von verschiedenartigen Pfeilen – rastlos unterwegs ist, bis der letzte Pfeil zu seinem Grab wird und er in einer vollkommenen Weiße verschwindet. Das ist auch schon die Nacherzählung.

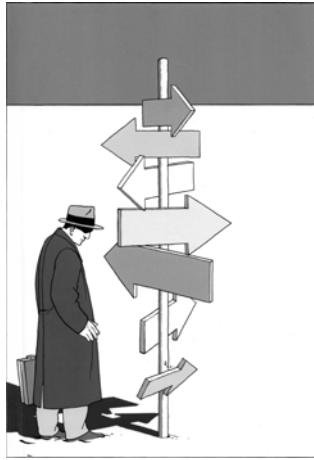
Das ist wenig. Und deswegen gilt die Geschichte als ‚philosophisch‘, nämlich als reduziert auf ‚das Wesentliche‘, auf ‚das Existenzielle‘. Dies ist der vorherrschende Ton in den Rezensionen dieses Buches. Man spricht etwa von einer „packende[n] philosophische[n] Sinnsuche“⁴¹⁶ oder erklärt, Mathieu erzähle „seine philosophische Geschichte, die allein durch Bilder in der Lage“ sei, „viele Fragen zu stellen [...]“, die sich auf das Leben übertragen lassen“.⁴¹⁷ Ohnehin hat Mathieu den Ruf, der „Philosoph unter den Comic-Künstlern“ zu sein.⁴¹⁸ Solche Zuschreibungen werden problematisch, sobald das mediale Format unterschlagen wird, das nur eine bestimmte Form von

⁴¹⁶ Ralph Trommer: Pfeile weisen den Weg. In: *TAZ* (12.03. 2015), 16.

⁴¹⁷ Kathrin Plett: Auf der Suche. In: *Belletristik-Couch* (Juni 2015), <https://www.belletristik-couch.de/titel/3480-richtung/> [Zugriff am 18.06.2020].

⁴¹⁸ So betitelt die *Kölnische Rundschau* einen Artikel, der eine Marc-Antoine Mathieu gewidmete Ausstellung („Kartographie der Träume“, im *Frankfurt Museum für angewandte Kunst*) im Jahr 2017 bespricht, <https://www.rundschau-online.de/news/kultur/marc-antoine-mathieu--philosoph-unter-den-comic-kuenstlern-27020942> [Zugriff am 18.06.2020].

Fragen zulässt. In diesem Fall zum Beispiel: nur unausgesprochene Fragen. Wenn *Richtung* eine ‚packende philosophische Sinnsuche‘ sein soll, die ‚Fragen des Lebens‘ betrifft, dann wird damit indirekt vorausgesetzt, dass die ‚essenziellen Fragen‘ in einem Reich jenseits der Worte angesiedelt sind. Sehen wir uns dieses Reich in Ausschnitten an. Zu Beginn – nachdem er durch eine Tür (mit einem pfeilförmigen Schlüsseloch) in die Welt eingetreten ist – durchquert der Mann eine vollkommen weiße, plane Wüste, bis er zu einem Wegweiser gelangt (Abb. 64):



Die Abbildung zeigt den ratlosen Mann vor dem Ensemble der in verschiedene Richtungen weisenden Pfeile. Da die Pfeile nicht *beschriftet* sind, kann man nicht wissen, wohin sie weisen. Sie bieten keine Orientierung, zumal sie nicht auf *Wege* zeigen, die begangen werden könnten. Da die Umgebung völlig uniform ist, fehlt jede Art von *Anhaltspunkt*.⁴¹⁹ Es gibt nicht nur verschiedene Richtungen, sondern – in einer unterschiedslosen Wüste – eben überhaupt nur den Unterschied der Richtung. Es ist kein *Kriterium* in Sicht, weshalb eine Richtung gegenüber einer anderen präferiert werden sollte.⁴²⁰

⁴¹⁹ Vgl. zur Orientierung als einem ‚Leitbegriff‘ Werner Stegmaier: *Philosophie der Orientierung*. Berlin/New York 2008; zum Verhältnis von Orientierung und *Anhaltspunkt* besonders den Abschnitt „Orientierung und Halt“, 226-268.

⁴²⁰ Das stimmt – innerhalb der Logik von Richtung – allerdings nur bedingt. Der Pfahl mit den Pfeilen wirft, wie man sieht, einen Schlagschatten, aus dem die Richtung, aus der die Sonne scheint, zu erschließen ist, und damit auch die Himmelsrichtungen. Die Schlagschatten sind in diesem Buch ein immer wieder auftauchendes graphisches Element mit wichtigen semiotischen Funktionen, aber die Sonne wird bezeichnenderweise nie gezeigt.

Umgekehrt können *wir* unter diesen Bedingungen nicht wissen, worin das Ziel dieses Mannes besteht. Aus seiner Entscheidung für eine Richtung könnten wir nur etwas ablesen, wenn die Wüste nicht unterschiedslos wäre oder die Pfeile beschriftet. Nun zeigt dieses Bild den Moment, in dem der Mann bemerkt, dass einer der Pfeile abbricht. Die Richtung, in die dieser Pfeil zeigt, wenn er auf dem Boden liegt, wird der Mann nehmen. Er richtet sich mithin nach dem einzigen Kriterium, das ihm zur Verfügung steht – ganz gleich, ob es sich nun um Zufall handelt oder Vorsehung. Das kann er nur, indem er von seinem Ziel abstrahiert, also absieht. Indem er dem heruntergefallenen Pfeil folgt, richtet er sich nach einer Richtung aus, nicht nach einem Ziel. Er *orientiert* sich, aber nicht auf ein Ziel hin. Das ist eine Feststellung darüber, was Orientierung ist.

Was die Erzählweise betrifft, ist von ähnlich einfachen Feststellungen auszugehen. Dieses Bild ist kein Panel. Alle Bilder dieses Buches haben dasselbe, seitenfüllende Format (weshalb es sinnlos wäre, von *splash panels* zu sprechen). Man kann daher bestreiten, dass diese Form der Sequenzierung rechtmäßig unter den Begriff *Bildserie* subsumiert werden kann: Das Buch gleicht in dieser Hinsicht den *woodcut novels*, die ebenfalls ein Bild pro Seite zeigen und damit jedem Bild eine eigene Bedeutsamkeit und Ästhetik zusprechen: Jede Seite zeigt etwas Einzelnes. Insofern es weder Sprechblasen gibt noch Serialität als solche (durch die Panelstruktur) *gezeigt* wird, fehlen diesem Projekt von Mathieu die wesentlichen Merkmale eines Comics. Andererseits forciert die Konzeption nicht nur die enge Bildfolge, sondern auch die Uniformität der einzelnen Bilder, die auf eine homogene Weise minimalistisch sind und hinsichtlich ihrer Detailarmut durchaus in eine Panel-Struktur passen würden.⁴²¹

Die Bild-Übergänge (hier also nicht Panel-Übergänge) erfolgen nach dem Prinzip, dass der Mann in der Regel ganz (wenn auch aus sehr unterschiedlicher Entfernung) oder zumindest mit einem Körperteil zu sehen ist. Daher gibt es so gut wie keine *POV-shots*.⁴²² Im Grunde wird er immer in der

Der Aspekt, dass der Mann sich theoretisch entscheiden könnte, „den Sonnenuntergang“ zu gehen, um eine bestimmte Richtung beizubehalten, soll in diesem Buch keine Rolle spielen. Oder anders gesagt: Die Welt in diesem Buch ist so beschaffen, dass es zwar Schlagschatten gibt, aber keine Sonne, die sie wirft.

⁴²¹ Deswegen werden sie in den folgenden Abbildungen auch stark verkleinert wiedergegeben.

⁴²² Einige Ausnahmen gibt es: Ein Bild zeigt lediglich die Hand des Mannes, das einen kleinen, leuchtenden Pfeil aus Edelstein in der Hand hält, ein anderes zeigt beide Hände, die

Umgebung gezeigt, in der er sich befindet bzw. durch die er sich bewegt.⁴²³ Zudem trägt er bis zum Schluss dieselbe Kleidung und man sieht ihn nie wirklich von vorn. Er hat kein wiedererkennbares Angesicht, in dem sich etwas *spiegelte*; er hat keinen *Blick*, an dem man etwas erkennen könnte, denn die Augenpartie ist stets vom Hut verdeckt oder vom Schlagschatten verschattet. Allein aus der Körperhaltung und dem Verhalten lässt sich etwas darüber schließen, was in diesem Mann vorgeht. Dass überhaupt etwas in ihm vorgeht, ist unsere Projektion; erschließen können wir nur, dass er darauf programmiert (oder dazu verurteilt) ist, sich durch Pfeile die „Laufrichtung“ vorgeben zu lassen.⁴²⁴ Insofern handelt es sich um eine strikte Form externer Fokalisierung, und mehr als eine formale, gewissermaßen unterkühlte Anteilnahme an seinem Schicksal ist nicht gefordert (und dieselbe Ermüdung, die am Ende den Mann befallen muss, befällt auch den Leser). Daher brauchen wir seinen Blick nicht zu sehen: Wir sehen in der Regel – mit einer gewissen Verzögerung, vielleicht aus einer anderen Perspektive –, was er sieht, nicht mehr und nicht weniger (vor allem Pfeile).

Ist dieser Mann eine ‚stehende Figur‘, eine Comic-Figur? Auf der einen Seite gewiss nicht: Er tritt in die Welt ein und verlässt sie wieder, indem er am Ende aller Bemühungen als alter Mann, der sich mit seinem Schicksal abgefunden hat, ins Grab sinkt. Auf der anderen Seite ist dieser Mann immer derselbe: Er tritt in seinem Tun auf der Stelle und sein Erscheinungsbild ändert sich nicht, seine Kleidung nutzt sich nicht ab; sein Altern wird – außer durch minimale Veränderungen der Haltung – nur über die veränderte Haarfarbe signifiziert, was aufgrund des gleichbleibenden Hutes recht unauffällig bleibt. Vor allem aber durchstreift er die Welt, wie sie nur eine Comic-Figur durchstreifen kann: ohne Bedürfnisse, ohne Hunger und Durst, ohne Schlaf und Schatten. Und die Welt, die er durchstreift, ist eine Welt, die es nur im Comic gibt – eine Comic-Welt.

Man muss *Richtung* von Marc-Antoine Mathieu zusammen mit *Act without Words I* von Samuel Beckett denken. Es sind zwei analoge Versuchsanordnungen, in denen ein extern fokalisierter Mensch unter Laborbedingungen daraufhin beobachtet wird, wie er sich in einer Wüste verhält. In beiden

ein Buch halten.

⁴²³ Es gibt keine Übergänge vom Typ *from scene to scene*, vom Typ *from aspect to aspect* und vom Typ *non sequitur*. Insofern ist es auch hier einfach, der Erzählung zu folgen.

⁴²⁴ In Kafkas ‚Kleiner Fabel‘ sagt die Katze zur Maus, bevor sie sie frisst: „Du mußt nur die Laufrichtung ändern“. Was würde geschehen, wenn der Mann in *Richtung* dies versucht?

Fällen handelt es sich um eine Figur, die als erwachsener Mensch – als ein Mensch ohne Biographie – auf diese Welt kommt. In beiden Fällen werden wir dazu verführt, dies als Vorführung der *conditio humana* aufzufassen und den Ort des Zeigens zu vergessen, der das eine Mal die Bühne des Theaters und das andere Mal die Bühne der Comic-Welt ist. Die beiden Wüsten haben sowohl gemeinsame wie entgegengesetzte Merkmale, die sich wechselseitig erhellen. Gemeinsam ist den beiden Wüsten, dass sie eine Welt darstellen, die keine Grenze hat und gleichwohl ohne Ausweg ist. In der Wüste als solcher befindet man sich *immer* orientierungslos in der Mitte, und die Richtung, die man einschlagen kann, ist beliebig. Bei Beckett ist diese Mittigkeit durch das Zurückgeworfenwerden der Figur auf die Bühne realisiert, bei Mathieu hingegen dadurch, dass der Mann trotz unablässiger Migrationsbewegung in alle (angeratenen) Richtungen auf der Stelle tritt. In beiden Fällen ist die Lage für die Figuren undurchschaubar und – ohne Artikulationsmöglichkeit – von ihnen hinzunehmen. Sie definiert ihre Subjektposition. Während die Figur bei Beckett von einem *deus malignus* mittels unsichtbarer Wand immobilisiert wird und ihr Dinge gereicht und entzogen werden, die der Befriedigung ihrer Wünsche (nach Schatten, nach Wasser, nach Tod) dienen, wird die Figur bei Mathieu, die offenbar keine Wünsche (nach Schatten, nach Wasser, nach Tod) hat, im Gegensatz dazu von einem *deus malignus* unablässig mittels sichtbarer Pfeile mobilisiert.

Die Welt muss in *Richtung* eine ganz andere Welt sein als in *Act without Words I* – keine Welt nach der Logik des Theaters, sondern eine Welt nach der Logik des Comics. Man kann sagen, dass die Wüste in dieser Welt in eine besondere Form des *Labyrinths* transformiert wird. Zwischen der Wüste und dem Labyrinth gibt es eine untergründige Beziehung. Jorge Luis Borges hat sie in seiner Kurzerzählung *Die beiden Könige und die beiden Labyrinthe* aus dem Jahr 1949 herausgestellt. Der König von Babylon führt in dieser Erzählung den König von Arabien, seinen für einfältig gehaltenen Gast, in sein kunstvoll eingerichtetes Labyrinth, aus dem er erst nach längerer Zeit und aufs Höchste verwirrt wieder hinausfindet, dann aber mit seinen Truppen Babylon verwüstet, den König gefangen nimmt und ihn in der Mitte der Wüste mit den Worten aussetzt: „In Babylon wolltest du mich in einem Labyrinth aus Bronze verderben, mit vielen Treppen, Türen und Mauern; jetzt hat es dem Allmächtigen gefallen, dass ich dir meines zeige, wo keine Treppen zu ersteigen, keine Türen aufzustoßen und keine ermüdenden Gänge zu durchwandern sind und wo keine Mauern dir den Weg

verlegen.⁴²⁵ Die Comic-Welt in *Richtung* ist die Kombination dieser beiden Labyrinth, dieser beiden Formen wortloser Desorientiertheit.

Nach seiner ersten Wegweisung trifft der Mann auf einen riesigen, großteils im Sand verschütteten Pfeil aus Stein, dessen Richtungsanzeige er folgt. Man sieht seine Fußstapfen im reinen Weiß, ohne Horizontlinie. Auf dem nächsten Bild erkennt man nur an seiner Haltung und den Fußstapfen, dass es steil bergauf geht. Er stolpert dabei über ein kleines Steinchen, das er untersucht und beim Freigraben entdeckt, dass es sich um einen bunkergroßen Pfeil handelt, der jedoch an einer Stelle eine pfeilförmige Sollbruchstelle aufweist, die der Mann nutzt, um nach unten rutschend in ein Inneres zu gelangen, wo ihn in der Ecke eines riesigen Saales ein schwarzer Pfeil an der Wand in eine Nische lockt.

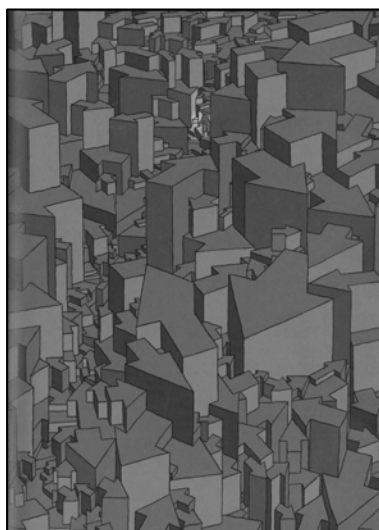
Erst hier erkennt man, dass der Koffer in seiner Hand die Form eines Pfeils hat. Dieser Koffer – gewissermaßen sein Erbgut oder sein Erbstück – verhakt sich in der Nische und springt auf, als sich der Mann durch die Nische zwängen möchte. Er enthält eine große Zahl von Kompassen, von denen aber nur einer einen Pfeil hat, welcher stets auf den Mann selbst zeigt und also nicht in die Richtung des schwarzen Pfeils an der Wand. Mit einem solchen Pfeil, der keine Richtung vorgibt, kann niemand etwas anfangen: Aus der Anweisung, sich gleichsam auf sich selbst zu besinnen, kann keine Richtungsentscheidung abgeleitet werden. Der Mann lässt den Kompass liegen und zwingt sich, der äußeren Richtungsangabe folgend, durch die scheinbar ausweglose Nische, wobei man sieht, dass der liegengelassene Kompass dann natürlich in die Richtung zeigt, in die der Mann sich bewegt: Sobald man sich dieser Art Kompass entledigt, befolgt man automatisch seine Anweisung. Der Spalt öffnet sich, und durch weitere Stationen hinab gelangt der Mann unvermutet wieder ins Freie, in eine andere oder dieselbe Wüste von reiner Weiße, wo ihn ein Ticketautomat mit einem weiteren Richtungspfeil versorgt. Bald aber erweist sich die Horizontlinie als eine Mauer, vor welcher der Mann steht. Angezeigt wird das nur durch ein leichtes Unregelmäßigwerden der ‚Horizontlinie‘, das erst bemerkt wird, wenn der Mann unmittelbar vor der Mauer steht (Abb. 65):

⁴²⁵ Jorge Luis Borges: Die beiden Könige und die beiden Labyrinth. In: Ders.: *Labyrinth*. München 1979, 101f. Vgl. dazu auch Monika Schmitz-Emans: Die Wüste als poetologisches Gleichnis: Beispiele, Aspekte, Ausblicke. In: Uwe Lindemann/Dies. (Hg.): *Was ist eine Wüste? Interdisziplinäre Annäherungen an einen interkulturellen Topos*. Würzburg 2000, 127–152, hier: 130f.



Wie schon anhand der Folge von Winsor McCays *Little Sammy Sneeze* (wo der Protagonist durch sein Niesen den Panel-Rahmen zum Einsturz bringt) gesehen, sind solche tendenziell metaleptischen Spiele von Anfang an ein Kennzeichen des Comicstrip. Die Horizontlinie ist ein naheliegendes Objekt solcher Manipulationen.⁴²⁶ Trotz einer sich auftuenden Öffnung in der Mauer muss der Mann sie erklettern, um auf ihr den nächsten Pfeil zu entdecken, der auf der Mauer selbst entlangführt, die ihrerseits, wie anhand einer Vogelperspektive gezeigt wird, eine gi-

gantische Pfeilform aufweist. Am Ende des Tages (wenn man sagen kann, dass es in dieser Sphäre Tage gibt), an einem stumpfen Ende des Pfeils angekommen, wo die Mauer im Sand verschwindet, fehlt dem Mann die Orientierung. Er tritt auf der Stelle, bevor seine eigenen Fußspuren einen Pfeil formen, der in die Richtung weist, die er dann einschlägt (Abb. 66, links). Erst ein plötzlich explodierender Geröllbrocken spielt ihm einen leuchtenden Edelstein in die Hand, der ihm in der Dunkelheit durch ein Labyrinth von Pfeilen hilft (Abb. 67, rechts):



⁴²⁶ Vgl. Balzer: Der Horizont bei Herriman, 143-152.

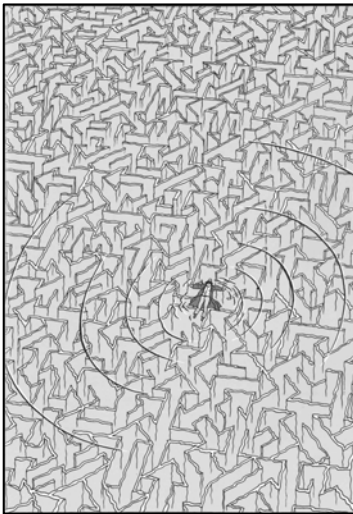
Nach weiteren Abenteuern, die ihm die Ambiguität und die Widersprüchlichkeit des Zeigens durch Pfeile vor Augen führen, verwandelt sich die reine Weiße der Wüste unter ihm in eine Eisfläche – was wiederum erst mit Verzögerung anhand von *Zeichen* bzw. *Anzeichen* erkannt werden kann (Abb. 68).



Die Wirklichkeit dieses Mannes ist insofern eine Zeichen-Wirklichkeit (und als solche keine ‚reguläre‘ Diegese). Auf dem Bild davor hat man gesehen, wie die Fußspuren des Mannes, die den sandigen Untergrund *anzeigen*, zunehmend schwächer geworden und dann verschwunden sind. Die Umgebung des Mannes wird zur *tabula rasa*. Auf diesem Bild nun zeigt der Sprung unter seinen Füßen an, dass der Boden zu einer Eisfläche *geworden ist*. Dies kann nicht durch einen *kontinuierlichen* Übergang geschehen sein. Es vermag nur in einer Welt zu geschehen, welche die Logik der *sequential art* hat. In ihr nehmen die Dinge der Welt – so wird gezeigt – in letzter Instanz die Form der Schrift an, die nicht kontinuierlich und nur nachträglich lesbar ist.⁴²⁷

⁴²⁷ Man kann sich auch fragen, welche Implikationen bzw. Inferenzen in dieser Welt nicht mehr gültig sind; z.B. impliziert die Wüste eine andere *Temperatur* als eine Eisfläche. Die Frage, ob mit der Verwandlung des Sandes in eine Eisfläche ein Temperatursturz einhergegangen ist, ist sinnlos (übrigens zeigt auch der Schatten des Mannes an, dass eine – wenn auch vielleicht fahle – Sonne ihr Licht direkt von oben auf die Szenerie schickt,

Unversehens befindet sich der Mann – wie könnte es anders sein? – auf einer pfeilförmigen Eisscholle, die ihn bei tiefster Dunkelheit durch haushohe Wellen trägt, bis sie ihn – schmelzend in gleißender Helligkeit, in einer merkwürdigen Szenerie absetzt, einem weiteren Pfeil-Labyrinth, dieses Mal unter Wasser (Abb. 69). Aber diese Szenerie reproduziert nur, wie uns anschließend im Querschnitt unmissverständlich gezeigt wird, den Zeichenkörper des Mannes selbst (Abb. 70):



Die Landschaft aus Pfeilen wird sich wiederum als das Muster von Rissen ausgetrockneter Lehmschollen entpuppen, sodass der Mann erneut in der Wüste landet, wo er zu einem mit allerlei Pfeil-Gerät überhäuften Tisch unter einem Sonnenschirm gelangt. Hier befinden wir uns auf dem Höhepunkt des Buches *als Objekt*, weil das Buch als Objekt reflektiert wird. Das einzige Objekt auf dem Tisch, das der Mann näher in Betracht zieht, ist ein Buch, das er aufschlägt. Es enthält lediglich weiße Seiten. Nur dort, wo gewöhnlich (allerdings nicht in *Graphic Novels* wie etwa dieser) die Seitenzahlen zu lesen sind, stehen Pfeile, die auf die nächste Seite verweisen.⁴²⁸

was auf Erden nur in den Tropen der Fall sein könnte). In dieser Welt gibt es keine Temperatur. Der Mann schwitzt nicht in der Sonne der Wüste, und er friert nicht in der arktischen Kälte, weil er nur einen Zeichenkörper hat.

⁴²⁸ Dies ist ein weiterer Grund, weshalb in diesem Buch nicht mehrere Panels auf eine Seite passen.

Die Richtung, die der durch Pfeile gelenkte Mann in diesem Buch nimmt, wird also zu der Leserichtung dieses Buches in Analogie gesetzt.

Der endgültige Kurzschluss erfolgt durch den Faltplan, den der Mann in diesem Buch findet und der sich im Buch *Richtung* genau an dieser Stelle entfalten lässt. Wenn man ihn entfaltet, stößt man an einer Stelle der vollkommen weißen Fläche auf einen schwarzen Punkt, auf den ein Pfeil weist. Über dem Pfeil sind aber auch noch drei Worte zu lesen – freilich in der ‚Geheimschrift‘, in der auf der Titelseite auch der Name des Autors und des Verlages zu lesen sind. Weil der Leser diese Namen kennt, kann er sie als Lektüreschlüssel verwenden. Die drei Worte lauten: „Sie sind hier“. Wenn man das Zeigen zeigt, dann zeigt man alles und nichts.

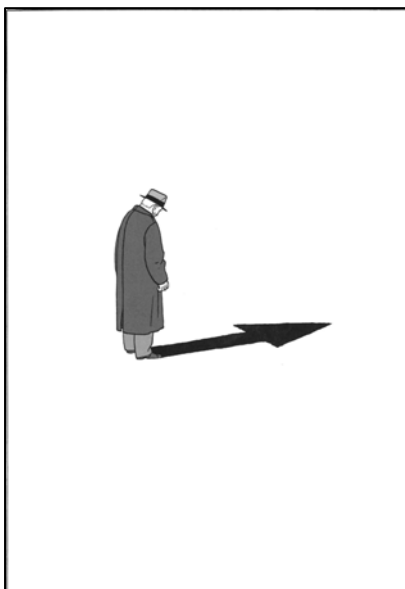
Die drei Worte, die die Zeigegeste übersetzen, sind also folgerichtig völlig tautologisch bzw. kontradiktorisch. Nicht weniger tautologisch bzw. kontradiktorisch ist der Satz in derselben Geheimschrift, der sich auf dem Rückdeckel des Buches zeigt, als der Mann das Buch wieder geschlossen hat: „Das Absurde hat nur einen Sinn, wenn man es akzeptiert“.⁴²⁹ Die Frage, ob der Mann (der ja nicht über den Lektüreschlüssel verfügt) das lesen konnte oder könnte, ist müßig. Jedenfalls akzeptiert er das Buch, indem er es mitnimmt (im Tausch gegen den Pfeil aus Edelstein, den er auf dem Tisch zurücklässt).

Der Rest ist schnell nacherzählt. Der Mann trifft in der Wüste auf Vogelspuren in Form von Pfeilen; er wird mit seinem Bild konfrontiert, zurückgeworfen von einem pfeilförmigen Spiegel; ein Tafelberg in Pfeilform zerfällt zu Staub, als er daran rührt; ein Pfeilmonument wird vom Blitz getroffen; schließlich erweist sich der Schlagschatten des Mannes selbst als eine Unmenge kleinster Pfeile, die ihm wie Sand zwischen den Fingern zerrinnen. Da ist der Mann schon alt. Am Ende irrt er in einem Massenfriedhof mit pfeilförmigen, immer größer werdenden Grabsteinen umher, deren Schlagschatten am Ende bedrohlich in eine Richtung weisen, während er selbst keinen Schatten mehr wirft (in einer Comic-Welt kann man jederzeit zum Schlemihl werden) (Abb. 71).

⁴²⁹ Es ist dies also der Punkt, an dem die mediale Logik gleichsam auf die *conditio humana* hin durchstoßen wird. Ob es notwendig ist, diese Konvergenz explizit zu machen, sei dahingestellt. Festgestellt sei nur, dass das nur *mit Worten* geschehen kann. Dadurch wird das Buch – Pfeilschrift hin oder her – gleichsam unrein; diese Worte sind Nabel oder Narbe.



Vor diesen Pfeilen fliehend (aber freilich in die Richtung, in die sie zeigen), trifft er auf einen Pfeil, der zu seinem eigenen Schatten wird (Abb. 72).

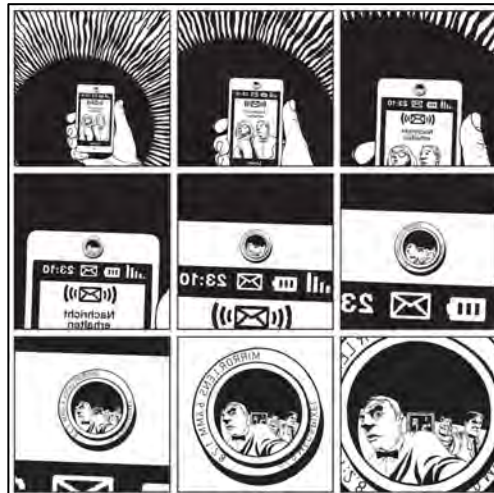


Oder vielleicht ist der Mann selbst zu einem Pfeil geworden, da er den Schatten eines Pfeils wirft – nur wir können es nicht sehen. Jedenfalls öffnet sich dieser Pfeil nun als ein Grab, das ihm zugleich wie ein Schatten anhaftet, sodass er ihm nicht entfliehen kann und er schließlich einwilligt, hinabzusteigen und mit dem Pfeil eins zu werden. Aus immer größerer Höhe betrachtet, verschwindet dieser Pfeil am Ende in der Wüste einer leeren weißen Seite. Ein Pfeil kann, so wird uns in diesem Buch vorgeführt, alles Mögliche sein. Das Pfeilsymbol kann sich ganz verschieden materialisieren und entmaterialisieren. Er kann eine Eisscholle sein, ein Edelstein, eine Spur, ein Schatten. Durch alle Metamorphosen bleibt er – wie die Comic-Welt zeigen kann und wie wir schon vorher gewusst haben – ein Pfeil. Was der Pfeil *nicht* sein kann, ist: *ein Wort*. Der Pfeil verweist auf etwas, was nicht da ist, wo der Pfeil ist. Daher kann die Kette der Pfeile in diesem Buch den Umstand bezeichnen, dass es immer weitergeht, weil noch etwas aussteht. Genau dies ist es, was hier ohne Worte erzählt wird. Der Pfeil ist das Symbol, das als solches (als scheinbare Institution) nur eine imaginäre Orientierung herstellen kann, welche zugleich die Instabilität schlechthin ist: In dieser Comic-Welt kann man sich – außer an die Pfeile – an nichts halten. Der Schein eines Anhaltspunktes besteht nur in der Rastlosigkeit der Bewegung. Was hier erzählt wird, ist letztlich die Abwesenheit der Institution des Wortes. Denn mit Worten kann man mehr tun als auf Abwesendes verweisen; man kann sich darauf *beziehen*.

4.5 Drei Sekunden

Die zweite Graphic Novel, die hier (abschließend) mit einem eigenen Kapitel bedacht wird, weil sie eine Transgression des Comics bzw. der Bildserie als Erzählmedium darstellt, stammt ebenfalls von Marc-Antoine Mathieu. Das Werk heißt *3 Sekunden*, im französischen Original unter dem Titel *3*“ im Jahr 2011, in deutscher Übersetzung 2012 erschienen. Es handelt sich um ein hybrides Produkt, das zeitgleich mit der Buchversion auch in einer elektronischen Version im Internet veröffentlicht wurde. Seine Konzeption zeigt dem narratologischen Beschreibungsvokabular die Grenzen auf. Wiederum ist die entscheidende Frage die des medialen Formats. Dass die Geschichte ohne gesprochene Worte erzählt wird, lässt sich indirekt bereits dem Titel entnehmen. Mit den drei Sekunden ist die ‚erzählte Zeit‘ gemeint. Zwischen dem ersten und dem letzten Bild vergehen drei

Sekunden, und in dieser Zeitspanne lassen sich nicht viele Worte wechseln. Das Licht legt in drei Sekunden allerdings knapp eine Million Kilometer zurück. Die Konzeption besteht darin, das Geschehen – wie man behelfsmäßig formulieren kann – aus dem *Point of View* eines Lichtstrahls darzustellen. Es handelt sich also insofern um eine Kamerafahrt, bei der die Zeit in extremer Weise gedehnt wird. Nun kann über das Medium eines Lichtstrahls, der ungehindert in Lichtgeschwindigkeit das Universum durchsaugt, hienieden kaum eine Geschichte erzählt werden. Dazu bedarf es der Reflektionen, die den Lichtstrahl zurückwerfen. Nur deshalb können Elemente *wiederkehren*. In den drei Sekunden in *Drei Sekunden* wird der Lichtstrahl, der uns das Geschehen sehen lässt, siebenunddreißigmal gespiegelt⁴³⁰. Der Lichtstrahl gerät gewissermaßen in ein ausgetüfteltes Labyrinth von Rekursionen, das uns ein schwer entwirrbares Labyrinth enthüllt: ein Gipfelpunkt artifiziellen Erzählens. In der elektronischen Version ist die Bewegung des Lichtstrahls tatsächlich ohne Schnitt wiedergegeben; durch einen Schieberegler lässt sich die Geschwindigkeit des Ablaufs – also, wenn man so will, die ‚Erzählzeit‘ – regulieren (und auch umkehren). In der Buchversion ist jedes Tableau in dreimal drei quadratische Panels aufgeteilt, wobei jedes Panel lediglich eine Ausschnittvergrößerung des vorangehenden Panels darstellt. Hier ein Beispiel aus der Exposition (Abb. 73):



⁴³⁰ Jedenfalls nach der Zählung des Verfassers...

Das erste Panel dieser Buchseite lässt noch erkennen, dass es eine Reflektion zeigt: Das schwarze Kreissegment ist –, umgeben von einer Iris – eine Pupille, in der sich ein Smartphone spiegelt, auf welches eben dieses Auge blickt. Dieses Auge ist das erste, worauf der auf der ersten Seite des Buches aus einem reinen Schwarz kommende Blick-Strahl trifft. Ziemlich genau in der Mitte des Panels befindet sich die Linse dieses Smartphones, in der sich – wie die allmähliche Vergrößerung erweist – der Mann spiegelt, der es in seiner Hand hält (mitsamt dem Auge, in dem sich das Smartphone spiegelt...). Hinter dem Rücken des Mannes wird zugleich ein konventionelles narratives Element sichtbar: Ein weiterer Mann hat eine Pistole gezückt, die er auf ihn abdrücken zu wollen scheint; ein Ereignis steht also unmittelbar bevor. Darüber hinaus lässt sich auf dem Smartphone-Display ablesen, dass in diesem Moment, um 23 Uhr 10, eine Nachricht angekommen ist – offensichtlich der Grund, weshalb der Mann das Gerät zur Hand genommen hat. Zwischen diesen beiden Informationen wird keine explizite Verbindung etabliert, sie werden lediglich ‚in den Raum gestellt‘ und können allenfalls vom Rezipienten auf einen etwaigen Zusammenhang befragt werden. Das ist zunächst einmal eine Folge des Erzählverfahrens, das im buchstäblichen Sinne auf *etwas anderes* fokussiert (und fokalisiert) ist: Alles, was der Blick-Strahl an narrativen und nicht-narrativen Informationen enthüllt, wird *außerhalb* des Zentrums und insofern *nebenbei* abgebildet. Denn der Blick-Strahl ist auf den Spiegel in der Mitte fokussiert, der auf den letzten drei Panels allmählich Gestalt annimmt und die Szenerie in diesem Raum dann von hinten zeigen wird (bevor ein dadurch im Zimmer sichtbar werdender Pokal die Szene noch einmal aus einer anderen Perspektive zeigt und dabei die Anwesenheit einer weiteren Person enthüllt usw.). Woran der Blick-Strahl – wenn man es so fehlerhaft ausdrücken darf – *interessiert* ist, das ist nur seine eigene *Fortsetzung* mittels weiterer Reflektionen, und die *Welt* ist gewissermaßen so eingerichtet, dass diesem ‚Reflektionsinteresse‘ Genüge getan ist (bis sich der Strahl am Ende des Buches in einem Spiegellabyrinth verfängt und in einem reinen Weiß auflöst). Auf diese Weise ist die gesamte Diegese ganz und gar daraufhin konstruiert, dass ihr buchstäblich *en passant* die Bestandteile einer Geschichte entnommen werden können. Der Blick-Strahl hält eine unbeirrte (als physikalisch aufzufassende) *Richtung* ein, wodurch das Zeigen in ein Nicht-Zeigen (bzw. in ein Zeigen zweiter Ordnung) – nämlich in ein nur *nebenbei Sichtbar-Werden* verwandelt wird.

In der deutschen Ausgabe heißt es einleitend im verlegerischen Paratext:

„Dieses Buch versucht den Verlauf eines Lichtstrahls in einem kleinen Ausschnitt von Raum und Zeit einzufangen. Die drei Sekunden, die er umfasst, erzählen eine sehr kurze, aber auch hoch konzentrierte Geschichte in Form eines Krimis.“⁴³¹ Zugleich wird das Werk im Untertitel als ein „Zoom-Spiel“ bezeichnet, da die Bestandteile, aus denen die Geschichte besteht, erst zusammengesetzt werden müssen (wofür sich der häufig für Krimis verwendete Begriff des *Puzzles* anbietet). Damit wird indirekt unterstellt, dass das Modell des Lichtstrahls und die Operation des Zoomens deckungsgleich sind. Dass die Welterschließung in Form eines Zooms erfolgt, ist ebenso die Meinung der Kritiken und Rezensionen zu Mathieus *3 Sekunden*.⁴³² Und tatsächlich liegt es ja auch nahe, ein Darstellungsverfahren, bei dem jeder Bildausschnitt die Vergrößerung des vorangegangenen Bildausschnittes darstellt, mit dem filmischen Verfahren des *zoom-in* zu identifizieren. Man sollte sich dann aber die phantastischen Konsequenzen dessen vor Augen stellen. Bei einem Zoom bewegt sich die Kamera gerade nicht; was sich verändert, ist vielmehr die Brennweite; das macht ihre „strukturelle Analogie zur Kamerafahrt“ aus.⁴³³ Wenn der Ausschnitt, den die Kamera fokussiert, seinerseits ein Bild, eine mehr oder weniger senkrecht zur Blickrichtung stehende *Fläche* darstellt – wie es bei den virtuellen, durch Reflektion entstandenen Bildern in *3 Sekunden* der Fall ist –, gibt es in dieser Hinsicht keinen optischen Unterschied zur Kamerafahrt. Befinden sich hingegen räumlich gestaffelte Gegenstände im Bildausschnitt, so werden diese in ihren Größenverhältnissen auf eine Weise verzerrt wiedergegeben, wie es dem ‚menschlichen Blick‘ nicht entspricht und darum als besonders artifiziell wahrgenommen. Daher wurde der Zoom, der im Film nicht zuletzt als preiswerte Variante zur ‚echten‘ Kamerafahrt zum Einsatz kommt, oftmals als minderwertiges Verfahren angesehen.⁴³⁴ Dass es Künstlichkeit signalisiert, wird im

⁴³¹ Die entsprechende Mitteilung enthält auch die französische Ausgabe.

⁴³² So schreibt etwa Kesler, der „Konzeptcomic *3 Sekunden*“ bestehe „aus einer einzigen Zoomfahrt, die drei Sekunden lang einen Lichtstrahl verfolgt“ (Waldemar Kesler: Ein virtuos zersplitterter Krimi. In: *DIE ZEIT* (08.02.2013), <https://www.zeit.de/kultur/literatur/2013-01/Marc-Antoine-Mathieu-drei-Sekunden> [Zugriff am 22.08.2020]). Im Magazin der *Süddeutschen Zeitung* vom 06.08.2012 titelt Thomas von Steinaecker: Zoomfahrt in tiefere Dimensionen, <https://www.sueddeutsche.de/kultur/graphic-novel-3-sekunden-zoomfahrt-in-tiefere-dimensionen-1.1431591> [Zugriff am 25.08.2020].

⁴³³ Oliver Keutzer/Sebastian Lauritz/Claudia Mehlinger/Peter Moormann: *Filmanalyse*. Wiesbaden 2014, 23.

⁴³⁴ Vgl. etwa den Eintrag „Zoom“ im Kieler *Lexikon der Filmbegriffe*, <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&cid=1236> [Zugriff am 21.08.2020].

häufigen Gebrauch im Italo-Western deutlich, aber auch im Avantgardefilm (*Wavelength* von Michael Snow aus dem Jahre 1967 besteht nur aus einem 45 Minuten langen *zoom-in*) oder im Autorenfilm (*Alice in den Städten* von Wim Wenders aus dem Jahre 1973 endet mit einem langen *zoom out*). Der Zoom repräsentiert in besonderer Weise einen nicht-menschlichen Blick.

Wenn uns in *3 Sekunden* also ein menschenferner Zoom gezeigt wird, dann befindet sich die Kamera von Anfang bis Ende unbeweglich im Schwarzen, trifft als Erstes auf das Auge, in dem etwas reflektiert wird, stellt auf das Reflektierte scharf, sodann auf das darin wiederum Reflektierte usw., bis sie am Ende ihres Scharfstellens im weißen Spiegelraum aufgeht. Das Modell des Lichtstrahls trifft die Sache insofern nicht: Ein Lichtstrahl wird reflektiert, der Zoom gibt eine Reflektion zu sehen.

Der Unterschied wird bei jeder zweiten Reflektion augenfällig, da diese unfehlbar alles seitenverkehrt zeigen muss (was, da das auch Spiegelschrift impliziert, die Rezeption von *3 Sekunden* noch einmal deutlich erschwert). Für einen Lichtstrahl gibt es, eben weil er reflektiert *wird*, keine Seitenverkehrung. Dass ein solcher Zoom physikalisch unmöglich ist, dürfte sogleich einleuchten; er hat darüber hinaus aber auch die Konsequenz, dass sich all das, was sich in den nächsten drei Sekunden erst ereignen *wird*, – irgendwie – schon *jetzt* im Auge des Mannes spiegelt. Dieser Mann weiß nicht, dass er in seine Zukunft blickt. Aber auch wir würden eben sogar dann drei Sekunden benötigen, um uns dieser Zukunft zu bemächtigen, wenn mit Lichtgeschwindigkeit gezoomt würde. Der Blick-Strahl-Zoom enthüllt nach und nach eine lautlose Welt, und damit auch eine Welt ohne Worte. Aber nicht nur das. Es ist auch eine Welt ohne Bewegung, eine eingefrorene Welt, da die intradiegetischen Bewegungen im Verhältnis zur Lichtgeschwindigkeit zu vernachlässigen sind. Zwar ist es am Ende drei Sekunden später als am Anfang, aber die Bewegungen, die sich in diesem Zeitraum abgespielt haben, sind nur im Vergleich zwischen zwei diskreten Zuständen, nicht in ihrem Verlauf wahrnehmbar.

Insofern handelt es sich um eine merkwürdige Konvergenz der Medien *sequential art* (Comic) und *Film*, was ja auch in der hybriden Veröffentlichung von *3 Sekunden* als Graphic Novel und als elektronische Version im Internet zum Ausdruck kommt. Auf der einen Seite sehen wir einen ‚Film‘, bei dem das Bild aufgehört hat, Bewegungsbild zu sein; auf der anderen Seite sehen wir eine ‚Graphic Novel‘, bei der die Übergänge zwischen den Panels nichts mehr auslassen und auch nicht mehr unter die Kategorie *from moment to*

moment subsumiert werden können.⁴³⁵ In drei Sekunden kann sich Verschiedenes ereignen, aber das, was sich in ihnen ereignet, wird nicht nur ohne Worte sein, sondern auch ohne Interaktion. Die Zeit des Austauschs, der Verständigung, des Blickwechsels ist nicht mehr gegeben: Die Ereignisse in diesem Zeitraum werden nur als ein *Resultat* erscheinen können. In den drei Sekunden der Basiserzählung wird allenfalls also das *Ende* einer Geschichte erzählt, die im Durchgang durch eine nichtlineare analeptische Struktur zusammengesetzt werden muss. Dies geschieht vor allem über Monumente der *Schrift*, die in die Zeit der Basiserzählung hineinragen und über die gesamte Diegese verstreut sind. Hier wird – wie in den *Nuff said*-Comics – nur ohne das *gesprochene* Wort erzählt, nicht aber ohne das Wort, das *sichtbar* in der Welt ist.

Gleichwohl geschieht auch innerhalb dieser Spanne von drei Sekunden eine ganze Menge. Und das, was in dieser Zeitpanne geschieht, lässt sich, wenn auch nicht nacherzählen, so doch auch *aufzählen*. Der Trick, der die ‚drei Sekunden‘ überhaupt ermöglicht, besteht darin, dass der Blick-Strahl-Zoom nach etwa zwei Dritteln des Buches (aber nach einem Bruchteil der von ihm zurückzulegenden Strecke) gewissermaßen in den Weltraum ausbricht, wo er erst nach ‚einer Weile‘ auf eine Raumsonde trifft, die ihn wieder zurück auf die Erde reflektiert.⁴³⁶ Nun ist es ungefähr drei Sekunden später, und wir können, da der Blickstrahl wieder in dieselben Umgebungen eintritt, den Zustand vorher mit dem Zustand nachher vergleichen (alles reduziert sich also, der Minimalform des Erzählens entsprechend, auf die Differenz zwischen zwei diskreten Zuständen). Zeit vergeht nur im allmählichen (und gleichwohl rudimentären) Zugänglichmachen dieser Zustände. In der Hauptsache: Nicht der Mann mit dem Smartphone ist von dem hinter ihm stehenden Mann mit der Pistole erschossen worden, sondern ein Scharfschütze auf dem Dach des gegenüberliegenden Hauses (der es offenbar auf den Mann mit dem Smartphone abgesehen hatte); ein Flugzeug der Fluggesellschaft *Swiss Air*, in den sich der Blickstrahl über drei Reflektionen hinweg

⁴³⁵ Auf *Youtube* gibt es eine ganze Reihe von Videos, in denen *3 Secondes* (meist mit Musik unterlegt) in verschiedenen Geschwindigkeiten vorgeführt wird, sodass man sich leicht eine Vorstellung verschaffen kann.

⁴³⁶ Würde dieses Zeitintervall im Weltraum im Verhältnis korrekt repräsentiert, so gäbe es in *3 Sekunden* natürlich eine riesige Menge reinschwarzer Panels (und nicht nur die vorhandenen zwölf). Dieses Intervall ist also gerafft, und der Blick-Strahl-Zoom bewegt sich hier, wenn man so will, mit Überlichtgeschwindigkeit.

verfangen hatte, ist innerhalb der drei Sekunden mitten beim Flug explodiert; ein elfmeterreifes Handspiel in einem wichtigen Finalspiel hat eine skandalöse Schiedsrichterentscheidung nach sich gezogen.⁴³⁷ Das sind drei Ereignisse, die auf der Welt geschehen können – und weil das so ist, können sie auch innerhalb von drei Sekunden geschehen. Um als Elemente einer Geschichte zu fungieren, müssen sie allerdings miteinander zusammenhängen.

Im Zentrum des Geschehens steht der Raum, an dessen Verandabrüstung sich der Mann mit dem Smartphone befindet. Von den 37 Reflektionen, die der Blick-Strahl insgesamt erfährt, findet etwa die Hälfte in diesem Raum statt: Neben dem Auge, der Smartphone-Linse und dem Wandspiegel dienen – teils wiederholt – ein Pokal, eine Glühbirne, eine Puderdose, ein aus Glasmosaiken zusammengesetzter Totenkopf, eine Schale, das Pendel einer Uhr, eine Scherbe, ein Ring und eine CD als Medien der Reflektion. Auf diese Weise können die Konstellation im Raum und ihre Veränderungen erfasst werden. Weitere Orte mehrfacher Reflektionen sind das später explodierende Flugzeug, das vollbesetzte Fußballstadion, ein Eckraum in einem Hochhaus und – als Anfangs- und Endpunkt – die auf der gegenüberliegenden Straßenseite des Hauptschauplatzes gelegene *Happening Gallery* (wo gerade eine Ausstellung von Otto Spiegel mit dem Titel *Reflexion Works* eröffnet wird).

Bei dem Mann mit dem Smartphone handelt es sich um Renato Nacci. Er ist ein ehemaliger Fußballstar, derzeit mit Carine Tonca liiert (mit der zusammen er auf dem Smartphone zu sehen ist). Nacci hat sich in der Presse über die zunehmende Verquickung von Fußballsport und Geschäft geäußert und ist ein wichtiger Zeuge in einem Gerichtsprozess, indem es um gekaufte Spiele und bestochene Schiedsrichter auf höchster Ebene geht, über die auch ein vertraulicher Untersuchungsbericht von Enrico Canta zum Finanzgebaren der Fußballvereine berichtet. Daher genießt Nacci Polizeischutz und hält sich einstweilen in einem Versteck auf. Das Netz zieht sich also um

⁴³⁷ Daneben wären freilich noch weitere Vorkommnisse zu vermelden, die für das Verständnis der Geschichte aber nicht relevant sind: Ein Motorradfahrer rutscht auf einer Pfütze aus; ein alter Mann wird von einem Kaffeelöffel getroffen; eine Fliege verliert durch den fehlgehenden Schuss des Scharfschützen einen Flügel (dieses geringfügigste aller Vorkommnisse wird übrigens, als kleine ironische Volte, als einziges mit einer ‚Sprechblase‘ versehen, das eine ‚subjektive‘ Reaktion indiziert: Die Fliege bekommt ein Ausrufungszeichen zugeordnet).

die Fußballmafia zu, zumal auch ein Fußballspieler unter dem Pseudonym Antoine Carc ein Enthüllungsbuch mit dem Titel *Geständnisse eines Kickers* veröffentlicht hat. Aber die Gegenseite ist nicht untätig geblieben. Tatsächlich ist Carine Tonca von der Gegenseite als Maulwurf bei Renato Nacci eingeschleust worden, um ihn im geeigneten Moment dem Scharfschützen zu präsentieren, hinter dem sich ihr Geliebter Toni Carcena verbirgt. Während dieser Anschlag also vereitelt werden kann, fällt hingegen Corinne Cata, die Richterin in dem Gerichtsverfahren gegen die skrupellose Fußballmafia, die auf ihrer Reise mit der *Swiss Air* die entscheidenden Belastungsdokumente bei sich hat, mit allen übrigen Flugzeuginsassen einem Bombenattentat zum Opfer. Überdies ist es der Mafia gelungen, auch das Finalspiel mit einem bestochenen Schiedsrichter zu besetzen, sodass einem wunschgemäßen Spielausgang nichts im Wege zu stehen scheint.

Während sich die Ereignisse innerhalb der drei Sekunden ‚erzählter Zeit‘ aufzählen lassen, können die Verstrickungen, welche die Vorgeschichte dieser Ereignisse bilden und sie überhaupt erst verständlich machen, nur zusammengetragen und zusammengefasst werden. Eine eigentliche Nacherzählung findet nicht statt. Das heißt nicht, dass sie – mit einigem Aufwand – nicht möglich wäre, aber ein solcher Versuch würde das Eigentliche nicht treffen. Denn letztlich lassen sich netzwerkartige Strukturen (‚Verstrickungen‘ und ‚Machenschaften‘) schon deshalb nicht angemessen in eine lineare Erzählung bringen, weil sie (anders als eine Intrige) keinen wirklichen Anfang haben und kein definitives Ende. Dass sie in *3 Sekunden* in dieser Form präsentiert werden, ist insofern kein Zufall. Die Narration solcher netzwerkartigen Strukturen erfolgt in der Regel im Genre der Kriminalerzählung am Leitfaden ihrer allmählichen Enthüllung und Erschließung durch damit betraute Akteure. Und dieser Ebene ist in *3 Sekunden* durch die Konzeption ein Riegel vorgeschoben.

Was folgt daraus für den Stellenwert des ‚ohne Worte‘ für dieses Erzählen? Gesprochene Worte fallen – wie gesagt – aus Gründen des medialen Formats aus diesem Erzählen heraus. Aber soll man hier, wenn ein Nacherzählen der Sache nicht gerecht werden kann, überhaupt von einem Erzählen sprechen? Tatsächlich besteht der Witz der Konzeption ja darin, den *Akt* des Erzählens *und* den *Akt* des Zeigens zu eliminieren. Was bleibt, ist eine Rezeption als Spiel des Zusammensetzens, das einer völlig anderen Logik folgt als die Form der Präsentation: Man muss nicht nur vor- und zurückblättern, mehrmals lesen, Panels vergleichen, Plakate studieren usw.,

sondern sich auch mit einem Spiegel und einer Lupe bewaffnen, sich Notizen machen, mögliche Schlussfolgerungen diskutieren. Auch der Umstand, dass die Namen aller relevanten Figuren Anagramme sind, exponiert diesen Spielcharakter. Man kann, wenn man das ‚Erzählen‘ nennen will, und wenn man das ‚Geschichte‘ nennen will, sagen, dass es möglich ist eine sehr komplexe Geschichte ‚ohne Worte‘ zu erzählen. Aber es kann nur eine Geschichte sein, die von den Subjekten entkoppelt ist.

Innerhalb der drei Sekunden ist die Zeit des Subjekts getilgt: Gezeigt wird eine Welt ohne Interaktionen, eine Welt nicht der Reaktionen, sondern der Reflexe, in der uns die Möglichkeit, *Anteil* zu nehmen – das, was Monika Fludernik *experientiality* nennt – weitgehend genommen wird. Denn für *experientiality* ist die „emotional and physical reaction“ der Figuren einer Erzählung ein entscheidendes Moment.⁴³⁸ Wir sehen beispielsweise die ängstliche Richterin im Flugzeug inmitten aufgeregter Fußballfans, die das Spiel auf ihren Laptops verfolgen, aber nur ein kleines Detail auf einem Panel setzt uns dann darüber in Kenntnis, dass das Flugzeug im nächsten Augenblick explodiert ist.

Und auf der Ebene der Vorgeschichte geht die Rekonstruktion der Verstrickungen und Machenschaften ebenso über die Ebene der Subjekte hinweg. Was zählt, sind die Dokumente und überhaupt alle sichtbaren, bleibenden Zeichen, über die sich *Verbindungen* herstellen und belegen lassen. Wir bewegen uns durch eine Welt, in der die gesprochenen Worte unerheblich scheinen, Schall und Rauch, als sei das Sprechen kein Ereignis. Es ist uns überlassen, diese Wortlosigkeit zu sehen.

⁴³⁸ Fludernik: Towards a ‚Natural‘ Narratology, 30.

5 Bewegte Bilder – Bewegungsbilder

Was sind eigentlich bewegte Bilder? Oder muss man sich mit einer solchen Frage nicht beschäftigen, wenn es um das Erzählen ohne Worte in bewegten Bildern gehen soll? Tatsächlich lohnt es sich, von dieser scheinbar schlichten Frage auszugehen. Was bewegt sich eigentlich, wenn man von bewegten Bildern spricht? Zunächst: Offenbar ist nicht gemeint, dass die Bilder selbst von einem Ort zum anderen bewegt werden. Wenn wir von bewegten Bildern sprechen, dann meinen wir, dass sie *in sich* bewegt sind (dass sie Bewegungsbilder sind). Es versteht sich aber keineswegs von selbst, dass diese Bewegtheit in sich mit dem Begriff des Bildes vereinbar ist. In einem berühmten Aufsatz aus dem Jahr 1961 mit dem Titel *Homo Pictor. Von der Freiheit des Bildens* hat der Philosoph Hans Jonas zu einem wesentlichen Merkmal des Bildes erklärt, dass es „inaktiv und in Ruhe“ sei, auch wenn es „Bewegung und Aktion darstellen mag.“⁴³⁹ Das Bild überführe das in ihm „Dargestellte“ in eine „nichtdynamische Existenz“, während das abgebildete Ding (der Bildreferent, z.B. ein bestimmter Mensch) und das abbildende Ding (das Bildvehikel, z.B. die Farbe und die Leinwand), der „Bewegung“ bzw. genauer der Veränderung unterworfen seien.⁴⁴⁰ Die zeitlichen Veränderungen, die ein Bildreferent und das Bildvehikel erleiden mögen, tangieren das Dargestellte nicht. Der auf einem Bild dargestellte Mensch altert und ebenso die Leinwand, auf der er dargestellt wird – aber das Bild selbst altert nicht. Nur auf diese Ebene bezieht sich aber die Rede vom ‚bewegten Bild‘, das Jonas offensichtlich nicht im Blick hatte.

Nur auf diese Ebene kann sich dann auch die Frage nach dem *Erzählen* beziehen. Unter der Überschrift *Erzählen mit bewegten Bildern* fragt der Filmnarratologe Markus Kuhn im *Handbuch Erzählliteratur*: „Welche erzählerische Dimension haben bewegte Bilder?“ Er gibt darauf zunächst einmal eine formale Antwort: „Fasst man das Vorhandensein einer Zustandsveränderung, die durch ein beliebiges Zeichensystem vermittelt wird, als grundlegende Bedingung des Erzählens auf, kann es zum Erzählen kommen, wenn eine Bewegung vorliegt. Bilder können Zustände repräsentieren, bewegte Bilder

⁴³⁹ Hans Jonas: *Homo Pictor. Von der Freiheit des Bildens* [1961]. In: Gottfried Boehm (Hg.): *Was ist ein Bild?* München 1994, 105-124, hier: 111.

⁴⁴⁰ Ebd.

können Zustandsveränderungen (mit Ereigniswert) repräsentieren, also Bewegungen und Veränderungen unmittelbar abbilden.“ Voraussetzung sei also ein „Abbildungs- und Repräsentationsverhältnis“ – das „repräsentierende [...] Bild“ auf der einen Seite und „etwas, das es repräsentiert“, auf der anderen Seite.⁴⁴¹ Damit entsteht aber zugleich ein Binnenverhältnis, das es beim unbewegten Bild in dieser Weise nicht gibt und das in seinen theoretischen Implikationen oft übersehen wird. Es muss keineswegs so sein, dass Bewegung das Repräsentierte betrifft – dass also Bewegung *gezeigt* wird; die Bewegung kann sich auch auf der Seite des Repräsentierenden befinden, dann gibt es eine Bewegung des Zeigens (und man kann sich fragen, inwiefern diese Bewegung wiederum *gezeigt* wird): „Bewegte Bilder können sowohl Bewegung abbilden als auch sich selbst bewegen, d.h. ihren Ausschnitt verändern und somit beispielsweise etwas Stillstehendes abbilden.“⁴⁴²

Ein solcher Fall ist offensichtlich die Graphic Novel *3 Sekunden*, in der keine Bewegung gezeigt wird, sondern eine gleichsam erstarrte Welt. Es gibt lediglich die ununterbrochene Zoom-Bewegung. Nur deshalb konnte dieses Werk sowohl in Buchform als *Graphic Novel* wie auch als digitaler Animationsfilm im Internet erscheinen. Der *Anschein* von Bewegung wurde einfach durch die Verwandlung der Panelübergänge in unsichtbare Schnitte erreicht. Nicht nur aus narratologischer Perspektive ist das ein extremistisches Beispiel. Gleichwohl sind Bewegungen Zeige-Apparate – ein Zoom, eine Kamerafahrt, ein Schwenk – sehr gebräuchliche Mittel, wenn mit Bildern erzählt wird. Für sich betrachtet, sind sie aber keine narrativen Verfahren. Die Zustandsveränderung betrifft bei ihnen nicht die Diegese selbst, sondern nur der Zugang zu ihr. Wenn die Kamera beispielsweise ein Haus umrundet oder an eine Baumgruppe heranzoomt, dann wird lediglich mehr und anderes allmählich sichtbar. Insofern handelt es sich also um eine *deskriptive* Funktion (die ja auch fester Bestandteil der Erzählliteratur ist). Eine narrative Dimension erhalten diese Bewegungen erst dann, wenn sie mit intradiegetischen Bewegungen verbunden sind.

Das eigentliche (das ‚reine‘) Erzählen mit bewegten Bildern (und ohne Worte) findet, so müsste man schlussfolgern, dort statt, wo es *tatsächliche* Zustandsveränderungen gibt, wo sich also die Bewegung allein in der

⁴⁴¹ Markus Kuhn: Erzählen mit bewegten Bildern. In: Matías Martínez (Hg.): *Handbuch Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte*. Stuttgart 2011, 41-49, hier: 42.

⁴⁴² Ebd.

dargestellten Welt ereignet, während die Kamera (bzw. der Punkt, von dem aus diese Welt gezeigt wird) in einer bewegungslosen Passivität verharret und insofern als bloßer Apparat (und nicht als eine Instanz) gesetzt wird. Freilich ist auch diese Bewegung nur scheinbar, da sie sich bekanntlich in Wahrheit aus unbewegten Bildern zusammensetzt, von denen es sechzehn oder mehr pro Sekunde braucht, um das menschliche Auge zu betrügen.

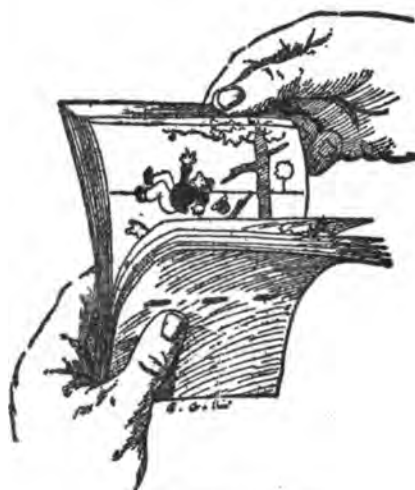
5.1 Daumenkino

Bewegte Bilder in dem Sinne, dass das schnelle Auftauchen einer Abfolge von einander sehr ähnlichen Bildern an derselben Stelle (oder soll man sagen am selben *Ort*?) den Anschein von Bewegung erweckt, gab es schon vor der Erfindung des Films. Nach dem Aufkommen des Kinos hat sich für die geläufigste prätechnologische Form bewegter Bilder der Begriff *Daumenkino* eingebürgert (im englischen Sprachraum ist der Terminus *flip book* gebräuchlich): Am Rand etwa eines Notizblocks wird eine Reihe von einfachen Bildern (z.B. mit Strichmännchen) gezeichnet, die sodann mittels Daumen ‚abgeblättert‘ werden, sodass aufgrund des sogenannten *Stroboskopeffektes* (je nachdem, wie gut das Ganze ausgeführt wird) der Eindruck einer kontinuierlichen Bewegung, also eines sehr kurzen Filmchens entsteht. Das 19. Jahrhundert hat eine ganze Reihe von Apparaten und Techniken hervorgebracht, um dem Auge in dieser Weise etwas vorzugaukeln. Einer der frühesten Apparate ist das *Phenakistiskop* aus den 1830er Jahren.⁴⁴³ Der Name leitet sich aus dem Griechischen ab: *phenax* ist der ‚Täuscher‘; *skopein* heißt ‚betrachten‘. Die Intention, das Auge (nicht das Subjekt!) zu betrügen, ist also leitend. Es handelt sich um eine sich drehende Scheibe, auf der – konzentrisch – in regelmäßigen Abständen alternierend Zeichnungen und Sehschlitze angebracht sind. Der Betrachter steht vor einem Spiegel, blickt von hinten durch die Schlitze und sieht in dem Spiegel – wiederum aufgrund des

⁴⁴³ Entwickelt wurde das Verfahren im Rahmen wissenschaftlicher Experimente zum Stroboskopeffekt von Joseph Antoine Ferdinand Plateau und Simon Stampfer (der eine Physiker, der andere Mathematiker). Aber schon 1833 wurden die ersten Modelle in London als Unterhaltungsmedium auf den Markt gebracht. Vgl. zum Gesamtzusammenhang Daniel Gethmann/Christoph B. Schulz (Hg.): *Apparaturen bewegter Bilder*. Münster 2006, darin insbesondere: Daniel Gethmann: Zauberscheiben und Schwingungsverhältnisse. Simon Stampfer, Felix Savart und die Erfindung der stroboskopischen Methode. In: Ebd., 51-80; sowie Joseph Wacholder: Bewegte Bilder? Bewegte Scheiben! Die Wunderscheiben Joseph Plateaus und Simon Stampfers und ihre Rezeption. In: Ebd., 96-122.

Stroboskopeffekts – die animierte Bewegung. Was gezeigt wird, sind dann etwa tanzende Paare, hüpfende Kinder usw. Ganz ähnlich funktioniert das etwas später erfundene *Zoetrop*, bei dem die Schlitze das Innere einer sich drehenden Trommel einsehbar machen. In beiden Fällen handelt es sich um eine zirkuläre Struktur: Ein sich wiederholender Vorgang wird animiert, bei dem es keinen Anfang und kein Ende gibt – und mithin auch keine Narration. Die Faszination geht vom Apparat selbst aus. Es gibt ein Begehren des Subjekts danach, seine Augen täuschen zu lassen, zugleich aber zu wissen, dass dies durch einen Apparat geschieht. Das Subjekt wird in einer durchschauten Augentäuschung gebannt. Aber auch der Blick wird gebannt: Er kann nicht schweifen, sondern wird auf einen bestimmten Punkt verpflichtet, der zwar nicht störungsfrei festgehalten werden kann, an dem sich das bewegte Geschehen jedoch beständig wiederholt.

Diese Fesselung des Blicks findet auch im Daumenkino statt, bei dem es aber einen Anfang und ein Ende gibt. 1868 ließ sich John Barnes Linnett den *Kineograph* patentieren.⁴⁴⁴ Hier eine Illustration von 1886 (Abb. 74):



THE KINEOGRAPH.

⁴⁴⁴ Die Vorgeschichte, die bisweilen (der Weitherzigkeit der jeweils zugrundegelegten Definition entsprechend) bis in die frühgeschichtliche Wandmalerei zurückverlegt wird (vgl. Wiebke K. Fölsch: *Buch Film Kinetiks. Zur Vor- und Frühgeschichte von Daumenkino, Mutoskop & Co.* Berlin 2011, 11-18), bleibe hier außer Betracht.

Im Vergleich zu anderen Apparaten dieser Zeit, die in die Vorgeschichte des Films gehören – wie insbesondere das Mutoskop⁴⁴⁵ oder das Zoopraxiskop von Eadweard Muybridge –, ist der Kineograph ganz und gar prätechnologisch. Während diese auf der technisch anspruchsvollen Chronophotographie beruhen und vor allem Bewegungsstudien von Mensch und Tier präsentieren, basiert der Kineograph auf der Aneinanderreihung von *Zeichnungen* und gehört in die Vorgeschichte des Animationsfilms. Bereits dieser Illustration lässt sich entnehmen, dass damit die Etablierung einer ganz anderen Logik einhergeht, in der das Komisch-Narrative eine Schlüsselrolle spielt. Denn anscheinend zeigt das abgebildete Daumenkino, wie ein Mann vom Baum fällt, weil ein Ast unter seinem Gewicht abgebrochen ist.

Der Vorgang, den dieser Kineograph wiedergibt, lässt sich also geradezu prototypisch extrapolieren. Was hier – ohne Worte – gezeigt wird, ist ein ereignishafter Vorgang, der eine deutliche (nämlich drastische) Zustandsveränderung bewirkt. Damit wird den chronophotographischen Studien, die etwa den Bewegungsablauf bei galoppierenden Pferden, Stockkämpfern oder die Treppe hinuntersteigenden Akten im Realen erkunden (Unterhaltungswert inklusive), eine weitere Option an die Seite gestellt: die (fiktionale) Wiedergabe eines singulären Ereignisses. Gleichwohl ist auch das vom Kineographen Präsenzierte zunächst einmal ein selektionslos wiedergegebenes *Geschehen* und keine Geschichte. Man könnte sogar von einer (wenn auch fiktiven) Bewegungsstudie eines den Baum herunterfallenden Mannes sprechen. Denn was an einem solchen Daumenkino fasziniert, ist nicht die *Bedeutung* der Zustandsveränderung (im Hinblick auf das Subjekt einer Geschichte), sondern der *Vorgang* der Zustandsveränderung selbst.

Daher ist ein Daumenkino nicht zur einmaligen, sondern zur wiederholten Rezeption gemacht. Das hängt nun freilich auch damit zusammen, dass der Rezeptionsvorgang sehr kurz und verdichtet ist. Er ist schlicht begrenzt durch die noch handhabbare Dicke des abzublatternden Papierstoßes. Wenn größenordnungsmäßig zehn bis fünfzehn Bilder pro Sekunde erscheinen müssen, um den Eindruck einer durchgehenden (wenn auch nicht gleichmäßigen) Bewegung zu erzeugen, dann muss das *flip book* für einen ‚Film‘ von zwanzig Sekunden Länge schon zwei- bis dreihundert Blatt stark

⁴⁴⁵ Vgl. zum Mutoskop als „Animationsblättermaschine“ in seinen vielfältigen Ausführungen (mit zahlreichen Abbildungen und technischen Erklärungen) Fölsch: Buch Film Kinetiks, 42-58.

sein. Viel mehr ist nicht drin, wenn der Daumen das Geschäft des ‚Abspiels‘ noch einigermaßen kontrolliert bewerkstelligen können soll. Die Frage ist aber nicht, welche Arten von Geschichten sich in dieser Zeitspanne erzählen lassen, sondern umgekehrt: Welche Arten von Geschichten springen dabei heraus, wenn man ein Daumenkino machen will? Denn das Geschichtenerzählen ist gewiss nicht die primäre Funktion dieses medialen Formats. Dafür gibt es im Internet – etwa auf *Youtube* – reichhaltiges Anschauungsmaterial. Denn anders als all die anderen Apparate zur Produktion bewegter Bilder aus der Vorgeschichte des Films hat das Daumenkino überlebt.⁴⁴⁶ 2005 wurde diesem Überleben mit einer Ausstellung in der Düsseldorfer Kunsthalle Rechnung getragen⁴⁴⁷ und in Linz 2011 mit einem „Daumenkino-Festival“⁴⁴⁸. Auf *Youtube* gibt es eine ganze Reihe von Spezialisten, die mit ihren *flip books* millionenfache Zugriffe erzielen. Der populärste unter ihnen hat einen Kanal mit mehr als drei Millionen Abonnenten.⁴⁴⁹ In einem Essay mit dem Titel *Daumenkino. Hommage an eine verkannte Kunstform* erklären Karin Wehn und Ingo Linde anlässlich der Düsseldorfer Ausstellung, die „Attraktivität von Daumenkinos“ beruhe „auf ihrer Einfachheit“. Sie seien „für alle Altersklassen geeignet“, setzten „keine besonderen Sprachkenntnisse“ voraus, da sie „stumm“ seien, und sie benötigten außer einem funktionstüchtigen Daumen kein besonderes Equipment zu ihrem Gebrauch.⁴⁵⁰ Die Autoren weisen aber auch darauf hin, dass die Herstellung von Daumenkinos als didaktisches Mittel im Schulunterricht eingesetzt wird. Tatsächlich findet sich auch auf *Youtube* eine Fülle von Tutorials, in denen die Herstellung von Daumenkinos gezeigt wird. Und nicht nur das: Häufig zeigen auch die Spezialisten, wie sie ein Daumenkino herstellen,

⁴⁴⁶ Den besten und materialreichsten Überblick über die Kultur des Daumenkinos in ihrer historischen Entwicklung bietet die von Pascal Fouché betriebene Website <http://www.flipbook.info/index.php> [Zugriff am 06.09.2020].

⁴⁴⁷ Vgl. Kunsthalle Düsseldorf (Hg.): *Daumenkino. The Flip Book Show*. [Ausstellungskatalog] Köln 2005. Mit über 300 Seiten Umfang, zahlreichen Anschauungsbeispielen und einer ganzen Reihe von Textbeiträgen bietet dieser Katalog einen sehr guten Überblick über die Ästhetik des Daumenkinos; vgl. für einen Überblick vor allem: Pascal Fouché: Versuch einer Geschichte des Daumenkinos, in: Ebd., 10-23.

⁴⁴⁸ Vgl. <http://www.daumenkino.at> [Zugriff am 06.09.2020].

⁴⁴⁹ Es handelt sich um Andy Bailey alias „Andymation“, der mit einer Unmenge von *flip books* aus dreißig Jahren Tätigkeit aufwartet.

⁴⁵⁰ Karin Wehn/Ingo Linde: Daumenkino. Hommage an eine verkannte Kunstform. In: *Telepolis*. 18.08.2005, <https://www.heise.de/tp/features/Daumenkino-3402298.html> [Zugriff am 04.09.2020].

bevor sie es abspielen. Ein Video, das die Produktion des weltkleinsten *flip books* (Maße ca. 4x12mm) zeigt, hat etwa vierzig Millionen Zugriffe.⁴⁵¹

Die Faszination, die noch heute von diesem medialen Format ausgeht, hängt wohl mit seiner Sichtbarkeit – oder vielleicht besser: Offenbarkeit – zusammen. Gezeigt werden bewegte Bilder, die man gleichwohl selber herstellen könnte. Daher eignet dem Daumenkino etwas Spielerisches und Amateurhaftes.⁴⁵² Es changiert strukturell zwischen Ding und Medium. Und das schlägt sich auch im konkreten Rezeptionsvorgang nieder: Auf der einen Seite verliert man sich ein wenig an die Bewegung des Bildobjekts (an die gezeigte Bewegung), auf der anderen Seite kann man jedoch nicht umhin, die Bewegung des Bildvehikels (die Bewegung des Zeigens) ebenfalls zur Kenntnis zu nehmen. Und man erkennt immer wieder, dass es beide Bewegungen nicht auf derselben Wirklichkeitsebene gibt. Der Imperfektion wohnt daher ein medienreflexives Moment inne.

Dass „Daumenkinos [...] meist kurze und pointierte Geschichten“ erzählen⁴⁵³, stimmt auch historisch gesehen allenfalls für Daumenkinos, die nicht auf einem photographischen Verfahren beruhen. Und es stimmt nur dann, wenn man einen sehr weiten Begriff von *Geschichte* und von *Pointe* zugrundelegt. Es handelt sich gewissermaßen um Bewegungs-Geschichten, die einem plausiblen Endzustand zustreben, das heißt, um die Ortswechsel und die Veränderungen von Körpern, die nicht auf symbolischen Interaktionen zwischen diesen Körpern beruhen. Nicht nur werden zwischen den beteiligten Akteuren dieser Geschichten, wenn sie in einer Situation mit anderen gezeigt werden, keine Worte getauscht, sondern auch keine Blicke. Im Grunde werden Geschichten aufgeführt, in denen das Handeln von Subjekten auf körperliche Einwirkungen reduziert ist. Es geht nicht darum, dass jemand jemandem etwas *zu verstehen gibt*. Beispiele: Als Erstes eine Reminiszenz aus

⁴⁵¹ <https://www.youtube.com/watch?v=uK30td5jImA> [Zugriff am 05.09.2020]. Dass dieses ‚kleine Ding‘ lediglich den *floss dance* einer silhouettierten Figur zeigt, führt die Unerheblichkeit der narrativen Dimension vor Augen.

⁴⁵² Daumenkino war von Anfang an ein *All age*-Phänomen. Es war Spielzeug für Kinder, es wurde als Werbegeschenk verwendet, als Taschenkino beworben, mit erotischen Inhalten vertrieben usw. Vgl. Pascal Fouché auf seiner Website <http://www.flip-book.info/historique.php#v1> [Zugriff am 08.09.2020] in seinen „Historiques“ betitelten Ausführungen: „La magie du flip book, c’est de s’adresser à tous les âges et toutes les nationalités et de ne pas nécessiter de connaissances particulières pour l’utiliser ce qui lui donne un caractère universel.“

⁴⁵³ Wehn/Linde: Daumenkino.

der Filmgeschichte: In dem Kultfilm *Zur Sache, Schätzchen* zeigt der von Werner Enke gespielte Protagonist seiner neuen Bekanntschaft (Uschi Glas) zwei seiner recht groben und ruckeligen Daumenkinos: In Großaufnahme sieht man auf dem einen heftige Boxkämpfe und auf dem anderen eine wilde Verfolgungsjagd rund um eine Häuserecke und ein Fenster.⁴⁵⁴ Die handelnden Subjekte sind hier lediglich anhand ihrer Rollen im slapstickartigen Geschehen zu identifizieren und reproduzieren ein – an sich mit der Realität nicht inkompatibles – Skript. In erster Linie entfaltet sich das Daumenkino aber in all seinen Spielarten im Reich des Phantastischen. Die Szenerie kann sich beispielsweise auf das Phantastische hin öffnen: Ein mehr oder weniger realistisch gezeichneter Mann, der sich auf der Straße zwischen verschiedenen anderen Großstadtmenschen bewegt, entscheidet sich unvermittelt, zu versuchen, ob er fliegen kann; es gelingt auf Anhieb, er erhebt sich in die Lüfte, schwebt über die Wolkenkratzer aus dem Bild.⁴⁵⁵ Mühelos nimmt das Phantastische aber auch eine metaleptische Form an: Ein Mann stellt einen großen quadratischen Zeichenblock auf den Boden, malt mit dickem schwarzem Stift ein wuchtiges Dreieck auf die erste Seite und blättert den Zeichenblock dann um; auf den folgenden Seiten verwandelt sich das Dreieck in einen Vulkan, der rote Lava ausstößt, die nicht nur das gesamte Blatt, sondern auch den Fußboden überschwemmt, sodass der Mann aus dem Bild getrieben wird.⁴⁵⁶ Ebenso kann das Phantastische aber auch märchenhaft-kitschig werden: Ein Junge lässt von einer Brücke Brotstückchen ins Wasser fallen: ein Fisch kommt von rechts, um sie zu fressen, ein anderer Fisch kommt mit demselben Vorhaben von links; die Münder der Fische treffen sich, ein rotes Herzchen zeigt ihre aufsteigenden Gefühle; auf der Brücke kommt von links ein Mädchen und küsst den Jungen auf die Wange; der Junge wird rot.⁴⁵⁷

⁴⁵⁴ *Zur Sache, Schätzchen* (D 1968/Regie: May Spils). Ein ganz anderes innerfilmisches Daumenkino präsentiert Brian de Palma in *Blow Out* (1981), wo der von John Travolta gespielte Held aus einem mit Hilfe einer chronophotographischen Serie gefertigten *flip book* einem Verbrechen auf die Spur kommt.

⁴⁵⁵ „Andymation“: *Ever wished you could fly?*, <https://www.youtube.com/watch?v=DExF12JxjLo> [Zugriff am 06.09.2020].

⁴⁵⁶ Präsentation durch „The Flippist“, <https://www.youtube.com/watch?v=SGw6VR EYkLE> [Zugriff am 06.09.2020].

⁴⁵⁷ Ein japanisches Produkt, das in einer „amazing compilation“ gedruckter *flip books* vorgestellt wird, <https://www.youtube.com/watch?v=zNVE31tApA8> [Zugriff am 06.09.2020]. Einen Überblick über das Sortiment käuflich erwerbbarer *flip books* kann man sich auf der Website *Fliptomania* verschaffen, <https://fliptomania.com/flipbooks/>

Ein Etwas, das im Bild ist, kann sich grundsätzlich auf zweierlei Weise bewegen: Es kann den Ort wechseln oder es kann seine Gestalt, sein Aussehen verändern. Diese beiden Modi überlagern sich natürlich – vor allem dann, wenn es sich um Dinge handelt, die sich selbst bewegen: Ein Pferd, das galoppiert, verändert dabei auch permanent sein Aussehen. Im Daumenkino spielt eine verdichtete Form der Veränderung eine wesentliche Rolle: die Metamorphose. Jedes Etwas, das in einem Daumenkino auftaucht, kann seine Gestalt ändern.⁴⁵⁸ Ein simples graphisches Element wie ein Strich kann zur Schlangenlinie werden, kann sich in Bewegung setzen und auf dem Papier hin und her wandern, er kann aber auch zu einem Kreis werden und zu einem Ball, der zu Boden fällt. Gerade das Daumenkino führt vor Augen, dass im Begriff der Animation die latent metaleptische Metamorphose schon enthalten ist.⁴⁵⁹ Animation besteht nicht nur darin, dass Lebewesen durch ein Medium Leben eingehaucht werden kann, sondern vor allem darin, dass alles, was sichtbar ist, im Medium wie ein Lebewesen behandelt werden kann. Etwas entsteht aus nichts oder aus etwas; etwas gerät in Bewegung; etwas verwandelt sich; etwas nähert sich etwas anderem, wirkt auf etwas ein, gerät mit ihm in Berührung, kollidiert mit ihm.⁴⁶⁰ Die Freiheit des Zeichners, der ein Daumenkino herstellt, ist bei jedem einzelnen Bild minimal, da es beinahe eine Kopie des vorangegangenen Bildes sein muss – aber das wird kompensiert durch die grenzenlosen Bewegungs- und Verwandlungsmöglichkeiten in der Gesamtabfolge der Bilder, die nur dadurch in Bahnen gelenkt wird, dass ein bekannter Ablauf nachgestellt bzw. eine Art Geschichte erzählt, aufgerufen oder zitiert wird.

[Zugriff am 08.09.2020].

⁴⁵⁸ Künstler haben immer wieder damit experimentiert, wovon verschiedene Exponate der Düsseldorfer Ausstellung Zeugnis ablegen; vgl. etwa den *Metamor-Flip* von Peter Foldes (1967) in *Daumenkino. The Flip Book Show*, 250f.

⁴⁵⁹ Vgl. dazu ausführlich und kenntnisreich Erwin Feyersinger: Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten. Die Metalepse im Animationsfilm. In: *Montage A/V* 16, 2 (2007), 113-130.

⁴⁶⁰ Der Blick heftet sich beim Daumenkino weniger auf das Bild in seinem Rahmen als auf die sich bewegenden und verändernden Körper, die zudem in ihrer Beziehung zueinander betrachtet werden. Dabei befolgt das Daumenkino bemerkenswerterweise weitestgehend das, was in der volkskundlichen Erzählforschung als das von Axel Olrik festgestellte *Gesetz der szenischen Zweifelt* in der ‚Volksdichtung‘ bekannt ist: „zwei ist die höchste zahl der auf einmal auftretenden personen; drei personen gleichzeitig, mit eigenem charakter und eigener handlung, sind unstatthaft“ (Axel Olrik: Epische Gesetze der Volksdichtung. In: *Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur* 51 [1909], 1-11, hier: 5).

In besonders starre Bahnen gelenkt wird die Abfolge der Veränderungen, wenn es sich um die Darstellung einer erwartungsgemäß verlaufenden Biographie handelt. Die folgende Abbildung zeigt die erste Seite eines mit *In Our Life* betitelten *flip books* (Abb. 75).⁴⁶¹



Im weiteren Verlauf dieses ca. 10 Sekunden langen *flip books* wird das alte Paar im Zeitraffer jünger und jünger; dann wird es auf einer Bank im Kreise erwachsener Kinder gezeigt, die ihrerseits immer jünger werden und dann verschwinden, bis nur noch das Paar übrig bleibt und der junge Mann ein Kästchen mit einem Ring aus der Tasche zieht (Abb. 76):



Ohne Zweifel ist das eine sentimentale Zeitreise. Aber sie ist aus narratologischer Perspektive überaus interessant – zunächst einmal natürlich, weil sie rückwärts erzählt wird. Sie beginnt mit dem spätesten Zeitpunkt, der als weit in der Zukunft liegend charakterisiert wird („70 years from now“, und endet mit dem frühesten Zeitpunkt, der als *Jetztzeitpunkt* definiert wird („right

⁴⁶¹ <https://www.youtube.com/watch?v=SGw6VREYkLE>.

now“). Dadurch, dass das deiktische Zentrum erst am Ende erreicht wird, bekommt diese invertierte Paar-Biographie natürlich den Status einer Vorhersage. Insofern handelt es sich um den Sonderfall früheren Erzählens, das Gérard Genette, in dessen Theorie es erstmals benannt wird und einen Platz erhält, als „prädiktiv“ bezeichnet.⁴⁶² Nebenbei bemerkt, kann dieser Status nur über *Worte* annonciert werden. Während das Jüngerwerden der beiden Figuren die Zeitumkehrung auch ohne Worte sofort deutlich macht, setzt die Festlegung des *Jetzt* eine artikulierte Sprecherposition voraus. Diese Kombination von Rückwärtserzählen und früherer Narration dürfte einzigartig sein.⁴⁶³

Und sie ist im Grunde ausschließlich im medialen Format des Daumenkinos sinnvoll. Natürlich könnte man diese Erzählung im Zeitraffer auch als Film drehen, man könnte sie als eine Folge von Bildern oder als Bildserie präsentieren, und man könnte sie selbstredend auch in eine verbale Erzählung übertragen. Das Resultat wäre aber immer gleich sinnlos bzw. witzlos. Das liegt zum einen daran, dass es sich eigentlich nur um eine scheinbare Erzählung handelt, und zum anderen – damit zusammenhängend – an ihrer impliziten Pragmatik.

Als eine nur scheinbare Erzählung ließe sich *In Our Life* bezeichnen, weil sie eigentlich nur aus der Vorhersage von Zuständen besteht, ohne konkrete Vorgänge vor Augen zu stellen. In der Theorie des Rückwärtserzählens unterscheidet man zwischen einer Zeitumkehr, die „episodic“ ist (die Chronologie der Episoden kehrt sich um, nicht aber die Episode selbst wird rückwärts erzählt) und einer Zeitumkehr, die „sustained“ ist (wenn die Zeit einem rückwärts laufenden Film gleicht).⁴⁶⁴ Im zweiten Fall müssen also alle Bewegungen – teilweise den physikalischen Gesetzen widersprechend – rückwärts ablaufen.⁴⁶⁵ So geschieht es auch in *In Our Life* (Abb. 78).

⁴⁶² Genette: Die Erzählung, 142.

⁴⁶³ Vgl. zu den verschiedenen Aspekten des Rückwärtserzählens Mona Körte (Hg.): *Rückwärtsvorgänge. Retrogrades Erzählen in Literatur, Kunst und Wissenschaft*. Zeitschrift für Deutsche Philologie. Bd. 138 (2019).

⁴⁶⁴ Matthias Brütsch: When the Past Lies Ahead and the Future Lags Behind. Backward Narration in Film, Television, and Literature. In: Julia Eckel/Bernd Leiendecker (Hg.): *(Dis-)Orienting Media and Narrative Mazes*. Bielefeld 2013, 293-312, hier: 295.

⁴⁶⁵ Das Daumenkino ist wie kein anderes Medium dazu prädestiniert, jedermann die Erfahrung der den physikalischen Gesetzen spottenden Zeitumkehrung zu bescheren: Man muss nur den linken Daumen statt des rechten Daumens nehmen, um die im Daumenkino erzählten Geschichten rückwärts zu erzählen.



Das Standbild scheint eine konkrete Situation zu zeigen: Die Mutter überreicht dem Vater den Säugling; der Sohn wendet sich seiner jüngeren Schwester zu. Gleich wird der Vater den Säugling also auf seinem Schoß haben und der Bruder seine Schwester in den Arm nehmen. Das geschieht auch, aber unterdessen ist – in einer fließenden Bewegung – die Schwester um Jahre jünger geworden (Abb. 78):



Darin liegt gerade der Witz: In einer Bewegung, die nur ein paar Sekunden dauert, vergehen zugleich Jahre. Aber das heißt eben, dass hier nicht eine konkrete Situation gezeigt wird, und damit ist die Unterscheidung zwischen „episodic“ und „sustained“ hinfällig. Das ist kein Erzählen mit Bildern, das ist Bildrhetorik. Nur deshalb können wir das Gezeigte auch ohne Weiteres verstehen. Denn das Verstehen eines Handlungszusammenhangs, bei dem tatsächlich die Wirkung der Ursache bzw. die Reaktion der Aktion vorausgeht, bräuchte Zeit, die im Daumenkino nicht gegeben ist.⁴⁶⁶

⁴⁶⁶ Vgl. dazu Michael Niehaus: Retroanalyse. In: Körte (Hg.): *Rückwärtsvorgänge*, 87-104.

Dem entspricht die implizite Pragmatik von *In Our Life*. Denn das Ganze läuft ja auf einen förmlichen Sprechakt zu, einen Heiratsantrag. Das *flip book* wird als der Ort statuiert, an dem die gemeinsame Zukunft in Aussicht gestellt werden kann, welche auf die Annahme des Heiratsantrages folgen würde. Es erweist sich also am Ende als eine betuernde, eine werbende Rede ohne Worte. Das Ende suggeriert, damit zusammenhängend, dass dieses *flip book* eine ganz bestimmte reale Adressatin hat, zu welcher der Sender (der sich übrigens erst mit dem Ende, den Konventionen entsprechend, als der männliche Part und als homodiegetischer Erzähler erweist) bereits eine persönliche bzw. intime Beziehung hat. Das ist kein Einzelfall. *Flip books*, die unangekündigt auf den Satz „Will you marry me?“ zulaufen, gibt es in großer Menge, wovon man sich etwa auf *Youtube* leicht überzeugen kann. Sie bilden gewissermaßen ein eigenes Genre. Und das wiederum ist kein Zufall. Denn was in der implizierten Pragmatik tatsächlich überreicht wird, ist ja das *flip book* selbst. Die intime, aber konventionelle Situation, dass ein Mann die Schenkung eines Rings an eine Frau mit einem Heiratsantrag verbindet, wird ersetzt durch die weniger konventionelle, aber ebenso intime Situation, dass ein Mann die Schenkung eines *flip books* an eine Frau mit einem Heiratsantrag verbindet. Es gibt sogar *flip books* dieser Sorte, bei denen die letzten Blätter innen ausgeschnitten sind, weil auf der Rückseite ein wirklicher Ring befestigt ist.⁴⁶⁷ Das selbstgefertigte *flip book* ist ein Geschenk, das in der Langwierigkeit des Herstellungsprozesses die Ernsthaftigkeit des Antragstellenden besser zu verbürgen scheint als ein Ring.

Die scheinbare Erzählung ist in diesem Genre nur die Vorbereitung für den Sprechakt, der als Schlusspunkt zugleich die Pointe darstellt. Die Pointe besteht also im Sprung auf die Ebene des tatsächlichen Rezeptionsvorganges, der den *Sinn* des Ganzen festmacht. Damit machen sich die Heiratsantrags-Daumenkinos aber nur eine besondere Eigenschaft des medialen Formats zunutze. In wohl keinem anderen medialen Format ist der konkrete Rezeptionsvorgang so präsent wie beim Daumenkino. Man sieht es schon am Daumen, der auf allen Abbildungen mit im Bild ist. Man hat immer wieder betont, dass derjenige, der das Daumenkino vorführt, die Modalitäten und die Geschwindigkeit des Abspielens selbst in der Hand hat.⁴⁶⁸ Das ist aber

⁴⁶⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=SGw6VREYkLE> [Zugriff am 08.09.2020].

⁴⁶⁸ Allerdings sind die Freiheiten in der Wahl der Geschwindigkeit sehr begrenzt, wenn die Vorführung gelingen soll.

nur ein Aspekt. Vor allem ist das Daumenkino ein *intimes* mediales Format, weil es die körperliche Nähe zwischen demjenigen, der etwas zeigt, und demjenigen, dem etwas gezeigt wird, voraussetzt.⁴⁶⁹ Das Abspielen hat daher latent eine intimisierende Funktion (so dient das Zeigen der Daumenkinos auf dem Bett des Protagonisten in *Zur Sache, Schätzchen* der Beziehungsanbahnung). Ein *flip book* ist ein stummes Ding, das aber, zum Leben erweckt, von persönlichen Worten begleitet wird. Zu dieser intimen Eins-zu-Eins-Kommunikation steht natürlich die Verbreitungsform im Internet mit teilweise vielen Millionen Zugriffen im Widerspruch. Sie basiert auf einer medialen Schachtelung: Das Zeigen des *flip books* wird auf Video aufgenommen. Dem narrativen Potential des stummen Daumenkinos kann man sich schließlich auch – einmal mehr – von der minimalistischen Seite aus nähern. Der prominenteste unter den *flip book-artists* auf *Youtube*, „Andymation“, hat sich selbst (im April 2020) vor die minimalistische Herausforderung gestellt, in einem *flip book* mit nichts anderem als Punkten („dots“) auszukommen.⁴⁷⁰ Entstanden ist ein Daumenkino namens *Dot Challenge* mit 900 Blättern Umfang und einer Laufzeit von etwa 70 Sekunden, das ohne Zweifel eine Geschichte erzählt.⁴⁷¹ Und das liegt daran, dass der Minimalismus der Darstellungsmittel durch die Entfaltung einer Narration kompensiert werden muss.⁴⁷² Sie wird auch durch die Unterlegung mit einer ebenfalls gefühlvollelegischen Musik gestützt, in der einfache Klavierakkorde dominant sind. Die Geschichte lässt sich sehr leicht nacherzählen. Es beginnt mit einem einzelnen grauen Punkt auf der leeren weißen Fläche.⁴⁷³ Während sich der

⁴⁶⁹ Das gilt natürlich *a fortiori*, wenn man (was in diesem Format häufig vorkommt) das *flip book* für sich selbst abspielt.

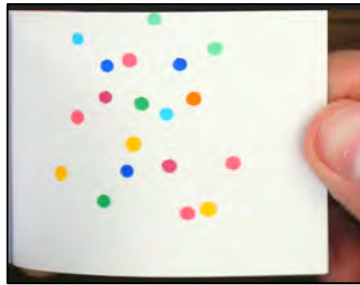
⁴⁷⁰ Minimalistische *flip books* liegen aus verschiedenen Gründen (z.B. dem der leichten Herstellbarkeit) nahe und haben eine Tradition; vgl. etwa die Präsentation zu „dots and lines“ auf der Website von Pascal Fouché: <http://www.flipbook.info/blog.php> [Zugriff am 14.09.2020].

⁴⁷¹ <https://www.youtube.com/watch?v=hCPdPc553yE> [Zugriff am 08.09.2020]. Solche *flip books* mit Überlänge gibt es im Internet häufiger (und es gibt auch Rekorde des längsten *flip books* usw.). Tatsächlich handelt es sich dann um eine ganze Batterie von *flip books*, die nur nacheinander zur Hand genommen werden können. Im Video wird die Reihe dann mit unsichtbaren Schnitten so montiert, dass der Eindruck eines einzigen Abspielvorgangs entsteht. Für das Verständnis der folgenden Ausführungen ist es von Vorteil, sich diese Präsentation anzuschauen (ca. 5:10 bis 6:20).

⁴⁷² Der Autor erklärt im Video selbst, eine „compelling story“ erzählen zu wollen, „using just dots as characters“.

⁴⁷³ Die „dots“ sind runde, mit zurechtgeschnittenen Filzmarkern erzeugte Flecken von etwa drei Millimetern Durchmesser.

graue Punkt in Ruhe befindet, bewegt sich ein anderer, orangefarbener Punkt zügig auf ihn zu und hüpfet dann ein wenig vor ihm auf und ab. Der graue Punkt weicht vor dieser Annäherung zunächst an den rechten Rand der weißen Fläche aus, der orangene Punkt folgt ihm, der graue Punkt flieht im hohen Bogen, der orangene Punkt folgt ihm, hüpfet an der neuen Stelle wieder vor ihm auf und ab. Das Spiel wiederholt sich, bis der graue Punkt ebenfalls zu hüpfen beginnt. Unvermittelt verändert sich seine Farbe dabei in Blau. Jetzt hüpfen beide Punkte, nähern sich, berühren sich gegenseitig, kreisen in großen Bögen auf der Fläche herum, drehen sich, einander berührend, umeinander, tanzen, wiederholen das Spiel. Dann betreten nach und nach achtzehn weitere Punkte die ‚Bühne‘. Sie sind allesamt grau und verharren reglos und verstreut. Zunächst haben, am rechten Rand des Feldes, auch der orangene und der blaue Punkt ihre Bewegungen eingestellt. Aber dann bewegt sich der blaue Punkt auf die disparate Gruppe zu und beginnt vor ihr auf und ab zu hüpfen, und in dem Moment, in dem der orangene Punkt ihm mit Verzögerung folgt, beginnt der erste der grauen Punkte ebenfalls zu hüpfen und wird farbig. Nach und nach lassen sich auch alle anderen grauen Punkte von dem Geschehen anstecken. Am Ende sind alle Punkte farbig geworden und bewegen sich auf und ab (und man kann nicht mehr erkennen, welches die ersten beiden farbigen Punkte waren) (Abb. 79).



Wir haben ein *sentimentalisches* Genre vor uns.⁴⁷⁴ Es gelingt uns mühelos, die Punkte als Subjekte aufzufassen. Oder genauer: Wir können nicht anders. Die Animation erzählt eine Geschichte der Animation. Subjekte werden animiert. Einerseits werden sie durch die Animation zu Subjekten, andererseits müssen sie schon Subjekte sein, um animiert werden zu können.

⁴⁷⁴ Gemeint ist natürlich: sentimentalisch in dem Sinne, den Friedrich Schiller in *Über naive und sentimentalische Dichtung* entwickelt.

Der orangene Punkt, der als animiert gesetzt ist, animiert zunächst den grauen Punkt, der gesetzt ist. Durch den – nicht bloß physikalischen – *Widerstand*, den der graue Punkt den Versuchen des orangenen Punkts anfangs entgegensetzt, wird er als animierbares Subjekt gesetzt: Auch das Ausweichen ist Interaktion. Und dann animieren beide gemeinsam die gesamte Gruppe grauer Punkte, die gleichsam als Probe aufs Exempel auf der Bildfläche erscheint. Der Vorgang der Animierung wird – im Gegensatz zu Bewegungen von A nach B (und zu den späteren zyklischen Bewegungen) – durch eine Bewegung ausgedrückt, die eine Amplitude und eine Frequenz aufweist. Das ist das Hüpfen. Es ist ansteckend. Ob es dem orangenen Punkt vorab als Animierungsverfahren bekannt ist, lässt sich natürlich nicht entscheiden, ist aber auch unerheblich. Es wird jedenfalls nicht von Anfang an zur Anwendung gebracht und ist auch nicht sofort erfolgreich. Für die Frage nach der dieser Geschichte zugrundeliegenden minimalistischen Subjektdefinition ist auch das von Belang. Ein Subjekt ist etwas, das sich – für einen Beobachter – auf verschiedene Weise weigern und auf verschiedene Weise etwas versuchen können muss. Es gibt keinen Automatismus, sondern Freiheitsgrade. Dem entspricht notwendigerweise eine *Verzögerung*, eine Zeitspanne, in der etwas noch nicht entschieden ist – das ist die ‚Zeit des Subjekts‘, eine gewissermaßen eingefaltete Zeit. Es ist diese Zeit der Interaktion, die fehlt, wenn ein Geschehen lediglich als Vorgang und nicht als Geschichte zur Darstellung gebracht wird.

Und noch etwas: Man könnte naiv fragen, *warum* sich die grauen Punkte – vor allem der erste von ihnen, dem ja sozusagen eine besonders intensive Behandlung zuteil wird – denn dagegen wehren, sich auf ihr Gegenüber ‚einzuschwingen‘. Auf der einen Seite würden die grauen Punkte, wenn sie *automatisch* angeregt würden, ihres Subjektstatus verlustig gehen; daraus folgt aber, dass sie etwas, was sie selbst angeht, *nicht wissen*, was ihnen also unbewusst ist: Sie wissen nicht, dass sie Farbigkeit ‚in sich tragen‘. Und infolgedessen wissen sie nicht, dass sie farbig geworden sein werden. Schon diese Minimaldefinition von Subjektivität innerhalb einer Geschichte impliziert das Unbewusste und das *futurum exactum*. Man kann darüber hinaus erkennen, wie dieses Unbewusste beschaffen ist. Am Ende sind *alle* grauen Punkte farbig geworden; also gibt es doch eine Notwendigkeit und einen Zwang und insofern einen Automatismus. Das heißt aber, dass die grauen Punkte nicht wissen, dass sie von einem Automatismus regiert werden. Wissen sie denn, welche Farbe sie annehmen, wenn sie eine Farbe annehmen (wissen

sie überhaupt, dass sie eine Farbe annehmen)? Die Veränderung, die für die Punkte in Frage kommt, ist – in der Logik dieser Geschichte durch die Opposition grau/farbig definiert. Solange die Punkte grau sind, sind sie gleich; farbig heißt: nicht-grau; aber nicht-grau heißt nicht: verschieden. Denn welche Farbe die Punkte annehmen, ist nicht bedeutungstragend. Das Farbigwerden bezeichnet nicht das Verschiedenwerden bzw. das Individuellwerden der Punkte, da am Ende mehrere Punkte dieselbe Farbe annehmen. Das Farbigwerden etabliert also kein Differenzverhältnis, sondern bezeichnet ein Selbstverhältnis – eben das der Animiertheit. Die animierten Punkte bewegen sich am Ende in einem angeregten, animierten Zustand auf und ab, wobei keine Regel erkennbar ist bzw. sein soll. Sie befinden sich also gleichsam im Reich der Freiheit. Infolgedessen sind die Bewegungen der farbigen Punkte nicht miteinander abgestimmt. Das Farbenfrohe harmonisiert, ohne dass es einer Abstimmung bedarf. Die Animiertheit ist ein Mehr an Energie, das ansteckend ist, weil es sich mitteilt. Vor ihrer Animierung wussten die grauen Punkte nicht, dass dieses Mehr an Energie in ihnen verborgen war. Mit ihrer Animierung haben sie sich also auch von diesem Nicht-Wissen befreit. Kann man daraus schließen, dass sie ihr Unbewusstes verloren haben? Die Erzählung ohne Worte suggeriert, dass das Animiertwerden irreversibel ist: Einmal farbig, kann man nicht wieder grau werden. Wissen die farbigen Punkte um dieses Gesetz?

Überlegungen solcher Art versuchen sich auf Schlussfolgerungen zu beschränken, die aus der minimalistischen Ausgangsvoraussetzung dieses Erzählens ohne Worte gezogen werden können. *Indem* eine Geschichte mit Punkt-Subjekten erzählt wird, müssen bestimmte Annahmen darüber gemacht werden, was ein Subjekt ist. Weil diese Voraussetzungen erfüllt sind, kann die Geschichte auch auf einer anderen Ebene funktionieren. Nur auf dieser Grundlage vermag der Autor weitere ästhetische Entscheidungen zu treffen, mittels derer die Vorgänge in eine sentimentalische (oder sentimentale) Geschichte überführt werden, bei der die Rezipienten Zusätzliches in diese Punkte projizieren und investieren können.

Hierzu gehört auch, dass es in der sehr reduzierten Diegese dieser Erzählung *ausschließlich* Subjekte gibt. Objekte gibt es nicht. Jeder Punkt ist genau ein Subjekt. Das ist einer der Aspekte, in denen sich die Punkt-Erzählung, die ja eigentlich eine Kreis-Erzählung ist, wesentlich vom Erzählen mit Piktogrammen unterscheidet, wie es etwa Warja Lavater in ihrer komplexen Version von *Schneewittchen* vorgelegt hat. Abgesehen davon, dass bei Lavater

durch unbewegte, hier aber durch bewegte Bilder erzählt wird, gibt es in der Diegese bei Lavater auch geometrische Figuren, die Gegenstände repräsentieren (zum Beispiel einen Apfel oder Bäume) sowie spezifizierte räumliche Gegebenheiten (z.B. ein Schloss oder ein Fenster).⁴⁷⁵ All das gibt es hier nicht: Auch der Raum, in dem sich diese Punkte bewegen, ist im Prinzip unspezifisch.⁴⁷⁶ Schon dieser Umstand verändert die kognitiven Operationen, die für den Nachvollzug der Geschichte durch den Rezipienten erforderlich sind, grundlegend. Man kann nicht sagen, dass der einzelne Punkt in dieser Punkt-Erzählung ein Subjekt in dem Sinne *repräsentiert*, wie etwa die konzentrischen Kreise bei Lavater Schneewittchen repräsentieren. Nach Maßgabe der Animation *ist* der einzelne Punkt ein (formales) Subjekt, und das Geschehen, das uns vorgeführt wird, *ist* ein wirkliches Geschehen. Daher ist diese Punkt-Erzählung – im Gegensatz zur sperrigen, zu erarbeitenden Piktogramm-Erzählung – für diejenigen Rezipienten, für die sie gemacht ist, ganz und gar eingängig.

Diese Eingängigkeit sollte eigentlich als Rätsel empfunden werden. Denn sie scheint der These von Monika Fludernik zu widersprechen, welche die *experientiality* als erste Voraussetzung für das Erzählen statuiert, deren basales Element wiederum das *embodiedness* sei. Wo es keinen Körper gibt, sondern nur einen Zeichenkörper – wo die „emotional and physical reaction“ des Protagonisten auf Ereignisse oder Vorgänge unzugänglich sei –, da gebe es für den Rezipienten keine Möglichkeit, die „parameters of a real-life schema

⁴⁷⁵ Warja Lavater hat allerdings auch selbst Daumenkinos geschaffen, die in der Düsseldorfer Ausstellung gezeigt wurden; vgl. *Daumenkino. The Flip Book Show*, 115f.

⁴⁷⁶ Hier müsste man allerdings genauer unterscheiden, da die Geschichte nur funktioniert, weil sich hier eigentlich zwei (zudem nicht vollständig unspezifische) Räume überlagern. Zunächst haben wir eine weiße Fläche vor uns, die als ein *Ausschnitt* zu betrachten ist (die Punkte treten nicht nur von außen in dieses Feld ein, sondern verlassen es bisweilen auch für kurze Zeit bei der Ausführung ihrer Bewegungen) – es gibt also eine Bühne, die gleichwohl ein *hors champ* hat. Da die Punkte, die in Wahrheit Kreise sind, zwei Dimensionen haben, hindert uns nichts daran, unsere Perspektive auf dieses Feld als *Aufsicht* zu definieren. Dazu passen auch verschiedene der ausgeführten Bewegungstypen, die nicht denen von Körpern mit einem Gewicht entsprechen. Andererseits gibt es aber die Hüpfbewegung, die überdies auf verschiedenen *Levels* stattfinden kann. Hinsichtlich dieser Auf-und-Ab-Bewegung sind die Punkte der Schwerkraft unterworfen und wir nehmen das Geschehen von der Seite wahr. Interessant ist nun, dass nur der letzteren Bewegung die entscheidende animierende Funktion beigemessen wird, was letztlich besagt, dass die Freiheit nur performiert werden kann, wenn zugleich die Unterwerfung unter ein Gesetz performiert wird.

of existence“ in das Dargestellte einzubringen.⁴⁷⁷ Die Identifikation mit einem wie auch immer gearteten Protagonisten fällt in dieser Punkt-Erzählung gewiss aus. Andererseits gibt es nicht nur viele Millionen Zugriffe auf dieses Video, es wird auch in den ca. 50.000 Kommentaren auf *Youtube* häufig die Überraschung darüber zum Ausdruck gebracht, dass man beim Ansehen dieser Punkt-Erzählung geweint habe.

Das liegt zum einen daran, dass die Punkte *qua* Animiertsein sehr wohl die Beobachtung einer „emotional and physical reaction“ gestatten. Die Punkte *sind* ja gar nichts außerhalb dieser „emotional and physical reaction“. Sie sind insofern reines ‚In-Situation-Sein‘; sie existieren als Subjekte nur in Bezug auf andere. Darüber hinaus gestattet es die in den minimalistischen Voraussetzungen der Erzählung mitgesetzte Einführung des Parameters *Entfernung*, weitere Beobachtungen mühelos in ein „real-life schema of existence“ zu integrieren. Nachdem der orangene Punkt den grauen Punkt animiert und in einen blauen Punkt verwandelt hat, nähert er sich ihm, bis sie sich berühren – eine ‚menschliche Nähe‘, die dann als Kuss aufgefasst werden kann. Dann haben die beiden Punkte Spaß miteinander, sind ausgelassen usw. Später ist es der blaue Punkt, der – als hätte er es vom orangenen Punkt gelernt – zuerst auf die Gruppe der grauen Punkte zugeht, um sie zu animieren. Dass sich der orangene Punkt den Bemühungen erst nach einigem Zögern anschließt, kann etwa als Bedauern darüber verstanden werden, dass die schöne Zeit der Zweisamkeit nun zu Ende ist oder Ähnliches. Es geht hier nicht darum, dass die eine oder andere Interpretation des Geschehens zutreffend oder unwahrscheinlich ist, sondern darum, dass in ihnen die *experientiality* zum Ausdruck kommt.

Gleichwohl ist das keineswegs der Grund dafür, dass diese Punkt-Erzählung dem sentimentalischen Genre zuzurechnen ist. Diejenigen, die das Video von „Andymation“ auf *Youtube* kommentiert haben, wundern sich verschiedentlich darüber, dass sie mit bloßen Punkten mitfühlen, dass eine Geschichte, in der Punkte statt Figuren figurieren, Gefühle bei ihnen auslösen. Aber sie fühlen sich eben mit Punkten im Plural verbunden und nicht, wie von Fludernik vorgesehen, mit einem Protagonisten. Und das macht einen wesentlichen Unterschied. Überspitzt formuliert: Sentimentalisch ist die Geschichte, weil der Protagonist verschwindet. Zu Anfang gibt es ja einen Helden: den orangenen Punkt, der – gewissermaßen schon farbig auf die

⁴⁷⁷ Fludernik: Towards a ‚Natural‘ Narratology, 30.

Welt gekommen – in der Lage ist, den Prozess einzuleiten, der alle anderen Punkte farbig macht. Aber damit wird dieser Punkt, als Teil einer Gruppe oder einer Menge, zugleich ununterscheidbar von den anderen Punkten. Auch das Modell der Zweisamkeit hat ausgedient. Alle sind zu Helden geworden. Es gibt, so wird suggeriert, eine *Gemeinschaft* der farbenfrohen und glücklichen Punkte. Allerdings ist die Bedingung für die Darstellung dieser Gemeinschaft, dass ihre Gemeinschaftlichkeit ganz abstrakt bleibt. Sie besteht nur in der gemeinsamen Farbigkeit, da sämtliche Punkte ihre Bewegungen unabhängig von den Bewegungen der anderen Punkte ausführen. Die Art und Weise, wie diese Geschichte ihren Sinn festmacht, gehört auch hier in das Reich der Bildrhetorik. Am Ende steht eine *Aussage*, die von allen konkreten Bedingtheiten abstrahiert: Alles wird gut, wenn wir uns den anderen zuwenden. Das ist ein Märchen. *Sentimentalisch* wird das Märchen vor allem durch die Musik, die ein unverzichtbares Element dieses Erzählens ohne Worte ist. Denn sie teilt uns mit, dass das alles nur ein Märchen ist. Die Bezeichnung *Märchen* ist freilich ungenau. Märchen nennen wir in der Umgangssprache Geschichten, von denen wir wissen, dass sie sich nicht zugetragen haben können. Schneewittchen hat es nicht gegeben, sie hat keinen giftigen Apfel verschluckt und sie wurde auch nicht durch ein zufälliges Vorkommnis doch noch gerettet. Bei dieser Punkt-Erzählung hingegen hat die Frage, ob sich das wirklich zugetragen hat, natürlich überhaupt keinen Sinn. Daher ist es auch nicht sinnvoll, in der üblichen Bedeutung von einer Fiktion zu sprechen. Ein ‚Märchen‘ ist vielmehr die bildrhetorische Aussage, dass es mit den Menschen so funktionieren könnte wie mit den Punkten. Insofern stellt diese Punkt-Erzählung eine Art Modell des Zusammenlebens vor, von dem wir wissen, dass es so nicht funktioniert. Freilich handelt es sich nur um ‚eine Art Modell‘: Man könnte von der *Fiktion einer Simulation* sprechen. Das ist auch für die Frage nach dem Status der Worte relevant. Simuliert werden Prozesse im Realen, hingegen sind menschliche Subjekte, nach Maßgabe ihres Sprechens, der Ordnung des Symbolischen unterworfen. Was dieses Daumenkino betrifft, so kommt nicht nur das Erzählen ohne Worte aus, sondern auch die erzählte Welt ist ohne Worte. Das macht die (mithin nicht-symbolische) *Interaktion* zwischen den Punkten simulierbar, führt aber auch abschließend noch einmal zurück zu der Frage, wie die Interaktion zwischen den Punkten überhaupt zu denken ist.

Zum Beispiel könnte man vermuten, dass die Interaktion irgendwie mit der Logik des *Blicks* zusammenhängt. Verhalten sich die Punkte so, als ob sie

einander *sehen* könnten? Zum Beispiel: Der blaue und der orangene Punkt *sehen*, dass verschiedene graue Punkte auf der Bildfläche erscheinen und halten in ihrem ausgelassenen Treiben inne; und dann *sieht* der erste der neu hinzugekommenen grauen Punkte, dass der blaue Punkt vor ihm auf und ab hüpfet und beginnt dann, diese Bewegung nachzuahmen; und schließlich *sehen* die übrigen grauen Punkte nach und nach, was die anderen tun und lassen sich davon anstecken. Natürlich kann man so sprechen, aber eine solche Metaphorik hilft nicht wirklich weiter. Man könnte das Verb ‚sehen‘ hier ebenso durch das Verb ‚wahrnehmen‘ ersetzen. Allein der Umstand, dass der Gesichtssinn beim Menschen der privilegierte Fernsinn ist, und dass sich die Punkte offenbar über eine gewisse Entfernung hin wahrzunehmen vermögen, verführt zu dieser Metaphorik. Der Tausch von *Blicken* hingegen, und damit das Sehen des Gesehenwerdens, scheint in der Interaktion zwischen den Punkten keine Rolle zu spielen. In der zweiten Phase des Daumenkinos, wenn der orangene und der blaue Punkt ihre Pirouetten drehen, wird die Koordination ihrer Bewegungen offensichtlich nicht über ein Einverständnis der Blicke hergestellt, sondern durch eine Art Anziehungskraft. Der ‚Fernsinn‘, der die Interaktionen ermöglicht, ähnelt eher den *Wechselwirkungen* zwischen Teilchen, wie sie die moderne Physik beschreibt.⁴⁷⁸

Aus diesem Grund liegt zur Beschreibung der Interaktionsform zwischen den Punkten die Metaphorik der *Anregung* nahe. Die Punkte werden wie Teilchen – über eine bestimmte Entfernung hinweg – durch andere angeregt, sich ähnlich zu verhalten. Interessant ist das auch deswegen, weil diese Anregung ja die Form einer *Ansteckung* annimmt, insofern die angeregten Punkte vom Farbigsein angesteckt werden. Letztlich wird uns hier eine *Ansteckungsgeschichte* erzählt, die ein bloßes Ansteckungsgeschehen ins Positive wendet. Das Märchen bestünde folglich darin, dass man durch Ansteckung nicht erkrankt, sondern gesundet (und das Sentimentalische darin, dass man weiß, dass es nicht so ist). Das verweist auf den Zeitpunkt, zu dem „Andymation“ dieses Daumenkino hergestellt hat: Am 15. April 2020

⁴⁷⁸ Es gibt allerdings eine Stelle in der Erzählung, die nicht ganz in dieses Modell zu passen scheint – nämlich dort, wo der orangene Punkt zunächst ‚zögert‘, bevor er dem blauen Punkt in den Bemühungen um Anregung der grauen Punkte folgt. Hier drängt sich die Vorstellung auf, dass der orangene Punkt wahrnimmt, dass der blaue Punkt sich *einem Dritten* zuwendet. Indes hebt sich diese intersubjektive Verstrickung anschließend eindeutig in ein kollektives Geschehen diesseits oder jenseits intersubjektiver Verstrickungen auf.

befanden sich die USA gerade im Lockdown aufgrund der Corona-Pandemie; nicht von Ungefähr wird bei denjenigen, die das Video kommentieren, verschiedentlich der Begriff des *social distancing* ins Spiel gebracht. Einen Monat zuvor, am 14. März 2020, veröffentlichte die *Washington Post* drei sehr bekannt gewordene Computersimulationen des viralen Ansteckungsgeschehens, in welcher mögliche Verläufe der Pandemie anhand von 200 Punkten in einer geschlossenen Box modelliert werden. Hier eine Momentaufnahme unter der Bedingung eines weitgehend befolgten *social distancing* (Abb. 80):



Blaugrau sind hier die gesunden Punkte, rotbraun die kranken und pinkfarben die bereits genesenen Punkte. Das Geschehen ist, einmal angestoßen, ebenso stochastisch wie die anfängliche Zufallsverteilung der Punkte in der Box. Die Punkte sind nicht Subjekte, sondern Objekte, die sich, wenn sie sich bewegen, wie Billardkugeln nach den Gesetzen der Mechanik verhalten. Ihre Farbe wechseln sie zunächst durch einen Stoß und dann nach einer festgelegten Zeit, nicht aber dadurch, dass sie animiert werden. Hier wird keine Geschichte erzählt.

Bei einem *flip book*, das nur bewegte Punkte in Interaktion zeigt, ist es offenbar nicht angezeigt, von Perspektive oder von Fokalisierung zu sprechen. Wir übersehen das Geschehen vollständig, und die Vorstellung, dass man das Geschehen aus einer anderen Perspektive anders sehen könnte, findet keinen Halt. Zwar ist das Sichtfeld abgeschnitten, aber ein Blickpunkt ist nicht definiert. Es gibt zum Beispiel keine dreidimensionalen Körper, deren Rückseite unserem Blick verborgen wäre. Das definiert gewissermaßen einen Nullpunkt der Darstellung: Das *Wie* der Darstellung fehlt in diesem

simulierten Geschehen. Die bewegten Bilder dieses Daumenkinos sind vom *Kino-Dispositiv* so weit entfernt wie nur möglich. Das liegt nicht nur daran, dass animierte Bilder (oder genauer: animierte Entitäten auf bewegten Bildern) keine photographischen Bilder sind und deshalb die ‚optische Falle‘ des auf die Kinoleinwand projizierten Bildes nicht in der gleichen Weise existiert.⁴⁷⁹ Indem der Blickpunkt in dieser Punkt-Erzählung keine Rolle spielt, gibt es auch keines der narrativen Verfahren, die das Medium Film im Laufe seiner Entwicklung ausgebildet hat.

Im Prinzip kann das Daumenkino sämtliche Techniken und Verfahren reproduzieren, über die das Medium Film verfügt. Jegliche Form der Montage, des Ausschnittswechsels, der Kamerabewegung ist möglich. Es gibt *flip-art*-Künstler, die einen ungeheuren Aufwand treiben, um ein Geschehen nach allen Regeln der filmischen Kunst photorealistisch darzustellen. Das Werk *Hulk – I'm always angry* etwa zeigt auf über eintausend – in zweimonatiger Akkord-Arbeit – gefertigten akribischen Bleistiftzeichnungen die Verwandlung und Taten der Comicfigur.⁴⁸⁰ Mit der Logik des Daumenkinos hat das allerdings nur noch gemein, dass es auch hier nicht darum geht, eine Geschichte zu erzählen, sondern ein Verfahren vorzuführen und ein (auch hier metamorphotisches) Geschehen abzubilden. Man könnte sogar sagen: Je mehr sich das Daumenkino der Filmästhetik annähert, desto weniger funktioniert es als narratives Medium. So sind beispielsweise billige japanische *flip books* auf dem Markt, die stark auf Zoom-Effekten oder fulminanten Kamerafahrten beruhen, etwa in ein Auge – wie in *3 Sekunden* von Mathieu.⁴⁸¹

⁴⁷⁹ In der Zusammenfassung von Claude Bailblé: „Sobald das fotografische Bild komplett scharf ist, auf der gesamten Fläche sowie in der Tiefe des Sichtfelds, dominiert die im Bild gezeigte Ansicht und verdrängt den Blickpunkt, der sie – durch das Okular des Apparates – erst erzeugt hat. So treten die Wahl des Ausschnitts und ebenso die Wahl des Augenblicks der Aufnahme hinter der repräsentierten, optisch gesättigten Realität zurück, sodass der Inhalt der Bilder aufgewertet wird. Infolge dieser Umschichtung hat sich die Vorstellung etabliert, die Realität existiere latent schon immer und überall in dieser hyperscharfen Form, und es gehe nur noch darum, sie zu kadrieren, um eine bedeutungsvolle ‚Ansicht‘, einen vermeintlich authentischen Moment festzuhalten. Das fotografische Bild wird zu einer Art ‚optischen Falle‘ [piège à regard], denn es produziert den Glauben an ein Fenster, das sich auf eine vollständig lesbare Welt hin öffnet.“ (Claude Bailblé: Das Kino-Dispositiv. In: *Montage A/V* 16, 2 (2007), 157-173, hier: 158)

⁴⁸⁰ Der Autor, „DP drawing“, erhielt dafür auf Youtube mehr als 40 Millionen Aufrufe und über 60.000 Kommentare, https://www.youtube.com/watch?v=e_74LSope5E [Zugriff am 06.09.2020].

⁴⁸¹ <https://www.youtube.com/watch?v=450MwPFOMjw> [Zugriff am 14.09.2020]. Im Katalog der Düsseldorfer Ausstellung findet sich mit *In the Wink of an Eye* von Patrick

Aber sie verbinden damit keine narrative Absicht, wenngleich sie narrative Versatzstücke zitieren mögen.

Insgesamt eignet dem *flip book* eine Affinität zur Werbeästhetik, und *flip books* sind auch beinahe von Anfang an zu Werbezwecken (nicht zuletzt als Werbegeschenk) verwendet worden.⁴⁸² Auch die Daumenkinos, die mit einem Heiratsantrag enden, gehören letztlich in dieses Genre. Der Grund dafür liegt auf der Ebene der Struktur. Daumenkinos sind nicht nur sehr kurz, sie müssen überdies, wenn sie nicht einen bloßen Geschehensausschnitt abbilden wollen, einen Endpunkt haben, an dem – rückwirkend – ihre Bedeutung festgemacht wird. Diese Bedeutung kann, wenn es sich nicht um eine Geschichte handelt, die einen (internen) *Sinn* produziert (wie in der Punkt-Erzählung), nur in einer Pointe liegen (einem ‚Witz‘) oder in einem pragmatischen Kontext, der sich bildrhetorisch in einer Aussage zusammenfassen lässt: Heirate mich! Kaufe dieses Produkt!⁴⁸³ Verstärkt wird das dadurch, dass beim Vorgang des Abspielens mit dem Daumen das letzte Bild als ein eingefrorenes Standbild im Verhältnis zu den zuvor abgeblätterten Bildern festgehalten wird.

Die narrativen Verfahren des Daumenkinos bei der Herstellung bewegter Bilder können sich zwar an die des Films anlehnen, aber man muss dabei das Erzählen im fotografierten Film und das Erzählen im animierten Film grundsätzlich unterscheiden. Insbesondere hat der Animationsfilm (wie man noch genauer sehen wird) von Haus aus ein anderes Verhältnis zu Montage, Einstellungsgrößen und Kamerabewegungen – also zu allen Veränderungen, die den Akt des Zeigens betreffen und nicht Bewegungen des Gezeigten. Dass das Daumenkino keine Affinität zum Schnitt bzw. zur Montage hat, geht schon daraus hervor, dass es auf dem Prinzip zwar minimaler – nämlich unsichtbarer –, aber dafür beliebiger Veränderungen von Bild zu Bild basiert. Insofern tritt das Metamorphotische (und in gewisser Weise der *special effect*) an die Stelle der Montage. Damit fehlen dem Daumenkino zunächst einmal die Darstellungsverfahren, um ein Geschehen in eine Geschichte zu überführen. Umgekehrt ist aber auch der Film – das sollte man nicht vergessen – keineswegs erfunden worden, um Geschichten

Jenkins (1987) ein *flip book*, das ebenfalls auf mehrfachen Spiegelungen in einem Auge basiert; vgl. *Daumenkino. The Flip Book Show*, 258f.

⁴⁸² Vgl. genauer wiederum die Website von Pascal Fouché, <http://www.flipbook.info/historique.php> [Zugriff am 14.09.2020].

⁴⁸³ Die Erkennbarkeit einer Marke ist in dieser Hinsicht einem Wort gleichzusetzen.

zu erzählen. Erst nach einer gewissen Karenzzeit hat er sich zu Beginn des 20. Jahrhunderts vom sogenannten *cinema of attractions* (Tom Gunning), das „vorab an die sensorische Neugier des Publikums appelliert“, zu einem *cinema of narrative integration* entwickelt, „das die Story dauerhaft zum zentralen Organisationsprinzip filmischer Verlaufsformen macht“.⁴⁸⁴ Zu Beginn wurde im Film ebenso mit einer feststehenden, die gesamte Szene einfangenden Kamera gearbeitet wie im zeitgenössischen Daumenkino. Das heißt: Die *Perspektive* und die *Entfernung* (das, was Genette unter der Kategorie *Modus* fasst) sind in diesem Erzählen *nicht variabel*, sondern von vorn herein festgelegt. Es gab also keine Einbeziehung des *Betrachters* in das, was es zu sehen gibt – also etwas, das in der Malerei der Renaissance geschehen ist. Oder anders gewendet: die Einführung des *Wie* der Darstellung in das Darstellte. Im frühen Film vermittelt die Kamera zwar einen profilmischen Raum, verhält sich ihm gegenüber aber zunächst vollkommen passiv, sodass es keine wirkliche Art und Weise (keinen *Modus*) der Darstellung, kein Erzählverfahren gibt.⁴⁸⁵ Ähnliches gilt für die *Montage*. Auch sie musste als ein Erzählverfahren erst entwickelt bzw. ‚erfunden‘ werden.

Das reine Erzählen mit bewegten Bildern *ohne* Montage und *ohne* Kamerabewegung ist ein ‚Erzählen‘, bei dem es nicht sinnvoll ist, von einer Erzähl-

⁴⁸⁴ Matthias Christen: Erzählen im Film. In: Martin Huber/Wolf Schmid (Hg.): *Grundthemen der Literaturwissenschaft: Erzählen*. Berlin/Boston, 447-458, hier: 447; vgl. für weitere Aspekte dieses Themenkomplexes Wanda Strauven (Hg.): *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam 2006. Allerdings folgt aus dem Befund, dass „Narrativität keine dem Film inhärente Eigenschaft“ ist, nicht, dass seine Orientierung auf Narrativität „weder absehbar noch zwangsläufig war“ (Christen: Erzählen im Film, 447). Vielmehr muss aus der Perspektive, dass der Mensch ein ‚erzählendes Wesen‘, ein *homo narrans*, ist, postuliert werden, dass alle Medien, die zum Erzählen taugen, auch zum Erzählen verwendet und zurechtgemacht werden (auch diejenigen ohne Worte).

⁴⁸⁵ In seiner Studie *Filmisches Erzählen* fasst Stephan Brüssel im Abschnitt „Die Narrativisierung des Films“ den Befund folgendermaßen zusammen: „Getragen wird der Aneignungsprozess narrativer Verfahren in erster Linie durch die Entwicklung der Kamera ausgehend von einem statisch registrierenden Apparat hin zu einer selektierenden und organisierenden Erfassungseinheit mit der Eigenschaft einer motivierenden Bewegung im profilmischen Raum. Angesprochen sind also die Mobilität, die Selektion und die Motivation der Kamerahandlung. Nimmt die Kamera das Geschehen von einem statischen Standpunkt aus auf, so ist sie in ihrer Eigenschaft als Aufnahmeapparat nur insofern erkennbar, als sie das Geschehen neutral-objektiv fixiert, nicht aber an ihm teilnimmt oder einzelne Partien (intendiert) auswählt und exponiert. In der Frühphase des Films bis etwa 1906 liegt die Gewichtung auf den filmischen Inhalten, nicht aber auf der *Art und Weise* ihrer Aufbereitung.“ (Stephan Brüssel: *Filmisches Erzählen. Typologie und Geschichte*. Berlin/Boston 2014, 172f.)

instanz zu sprechen. Weder gibt es eine sprachliche Erzählinstanz noch gibt es eine visuelle Erzählinstanz (die Instanz des Zeigens ist, wer das reale Produkt – den Film, das Daumenkino – vorführt): Erstens gibt es keinen (wechselnden) *Modus* (keine Selektionen); zweitens gibt es keine Veränderungen in der zeitlichen Ordnung (das Geschehen ist immer *chronologisch*), es ist stets *singulativ*; und drittens ist es ein Erzählen erster Stufe, das grundsätzlich *heterodiegetisch* (es gibt keine Ich-Instanz) und *gleichzeitig* ist. Mit anderen Worten: Sämtliche Parameter des Erzählens nach der Terminologie Genettes stehen fest. Und insofern kann von einem Erzähl*akt* nicht die Rede sein. Von einem ‚narrative agent‘, der für die „narrative presentation“⁴⁸⁶ zuständig ist, lässt sich erst sprechen, wenn der Film über das bloße Erzählen mit bewegten Bildern hinausgeht.

Ex negativo zeichnet sich hier freilich auch ab, wie der Film ohne Worte – ohne Ton und Zwischentitel – dies vermag. Man kann mit Claude Bailblé „drei narrative Achsen“ unterscheiden, die in ihrem Zusammenspiel jenseits bloßer Zustandsveränderungen eine Geschichte erzeugen (oder, wenn man so will, ein narratives Regime etablieren): erstens „die *situative* Achse (man sieht die ganze Situation, die Interaktionen und Bewegungen der Figuren und ihre Gesten)“, zweitens „die *personale* Achse (man nähert sich dem einen oder anderen Protagonisten und folgt ihm mit einem Schwenk oder einer Fahrt)“ und drittens „die *subjektive* Achse (entweder *extern*: die Großaufnahme eines Gesichts, aus dem man die Blicke, die Intentionen oder Reaktionen liest, oder *intern*: die subjektive Kamera, die uns mit einer Figur sehen und empfinden lässt).“⁴⁸⁷

5.2 Der Stummfilm und die Worte

Aus einer narratologischen Perspektive darf man sagen: Kein Medium ist so geeignet für das Erzählen ohne Worte wie der Film. Und scheint das nicht auch die Auffassung der Filmschaffenden und Filmtheoretiker in der ausgehenden Stummfilmära zu sein, nachdem der Film sich als narratives Medium etabliert hatte? Bekanntlich wurde das Aufkommen des Tonfilms Ende der 1920er Jahre von vielen Seiten als das Ende der ‚wahren Filmsprache‘ betrachtet. Eine Stimme unter vielen: Béla Balázs beginnt in *Der Geist des Films*

⁴⁸⁶ Chatman: *Coming to Terms*, 114.

⁴⁸⁷ Bailblé: *Das Kino-Dispositiv*, 161f.

von 1930 das Kapitel „Tonfilm“ mit der Feststellung, dass der „stumme Film“ in den letzten Jahren erst „richtigen Anlauf zu großer Entwicklung genommen“ habe, dass „Einstellungstechnik und Montage“ so weit gewesen seien, „den stofflichen Widerstand der primitiven Gegenständlichkeit ganz zu überwinden“; nun aber sei die „technische Erfindung des Tonfilms wie eine Katastrophe“ über das Medium hereingebrochen und habe die „reiche Kultur des visuellen Ausdrucks“ gefährdet.⁴⁸⁸ Es ist symptomatisch, dass das folgende Kapitel über den Tonfilm dann keineswegs die Frage stellt, was der Einbruch des Dialogs und des Wortes in die stumme Welt des Films bedeutet, sondern die Möglichkeiten diskutiert, die der Ton für die visuelle Kunst bergen mag. Von der Entdeckung der *akustischen Umwelt* ist stattdessen ausführlich die Rede, von der *Entdeckung des Geräusches*, von *Tongroßaufnahmen*, der *Tonperspektive* und anderem mehr. Und auch, als Balázs kurz auf den „Dialog des Tonfilms“ zu sprechen kommt, erklärt er, dass „das Ganz-Nahe, das Ganz-Leise den meisten Eindruck“ mache, also „nicht der deutliche, logische Satz, nicht das vorgetragene Lied, sondern der verschwebende Seufzer, der hörbare Atem, das erstickte Schluchzen“.⁴⁸⁹ Weder vom Stellenwert der Worte noch von ihrer Bedeutung für das Erzählen ist hier die Rede. Nicht nur bei Balázs steht mit dem Aufkommen des Tonfilms das Bemühen im Vordergrund, die in der Filmsprache gewonnene mediale Abgrenzung vom Drama aufrecht zu erhalten.

Erst nachträglich, in den narratologischen Beschreibungen, werden die Darstellungsverfahren des Films als *Erzählverfahren* wahrgenommen. Um festzustellen, dass Filme *erzählen*, muss man zunächst einmal in der Theorie von der Vorstellung Abschied nehmen, dass ein *Erzähler* erzählt.⁴⁹⁰ Wie schwer das ist, zeigen die Versuche, die filmische Instanz des Zeigens mit einem konsistenten Begriff zu belegen⁴⁹¹, und es ist kein Zufall, dass erst Käte Hamburger, die in *Die Logik der Dichtung* bekanntlich den Begriff

⁴⁸⁸ Béla Balázs: *Der Geist des Films* [1930]. Frankfurt a.M. 2001, 113. Vgl. auch Joachim Paech: Zwischen Reden und Schweigen – die Schrift. In: Paul Goetsch/Dietrich Scheunemann (Hg.): *Text und Ton im Film*. Tübingen 1997, 47–68, hier: 47f.

⁴⁸⁹ Balázs: *Der Geist des Films*, 126.

⁴⁹⁰ Noch Ende der 1950er Jahre bezeichnet das Wort „Filmerzählung“ vornehmlich eine literarische Vorstufe bei der Herstellung eines Films.

⁴⁹¹ Stephan Brüssel führt unter Bezugnahme auf Julika Griem und Eckart Voigts-Virchow folgende Bezeichnungen auf: *image maker* (Kozloff), *grande imagier* (Metz), *intrinsic narrator* (Black), *fundamental narrator* (Gaudreault), *external or cinematic narrator* (Burgoyne), *perceptual enabler/perceptual pilot* (Levinson); vgl. Brüssel: *Filmisches Erzählen*, 40.

des Erzählers in der Fiktion durch den der Erzählfunktion ersetzt, sich erzähltheoretisch mit der Frage nach dem Status filmischen Erzählens beschäftigt hat. Das „bewegte Bild“ ist ihrer Analyse zufolge „die Ursache dafür, daß der Film sowohl episierete Dramatik wie aber auch dramatisierte Epik ist“.⁴⁹² Auch früher konnten Filmtheoretiker die Begriffe Epik und Dramatik auf den Film anwenden – so etwa Rudolf Arnheim in *Epischer und dramatischer Film* (1934)⁴⁹³ –, aber sie meinten damit eben nicht das strukturelle Ineinandergreifen der Darstellungsverfahren *Montage* und *mise en scène*. Infolgedessen wird auch nicht reflektiert, inwiefern die gesprochenen Worte im Tonfilm die Möglichkeiten *filmischen* Erzählens erweitern. Und ebenso wenig wurde zuvor darüber nachgedacht, inwiefern das Fehlen von Worten im Stummfilm das filmische Erzählen *beschränkt*.

Es lohnt sich, die theoretische Konzeption vom Film als einem Medium *ohne Worte* ein wenig genauer zu betrachten. Sie wurde besonders nachdrücklich von Rudolf Arnheim im *Neuen Laokoon* (1938) vertreten, dessen Untertitel *Die Verkoppelung der künstlerischen Mittel, untersucht anlässlich des Sprechfilms* die historische Situation, in der sich Arnheim mit diesem Text – gewissermaßen auf verlorenem Posten – positioniert, bereits hinreichend deutlich macht.⁴⁹⁴ In einem kurzen, fast sechzig Jahre später entstandenen Text hat sich Arnheim selbst als „Verfechter des reinen Mediums“ bezeichnet: In seiner Wahrnehmung hätten damals „technische Erfindungen und ein populärer Appetit nach Lebenslichkeit die Reinheit des Mediums“ bedroht und insbesondere der „gesprochene Dialog [...] den künstlerischen Ausdruck“ verwüstet – denn „gerade das Fehlen von Komponenten des Realen“ befähige ein Medium, „die Tugenden des künstlich Gemachten in den Vordergrund zu rücken“.⁴⁹⁵

⁴⁹² Käte Hamburger: *Die Logik der Dichtung* [1957]. Stuttgart 1987, 204.

⁴⁹³ Rudolf Arnheim: *Epischer und dramatischer Film* [1934]. In: Rudolf Arnheim: *Die Seele in der Silberschicht. Medientheoretische Texte. Photographie – Film – Rundfunk*. Frankfurt a.M. 2004, 211–215.

⁴⁹⁴ Rudolf Arnheim: *Neuer Laokoon. Die Verkoppelung der künstlerischen Mittel, untersucht anlässlich des Sprechfilms*. In: Arnheim: *Die Seele in der Silberschicht*, 377–412.

⁴⁹⁵ Rudolf Arnheim: *Die Verkoppelung der Medien* [1999]. In: Arnheim: *Die Seele in der Silberschicht*, 413–417, hier: 414. Arnheim nimmt seine Behauptungen in dieser späteren Äußerung übrigens weitgehend zurück, wobei er bezeichnenderweise nicht nur den Begriff des Mediums, sondern auch den des Narrativen verwendet: „Ich sehe jetzt ein, daß es kein Werk gibt, das sich auf ein Medium beschränken läßt [...]. Bei jedem narrativen Film handelt es sich um eine Darstellung, die sich mit den Bedingungen der Wirklichkeit auseinandersetzen muß.“ (Ebd., 416)

Arnheim stellt Bild und Wort gegeneinander und verweist in dieser Hinsicht auf die Ähnlichkeit von Film und Malerei. Während auf der Bühne der sprechende Mensch stets im Vordergrund sei, zeige die Malerei den Menschen „eingegliedert in eine Umgebung, die ihm und der er Bedeutung gibt“. Und auch „dem bewegten Bilde, dem Film“ liege „die vom Menschen belebte Welt von vorn herein näher als der aus der Welt herausgelöste Mensch“, weshalb ihm „die vom Dialog erzwungene Beschränkung auf den Menschen unerträglich“ sein musste.⁴⁹⁶ „Schauplatz der dramatischen Wechselrede“ sei die „Menschenseele“, während die „Umgebung“ nur „bühnenhaft“ als „Hintergrund“ zugelassen sei.⁴⁹⁷ Das Argument, dass der Film den Menschen immer als Teil einer Welt zeigt, findet sich natürlich auch anderen Orts.⁴⁹⁸ Bei Arnheim bekommt es aber eine spezifische Wendung. Der Stummfilm habe auch „eine Verbindung von stummen Menschen und stummen Dingen geschaffen“: „In der allgemeinen Stummheit des Bildes konnten die Scherben einer zerbrochenen Vase genauso ‚sprechen‘ wie ein Darsteller zu seinem Nachbarn, und eine Person, die sich auf der Straße nähert und am Horizont nur wie ein Punkt zu sehen ist, ‚sprach‘ wie jemand in der Großaufnahme.“⁴⁹⁹ Der Sprechfilm habe nur den „Schauspieler mit Sprache“ ausgestattet und damit „alle anderen Dinge in den Hintergrund gerückt“ und zum Schweigen gebracht.⁵⁰⁰ Das gesprochene Wort ist also gleichsam *herrisch*. Und das gilt ganz unmittelbar: Der Sprechfilm dirigiert Arnheim zu Folge den Blick förmlich hin auf den Mund, aus dem die Worte kommen. Der „stumme Film“ habe „das Bild des sprechenden Menschen, so großen Raum es auch im wirklichen Leben einnimmt, vermieden, und zwar umso radikaler, je wertvoller der Film war“⁵⁰¹; mit dem Sprechfilm habe sich hingegen „die Ersetzung des optisch ergiebigen handelnden durch den optisch unergiebigem sprechenden Menschen“ vollzogen.⁵⁰²

⁴⁹⁶ Arnheim: Neuer Laokoon. In: Arnheim: Die Seele in der Silberschicht, 403.

⁴⁹⁷ Ebd.

⁴⁹⁸ Kurt Pinthus beispielsweise führt in seiner berühmten Einleitung zum *Kinobuch* aus, dass die „Ausdrucksmittel des Kinostücks“ – weil ihm „das Wort, der Dialog“ versagt sei – erstens *Milieu*, zweitens *Bewegung* und drittens *Situation* seien (Kurt Pinthus: Das Kinostück. Ernste Einleitung für Vor- und Nachdenkliche. In: Kurt Pinthus: *Das Kinobuch*. Leipzig 1914, 1-12, hier: 9).

⁴⁹⁹ Arnheim: Neuer Laokoon. In: Arnheim: Die Seele in der Silberschicht, 404.

⁵⁰⁰ Ebd.

⁵⁰¹ Ebd.

⁵⁰² Ebd., 405.

Dass der Film, dem das Wort nicht zu Gebote steht, eine Handlung nicht nur anders darstellen muss, sondern auch andere Handlungen darstellen muss, ist für Arnheim kein Argument für den Sprechfilm: Jedes Medium *muss* limitiert sein.

Es gibt eben z.B. Stoffe, die sich für das Theater eignen, und andere, die sich für den Film eignen. Durch die „Ausschaltung der Sprechfähigkeit“ habe der Film „eine stilisierende Verkürzung der dramatischen Situationen herausgearbeitet“: „Zusammenfinden und Trennung, Sieg und Niederlage, Befreunden und Verfeinden fanden in sekundenkurzen Gesten und Haltungen eine glückliche Darstellung“, und eine sehr filmgerechte Form der an einfacher Handlung reichen Erzählung“ habe sich gebildet.⁵⁰³

Das ist freilich eine sehr gereinigte Auffassung des Stummfilms, der ja tatsächlich keineswegs ohne Worte war. Die Worte, die nicht aus Mündern kommen konnten, drängen in verschiedenen Formen als Schrift auf die Leinwand. Das ist zum einen intradiegetische Schrift, Worte in den gezeigten Bildern; und es ist zum anderen extradiegetische Schrift, Zwischentitel zwischen den gezeigten Bildern. Aber auch das ist schon eine unsaubere Trennung. Denn die Schrift zwischen den Bildern kann sehr wohl zum Bild ausgestaltet werden und sie kann auch in die Diegese eindringen (für beides liefert Robert Wienes *Das Cabinet des Dr. Caligari* von 1920 Anschauungsmaterial). Gerade im frühen Stummfilm tritt Schrift nicht selten „über die Zwischentitel hinaus auch ganz konkret in Erscheinung, und zwar in Form der sogenannten *Inserts*. Gemeint sind Schriftstücke wie Zettel, Briefe, Telegramme, Visitenkarten, Urkunden, Haftbefehle, Todesurteile oder Testamente, die einen integralen Teil der filmischen Narration bilden“⁵⁰⁴. Der Stummfilm, der Schrift jederzeit in Großaufnahme zeigen kann, muss auf Worte, die den Zuschauenden ganz konkrete narrative Informationen vermitteln, keineswegs verzichten.

Was die extradiegetischen Zwischentitel⁵⁰⁵ angeht, so hat man deren

⁵⁰³ Ebd., 407.

⁵⁰⁴ Ulrich Johannes Beil: Der caligarische Imperativ. Schrift und Bild im Stummfilm. In: *Pandaemonium Germanicum* 14, 2 (2009), 1-14, hier: 4f. Ole Pflüger stellt zu diesen *Inserts* fest: „Auch wenn sie technisch anders erzeugt werden als Zwischentitel, ist ihre Funktion oft ähnlich: Sie fassen in Worte, was der Regisseur nicht in Bildern zeigen kann oder will.“ (Ole Pflüger: Musik und Zwischentitel im Stummfilm. Eine Annäherung. In: Frank Hentschel/Peter Moormann (Hg.): *Filmmusik. Ein alternatives Kompendium*. Wiesbaden 2018, 87-100, hier: 91)

⁵⁰⁵ Das Wort *Zwischentitel* (bzw. englisch *intertitle*) war zur Stummfilmzeit nicht in Gebrauch;

narrative Funktion grob in drei Bereiche aufgeteilt: Sie können erstens verschieden interpretierbare Bildinformationen vereindeutigen, zweitens bereits eindeutige Bildinformationen verstärken oder drittens an die Stelle gänzlich fehlender Bildinformationen treten.⁵⁰⁶ Unterscheidet man die Zwischentitel hinsichtlich ihrer „Erzählhaltung“, so sind sie entweder „dialogisch“, geben also eine Figurenrede wieder, oder sie sind „erzählerisch“, von einer Erzählinstanz ausgegeben. Letztere könne man, so Ole Pflüger, weiter differenzieren in Titel, „die sich unmittelbar auf die Filmhandlung beziehen“ und solche, „die etwa einen historischen Hintergrund beleuchten“.⁵⁰⁷ Es lassen sich aber durchaus noch weitere Diskurspositionen finden; zumindest sollte man die Einteilung des Films etwa in ausgewiesene „Akte“ oder „Tage“ als eigene Kategorie erwähnen. Schließlich sind Zwischentitel darüber hinaus ein ästhetisches Gestaltungsmittel, dem verschiedene Regisseure viel Aufmerksamkeit gewidmet haben.⁵⁰⁸

Die Schrift im Stummfilm genoss kein sonderlich hohes Ansehen, was in der – wohl auch aus diesem Grunde spärlichen – Forschung zu diesem Gebiet immer wieder betont wird. Das gilt besonders für die Zwischentitel, die die Aufeinanderfolge der Bilder unterbrechen. Sie wurden in der Praxis unverdrossen verwendet, und in der Theorie meist als Notbehelf eingeschätzt, als Rückgriff auf ein früheres Leitmedium.⁵⁰⁹ Symptomatisch ist auch hier die Auffassung von Arnheim, für den die Zwischentitel „störende Einsprengsel in das Bild“ darstellen und „die natürliche Gleichzeitigkeit in der Darbietung der Sprechenden und des Gesprochenen in ein künstliches Nacheinander“ zerlegen.⁵¹⁰ Der „durch Zwischentiteldialog ergänzte[] Stummfilm“ sei noch nicht die „eigentliche und endgültige Form des Filmkunstwerkes“, da er sich noch nicht ganz „von der Tradition des Theaters

Bezeichnungen im Englischen waren: *Subtitles*, *Titles*, *Captions* oder *Leaders* (vgl. Katherine Nagels: 'Those funny subtitles': Silent film intertitles in exhibition and discourse. In: *Early Popular Visual Culture* 10, 4 (2012), 367-382, hier: 368).

⁵⁰⁶ Susanne Orosz: Weiße Schrift auf schwarzem Grund. Die Funktion von Zwischentiteln in Stummfilmen. In: Elfriede Ledig (Hg.): *Der Stummfilm. Konstruktion und Rekonstruktion*. München 1988, 135-152, hier: 145-149.

⁵⁰⁷ Pflüger: Musik und Zwischentitel im Stummfilm, 91.

⁵⁰⁸ Dietrich Scheunemann: *Intolerance – Caligari – Potemkin*: Zur ästhetischen Funktion der Zwischentitel im frühen Film. In: Paul Goetsch/Dietrich Scheunemann (Hg.): *Text und Ton im Film*. Tübingen 1997, 11-46.

⁵⁰⁹ Vgl. ebd., 12.

⁵¹⁰ Arnheim: Neuer Laokoon. In: Arnheim: *Die Seele in der Silberschicht*, 406.

losgemacht“ habe, um „von der realistischen Darstellung des Menschenlebens mittels Handlung und Dialog“ hin zu einer „stilisierteren, dem Film gemäßeren“ Form zu gelangen, „die das Wort nicht mehr braucht“.⁵¹¹ Gegen Ende der Stummfilmzeit hätten „die Besten unter den damaligen Filmschaffenden einige Beispiele dafür gegeben, wie man die Zwischentitel sehr einschränken oder ganz unterdrücken könne“. Zu diesem Erzählen ohne Worte seien sie aber „nicht gelangt, indem sie das, was sonst vom Wort ausgedrückt wurde, in umständlichen, gewaltsamen Abschweifungen durch das Bild erklärten, sondern indem sie von vorn herein Stoffe und Darstellungsformen wählten, die den Sinn der Handlung vollständig und zwanglos aus dem Anblick der Dinge und Vorgänge hervorgehen ließen.“⁵¹²

Es gibt im theoretischen Nachdenken über den Stummfilm eine Tendenz, ihn von Worten *reinigen* zu wollen. Dabei wird vorausgesetzt, dass der Gebrauch von Schrift lediglich ein mehr oder weniger bequemes Hilfsmittel oder ein notwendiges Übel ist. Der ubiquitäre Gebrauch dieses Hilfsmittels in seinen verschiedenen Formen verweise demnach entweder darauf, dass der gewählte Stoff kein angemessener Filmstoff ist oder aber darauf, dass es nicht gelungen sei, ihn in eine adäquate Filmsprache umzusetzen.⁵¹³ Der ideale Film müsste nicht nur ohne Worte erzählen, sondern auch so, dass sich dieses Fehlen nicht störend bemerkbar macht. Es liegt in der Logik dieses Purismus, dass er nur schwer Halt machen kann. Sollen nur die narrativen Zwischentitel vermieden werden oder auch zum Beispiel eine Unterteilung in Akte? Soll nicht nur die extradiegetische Schrift eliminiert werden, sondern auch die Inserts, die uns und den Figuren dies und das zu lesen geben? Soll der Film außer von Worten auch von Einstellungen auf Menschen gereinigt werden, die sprechen, ohne dass man ihre Worte hören kann? Denn erst die bewegten Bilder des Stummfilms machen ein Erzählen ohne Worte möglich, in dem das Wort sichtbar dadurch *entzogen* wird, dass Sprechbewegungen gezeigt werden, ohne dass eine Stimme hörbar wird. Dieser puristischen Vorstellung, deren Fluchtpunkt ein phantasmatischer Film ohne Störung durch das Wort wäre, eignet ihrerseits etwas Phantasmatisches. Daher kann man auch im Gegenteil sagen, dass eine von Worten gereinigte filmische Narration gerade dadurch auf das Wort verweisen muss. „Das Wort“,

⁵¹¹ Ebd.

⁵¹² Ebd., 406f.

⁵¹³ Dem expressionistischen Caligarius, in dem exzessiver Gebrauch von Schrift gemacht wurde, wird damit natürlich eine Absage erteilt.

so Jurij M. Lotman (freilich aus der gefestigten Perspektive des Tonfilms), „ist nicht ein fakultatives, zusätzliches Merkmal der filmischen Erzählweise, sondern obligatorischer Bestandteil“, und „Stummfilme ohne Zwischentitel oder Tonfilme ohne Dialog“ bestätigten das nur, „da der Zuschauer ständig das *Fehlen* des sprachlichen Textes bemerkt“.⁵¹⁴ Daher gilt: „Filme ohne Sprache im verbalen Sinne gelten und galten als Ausnahme, wenn nicht sogar als Experimente.“⁵¹⁵ Der bekannteste Film, der (fast) ohne Zwischentitel auskommt – freilich nicht ohne intradiegetische Schrift –, ist der *Der letzte Mann*, der unter der Regie von Friedrich Wilhelm Murnau in Jahr 1924 entstand. Es gibt aber einige frühere Filme, in denen das Wort weitestgehend eliminiert ist. Einer von ihnen ist *Scherben* (1921) von Lupu Pick, nach einem Drehbuch von Carl Mayer. Letzterer ist auch deshalb eine interessante Figur, weil er noch kurz zuvor, nämlich 1919, am Drehbuch von *Das Cabinet des Dr. Caligari* mitgearbeitet hatte, sich dann aber vom exzessiven Schriftgebrauch des Caligarismus abgewendet hatte, um mit *Scherben* den reduktionistischen deutschen Kammerspielfilm zu begründen.⁵¹⁶ In diesem „Drama in fünf Tagen“ (so der Vorspann) kommen (außer in einer Szene am Schluss) nur vier Personen vor: In das abgelegen in den Bergen liegende Haus, in dem ein Bahnwärter mit seiner Frau und seiner erwachsenen Tochter lebt und seinen Dienst versieht, kommt für einige Tage ein junger Inspektor. Schon dass die handelnden Personen keine Namen haben, ist symptomatisch: Wir können nicht hören, wie sie sich beim Namen nennen, und wir können ohne Zwischentitel auch nicht von ihren Namen lesen. Die verschiedenen Möglichkeiten, die Namen der Beteiligten intradiegetisch gleichwohl zu erkennen zu geben, nimmt der Film nicht wahr.⁵¹⁷

⁵¹⁴ Jurij M. Lotman: *Probleme der Kinoästhetik. Einführung in die Semiotik des Films*. Frankfurt a.M. 1977, 60. Lotman erklärt daher, dass die Sprache hier als „Negativ-Kunstmittel“ (ebd.) fungiere. Damit befindet er sich freilich auf derselben abstrakten Ebene wie die Puristen. Das Fehlen der Worte wird, als bloßes ‚Kunstmittel‘ verstanden, nicht *konkret*. Genau um diese Konkretion muss es aber gehen, wenn man über ‚Erzählen ohne Worte‘ nachdenkt. Im Übrigen hat der Zuschauer auch in einem Film *mit* Zwischentiteln immer dann Gelegenheit, das Fehlen von Worten ganz konkret zu bemerken, wenn ihm ein stummes Öffnen und Schließen des Mundes gezeigt wird.

⁵¹⁵ Orosz: Weiße Schrift auf schwarzem Grund, 135.

⁵¹⁶ Carl Mayer (1894–1944) schrieb im Übrigen auch das Drehbuch zu *Der letzte Mann*. Vgl. für eine ausführliche Würdigung Carl Mayers den von Michael Omasta, Brigitte Mayr und Christian Cargnelli herausgegebenen opulenten Band *Carl Mayer. Szenar[t]ist. Ein Script von ihm war schon ein Film. „A Script by Carl Mayer was already a Film* (Wien 2003).

⁵¹⁷ Natürlich kann man auch, wie Horst Claus, mit Bezug auf *Scherben* sagen: „Fehlende

Die Geschichte ist schnell nacherzählt: Schon kurz nach seiner Ankunft verführt der Inspektor die Tochter; die Mutter hört verdächtige Geräusche aus dem Zimmer des Inspektors, klopft, wird nicht eingelassen, verschafft sich Zugang mit einer Axt, sieht die verstörte Tochter und einen abgebrüht rauchenden Inspektor. Sie flieht aus dem Haus in die winterliche Landschaft, während der Inspektor die ohnmächtig gewordene Tochter auf ihr Zimmer bringt und versorgt. An einem Kreuz am Waldrand angelangt, bricht die Mutter zusammen und stirbt in der Nacht den Kältetod. Ihr Mann findet sie am Morgen, bringt die Leiche ins Haus. Die Tochter, wieder zu sich gekommen, ist verzweifelt, macht ihrem Vater ein Geständnis. Während der Bahnwärter am Tag drauf seine aufgebahrte Frau allein zur nächstgelegenen Kirche bringt, bittet die Tochter ihren Verführer händeringend, aber erfolglos um einen Heiratsantrag. Als die Tochter das ihrem zurückgekehrten Vater offenbart und ihn anstachelt, begibt sich dieser, nicht ohne zuvor anzuklopfen, in das Zimmer des Inspektors und erwürgt ihn nach kurzem Zögern. Die Tochter verlässt offenbar verwirrt das Haus, der wie in Trance agierende Vater stellt sich mit seiner Laterne auf die Gleise, ein Personenzug kommt kurz vor ihm zum Stehen, einem der Ausgestiegenen teilt er mit: „Ich bin ein Mörder“.

Dieser Sprechakt, auf den im Übrigen keine Reaktion erfolgt, ist (bis auf die Zeitangaben) der einzige Zwischentitel in *Scherben*. Der Satz wird nicht in Druckschrift gesetzt, sondern in Schreibschrift auf die schwarze Leinwand geschrieben. Nicht zuletzt durch diesen herausgehobenen Sprechakt erweist sich der Vater – gespielt vom damals bereits gefeierten Werner Krauß – als die Hauptfigur des Dramas. Auch die zweite Stelle, an der Schrift in diesem Film auftaucht, ist an seine Person bzw. seine Stellung gekoppelt. Hier ist der Vater Adressat: Der Film ersetzt die zunächst als Großaufnahme in Morseschrift gezeigte apodiktische Mitteilung von der baldigen Ankunft des Inspektors durch Überblendung in einen für den Zuschauenden lesbaren Text. Zwischen diesen beiden ‚Schrift-Stücken‘ vollzieht sich die Depotenzierung der Instanz des Vaters. Dass seine Geständnisworte am Schluss keinen Adressaten finden, ist nur der Kulminationspunkt seiner Ohnmacht. Die Frage ist, wie das ohne Worte geschehen kann.

Personennamen betonen die Suche nach allgemeingültigen Feststellungen“ (Horst Claus: *Scherben* auf der Hintertreppe. Anmerkungen zum Kontext zweier ‚titelloser‘ Kammer-spielproduktionen. In: Omasta/Mayr/Cargnelli: Carl Mayer. Szenar[t]ist, 129-155, hier: 135. Aber zunächst ist das die Befolgung einer *Regel*.

Der Film erzählt eine wenig originelle Geschichte, die in ihren Grundzügen ohne jede überraschende Wendung auskommt und deshalb auch ohne Worte problemlos nachzuvollziehen ist. Was geschieht, ist sozusagen ein Exzess des Erwartbaren. Um zu verstehen zu geben, dass sich die Tochter dem Inspektor hingeben wird, genügt ein einziger längerer Blick von ihm auf der Treppe, die er hinabsteigt und die sie gerade wischt. Alle drei Familienmitglieder geraten überstürzt außer sich, als hätten sie nur darauf gewartet, ihre Welt in Scherben zu verwandeln. Auch die Katastrophe versteht sich von selbst. Der Beginn des Films zeigt anhand der klassischen Situation der Abendmahlzeit ein gleichsam der Zeit entrücktes Heim im Zustand eingespielter Gewohnheiten, die sich von selbst verstehen. Es wird also wortloses Einverständnis vorgeführt, das dann durch den prägnant in Großaufnahme gezeigten Morseapparat unterbrochen wird.⁵¹⁸ Es bleibt unentschieden, ob das gemeinsame Leben mit dem taktgebenden Vater in der Mitte das gute oder das verfehlte Leben ist – jedenfalls verfügt der Vater nicht über die *potestas*, eine Krise zu moderieren, indem er ein Machtwort spricht. Natürlich sehen wir die *dramatis personae* hin und wieder sprechen. Aber dabei sehen wir vor allem, dass die Worte, die wir nicht hören, nichts vermögen. Der Vater, der dem sich entwickelnden Geschehen nichts entgegenzusetzen hat, ist eine adäquate Figur für filmisches Erzählen ohne Worte. Er tut, was er kann oder muss: Er tut seinen Dienst, er trägt seine tote Frau nach Hause, er bringt sie zum Friedhof und er lässt sich schließlich von seiner Tochter dazu bringen, den Liebhaber zu erwürgen, der sie verschmäht hat. Die Bandbreite der Einstellungsgrößen bewegt sich vornehmlich zwischen Halbtotale und Naheinstellung. Großaufnahmen auf die Gesichter kommen kaum vor. Der innere Zustand der Figuren zeigt sich entsprechend vor allem dadurch, dass sie *wanken*: erschüttert, in Trance – jedenfalls nicht selbstkontrolliert. Dazu haben sie viel Zeit, da sich der ‚Fall‘ der Tochter bereits im ersten Drittel des Films ereignet und an den Tag kommt. Das Wanken der Familienmitglieder wird in eher langen Einstellungen eingefangen und in Kontrast zur starren geometrischen Struktur von Treppen, Fluren, Türen usw. gesetzt. Die Einstellungen werden meist über Irisblenden aneinandergereiht, die von den isoliert erfassten Figuren ausgehen oder in sie münden. Weil die Figuren in sich selbst befangen sind, spielt die Darstellung von

⁵¹⁸ Vgl. die genaue Beschreibung dieser „Einführung des Störfaktors Telegraphengerät“ in: Claus: Scherben auf der Hintertreppe, 136.

Interaktionen zwischen ihnen eine untergeordnete Rolle. Das ist zunächst einmal erstaunlich, denn worin soll ein Kammerspiel bestehen, wenn nicht aus Interaktionen der in ihm aufeinander bezogenen Figuren? In einem Stummfilm liegt es nahe, den Blickwechsel an die Stelle des sprachlichen Austauschs treten zu lassen. Aber auch von diesem Mittel macht der Film kaum Gebrauch. Der Blickkontakt spielt zwar in der Verführungsanbahnung auf der Treppe die entscheidende Rolle, er wird aber gerade nicht als Blickwechsel inszeniert, da der Blick des Inspektors (Paul Otto) wegen der unter ihm auf der Treppe kauernenden Tochter (Edith Posca) gesenkt ist und diese nur mit abgewandtem Gesicht gezeigt wird (Abb. 81 und 82):



Was die Familienmitglieder untereinander angeht, so zeigt der Film keinen Blickwechsel. Abgesehen vom Ausgangspunkt des gemeinsamen Abendessens sieht man die Kernfamilie ohnehin nicht mehr in einem Raum vereinigt. Die einzige weitere Szene, in welcher überhaupt mehr als zwei Figuren zugleich zugegen sind, ereignet sich, nachdem die Mutter begonnen hat, die Tür mit der Axt aufzubrechen. Aber auch hier kommt es zu keiner Mitteilung über lesbare Blicke, geschweige denn zu einem Blickwechsel, über den sich zwei Figuren in Anwesenheit eines Dritten etwas bedeuten würden.

Der Film macht – und das ist für die Frage nach seiner Art und Weise des Erzählens ohne Worte entscheidend – den Eindruck des *Diffusen*. Zwar beruht die Handlung mit ihren ins Extrem getriebenen Folgen auf einem nur allzu bekannten Skript, aber es bleibt gleichwohl Vieles im Unklaren. Und man muss sagen: Das Erzählen ohne Worte *ermöglicht* dieses Unklare und Ungefähre. So ist keineswegs deutlich, weshalb die Verführung als eine solche Katastrophe wahrgenommen wird. Man weiß ja noch nicht einmal, ob die Tochter sich bereitwillig hat verführen lassen, ob ihr Versprechungen gemacht wurden, oder ob sie im Grunde vergewaltigt worden ist. Man weiß

auch nicht, ob es sich um ein Vergehen handelt, das bereits als Möglichkeit im Raum stand oder ob es einer beinahe Ahnungslosen widerfahren ist und erst durch die Reaktion der Mutter in seinen Folgen überblickbar wurde. Und man kann auch nur erraten, was die Mutter zur Tochter und zum Inspektor sagt, was die Tochter später ihrem Vater eigentlich gegenüber äußert und was genau sie ihm später mit auf den Weg gibt, um ihn dazu zu bringen, das Zimmer des Inspektors aufsuchen, in dem er diesen schließlich erwürgt. Im Grunde ist es noch nicht einmal gewiss, dass die Tochter vom Inspektor ein Heiratsversprechen verlangt. Wir kennen bei all dem nicht nur den Wortlaut dessen, was gesagt wird, nicht, sondern wir können bei genauerem Hinsehen auch den *Sprechakt* selbst nicht wirklich einschätzen. Im Tonfilm kann uns eine Figur gezeigt werden, die Überlegungen anstellt oder einen Entschluss fasst, aber wir können erst aus den nachfolgenden Reden schließen, was für Überlegungen und Entschlüsse das waren; im Stummfilm hingegen müssen wir des Öfteren aus den Taten auf den Inhalt der Reden schließen, die ihnen vorangegangen sind – und das kann eben die Reden ebenso ins Reich des Ungefähren verschieben wie im Tonfilm die Überlegungen und Entschlüsse. Sprechakttheoretisch bedeutet das – und wie könnte es auch anders sein? – die Ersetzung der Illokution durch die Perlokution.

In der Folge vermögen sich die Figuren nicht in ihren Sprechakten zu stabilisieren, sich eine Subjektposition zuzuschreiben. In gewisser Weise wissen sie, weil *wir* sie nicht hören können, selbst nicht, was sie sagen.⁵¹⁹ Es ist ihr Fatum, dass sie stumm sind. Es geht also nicht einfach darum, dass *uns* auf diese Weise ein sogenannter Interpretationsspielraum eröffnet wird, sondern darum, dass die Figuren selbst nicht interpretieren können. Es ist ihnen versagt, sich auf Worte zu beziehen. Daher der Exzess, der zu einer denkwürdigen Umkehrung führt. Weil der Vater nicht als untersagende Instanz figuriert, wird auch kein Verbot artikuliert, in Bezug auf welches der Fall der Tochter zu beurteilen wäre. Die Tochter erkennt erst an der Reaktion und dann am Tod der Mutter, was der Vorfall ausgelöst hat. Ihre ‚Schuld‘ kann sie aber nicht benennen, zumal der Vater ihr keine Vorwürfe zu machen scheint. Nachdem der Vater als gebrochener Mann die Leiche seiner Frau in sein Heim gebracht hat, kommt es sogar zu einer Szene, in welcher der Vater die Tochter händeringend und auf Knien um etwas anfleht, diese aber

⁵¹⁹ Es geht hier eben nicht um ‚Psychologie‘.

überstürzt das Zimmer verlässt. Dies ist gewissermaßen das Präludium zu der Szene, in der die Tochter den Vater durch Einflüsterungen und Vorstellungen förmlich darauf programmiert, zum Mörder zu werden. Vor diesem Hintergrund ist es folgerichtig, dass die einzige Illokution, der der Film Raum gibt – „Ich bin ein Mörder“ – ohne perlokutionäre Folgen bleibt. Das Erzählen ohne Worte vermag die Katastrophe einer Welt zu zeigen, in der die Worte nicht an ihrem Platz sind.

Der Zufall will es, dass es in zeitlicher Nachbarschaft einen zweiten Film ohne Zwischentitel gibt, der in mehrfacher Hinsicht als ein Komplement zu *Scherben* betrachtet werden kann: *Schatten* entstand unter der Regie von Arthur Robison im Jahr 1923. Der Alternativtitel *Schatten – eine nächtliche Halluzination* deutet bereits an, worum es in diesem Film geht, und dass sich die erzählte Zeit hier nur über eine Nacht erstreckt. Auch *Schatten* ist ein Kammerspiel, aber eines ganz anderer Art. Einziger Schauplatz ist das ländliche Schloss eines jungen Adligen, der mit seiner Frau an diesem Abend einige Gäste empfängt. Das abgeschottete kleinbürgerliche Heim in *Scherben* beherbergt lediglich die Kernfamilie; das unübersichtliche Schloss in *Schatten* wird hingegen von einem (noch) kinderlosen adligen Ehepaar und verschiedenen Bedienten bewohnt. In *Scherben* erfolgt die Katastrophe dadurch, dass eine nicht erwünschte Instanz von außen ins Haus kommt; in *Schatten* wird durch geladene Gäste eine Krise ausgelöst.

Augenfällig ist die gegensätzliche Konstruktion des Raumes. In *Scherben* wird großer Wert auf ein naturalistisches Milieu gelegt⁵²⁰, das zwar im Abseits der modernen gesellschaftlichen Veränderungen liegt, aber mittels zeitgenössischer Technik wie Morseapparat und Bahnlinie gleichwohl an sie angeschlossen ist. Das Schloss in *Schatten* hingegen ist von einer atemberaubenden Artifizialität, dafür aber in eine Zeit ohne technische Apparate entrückt: Die Figuren – allesamt (und aus denselben Gründen) wie in *Scherben* ohne Namen – tragen an das 18. Jahrhundert gemahnende Kostüme. Das Gebäude des Bahnwärters in *Scherben* ist kompakt und einfach im Aufbau, die Wände undurchlässig; innerhalb des Schlosses in *Schatten* sind die Raumverhältnisse desorientierend, und die Trennung zwischen den Zimmern wird durch Scheiben und halbtransparente Vorhänge relativiert.

In *Scherben* ist das Haus durch private Rückzugsorte strukturiert, deren Türen in betonter Weise verschlossen sind und geöffnet werden, sodass nur

⁵²⁰ Ohnehin liegt die Assoziation zu *Bahnwärter Thiel* von Gerhart Hauptmann nahe.

Geräusche durch die Wände dringen⁵²¹; in *Schatten* ist die Grenze zwischen den Privatgemächern und den repräsentativen Räumen hingegen durchlässig, und es handelt sich um einen *Blick-Raum*.⁵²² Denn während die Figuren in *Scherben* meist ins Leere blicken, richten sich die Blicke in *Schatten* unablässig auf Objekte und Blicke, die Objekte sind.

Der Ehemann (gespielt von Fritz Kortner) ist eifersüchtig. Seine Frau (Ruth Weyher) geizt nicht mit ihren Reizen und macht einem bildschönen jungen Mann (Gustav von Wangenheim) Avancen, der in sie verliebt ist. Er ist einer der vier männlichen Gäste, die in der Exposition das Schloss betreten. Während die anderen drei Gäste die verführerische Frau ihres Gastgebers gewissermaßen *unisono* mit begehrllich-abtastenden Blicken und anzüglichen Bewegungen bedenken, hält er sich mit seinen ernststen Absichten zurück. Eine entscheidende Szene der Exposition führt die Konstellation vor Augen.

Die junge Frau steht vor einem Spiegel und probiert aus, welche Blume sich am besten für ihr Decolleté eignet, beobachtet von den schmachtenden Blicken des jungen Mannes, mit dem sie auch einen Blick wechselt. An der Seite steht der Bedienstete, der den Kerzenleuchter so hält, dass der Schatten der Frau sich scharf auf einem Gaze-Vorhang abzeichnet. Nun betreten aber auch die drei weiteren Männer den Raum, und der erste von ihnen begibt sich – während die Frau so tut, als bemerke sie nichts davon – in die Nähe des Vorhangs, um statt des weiblichen Körpers die Umrisse ihres Schattens zu liebkosen (Abb. 83). Anschließend bedeutet er seinen beiden Genossen, es ihm gleichzutun. Die Szene ist hinsichtlich des Aufbaus eines verwickelten, auf der Anwesenheit Dritter und Vierter beruhenden Blick-Raums nahezu lehrstückhaft.

⁵²¹ Der Stellenwert sichtbar gemachter akustischer Wahrnehmungen ist in diesem Stummfilm auffallend: Das Geräusch des Morseapparates unterbricht anfangs die Mahlzeit; durch Geräusche wird die Mutter auf das Geschehen im Zimmer des Inspektors aufmerksam; der klingelnde Wecker im Zimmer der Mutter macht die Tochter darauf aufmerksam, dass die Mutter die Nacht über nicht nach Hause zurückgekehrt ist. Im Übrigen haben Drehbuch und Regie sogar das eigentlich konventionelle gemeinsame Ehebett geopfert, um jedem Familienmitglied einen eigenen Raum zuweisen und es gleichsam isoliert beobachten zu können.

⁵²² Man kann annehmen, dass das feudale Setting für diesen Film vor allem deshalb gewählt wurde, damit dieser Blick-Raum auf plausible Weise konstruiert werden konnte. Vgl. hierzu und zum Folgenden auch Ellen Risholm: Das Unheimliche, Technik und heimgesuchte Räume – *Schatten. Eine nächtliche Halluzination* des Weimarer Kinos. In: Tobias Lachmann (Hg.): *Ästhetik und Politik der Zerstreuung*. Paderborn 2021, 313-338.



Alle Beteiligten werfen Blicke und werden gesehen, wie sie Blicke werfen; und keiner dieser Blicke ist unschuldig, schon gar nicht derjenige des sinisteren Bediensteten (hinten rechts), der die Lichtquelle unter seiner Regie hat. Nahaufnahmen werden zeigen, wie er das Ganze aus den Augenwinkeln und anzüglich lächelnd im Blick hat (und die Frau wird gerade ihm eine leichte Ohrfeige verpassen, wenn sie den Raum verlässt).

Damit ist die Konstellation aber noch nicht vollständig. Sie wird es erst durch einen Schnitt auf die andere Seite des Gaze-Vorhanges. Im Nebenraum befindet sich nämlich der eifersüchtige Ehemann, und was er sehen muss, ist die Verwirklichung seiner Phantasmen, denn die Liebkosungen des Schattens lassen sich hier von Liebkosungen eines gefügigen weiblichen Körpers nicht unterscheiden (Abb. 84):



Die Komplexität dieses Blick-Raums kann im Rahmen einer Meditation über das Erzählen ohne Worte nur angedeutet werden. Man müsste wohl zunächst mindestens vier verschiedene Arten männlicher Blicke unterscheiden: Der Blick des verliebten jungen Mannes gilt der Frau als einem Idealbild, die er nicht haben kann; die Blicke der anderen drei Männer gelten den begehrenswerten Körperpartien der Frau, die aber nur ersatzweise anhand der Schattenrisse liebkost werden können; der Blick des eifersüchtigen Ehemannes gilt der Frau als einem rechtmäßigen Eigentum, das ihm zugleich entzogen ist. Und schließlich gibt es den Blick des Dieners, für den die Frau unerreichbar ist, und der stattdessen die Szene genießt. Der Blick der Frau hingegen scheint befangen in ihrem eigenen Spiegelbild.⁵²³

Zu all dem bedarf es keiner Worte. Die Artifizialität dieses Blick-Raums bestätigt sich auch darin, dass das Geschehen von der akustischen Dimension vollkommen absieht. Es werden hier keine Worte getauscht, die man nicht hören kann. Der Stummfilm zeigt in dieser Szene stumme Figuren (würden sie sprechen, so würde die Augentäuschung des Ehemannes sofort zerrinnen). Und er zeigt diese stummen Figuren zwar auf einer Bühne (auch auf einer Bühne können komplexe Blick-Räume konstruiert werden), aber er transzendiert die Logik der Bühne zugleich durch den Schnitt auf die andere Seite des Vorhangs, um die Perspektive des Ehemanns zu zeigen.⁵²⁴ Die drei von Claude Bailblé unterschiedenen narrativen Achsen des Kinos – die

⁵²³ Dazu lässt sich natürlich aus der Gender-Perspektive eine Menge sagen; vgl. etwa Nancy Pietro, die die Herrschaft eines „männlichen Kontrollblick[s]“ in diesem Film diagnostiziert (Nancy Pietro: *Joyless Streets. Women and Melodramatic Representation in Weimar Germany*. Princeton 1989, 146). Dem wäre erstens entgegenzuhalten, dass hier gerade Situationen vor Augen gestellt werden, die jeder Kontrolle entgleiten (vgl. dazu auch Risholm: Das Unheimliche, Technik und heimgesuchte Räume, 324f.), und zweitens, dass es um die Verteilung von *Plätzen* geht. Daher scheint die Frau nur befangen in ihrem eigenen Spiegelbild: Der Film macht deutlich, dass sie weiß, dass sie sich auf einem Platz befindet, an dem sie diese narzisstische Befangenheit performieren kann, weil sie ihr zugeordnet wird.

⁵²⁴ Dieses Transzendieren lässt sich hier gerade deshalb so gut studieren, weil es sich *beinahe* um eine Bühnenlogik handelt. Könnte man nicht auch auf einer Bühne, durch eine entsprechend aufgestellte Zwischenwand, die Szene mit der Frau im Zentrum der männlichen Blicke auf der einen Seite und *zugleich* den verstörten Ehemann auf der anderen Seite zeigen? Nein, denn im Theater ist die Blickrichtung der Zuschauer durch ihren realen Platz im Zuschauerraum fixiert. Im besten Falle nehmen die Zuschauer auf der einen Seite an der Perspektive der Szene teil und die andere Seite an der Perspektive des Ehemanns. Denn den diaphanen Schirm in der Mitte, der im Fokus steht und die beiden Seiten verbindet, kann man nur entweder von der einen oder von der anderen Seite sehen. Die theatertechnische Lösung dieses Problems wäre die Drehbühne, als Entsprechung zur inneren Montage in Form einer Plansequenz.

situative, die personale und die subjektive Achse – werden in ihrem Zusammenwirken musterergütig vorgeführt.⁵²⁵ Das Resultat ist ein Erzählen, das ganz auf der Instanz des Zeigens beruhen kann, weil es die Worte durch Blicke ersetzt.

Das Resultat ist freilich auch eine Geschichte über die Befangenheit der Blicke. Also eine Kino-Geschichte, eine Geschichte der Projektionen. Die Schatten werden in dieser Szene auf einen Schirm projiziert, und der Ehemann auf der anderen Seite des Schirms unterliegt seinen Projektionen, wenn er die täuschende Zweidimensionalität der projizierten Schatten zu einer Begegnung der Körper ergänzt. Der Film der bewegten Bilder ist ein Lichtspiel, ein Schattenspiel. Die, wie man sie gerne nennt, medienreflexive Ebene von *Schatten* ist offensichtlich. Sie interessiert hier aber nur unter einem bestimmten Aspekt. Der Film beginnt damit, dass sich ein Gaukler dem Schloss nähert, sich zunächst erfolglos zusammen mit den Gästen Zutritt zu verschaffen sucht. Es gelingt schließlich, als er zunächst den Bediensteten seine Künste im Schattenspiel vorführt. Als er sogar in der Lage ist, das Profil des Hausherrn mit bloßen Händen als Schattenriss zu reproduzieren, wird er eingeladen, eine Art chinesisches Schattentheater mit Stabfiguren aufzuführen, wozu der Speisesaal kurzerhand in ein Lichtspieltheater umfunktioniert wird. Was die Geschichte angeht, die in diesem Schattenspiel erzählt werden soll, so kann man nur erahnen, dass es sich ebenfalls um eine Eifersuchtsgeschichte handeln muss. Entscheidend sind aber ohnehin die Vorgänge, die sich während dieser prätechnologischen Aufführung unter den Zuschauenden ereignen. Denn die Atmosphäre ist mehr denn je durch Beobachtungen und Blicke aufgeladen. Insbesondere hat sich der Hausherr nicht wie die anderen *vis à vis* zur Leinwand postiert, sondern seitlich *à part*, um vor allem seine Frau und den neben ihr sitzenden Liebhaber im Blick zu behalten.

Als dessen linke Hand sich ihrer rechten Hand nähert, dreht der Gaukler, der als Außenstehender die Gesamtsituation erfasst hat, seine Apparatur während des Spiels ein wenig, sodass die Schatten der beiden sich nicht berührenden Hände miteinander verschmelzen (Abb. 85). Der Ehemann sieht nur die zur Einheit gewordenen Schatten, tritt wuchtig dazwischen und muss dann zu seiner Beschämung erkennen, dass er sich getäuscht hat. An diesem Punkt wird zwar nicht den Beteiligten, wohl aber den Zuschauenden

⁵²⁵ Vgl. Bailblé: Das Kino-Dispositiv, 161f.

klar, dass der Gaukler – ein prototypischer „Trickster“⁵²⁶ – den Blick-Raum unter seine Regie genommen hat (Abb. 85).



Mit seiner kleinen Vorführung gibt der Gaukler etwas zu verstehen. Er versucht sich als Instanz des Zeigens, die etwas über den Trug des Sehens zu sagen hat. Den Eifersüchtigen treibt – um es mit Othello zu sagen – die Suche nach einem *ocular proof* an.⁵²⁷ Dem Ehemann wird hier die Lektion erteilt, zumindest den Schatten zu misstrauen. Freilich geschieht dies auf eine zweideutige Weise, da die Ent-Täuschung zunächst die Täuschung voraussetzt. Abgesehen davon ist das Fehlen eines Beweises natürlich nicht der Beweis des Gegenteils. Der Ehemann kann sich daher auch nur kurzzeitig erleichtert fühlen.

Die großangelegte Aktion des Films besteht nun darin, dass der Gaukler an dieser Stelle sein Schattentheater unterbricht und die Anwesenden in eine kollektive Hypnose versetzt. Es wird einiges an kinematographischem Aufwand betrieben, um den Zuschauenden ohne Zwischentitel verständlich zu machen, dass das, was sie nun – in der zweiten Hälfte des Films – sehen, eine von allen Beteiligten (bis auf den Gaukler natürlich) geteilte ‚nächtliche Halluzination‘ ist, aus der sie erst am Ende des Films wieder erwachen werden (die Schatten der erstmals von oben gezeigten Figuren verschwinden auf Befehl des Gauklers; plötzlich befinden sich die Figuren auf der anderen Seite der Tafel, also auf der Seite der Leinwand; der Beginn der Halluzination wird durch eine veränderte Viragierung kenntlich gemacht).

Gleichwohl kann man – schon weil es keine Instanz gibt, die *sagt*, was nun

⁵²⁶ Vgl. dazu Risholm: Das Unheimliche, Technik und heimgesuchte Räume, 318.

⁵²⁷ Die berühmte Wendung findet sich etwa in *Othello* 3,3.

gezeigt wird – unsicher sein, welchen *Status* das Gezeigte hat, zumal eine *kollektive* Halluzination als Film im Film nicht nur etwas Phantasmatisches, sondern auch etwas Phantastisches ist.

Die Geschichte selbst lässt sich allerdings ohne Weiteres nacherzählen. Denn die nächtliche Halluzination knüpft genau dort an, wo die Filmhandlung unterbrochen wurde. Es fehlt nur der Gaukler, der sich dadurch als Veranstalter dieses Gaukelspiels unter Beweis stellt. Was aber zuvor noch gezügelt war – die Blicke und die Berührungen –, vollzieht sich jetzt mehr oder weniger ungezügelt, und die Frau gibt sich den Blicken und Berührungen unter den Augen ihres Ehemanns hin. Mit dem jungen Liebhaber zieht sie sich schließlich in ihre privaten Gemächer zurück, und als sie unter Küssen, vom Gatten im Spiegel beobachtet, wieder hervorkommt, wird dieser von seinen Affekten überwältigt und zwingt das Trio der Galane – der Widerstand des Liebhabers ist erfolglos – unter Androhung von Gewalt dazu, die Ehebrecherin mit drei von ihm herbeigeschafften Stichwaffen zu durchbohren (was man nur als Schattenspiel zu sehen bekommt). Später aber, als der Hausherr seine tote Frau mit Blumen bekränzen möchte, ermannen sich die vier anderen und werfen ihn aus dem Fenster des zweiten Stocks, sodass er entseelt auf den Pflastersteinen liegen bleibt. Damit ist die Vorführung zu Ende. Die Beteiligten erwachen aus ihrer alptraumhaften Halluzination, die – so wird nun vor Augen geführt – auf die Leinwand vor ihnen projiziert wurde. Und vor der Leinwand erscheint wieder der Gaukler, der Illusionist.

Nachdem er den noch ganz benommenen Anwesenden klargemacht hat, dass ‚alles nur ein Traum war‘, setzt der Gaukler auf ihr Bitten hin das chinesische Schattentheater fort. Auch dieses wird nun verständlich: In dieser Dreiecksgeschichte haut der Ehemann den Geliebten zunächst mit dem Säbel entzwei; die Ehefrau bittet darum, ebenfalls gerichtet zu werden; doch der Herr verzeiht ihr, nimmt sie wieder auf und erweckt sogar den Liebhaber wieder zum Leben. Die Reaktionen der Gesellschaft sind eindeutig: betretene Blicke allenthalben, schuldbewusstes Augenniederschlagen, Gesten der Verzeihung und der Entschuldigung. Die Ordnung des Heims ist am Ende wiederhergestellt, das Unheimliche verbannt. Man hat die ‚nächtliche Halluzination‘ in *Schatten* als eine „Reise ins Unbewußte“ bezeichnet, die aber letztlich zu einer „schattenlosen Welt“ führe, weil eine „wechselseitige

Übereinkunft“ herbeigeführt werde, „Trieb und Leidenschaft zu überwinden“.⁵²⁸ Siegfried Kracauer spricht gar vom „Anbruch eines neuen Tages, dessen nüchterne Beleuchtung das Licht der Vernunft glänzend symbolisiert“.⁵²⁹ Folgt daraus, dass der „kinematographische Apparat“ am Ende darauf reduziert wird, als „Katalysator“ der Restitution zu fungieren, sodass sich mit dem Schattenspieler auch „die Technik am Ende des Films“ zurückzieht?⁵³⁰

Gegen diese Lesart lässt sich einwenden, dass der Gaukler – der Illusionist, der Trickster – eine durchaus zweideutige Figur bleibt, auch wenn der Film diese Zweideutigkeit zu Anfang betont und am Ende weitgehend neutralisiert.⁵³¹ Seine Vorführung bringt das Unheimliche nicht nur durch eine Art Kur zum Verschwinden, sondern setzt es auch in Szene. Insofern schließt der Film „nicht die Nähte, die von der Hervorbringung des Heims zeugen“, sondern versucht „durch Projektionen“ die „Zwischenräume“ sichtbar zu machen, „in denen die Kränkungen (die gewalttätigen und doch abgebrochenen Penetrationen) schwelen“.⁵³² Der Gaukler ist eine Instanz des Zeigens ohne Worte; aber er ist keine Stimme mit Autorität. Wie kann er aus dem Blick-Raum hinausführen, indem er einen Blick-Raum zu sehen gibt? Denn das Medienreflexive dieses Films beruht ja gerade darauf, dass der Film im Film derselben Logik folgt wie der Film – nur eben ungezügelt, außer Kontrolle geraten. Aus der Befangenheit, aus dem Gebanntsein, gibt es ohne Worte (ohne ein Äquivalent der Worte) kein Entrinnen. Das gilt auch für die Zuschauenden.

In dem Film *Schatten* ist alles, was man zu sehen bekommt, so restlos von lesbarer Schrift gereinigt wie in kaum einem anderen Film: Es gibt keinen Paratext, es gibt keine Zwischentitel, es gibt keine Inserts und keine sonstige intradiegetische Schrift. Für den ‚Kern‘ des Films, nämlich den Film im Film, ist das erzwungen: Wie könnte eine nächtliche Halluzination mit Zwischentiteln arbeiten? Der Rest des Films aber muss sich dem angleichen, denn der Film soll sich eben insgesamt – der Nahtstelle zum Trotz – nicht wesentlich

⁵²⁸ John Barlow: *German Expressionist Film*. Boston 1982, 96.

⁵²⁹ Siegfried Kracauer: *Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films* [1947]. Frankfurt a.M. 1979, 123.

⁵³⁰ Risholm: *Das Unheimliche, Technik und heimgesuchte Räume*, 318.

⁵³¹ Immerhin allerdings reitet er am Ende auf einem Schwein aus dem Hof des Schlosses davon.

⁵³² Risholm: *Das Unheimliche, Technik und heimgesuchte Räume*, 333.

von einer ‚nächtlichen Halluzination‘ unterscheiden. Jedoch gibt es statt der Schrift etwas anderes: das chinesische Schattentheater, auf das diejenigen, die sich mit diesem Film beschäftigt haben – gebannt durch die Kinematographie –, erstaunlich wenig zu sprechen gekommen sind. Am Ende ihrer hypnotischen Befangenheit scheint der Gaukler den Anwesenden anzubieten, sie noch einmal in den Zustand kollektiver Hypnose zu versetzen. Jedenfalls macht er ironisch einladende Gebärden, die von allen vehement abgewehrt werden: Sie wollen, dass er das chinesische Schattentheater fortsetzt. Dieser geforderte Rückgriff auf eine prätechnologische narrative Vermittlungsform ist natürlich – in Anbetracht der überwältigenden Eindrücke, die die Anwesenden gerade gehabt haben – psychologisch gesehen höchst unglaublich. Aber sie stellt einen Ausweg aus dem Blick-Raum dar, der nicht anders zu haben ist.

Auch dieses Schattentheater wird als ein stummes Erzählen ohne Worte präsentiert – abweichend von der wirklichen chinesischen Tradition, in der die Aufführungen von Liedtexten begleitet wurden⁵³³. Aber es befindet sich gewissermaßen am *Rand* der Worte⁵³⁴ und vor allem: jenseits der Blicke. Denn die Gestalten dieses Schattenspiels sind eben bloß blicklose Schatten, graphische Zeichen, in einem zweidimensionalen Raum.

Von den drei narrativen Achsen des Kino-Dispositivs ist in dieser Reduktion des Erzählens mit bewegten Bildern nur die situative Achse geblieben, die personale und die subjektive Achse sind eliminiert. Es ist aber anscheinend dieses Erzählmedium, das die Anwesenden mit seiner einfachen und eindeutigen Botschaft dazu bringt, die Blicke niederzuschlagen und die Befangenheit durch eine moralische Betroffenheit zu ersetzen.⁵³⁵ Nur dies vermag dem Geschehen einen abschließenden *Sinn* zu geben.

Und nicht auf die von ihm ausgelöste ‚nächtliche Halluzination‘ ist der Gaukler stolz, sondern auf sein kleines Puppentheater, das er am Ende

⁵³³ Überhaupt hat die Darbietung dieses Films nur sehr wenig mit dem chinesischen Schattentheater gemein, das meist, unter Mitwirkung mehrerer Spieler, über viele Stunden dauerte.

⁵³⁴ Sichtbares Kennzeichen dieses Status sind die chinesischen Schriftzeichen, die auf den schematisierten Gebäuden zu erkennen sind.

⁵³⁵ Niedergeschlagen werden die Blicke aller, und dann werden die Blicke des Ehepaars natürlich neu ausgerichtet: Eine Einstellung ganz am Schluss zeigt, wie sie, gerahmt durch ein Fenster, ihre Blicke ineinander versenken (vgl. dazu das Kapitel über Schatten in Anjeana M. Hans: *Gender and the Uncanny in Films of the Weimar Republic*. Detroit 2014, 147-178, besonders: 170f.

liebervoll und zufrieden wieder einpackt. Nicht zu leugnen ist allerdings, dass der Blick-Raum zum Alptraum werden musste, damit die Niederschlagung der Blicke durch ein Erzählmedium am Rand des Wortes gelingen konnte. Im Blick-Raum, im Raum der Projektionen, gibt es keinen Herrn. Der Film inszeniert weniger die symbolische Bedeutung der Schatten als vielmehr die Tatsache, dass niemand der Herr der Schatten ist, die durch seinen Körper auf eine Fläche projiziert werden.⁵³⁶ Allein der Gaukler vermag dies in bescheidenem Umfang, wenn er etwa die Silhouette des Hausherrn in verkleinertem Maßstab an die Wand wirft. Und genau darin besteht seine Lösung: Der Trickster kann einen Herrn *vorgaukeln*, er kann so tun, als ob es einen Herrn gäbe, der am Ende ein Machtwort spricht und die Welt von Blicken und Projektionen reinigt. Für eine Weile.

Kammerspiele, in denen die Interaktionen zwischen Figuren im Vordergrund stehen, können im Stummfilm nur unter sehr artifiziellen Bedingungen und nach Maßgabe ästhetischer Entscheidungen ohne Worte auskommen. Aber daneben gibt es natürlich auch ein ganz anderes filmisches Erzählen, bei dem die Handlung selbst die Worte überflüssig macht. Das ist in erster Linie die Slapstick-Komödie – sie ist ein *Genre*. Wenn sie ein Erzählen ohne Worte ist, dann ist sie es in einer deutlich anderen Art und Weise als die bisher behandelten Formen (wodurch sich die Frage nach dem Erzählen ohne Worte auf einer anderen Ebene stellt): Die Wortlosigkeit ist hier weder durch das Medium vorgegeben (wie mehr oder weniger beim Bild und der Bildfolge) noch in einer medialen Untersagung begründet (wie bei der Pantomime oder den Comics, bei denen sich die Wortlosigkeit durch eine Untersagung der Sprechblasen einstellt). Nicht weil der Stummfilm zunächst einmal stumm ist, bleibt der Slapstick ohne Worte, sondern weil es sich in diesem Genre ‚so ergibt‘.

Daher sind die Slapstick-Komödien der Stummfilmzeit in aller Regel nicht frei von Zwischentiteln – auch die Zweiakter nicht, die bis in die 1920er Jahre das typische Format dieses Genres waren.⁵³⁷ Das liegt daran, dass es

⁵³⁶ Nicht zufällig wird in diesem Film immer wieder inszeniert, wie der Kerzenleuchter in die Hand genommen oder in der Hand gehalten wird. Zu den Schatten in *Schatten* selbst ist allerdings zu sagen, dass sie das technische Dispositiv dadurch ins Spiel bringen, dass sie nicht flackern, wie es bei wirklichem Kerzenlicht der Fall sein müsste; vgl. Martin Stingelin: Warum Schatten im Kerzenlicht nicht flackern. Eine kleine nachträgliche Zerstreuung. In: Lachmann (Hg.): Ästhetik und Politik der Zerstreuung, 339-342.

⁵³⁷ Mit einem Zweiakter ist ein Film vom Umfang von zwei Filmrollen gemeint (*two-reeler*), was einer Laufzeit von etwa 22 Minuten entspricht.

überhaupt kein Bemühen gab, den Film von Schrifttafeln zu reinigen, wenn sie sich anboten. Und sie boten sich an, um Figuren einzuführen, den narrativen Rahmen deutlich zu machen, Ziele zu formulieren, wichtige Sprechakte explizit zu machen usw. Alles Dinge, die nicht zu dem gehören, was man im engeren Sinne als Slapstick bezeichnet. Das zeigt zum einen, dass Worte darin ein Fremdkörper sind und zum anderen, dass Slapstick-Komödien eben nicht nur aus Slapstick bestehen. Man verbindet damit in erster Linie Verfolgungsjagden aller Art, Schlägereien zwischen einzelnen oder Gruppen, mutwillige und unfreiwillige Zerstörungen von Einrichtungen, das Bewerfen mit Gegenständen, das wiederholte Scheitern an physischen Aufgaben usw.

All das sind Geschehnisse, die sich so zweifelsfrei auf die körperliche Seite von Interaktionen beziehen, dass Worte sich erübrigen, und die deshalb im Stummfilm ihren angestammten Platz haben.⁵³⁸ Natürlich ist der Slapstick damit das Erbe einer langen Tradition. Schon das Wort stammt aus dem Vokabular der *Commedia dell'Arte*: Man bezeichnete damit ein Paar Schlaghölzer, mit welchem Geräusche erzeugt wurden, wenn ‚Kombattanten‘ aufeinander einschlugen. Auch das amerikanische Vaudeville und der Zirkus gehören in die Vorgeschichte des Slapsticks.⁵³⁹

Man kann der Auffassung sein, dass die Geschehnisse im Slapstick nicht narrativ sind, weil sie die Geschichte nicht voranbringen und sie keinem abschließenden Sinn zuführen. Zwar hat der meist männliche Protagonist häufig eine Aufgabe zu erfüllen – etwa ein Mädchen zu gewinnen –, aber diese Aufgabe gibt nur den Rahmen vor, der ihn in Bewegung setzt und ihm ganz und gar äußerlich sein kann. In *Cops* von Buster Keaton (1922) beispielsweise erklärt eine reiche Tochter dem Protagonisten (im Zwischentitel), eine Heirat komme erst infrage, wenn er ein „big business man“ geworden sei. Das löst Versuche aus, zu Geld zu kommen, die aber nur dazu führen, dass am Ende Hundertschaften von Polizisten hinter ihm her sind. Als er, als Polizist verkleidet, diese Hundertschaften in einer Polizeistation eingeschlossen hat, kommt die reiche Tochter unvermittelt des Wegs, zeigt ihm (ohne Zwischentitel) die kalte Schulter und verschwindet. Daraufhin öffnet der Protagonist das Tor und lässt sich festnehmen. Ende.

⁵³⁸ Vgl. für einen Überblick über die inzwischen sehr ausdifferenzierte Forschung zum Slapstick Tom Paulus, Rob King (Hg.): *Slapstick Comedy*. London/New York 2010.

⁵³⁹ Vgl. etwa Louise Peacock: *Slapstick and Comic Performance. Comedy and Pain*. New York 2014, 15-20.

In Buster Keatons Filmen, in denen die Filmtheorie schon früh das Paradigma der Slapstick-Struktur erkannt hat⁵⁴⁰, ist dieses Verhältnis besonders deutlich. Keaton selbst hat konzediert, dass seine Zweiakter oft nicht viel mehr als eine Kompilation von improvisierten Gags gewesen seien, und dass es ihm nicht ohne Weiteres gelungen sei, die ab 1923 (von ihm geforderten) längeren Filme mit einer plausiblen *storyline* zu versehen (hier spielen dann auch Zwischentitel eine wichtigere Rolle).⁵⁴¹ Lisa Trahair hat vier verschiedene Erzähllogiken der Zweiakter Keatons unterschieden. Zur ersten Gruppe gehörten die Filme, in denen immerhin ein „psychologically motivated“ Ziel vorgeschoben werde (wie in *Cops*). Die zweite Gruppe bestehe aus Filmen, die – „less structured by narrative flow“ – eher aus einer Lokalität mit Situationspotenzial heraus entwickelt werden, wie *Garage* (1919), einer Kooperation mit Roscoe („Fatty“) Arbuckle, wo eine Autowerkstatt zum Ort der Zerstörung (und Rettung) wird. Die dritte Gruppe seien „adventure narratives with digressive trajectories“; hier werden – z.B. in *The Balloonatic* (1923) – verschiedene abenteuerliche Stationen ohne Rücksicht auf Plausibilisierung aneinandergereiht. In der vierten Gruppe schließlich werde die „narrative logic“ mehr oder weniger vollständig durch eine „dream logic“ ersetzt – in *The Love Nest* (1923) und in *Convict 13* (1920) erweist sich das Filmgeschehen am Ende als ein Traum.⁵⁴² Es ist aber durchaus nicht ausgemacht, wie das Verhältnis zwischen dem Narrativen und dem Slapstick dabei zu denken ist. Gewiss bringt eine Aneinanderreihung von Gags, wie sie für den Slapstick geltend gemacht wird, die Erzählung kaum voran, sondern eher aus dem Tritt; und man kann sagen, dass der narrative Ausgangspunkt eine beschränkte Ökonomie („restricted economy“) darstellt, die dann in eine „general economy“ des Komischen mündet, „where the institution of meaning is transgressed by the institution of gag and slapstick“.⁵⁴³ Aber man kann auch sagen, dass dem eine ‚beschränkte‘ Auffassung des Narrativen zugrundeliegt und dass der Slapstick umgekehrt eine unerhörte *Verdichtung* des Narrativen darstellt. Der Stummfilm wäre dann als das angemessene mediale Format eines Körper-Erzählens zu betrachten.

⁵⁴⁰ Lisa Trahairs Studie *The Comedy of Philosophy. Sense and Nonsense in Early Cinematic Slapstick* (New York 2007) beispielweise handelt fast ausschließlich von den Filmen Keatons.

⁵⁴¹ Vgl. Buster Keaton/Charles Samuels: *My Wonderful World of Slapstick* [1967]. New York 1982, 173f.

⁵⁴² Vgl. Trahair: *The Comedy of Philosophy*, 63.

⁵⁴³ Ebd., 57 (die an dieser Stelle die herrschende Meinung referiert).

Nimmt man mit Werner Wolf die Häufigkeit der in einem Medium oder einem Artefakt (bzw. in einem Genre) auftretenden *Narreme* als Gradmesser für dessen Narrativität, so haben wir im Slapstick ein Maximum an Narrativität vor uns. Von den *qualitativen* Narremen in der Terminologie Wolfs tritt freilich die *Sinndimension* zugunsten der *Darstellungs-* und der *Erlebnisqualität* in den Hintergrund; die *inhaltlichen* Narreme auf der Ebene der *histoire* – die ereignishaften Interaktionen in einer konkreten Situation – folgen im Slapstick aber in erhöhtem Maße ‚Schlag auf Schlag‘; und die *syntaktischen* Narreme, die auf der Ebene des *discours* für die Verknüpfung nach Maßgabe von Kausalbeziehungen sorgen, sind ebenfalls überreich vertreten.⁵⁴⁴ Allein an der thematischen „Kohärenzbildung“⁵⁴⁵ mag es hapern.

Im Slapstick ist das Narrative so verdichtet, dass Worte kaum mehr dazwischenkommen. Das ist eben *Action*. Aber es ist eine ganz bestimmte Art von Action – mikro-narrative Action –, deren Eigenart theoretisch schwer zu bestimmen ist (und die bei den verschiedenen Vertretern des Stummfilm-Slapstick ganz verschiedene Ausprägungen erfährt).⁵⁴⁶ Gilles Deleuze widmet sich dem Slapstick im Kapitel über die „kleine Form“ des „Aktionsbildes“, bei der eine Handlung (A) „die Situation beziehungsweise ein Stück oder einen Aspekt davon“ (S) aufdeckt, „was wiederum eine neue Handlung auslöst“ (A').⁵⁴⁷ Die „Slapstick-Komödie“ (die er mit der *Burleske* gleichsetzt) sei jenes „Genre, das ausschließlich der kleinen Form zukommt, ja sie geradezu hervorgebracht“ hat.⁵⁴⁸ Eine typische Form dieser Struktur ist die eskalierende Kettenreaktion: Eine kleine Unachtsamkeit (A) bedingt die Beschädigung von etwas (S), was dann eine empörte Reaktion (A') auslöst usw. Aktion und Reaktion müssen in jedem Falle völlig *evident* sein.

Unter dieser Voraussetzung können ganz verschiedene Arten körperlicher Interaktionen statthaben. In *The Immigrant* von Charlie Chaplin (1917) beispielsweise hat Charlie auf dem Boden des Restaurants eine Münze entdeckt, mit der er seine Rechnung begleichen zu können meint. Geistesgegenwärtig stellt er seinen Schuh darauf, erregt dadurch aber die Aufmerksamkeit des wuchtigen Kellners, der den dubiosen Gast (samt seiner weiblichen

⁵⁴⁴ Wolf: Das Problem der Narrativität, 44f.

⁵⁴⁵ Ebd., 50

⁵⁴⁶ Der Slapstick zeigt sich bewegende Körper, über die man sich – wie die Vielzahl der Theoretiker belegt, die sich zum Slapstick geäußert haben – *Gedanken* machen kann.

⁵⁴⁷ Gilles Deleuze: *Das Bewegungsbild. Kino I*. Frankfurt a.M. 1989, 217.

⁵⁴⁸ Ebd., 228.

Begleitung) ohnehin schon misstrauisch beäugt. Charlie sieht, dass er gesehen wird, und versucht daraufhin, seinem Verhalten eine unschuldige Interpretation zu geben. Der Kellner wendet sich erneut ab, Charlie setzt zu einer wunderbar flinken Bewegung an, um nun an die Münze unter seinem Schuh zu kommen, die aber ebenso schnell dazu führt, dass der Kellner sich ihm wieder zuwendet, und daher genauso abrupt wieder angebrochen und umgedeutet wird. Dieses Spiel wiederholt sich mehrfach. Das nimmt sich fast wie choreographiert aus, insofern die Interaktionen der Kontrahenten perfekt aufeinander *abgestimmt* wirken (dass Charlie der Münze schließlich habhaft werden kann, diese sich aber beim Bezahlvorgang als falsch entpuppt, führt wiederum die Unergiebigkeit dieser Episode für den Fortschritt der Gesamtnarration vor Augen). Instruktiv ist diese Szene auch deshalb, weil sie den Stellenwert des *Blicks* im Slapstick verdeutlicht. Er unterscheidet sich fundamental sowohl von den ins Leere gehenden Blicken in *Scherben* als auch von den begehrenden und befangenen Blicken in *Schatten*. Es ist gewissermaßen ein pragmatischer, ein wacher Blick, der eine Situation im Hinblick auf eigene Handlungsmöglichkeiten abzuschätzen versucht: Vorbereitung einer Aktion (oder eben – im selben Register – umgekehrt: ein Blick, dem es gerade *nicht* gelingt, die Situation zu erfassen und daraus etwas abzuleiten). Eine der Schwierigkeiten in der Analyse einer solchen Sequenz ist die Frage, warum das eigentlich *komisch* ist. Es gibt zahlreiche Theorien des Komischen und damit auch der komischen Handlung, und gewiss spielt in ihnen die Unterscheidung zwischen dem Verbalen und dem Nicht-Verbalen eine wichtige Rolle: Sowohl das eine wie das andere kann innerhalb einer Handlung zur komischen Wirkung beitragen. Damit ist aber über das Komische, das *ohne* Worte auskommt, noch wenig gesagt. Sowohl die Charakterkomik wie die Situationskomik (ein Begriffspaar, das im ausgehenden 19. Jahrhundert auftaucht⁵⁴⁹) haben gewöhnlich verbale *und* nicht-verbale Anteile. Erst Henri Bergson stellt in seinem berühmten Essay *Das Lachen* (1900) die

⁵⁴⁹ Die beiden Begriffe werden natürlich nicht disjunkt aufgefasst, sondern als ein Dominanzverhältnis – wobei die Dominanz der Charakterkomik in der Regel als ästhetisch höherwertig angesehen wird. Ein frühes Beispiel: „Aus der Charakterkomik fließt die Situationskomik gewissermaßen von selbst, wogegen letztere, auf sich selber angewiesen, als Ueberraschungskomik, die nur imwege sorgfältiger Ausarbeitung und Motivierung der individuellen Lagen, Eigenthümlichkeiten und Verschiedenheiten zu erreichende Charakterkomik überstürzt und nicht aufkommen läßt.“ (Julius Leopold Klein: *Geschichte des spanischen Dramas*. Bd. 4. Leipzig 1874, 360). Slapstick ist in jedem Falle die Dominanz der Situationskomik über die Charakterkomik.

theoretische Frage nach der Herkunft eines Lachens, das sich ganz und gar auf den Körper bezieht. Sein erstes Beispiel ist bekanntlich der Mann, der „auf der Straße stolpert und fällt. Die Passanten lachen.“ Sie würden laut Bergson nicht lachen, wenn das nicht „unfreiwillig“ geschehe: „Es ist die Ungeschicklichkeit, die uns lachen macht“.⁵⁵⁰ Der Geist bzw. die Seele habe den Körper nicht unter Kontrolle gehabt, sondern im Gegenteil der Körper (und mit ihm die physische Welt) seine Vorherrschaft unter Beweis gestellt.⁵⁵¹ Die Ungeschicklichkeit hat aber nach Bergson ihre (mitgedachten bzw. mitempfundenen) Gründe, die erst die Komik ausmachen. Statt aufzupassen und sich situationsadäquat zu verhalten, hat der Mann sich gewohnheitsmäßig-mechanisch und letztlich automatenhaft verhalten. Entscheidend ist eine fehlende Flexibilität, die Unfähigkeit, sich auf eine Situation einzustellen, die als eine „angeborene Unbeweglichkeit der Sinne und des Geistes“ zum Merkmal einer komischen Person werden kann. Sie bewirkt etwa, „daß ein Mensch sieht, was nicht mehr ist, hört, was nicht mehr tönt, sagt, was nicht mehr paßt, kurz, daß er sich in einer vergangenen und unwirklich gewordenen Situation häuslich einrichtet, während er sich doch der augenblicklichen Wirklichkeit anpassen sollte.“⁵⁵²

Ein Mann, der auf der Straße hinfällt, ist eigentlich überhaupt nicht komisch. Die Passanten lachen über ihn allenfalls dann, wenn er entweder auf eine komische Weise oder aber wiederholt hinfällt (was der Slapstick-Gag mit der Bananenschale weidlich ausgeschlachtet hat).⁵⁵³ Gleichwohl treffen Bergsons Überlegungen zum Automatismus einen wesentlichen Punkt dessen, was die Theoretiker des Slapstick als den *sight gag* (im Gegensatz zum *word gag*) zu fassen versucht haben.⁵⁵⁴

⁵⁵⁰ Henri Bergson: *Das Lachen. Ein Essay über die Bedeutung des Komischen* (1900). Hamburg 2011, 17. Das Lachen selbst lässt sich dann als eine Degradierung oder ein Korrektiv, bzw. (mit Freud) als eine Aufwandsersparnis auffassen usw. Vgl. dazu im Kontext des Slapsticks etwa Trahair: *The Comedy of Philosophy*, 125-130.

⁵⁵¹ Deswegen unterscheidet Bergson dann auch die „Situationskomik und die Wortkomik“ (so der Titel des zweiten Kapitels; vgl. Bergson: *Das Lachen*, 54-94).

⁵⁵² Ebd., 19.

⁵⁵³ Jedenfalls heute ist das so – welchen Anteil die „Political Correctness“ daran hat, sei dahingestellt (vgl. Beatrix Müller-Kampel: *Komik und das Komische*. In: *LiTheS. Zeitschrift für Literatur- und Theatersoziologie*. Nr. 7: *Komik und das Komische I* [2012], 5-39, hier: 19).

⁵⁵⁴ Vgl. die Bezugnahmen auf Bergsons Essay über das Lachen in: Noël Carroll: *Keaton: Film Acting as Action*. In: Carola Zucker (Hg.): *Making Visible the Invisible: an anthology of original essays on film acting*. London 1990, 198-223, hier: 211f.; Alex Clayton: *The Body in*

So liegt eine ‚komische Weise‘ des Hinfallens dann vor, wenn der Sturz die physische Unangepasstheit an die Situation oder den Kontrollverlust noch zusätzlich unfreiwillig *performiert*, und die Wiederholung ist nicht zuletzt deshalb komisch, weil in ihr ein Automatismus insistiert. Wie vor allem der Philosoph und Filmtheoretiker Noël Carroll ausgeführt hat, sind diese „automatism gags“ nur die eine Seite der spezifischen Slapstick-Komik. Bergson stünde in einer Tradition, die das Komische nur mit „stupidity, the nonrational, the irrational, or the absurd“ in Verbindung bringe.⁵⁵⁵

Am Beispiel von Buster Keaton setzt er ihnen die „adaptation gags“ entgegen. In ihnen geschehe genau das Gegenteil: die unerwartete und atemberaubende Anpassung von jemandem, der in der Lage sei, die Situation in Windeseile zu überdenken und zu Einsichten und Problemlösungen zu kommen.⁵⁵⁶ Ein Beispiel von vielen: Im finalen Wettrudern in *College* (1927) springt dem als Steuermann eingesprungenen Ronald (Buster Keaton) – der zuvor seine Untauglichkeit in allen möglichen Sportarten unter Beweis gestellt hat – das Steuerruder aus seiner Halterung. Kurz entschlossen bindet er sich das Steuerruder um den Leib, klettert während der Fahrt ans äußerste Heck und positioniert sich so, dass er das Boot mit seinen Körperbewegungen steuern und letztendlich zum Sieg führen kann. Das Lachen, mit dem wir solche „adaptation gags“ quittieren, lässt sich mit Bergsons Theorie nicht erklären.⁵⁵⁷

Hollywood Slapstick. Jefferson/London 2007, 15f. Zum Begriff *sight gag* allgemein vgl. Noël Carroll: Notes on the sight gag. In: Andrew Horton (Hg.): *Comedy/cinema/theory*. Berkeley 1991, 25-42.

⁵⁵⁵ Carroll: Keaton: Film Acting as Action, 218.

⁵⁵⁶ „a character who can rethink a situation and arrive at insights and inventions“ (ebd., 214).

⁵⁵⁷ Die Theorie Bergsons kann allerdings auch die „automatism gags“ im Slapstick nicht angemessen beschreiben, da der komische Mehrwert für die Rezipienten nicht zuletzt in einer latent *metaleptischen* Haltung besteht. Um die körperliche Ungeschicklichkeit der Figur zu *performieren*, bedarf es eines Höchstmaßes an Körperbeherrschung auf Seiten des *Schauspielers*. Wir sehen eben, wenn wir eine Slapstick-Komödie sehen, nicht nur die mit Figuren bevölkerte Diegese – in die Rezeptionssituation geht ganz wesentlich ein, dass es ‚wirkliche Menschen‘ mit ‚wirklichen Körpern‘ sind, die ‚das machen‘. Das ist ein kategorialer Unterschied zum Animationsfilm (bzw. zu computersimulierten Figuren). Damit hängt auch zusammen, dass Buster Keaton, Charlie Chaplin, Harold Lloyd oder Harry Langdon in all ‚ihren‘ Filmen immer ‚sie selbst‘ sind. Diese „konstitutive Identität“ funktioniert, so Gérard Genette mit Bezug auf die Genannten, „nach dem Modus von Auftritten im Zirkus und der Music-Hall“ und „nach dem Modus der *commedia dell'arte*“ (Gérard Genette: *Metalepse*. Hannover 2018, 122). Es bleibt ein Rest von *Aufführung*. Der Körper des Slapstick-Komikers geht nicht in seiner Repräsentationsfunktion auf.

Es ist wohl das Changieren zwischen diesen beiden Seiten, das die Amplifikation des Slapsticks zu kleinen narrativen Strukturen gestattet. Die Interaktion in *The Immigrant* zwischen Charlie und dem Kellner wird insofern zu einer narrativen Abfolge von „adaptation gags“, als ihre Bewegungen, obwohl für sich genommen abrupt und abgehackt, *entgegen ihrer Intention* aufeinander abgestimmt erscheinen. In ähnlicher Weise werden die Boxkämpfe bei Chaplin (etwa in *The Champion* von 1915) in eine Choreographie überführt: „Boxkampf als Ballett“⁵⁵⁸. Die Boxkämpfe in Buster Keatons Film *Battling Butler* (1926) hingegen schöpfen ihre ambivalente Komik gerade aus dem Nicht-Gelingen der „adaptation“. In dem Trainingskampf, den der Protagonist zu absolvieren hat, steckt er Schlag um Schlag ein, weil er, statt seinen Kontrahenten im Auge zu behalten, dauernd den Trainer anblickt, der ihm vormacht, wie er dessen Schläge zu parieren hätte (bzw. eben: hätte parieren können).⁵⁵⁹ Boxkämpfe sind aus naheliegenden Gründen ein – sehr komplexes – Lieblingssujet im Slapstick. Da der Rahmen, insofern es sich um einen *veranstalteten* Kampf handelt, bis zu einem gewissen Grad festgelegt und durch die Rundeneinteilung eine Struktur vorgegeben ist, erhält der Boxkampf im Slapstick gerade dadurch eine narrative Dimension, dass der regelkonforme Ablauf durchkreuzt wird. Der Boxkampf führt in besonderer Weise die Eigendynamik der Situation vor, die dem Slapstick seine anarchische Dimension verleiht, weil es keinen Situationsmächtigen gibt.

Besonders schön in Charlie Chaplins *City Lights* (1931): Der Ringrichter büßt die Position des Dritten ein, der ein untersagendes Wort sprechen könnte, und wird stattdessen Teil des ‚Balletts‘. Der Slapstick zeigt nicht nur eskalierende Situationen, in denen die Worte in Anbetracht der lückenlosen Kette körperlicher Aktionen und Reaktionen verhallen müssen, er zeigt auch die Machtlosigkeit der Worte dort, wo sie Missverständnisse aufklären, Interessen vermitteln oder Einigkeit herstellen könnten. Allenfalls mögen *Signalworte* – richtungsweisende Worte, die Zeigehandlungen gleichzusetzen sind – dazu führen, dass die Figur auf etwas *aufmerksam* gemacht und anders

⁵⁵⁸ Deleuze: Das Bewegungs-Bild, 235.

⁵⁵⁹ Insgesamt spielt hinsichtlich des Sujets Boxkampf im Slapstick natürlich auch eine Rolle, dass sämtlichen männlichen Stars des Slapsticks zunächst einmal körperliche Unterlegenheit zugeschrieben wird. Nicht nur Charlie Chaplin und Buster Keaton, auch Harold Lloyd und Harry Langdon sind schwächling (und ‚unmännlich‘). Der weitgehend in Vergessenheit geratene Larry Semon, der einen speziellen, tänzelnden Boxstil performiert (vgl. etwa *The Horseshoes* von 1923), ist zwar eher großgewachsen, aber sehr dünn (vgl. Claudia Sassen: *Larry Semon. Daredevil Comedian of the Silent Screen*. Jefferson 2015).

orientiert wird. Stets geht es darum, wie der Protagonist der Slapstick-Komödie die Situation auffasst, in der er sich befindet, ob er in seinem physischen Verhalten mit seiner Auffassungsgabe eine passende Antwort auf die Anforderungen der Situation findet oder nicht.⁵⁶⁰ Diese Antwort ist ohne Worte, tritt aber an die Stelle von Worten.⁵⁶¹ Weil sie ohne Worte ist, können andere Figuren und die mit ihnen verbundenen Interaktionsanforderungen Teil dieser Situation sein, müssen es aber nicht. Dies ist der Hauptgrund dafür, dass Buster Keaton zur paradigmatischen Figur des Slapsticks geworden ist.

Das „Paradox“ besteht Gille Deleuze zufolge bei Buster Keaton darin, dass er die Slapstick-Komödie – obwohl sie doch „wesentlich der kleinen Form angehört“ – „in eine große Form einzeichnet“.⁵⁶² Die kleine Form wird, könnte man behelfsweise sagen, dadurch zur großen Form, dass die situationsbezogene Auffassungsgabe zu einem Prinzip des Zugangs zur Welt erhoben wird.

Besonders augenfällig wird das, wenn wir sehen, wie sich der Protagonist mit Übermächtigem konfrontiert sieht: „Der Held gleicht einem winzigen Punkt, umgeben von einem überdimensionalen katastrophischen Milieu in einem sich wandelnden Raum: weite wechselnde Landschaften und verformbare geometrische Strukturen. Stromschnellen und Wasserfälle, große Schiffe, die sich auf dem Meer verlieren, eine vom Zyklon hinweggefegte Stadt, eine Brücke, die wie ein Parallelogramm zusammenstürzt...“. Und: „Keatons Blick von vorn oder im Profil aufgenommen, sieht alles“.⁵⁶³

Die entscheidende Bedeutung von Buster Keatons Blick ist immer wieder hervorgehoben worden. Dass er nicht lächelt, dass seine Miene mehr oder weniger unbeweglich bleibt, gehört – in Kontrast zu Charlie Chaplins

⁵⁶⁰ Der „silent performer“ ist ein „physical being“ und nur „through the physical an intellectual one“ (Gerald Mast: *The Comic Mind. Comedy and the Movies*. Chicago 1973, 35).

⁵⁶¹ „Buster Keatons schweigendes Gesicht, das zudem körpersprachlich mehr als kompensiert wird“, bleibt, so Joachim Paech, „immer ein Element der Szene des Redens, wo es die ‚Haltung des Schweigens‘ einnimmt. Die Figur insgesamt erzielt, wie die der meisten Stummfilmkomiker [...] ihre komischen Effekte ausschließlich situativ in der Szene und aus der Diskrepanz zwischen Sprechhandeln der Umgebung Keatons und seinem Körperhandeln, das eigentlich kein Schweigen ist, sondern eine Verlagerung der Rede in die körperlichen Aktionen“ (Paech: *Zwischen Reden und Schweigen – die Schrift*, 49).

⁵⁶² Deleuze: *Das Bewegungsbild*, 234.

⁵⁶³ Ebd. Vgl. auch Alex Clayton, der das entsprechende Kapitel „Body and World: Buster Keaton“ betitelt und mit dem Satz einleitet: „Keaton’s World is a large world.“ (Clayton: *The Body in Hollywood Slapstick*, 46)

beweglicher Mimik – zu seinem Markenzeichen. Der Blick Keatons ist „für große innere und äußere Räume wie geschaffen“.⁵⁶⁴ In ihm ist die intersubjektive Dimension nahezu ausgeblendet. Denn hier geht es um Wahrnehmen und Erkennen (oder eben um Nicht-Wahrnehmen und Nicht-Erkennen). Keatons „film acting“ betrifft zunächst und zumeist die „manipulation of objects“ und die „manipulation of people as physical objects“.⁵⁶⁵ Die Protagonisten seiner Filme exemplifizieren immer wieder, welche Rolle die Intelligenz in der Interaktion mit den Dingen spielt.

Die Aktionen können an die gestellten Aufgaben angepasst sein oder auch nicht; *automatism gags* und *adaptation gags* wechseln einander ab. In *One Week* (1920) muss der frisch vermählte Protagonist ein Fertighaus aus nummerierten Teilen zusammenbauen, aber die Nummerierung ist vom glücklosen Nebenbuhler gefälscht worden. Der Protagonist baut gleichwohl strikt nach Anleitung, sodass ein groteskes Haus entsteht, bei dem die Spüle sich etwa außen an der Hauswand befindet, die Eingangstür im zweiten Stock usw.⁵⁶⁶ Auf der einen Seite hält er sich also, ohne nachzudenken, unflexibel an die vermeintliche Anleitung, auf der anderen Seite ist er flexibel und improvisiert bei den dadurch auftretenden Inkohärenzen. Bei Keaton gibt es immer beide Seiten: das automatisierte, gedankenlose und daher scheiternde Handeln und das gedankenschnelle Problemlösungshandeln.

Und umgekehrt gibt es sich verändernde Umgebungen und Umstände, die dem Protagonisten das angepasste Verhalten so gut wie unmöglich machen. Berühmt und nahezu emblematisch ist in dieser Hinsicht die metaleptische Sequenz in *Sherlock Jr.* (1924).

Der Protagonist, ein Filmvorführer, schläft während der Vorführung ein und träumt sich in den auf der Leinwand projizierten Film. Nachdem er beim ersten Mal von einer der Figuren des Films wieder in den Kinosaal zurückgeworfen worden ist, gerät er beim zweiten Mal in eine andere Phase des gezeigten Films, in der ganz unterschiedliche Lokalitäten hintereinander montiert sind (Abb. 86-94).

⁵⁶⁴ Deleuze: Das Bewegungsbild, 235.

⁵⁶⁵ Carroll: Keaton: Film Acting as Action, 199. Daher die oft beobachtete Affinität Keatons zum Maschinen- bzw. Ingenieursmäßigen; vgl. etwa Deleuze, der Chaplin dem Werkzeug und Keaton der Maschine zuordnet (Deleuze: Das Bewegungsbild, 228-240).

⁵⁶⁶ Vgl. auch die Analyse dieses Films von Lisa Trahair (The Comedy of Philosophy, 49-57).



Jede Einstellung dieser etwa zweiminütigen Sequenz versetzt den Protagonisten *ad hoc* in eine neue Umwelt, die, nachdem sich die Tür zur eigentlichen Filmhandlung vor ihm geschlossen hat (Abb. 86), andere Anforderungen an ihn stellt. Nach dem Parcours, der ihn ohne Vorwarnung mit einem umkippenden Gartenstuhl (Abb. 87), vorbeibrausenden Autos auf einer Straße (Abb. 88), einem jähen Abgrund (Abb. 89), mehreren wilden Löwen (Abb. 90), einem mitten durch die Wüste fahrenden Zug (Abb. 91), einem wellenumspülten Felsbrocken (Abb. 92) und einem Sprung in den Tiefschnee (Abb. 93) konfrontiert hat, kommt er wieder im Garten an, wo er, da er sich im Schneegelände an einen Baum anlehnen wollte, ein zweites Mal über den Gartenstuhl stürzt (Abb. 94).⁵⁶⁷ Diese Experimentalanordnung – oder diese Test-Serie – hat sicher nicht viel mit dem zu tun, was man sich gewöhnlich unter Slapstick vorstellt.⁵⁶⁸ In gewisser Weise stellt sie aber die Quintessenz der Slapstick-Logik dar – und ganz gewiss hat man hier ein Stück *l'art pour l'art* vor sich: reines Kino, in dem die Handlung des Films nicht um ein Haar voranschreitet und Worte schon deshalb keinen Platz haben, weil die Figur allein auf der Welt ist.⁵⁶⁹

Der Held ist damit beschäftigt, jede neue (jeweils durch eine Totale erschlossene) Umwelt erst einmal – durch Blicke in alle Richtungen – zu erfassen, um sich zu orientieren. Da er aber schon zuvor in der Situation ist, ist sein Bemühen um ein angepasstes Verhalten immer nachträglich und, da die Umwelten nach Maßgabe einer unvorhersehbaren Sprunghaftigkeit wechseln, immer zu spät. Bevor die Situation in eine Geschichte überführt werden kann, gibt es einen Schnitt, und eine neue Situation. Aber auch das ist Erzählen: Erzählen im Paradigma.⁵⁷⁰

⁵⁶⁷ Vgl. auch die Beschreibung dieser Sequenz bei Gilles Deleuze: *Das Zeit-Bild. Kino 2*. Frankfurt a.M. 1991, 81.

⁵⁶⁸ Nebenbei bemerkt, sehen die Zuschauer im fiktionalen (und geträumten!) Kinosaal den aus einer Situation in die nächste versetzten Buster Keaton natürlich nicht, sie sehen nur eine langweilige Sequenz von unzusammenhängenden, ereignislosen Totalaufnahmen.

⁵⁶⁹ Insofern hat diese Szene Ähnlichkeit mit der Maisfeld-Szene in *North by Northwest* von Alfred Hitchcock; auch diese bringt, wie man oft bemerkt hat, keinen Ertrag für den Fortgang der Erzählung, ist nur auf den Protagonisten bezogen und völlig ohne Worte. Interessanterweise hat Hans J. Wulff für die Maisfeld-Szene in einer eingehenden Analyse ebenfalls eine komische Komponente und eine gewisse Nähe zum Slapstick konstatiert; vgl. Hans J. Wulff: Die Maisfeld-Szene aus *North by Northwest*. Eine situationale Analyse. In: *Montage A/V* 3, 1 (1994), 97-114, hier: 100.

⁵⁷⁰ Vgl. Rainer Warning: Erzählen im Paradigma. Kontingenzbewältigung und Kontingenzeexposition. In: *Romanistisches Jahrbuch* 52, 1 (2001), 176-209.

Das heideggersche Existenzial der *Geworfenheit* liegt hier insofern noch näher als in Samuel Becketts *Act without Words 1*, wo der Protagonist ohne jegliche Fluchtmöglichkeit auf eine Bühnenwelt geworfen wird, in der für ihn undurchschaubare Gesetzmäßigkeiten herrschen; oder als in *Richtung* von Marc-Antoine Mathieu, wo sich der Protagonist in der Wüste immerhin an Pfeilen orientieren kann, auch wenn diese nur auf weitere Pfeile verweisen. Bergsons Beispiel für den komischen Menschen, der sich „in einer vergangenen und unwirklich gewordenen Situation häuslich einrichtet, während er sich doch der augenblicklichen Wirklichkeit anpassen sollte“⁵⁷¹, ist hier mittels medialer Montage auf alptraumhafte Weise realisiert. Aber daraus folgt eben auch, dass der Buster Keaton in dieser Sequenz gar nicht die Zeit hat, eine existenzielle Erfahrung zu machen.⁵⁷² Im Gegenzug ist ihm allerdings – als ob es sich um eine Welt prästablierter Harmonie handelte – in jeder Einstellung schon ein passender Platz bereitet. Und das ist eben Slapstick.

5.3 Noch ein Minimalismus

Welche Geschichte kann ein Film erzählen, in dem nicht nur die Worte restlos fehlen, sondern auch die Blicke, die an ihre Stelle treten könnten, zum Verschwinden gebracht werden sollen? Der in einen Film hineingeträumte Filmvorführer in Buster Keatons *Sherlock Jr.* sieht sich den Gefahren der filmischen Montage ausgesetzt. Jeder Schnitt versetzt ihn in eine neue Landschaft, in der weder Worte noch Blicke zu tauschen sind. Es gibt keine intersubjektive Dimension mehr – nur noch das Subjekt, das eine Umwelt aufnehmen muss, mit der es keine Verbindung aufnehmen kann. Eine Geschichte mit Anfang und Ende entsteht daraus nicht, nur eine Serie von Einstellungen und Zuständen. Die Voraussetzung hierfür scheint die mediale Montage zu sein: Buster Keaton und seine Umgebung haben nicht denselben ontologischen Status, obwohl sie *in jedem Moment* denselben ontologischen Status haben (er könnte zum Beispiel, wie jeder andere auch, den Gefahren der jeweiligen Umgebung zum Opfer fallen). Die Kinoleinwand

⁵⁷¹ Bergson: Das Lachen, 19.

⁵⁷² Lisa Trahair, die dieser Sequenz sowohl „humor“ wie „horror“ attestiert, schreibt, dass es sich um eine „serious contemplation of the existential crisis resulting from a person being reduced to a component part of a technological apparatus he no longer controls“ handele (Trahair: *The Comedy of Philosophy*, 165). Wenigstens handelt es sich um zeitdeckendes Erzählen und die existenzielle Krise währt nur zwei Minuten.

ist der einzige Ort, an dem das geschehen kann. Insofern müssen wir unseren Blick auf die Kinoleinwand richten, auf der uns etwas gezeigt wird. Wir begreifen das Medium Film nicht und sitzen einem Trug auf, wenn wir verdrängen, dass Film *eigentlich* stumm ist. Das ist die Behauptung, die es im Folgenden zu erläutern gilt. Beginnen wir noch einmal mit dem Setting in *Sherlock Jr.* Wir sehen, wie der Filmvorführer, Buster Keaton, während der Vorführung einschläft, wie ein phantomatischer Doppelgänger sich von ihm abspaltet und sich erst in den Kinosaal und dann in den auf die Leinwand projizierten Film verirrt (später wird er in diesem Film sogar die Hauptrolle übernehmen und als Meisterdetektiv Sherlock Jr. einen Fall lösen). Die Blicke der Zuschauenden im Kinosaal sind auf die Kinoleinwand ausgerichtet, auf welcher all dies *nicht* zu sehen ist. Dieses anonyme Kollektiv sieht einen Film, in dem Buster Keaton nicht vorkommt. Wir wiederum sehen während der Sequenz mit den montierten Schauplätzen am unteren Rand auch das Orchester im Kinosaal. Da es sich um einen Stummfilm handelt, hören wir natürlich nicht die Musik, die das Orchester tatsächlich bei dieser Aufnahme gespielt hat. Soll man unterstellen, dass die Zuschauenden im Kinosaal im Film dieselbe Musik hören wie die Zuschauenden, die im Kinosaal sitzen und den Film *Sherlock Jr.* sehen (zur Entstehungszeit von *Sherlock Jr.* konnten Filme ausschließlich im Kinosaal gesehen werden)? Die Frage mag müßig sein: In jedem Fall wird der Stummfilm von Musik begleitet. Die Vorführung eines Stummfilms ist nicht lautlos. Das heißt unter anderem: Wenn wir die Augen schließen, hält uns die Musik gleichsam im Raum der Vorführung fest.

Das, was gezeigt wird, ist ein Film, der eine Welt zeigt; es ist keine optische Halluzination. Eine optische Halluzination wird uns nicht gezeigt, wir stellen sie – in einer Art Privatvorführung – selbst her. „Ein Phänomen“, heißt es bei Maurice Merleau-Ponty, das „nur einem meiner Sinne begegnet, ist ein Phantom, einer realen Existenz kommt es erst nahe, wenn es etwa fähig wird, auch meine anderen Sinne anzusprechen“⁵⁷³ Ein Stummfilm, der lautlos projiziert wird, ist das nicht. Daher der Eindruck des Phantomatischen, der von einer lautlosen Filmvorführung ausgeht, die ich durch bloßes Augenschließen außer Kraft setzen kann. Betrachtete man das Medium Film auf der Ebene einer psychischen Apparatur, ohne die Instanz des Dritten – die Instanz des Zeigens – einzubeziehen, so dürfte man mit Christian Metz

⁵⁷³ Maurice Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, Berlin 1966, 368f.

sagen: „Der Film ist, was ich empfangen und auch was ich auslöse, da [...] man durch einfaches Augenschließen den Film außer Kraft setzen kann. Als Auslöser bin ich der Projektor; als Empfänger bin ich die Leinwand; in beiden Figuren zugleich bin ich die Kamera, die anpeilt und dennoch aufnimmt.“ Das Ergebnis aus diesen Gleichsetzungen, die von einer Instanz des Zeigens absehen, ist dann: „Das Kino ist eine Kette zahlreicher Spiegel“. ⁵⁷⁴ Es bleibt also die Aufgabe, die Leinwand als einen Ort zu denken, den wir uns nicht selbst eingerichtet haben, und der zu uns, ohne Worte, *spricht*, indem er uns einen Platz zuweist.

Im Jahre 1965 hat Samuel Beckett zusammen mit dem Regisseur Alan Schneider seinen einzigen Film realisiert. Der Film heißt *Film* und hat eine Länge von 22 Minuten. ⁵⁷⁵ Der Titel kündigt erstens einen weiteren Minimalismus an und erhebt zweitens – damit verbunden – den Anspruch, zu sagen, was Film ist. Beckett unterzieht sich in diesem Projekt einmal mehr dem Exerzitium eines erfolglosen Versuchs der Rückkehr an einen Nullpunkt. *Film* ist ein Stummfilm ohne Worte, ohne Zwischentitel und ohne Musik. Erzählt wird eine Geschichte, die sich einerseits sehr einfach nacherzählen lässt, deren Nacherzählung aber andererseits unmöglich ist. Das zeigt sich schon daran, dass man sie nicht nacherzählen kann, ohne auch auf die Art der Darstellung zu sprechen zu kommen.

Zunächst wird ein menschliches, reptilienhaft starrendes Auge sichtbar, das die Leinwand so vollständig ausfüllt, dass unser Blick davon völlig ausgelöscht scheint. Schnitt. Die Kamera schwenkt langsam über eine triste städtische, aber menschenleere Szenerie und bleibt dann an einem Objekt hängen: Ein älterer Mann hastet un gelenk an einer Backsteinmauer entlang. Die Kamera setzt sich in Bewegung. Wir behalten den Mann im Auge, der sein Antlitz den Blicken auffällig entzieht: Mantel, hochgeschlagener Kragen und unter dem Strohhut ein Taschentuch, das sein Profil verhüllen soll. Sogleich erfolgt eine erste Irritation. Offenbar hat der Mann bemerkt, dass die Kamera ihn wahrgenommen hat, denn er bleibt stehen und dreht sein Gesicht zur Mauer, um es zu verbergen. Aber auch die Kamera verharrt auf

⁵⁷⁴ Christian Metz: Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Kino. Münster 2000, 51.

⁵⁷⁵ Die nachstehenden Überlegungen verarbeiten folgende Aufsätze: Michael Niehaus: Der Ort der Leinwand. Legendre mit Beckett. In: Georg Mein (Hg.): *Die Zivilisation der Interpreten. Studien zum Werk Pierre Legendres*. Wien/Berlin 2012, 367-386; Michael Niehaus: Titel: *Film*. Eine Versenkung. In: Peter Risthaus (Hg.): *Par Coeur. Einige Lehren des Samuel Beckett*. Bochum 2006, 35-59.

diese Reaktion hin. Sie ist also nicht nur Medium, sie ist selbst ein sichtbares oder zumindest spürbares Etwas in dem fiktionalen Raum, den sie uns erschließt. Sie ist ein subjektiviertes Kamera-Auge, das sich verhält wie ein Jemand. Kurz darauf rempelt der wieder blindlings vorwärtshastende Mann ein ältliches, unzeitgemäß gekleidetes Paar an, das auf dem Bürgersteig steht. Während der Mann nach einer Schrecksekunde weiterhastet, bleibt das Kamera-Auge bei dem Paar und seiner Reaktion hängen. Als die beiden dieser Fokussierung gewahr werden und gemeinsam in die Kamera blicken, breitet sich auf ihrem Gesicht – mit einer gewissen Verzögerung – der Ausdruck allergrößten Entsetzens aus: Der Anblick dieses ‚Auges‘ ist offenbar unerträglich. Durch diesen Zwischenfall hat sich das Kamera-Auge von seinem ursprünglichen Objekt ablenken lassen – der Mann ist schon ein ganzes Stück entfernt. Es nimmt nun die Verfolgung wieder auf und holt sein Objekt in übermenschlicher Geschwindigkeit wieder ein, das bald darauf in einem Hauseingang verschwindet. Das Kamera-Auge folgt ihm. Im Treppenhause muss der Mann an einer alten Blumenfrau vorbei, die die Treppe herunterkommt. Als sie in die Kamera blickt, wird sie von demselben Entsetzen gepackt wie das Paar auf der Straße und sinkt zu Boden. Das Kamera-Auge holt den – wiederum aus der Sicht geratenen – Mann sogleich wieder ein und schlüpft unbemerkt mit ihm durch eine Tür in ein schäbiges, spärlich möbliertes Zimmer.

In diesem Zimmer trifft der Mann eine Reihe von Vorkehrungen, die den Hauptteil des Films ausmachen und die von der sich stets in seinem Rücken haltenden Kamera verfolgt werden. Sie sind offensichtlich von dem Verlangen des Mannes getrieben, alles in diesem Zimmer zu eliminieren, was ihn anblickt oder einem Auge gleicht. Er zieht die Fenstervorhänge zu. Er verhängt den Spiegel. In einer langwierigen Prozedur befördert er den kleinen Hund und die Katze aus dem Zimmer. Er zerstört das Bild an der Wand, das ein stilisiertes Antlitz Gottes mit übergroßen Augen zeigt. Er verhängt den Käfig mit dem Papagei und den Goldfisch im Glas mit seinem Mantel. Schließlich setzt er sich in den Schaukelstuhl, dessen seltsam geformte Rückenlehne ebenfalls an ein Augenpaar gemahnt. Er öffnet den Ordner aus der mitgebrachten Aktentasche und sieht sich eine Reihe von Photographien an, die offenbar Stationen aus seinem Leben darstellen – beginnend mit dem Bild einer Mutter, die ihr kleines Kind anblickt, endend mit der Frontalaufnahme eines alten Mannes in Hut und Mantel mit Schutzklappe über dem linken Auge. Dann zerreißt er die Photographien einzeln.

Vorbereitet durch zwei kurze Einschübe bei den beiden Zwischenfällen auf der Straße und im Treppenhaus, macht sich im Zimmer eine Komplizierung der filmischen Verfahrensweise bemerkbar: Wir befinden uns nicht unabhängig in der Position des Kamera-Auges, das sich stets schräg hinter dem Mann befindet. Dieser Blick wird immer wieder unterbrochen durch kurze Einstellungen, in denen wir mit den Augen des Mannes sehen, wenn diesem die ihn anblickenden Augen ins Auge fallen. Wir erkennen diese hineingeschnittenen Einstellungen an ihrer Bildqualität. Im Unterschied zu den Aufnahmen des Kamera-Auges, das in erster Linie den Mann beobachtet, sind sie etwas unscharf und milchig und geben damit offensichtlich das schwache Augenlicht des Mannes wieder.

Bei seinen Bemühungen zur Eliminierung sämtlicher Augen hat der Mann das Kamera-Auge offenbar nicht wahrgenommen. Während er nun im Schaukelstuhl leicht zu schaukeln beginnt und kurz davor ist einzunicken, bewegt sich das Kamera-Auge etwas vorwärts, sodass das Profil des Mannes ein wenig sichtbar wird. Aber wieder wird dieser dadurch aufgeschreckt. Er dreht seinen Kopf zur Seite, woraufhin sich das Kamera-Auge wieder zurückzieht. Der Mann entspannt sich und nickt bald wieder ein. Nun setzt das Kamera-Auge zu einer weiter ausholenden Operation an: Es entlässt den Mann aus seinem Gesichtsfeld und beschreibt, mit dem Blick die Gegenstände des Zimmers streifend, einen Halbkreis, bis es vor dem Schaukelstuhl ankommt und den schlafenden Mann frontal in den Blick nimmt. Dessen Kopf ist nach vorne gesunken, der Hut verdeckt sein Gesicht.

Der Blick des Kamera-Auges scheint jedoch den Schlaf zu durchbohren, denn der Mann hebt seinen Kopf und enthüllt damit sein Gesicht. Wir sehen jetzt seine Augenklappe und erkennen (falls wir ihn auf dem letzten Photo nicht erkannt haben), dass es sich um das Stummfilmgesicht des gealterten Buster Keaton handelt. Mit Verzögerung breitet sich auch auf seinem Gesicht der Ausdruck des Entsetzens aus, den wir schon kennen. Schnitt. Jetzt enthüllt sich uns, was der Mann – was Buster Keaton – sieht: Wer ihn mit einem unmöglich zu beschreibenden, jedenfalls aber gespannten und aufmerksamen Gesichtsausdruck ansieht, ist er selbst, Buster Keaton mit Augenklappe. Schnitt. Der Mann sinkt in seinem Stuhl zurück, der leicht zu schaukeln beginnt, schlägt die Hände vors Gesicht, nimmt sie dann wieder herunter. Schnitt. Nahaufnahme des Augenpaares des Verfolgers (das eine Auge natürlich von der Schutzklappe verdeckt). Schnitt. Der Mann im Schaukelstuhl beugt sich nach vorne, noch immer die Hände vor dem

Gesicht. Langsam erstirbt das Schaukeln. Schnitt. Das Auge vom Anfang, das die ganze Leinwand ausfüllt. Jetzt sind wir beim Titel angelangt: In der Pupille erscheint die Schrift: *FILM by Samuel Beckett*.

Der Kommentar zu dem, was in *Film* zu sehen ist, kann von Samuel Beckett selbst ausgehen, der in einem Skript genau erklärt, was es mit der Versuchsanordnung auf sich hat, die dieser Film darstellt. Ihm zufolge verdankt sich das gewählte Verfahren einer Umsetzung des philosophisch-theologischen Satzes *Esse est percipi* des Bischofs Berkeley: Sein ist Wahrgenommenwerden. Es ist also ganz einfach: Der namenlose Mann in diesem Film ist eine – bei Beckett immer wieder auftauchende – Figur, die gewissermaßen in einem „Entwerdungsversuch“ begriffen ist. Der Mann flieht in ein „illusorische[s] Heiligtum“⁵⁷⁶, von dem das Skript andeutet, es könne als das „Zimmer seiner Mutter“⁵⁷⁷ aufgefasst werden. Indem er alles entfernt, verdeckt oder zerstört, was ihn wahrnehmen könnte (sowie die Bilder, in denen sich seine Geschichte repräsentiert), wähnt er sein Sein auslöschen oder rückgängig machen zu können. Während es bei Berkeley das Wahrgenommenwerden durch Gott ist, das uns im Sein hält, wird der Mann in *Film* mit der Wahrnehmung seiner selbst konfrontiert, die unausweichlich auf uns zukommt, wenn alles andere Wahrgenommenwerden ausgeschaltet ist. Bei Beckett heißt es ganz unmissverständlich: „Zur Darstellung der Hauptfigur in dieser Situation wird diese in Objekt (O) und Auge (A) gespalten, in das fliehende O und das verfolgende A.“ Und auch die Enthüllung wird in scheinbar wünschenswerter Klarheit benannt: „Erst am Ende des Films wird klar, daß der verfolgende Wahrnehmende nicht ein anderer ist, sondern die Hauptfigur selbst.“⁵⁷⁸ In diesem Sinne scheint *Film* nicht schwer zu verstehen. Aber man weiß dann noch nicht, was damit im Grunde gezeigt oder vor Augen

⁵⁷⁶ Samuel Beckett: *Film*. In: *Werke*. Bd. 1. Dramatische Werke. Frankfurt a.M. 1976, 347–366, hier: 360. Vgl. Auch Samuel Beckett: *Film. Complete scenario / Illustrations / Production shots. With an Essay „On Directing Film“ by Alan Schneider*. New York 1969. Diese im Rahmen der *Collected Works* besorgte Ausgabe wurde – wohl wegen der relativen Unzugänglichkeit des Films – mit zahlreichen Illustrationen versehen, die gegen Ende schon beinahe die Qualität eines Photo-Romans annehmen. Im Jahr 2015 wurde nach jahrelanger Arbeit eine zweistündige Dokumentation mit dem Titel *Notfilm* von Ross Lipman fertiggestellt und auf verschiedenen Festivals gezeigt, die sich der Herstellung von *Film* widmet und auch verschiedenes Zusatzmaterial erschließt (insbesondere Teile aus der Eröffnungssequenz des Films, die ursprünglich viel länger sein sollte). Die DVD/Blue Ray von *Notfilm* enthält auch eine (von Lipman) restaurierte Fassung von *Film*.

⁵⁷⁷ Beckett: *Film*, 362.

⁵⁷⁸ Ebd., 350.

gestellt ist. Man hat nicht *gesehen*, dass das Zeigen oder das Vor-Augen-Stellen gezeigt oder vor Augen gestellt wird. Und dann hat man auch nicht verstanden, warum dieser stumme Film ohne Worte den Titel *Film* trägt (worauf das Skript mit keinem Wort eingeht).⁵⁷⁹ Zunächst einmal ist vollkommen unklar, auf welcher Ebene die grundlegende Operation dieser Versuchsanordnung, die Spaltung des Protagonisten, überhaupt sinnvoll vollzogen werden kann. Wenn man Film als Umsetzung eines Lehrsatzes betrachtet, hat man die Frage, unter welchen Voraussetzungen die Unterscheidung von Wahrnehmung und Selbstwahrnehmung *darstellbar* ist, schon übersprungen.⁵⁸⁰ Inwiefern kann man denn sagen, dass dem Objekt O die Selbstwahrnehmung fehlt? Dass dieser Mann, der ja gleichwohl Subjekt bleibt, über Selbstwahrnehmungen verfügen muss, versteht sich von selbst und wird ausdrücklich betont, wenn er sich wiederholt den Puls fühlt.⁵⁸¹ Darüber hinaus beruht der finale Zustand des Schaukelns im Schaukelstuhl, dem der Mann zustrebt, auf dem Gleichgewichtssinn, der unmittelbar reflexiv ist.

Man müsste folglich feststellen: Die Frage nach der Selbstwahrnehmung wird – gewissermaßen in Rücksicht auf Darstellbarkeit – auf das Feld des Visuellen verschoben. Erst unter dieser Voraussetzung wird sie etwas *Äußerliches*. Was aber diese Verschiebung auf Bild und Blick – als sichtbare Objekte – besagt und bewirkt, ist damit noch keineswegs geklärt. Im Skript wird die Verengung der Perzeption auf die visuelle Wahrnehmung noch auf andere Weise betont: Dort ist eine – bei der filmischen Realisierung

⁵⁷⁹ Das Skript erzählt keine Geschichte, sondern hält einen Diskurs, „der dauernd zu sagen scheint: Ich sage dir alles, die Prinzipien, die Geschichte, die Umsetzung in szenische Arrangements. Nichts bleibt unerklärt“ (Martin Schwab: *Unsichtbares – Sichtbar gemacht. Zu Samuel Becketts Film*. München 1996, 160). Am Anfang des Skripts steht eine Vorbemerkung, es folgt eine mit „Allgemeines“ überschriebene Skizze zur Logik der Versuchsanordnung, erst dann beginnt der eigentliche „Entwurf“, der aber seinerseits mit technischen Bemerkungen und Reflexionen durchsetzt ist; am Schluss gibt es noch Anmerkungen mit Skizzen und Verlaufsdigrammen. Mit anderen Worten: Der Text macht keinen Versuch, das mit Worten zu tun, was der Film mit seinen Bildern tut: die Macht des Zeigens zu zeigen.

⁵⁸⁰ Vgl. Sylvie Debevec-Henning: *Film: ein Dialog zwischen Beckett und Berkeley*. In: Hartmut Engelhardt (Hg.): *Samuel Beckett*. Frankfurt a.M. 1984, 197-210.

⁵⁸¹ In einem Fall (nach dem Verschließen der Tür) werden die Hände dabei in Großaufnahme gezeigt. Die Hände von O spielen (und zwar als Paar) in *Film* eine besondere Rolle, auf die besonders Michael Glasmeier aufmerksam gemacht hat (Michael Glasmeier: Hände im Augenraum. Samuel Becketts Film *Film*. In: *kritische berichte* 4 [2004], 61-75).

gescheiterte und dann gestrichene – ausführlichere Straßenszene als Eingangssequenz vorgesehen, wobei die „paarweise“ einander zugeordneten Personen so gezeigt werden, „daß sie irgendetwas wahrnehmen: einander, einen Gegenstand, ein Schaufenster, ein Plakat usw. D.h. alle sind zufrieden im *peripere* und *peripi*.“⁵⁸² Von den übrigen Menschen unterscheidet sich der Mann O also durch sein Verhältnis zum Sehen und Gesehenwerden.

Die Versuchsanordnung von *Film* setzt aber zugleich voraus, dass der Blick – als Blick – mehr ist als nur Blick (dass er immer schon metaphorisch ist). Die Abtrennung des Auges kann in verschiedener Hinsicht nicht vollständig sein. Schon wenn das Kamera-Auge sein Objekt zum ersten Mal erfasst, wird ja deutlich, dass der Mann dieses Auge irgendwie spürt, ohne es wirklich wahrzunehmen. Beckett spricht in seinem Skript von einem „Immunitätswinkel“⁵⁸³ von 45 Grad nach jeder Seite, jenseits dessen die Konvention gilt: „O enters percipi = experiences anguish of perceivedness“⁵⁸⁴. Bevor der Mann wahrnehmen kann, dass er wahrgenommen wird, empfindet er die Angst, wahrgenommen zu werden.

Man könnte diese Versuchsanordnung also dahingehend übersetzen, dass O um jeden Preis vermeiden möchte, mit der Selbstwahrnehmung konfrontiert zu werden (wie umgekehrt A von einem Verlangen nach Konfrontation be-seelt ist). Das geht aber nur, wenn O um die Selbstwahrnehmung weiß. Es bleibt unklar, ob diese Sensibilität des Mannes sich seinem ‚Entwerdungsversuch‘ verdankt, in jedem Falle steht sie in einem Zusammenhang mit ihm. Die übrigen Leute, denen O auf seinem Weg begegnet, teilen diese Sensibilität, dieses Vermeidungsverhalten nicht. Sie blicken unbedarft in das Kamera-Auge, um dann von jenem Entsetzen heimgesucht zu werden, das auch den Mann am Schluss ergreift. Während aber die Gesichter des Paares auf der Straße nur gezeigt werden, wie sie sich wegrehen, und die Blumenfrau sogar zu Boden sinkt, wird O (und deshalb verdient er, ein Held genannt zu werden⁵⁸⁵) seine Augen nach der Konfrontation mit A noch einmal

⁵⁸² Beckett: *Film*, 350.

⁵⁸³ Ebd.

⁵⁸⁴ Beckett: *Film*. Complete scenario / Illustrations / Production shots, 11.

⁵⁸⁵ Man muss wohl hinzufügen: Ein Held ist O nur im Film, nicht im Skript. Dort ist nämlich die Schlusssequenz folgendermaßen wiedergegeben: „O schließt die Augen, fällt in den Stuhl zurück und beginnt zu schaukeln. Er bedeckt sein Gesicht mit den Händen. Aufnahme von O, schaukelnd, sein Gesicht in den Händen, aber noch nicht vorgebeugt. Schnitt zurück zu A. Wie vorher. Schnitt zurück zu O. Er sitzt da, vornübergebeugt, den Kopf in den Händen, sanft schaukelnd. Beibehalten, während das Schaukeln langsam

öffnen – im Wissen um diesen Blick. Er nimmt die vermiedene Konfrontation gewissermaßen auf sich, während diejenigen, die „zufrieden im *percipere* und *percipi*“ waren, dies nur sein konnten, weil sie das, womit A sie konfrontiert, nicht nur vermieden, sondern verworfen haben. Die Unerträglichkeit des Anblicks von A – die Unerträglichkeit der Selbstwahrnehmung – wird durch diese Versuchsanordnung letztlich als anthropologisches Faktum hingestellt, als Bedingung für das menschliche Zusammenleben, das O offensichtlich aufgekündigt hat. Alle Menschen reagieren auf den Anblick von A auf ähnliche Weise. Deutlicher als im Film wird dies im Skript. Dort trägt die Frau auf der Straße ein kleines Äffchen auf dem Arm, dem „Gleichgültigkeit“⁵⁸⁶ beim Angeblicktwerden durch A attestiert wird – es ist blind für Selbstwahrnehmung.

Aber woher wissen wir denn, was das Paar auf der Straße und die Blumenfrau im Treppenhaus sehen, wenn sie in die Kamera blicken? Wir können ja nicht sehen, was ihnen vor Augen gestellt wird. *Am Ende* wird uns A als Doppelgänger von O enthüllt. Müssen wir daraus nicht schließen, dass die Personen, die *vorher* in die Kamera blicken, ebenfalls diesen Doppelgänger sehen?⁵⁸⁷ Es ist aber nicht nachzuvollziehen, warum diese Figuren dann durch das, was sie sehen, außer sich geraten sollten. Wenn sie dieselbe Erfahrung machen und dasselbe Entsetzen erleiden wie der Mann am Ende, so müssen sie in irgendeiner Weise dasselbe sehen wie dieser: *sich selbst*. Will man folglich das Kamera-Auge A fiktionsintern bestimmen, so muss man sagen, dass es keine bestimmte Gestalt hat. Da das Paar auf der Straße gezeigt wird, wie es gleichzeitig von Entsetzen übermannt wird, muss man sogar sagen: Die beiden sehen zur gleichen Zeit an der derselben Stelle, an der sich A befindet, etwas Verschiedenes.⁵⁸⁸

Man könnte folglich die Behauptung aufstellen, dass die kinematographische Fiktion von *Film* nicht widerspruchsfrei ist (oder man könnte sagen, dass es

aufhört. Ende.“ (Beckett: *Film*, 358) Hier ist also nicht davon die Rede, dass O die Augen noch einmal öffnet, *um* A zu sehen (oder um sich zu *vergewissern*).

⁵⁸⁶ Ebd., 352.

⁵⁸⁷ Einige Kommentatoren gehen davon aus. Man vernimmt sogar die Auffassung, die Personen blickten in das berühmte Gesicht von Buster Keaton: „The couple and the old flower woman look at Keaton, staring at the famous face we long to see [...]“ (Enoch Brater: *Beyond Minimalism. Becketts Late Style in the Theatre*. New York/Oxford 1987, 80).

⁵⁸⁸ Es gilt natürlich auch: Sie sehen das, was sie sehen, zur gleichen Zeit, aber sie sehen es nicht *gemeinsam*, denn was sie sehen, kann man nicht teilen, nicht mitteilen, nicht kommunizieren. Es fällt aus der Ordnung des Sprechens.

sich um einen phantastischen Film handelt). Auch die Geschwindigkeit, in der das Kamera-Auge mittels einer Art Kombination von Kamerafahrt und Reiß-Schwenk, nachdem es sich von dem Paar auf der Straße gleichsam hat ablenken lassen, den enteilt O wieder einholt, ist mit menschlichen Fähigkeiten nicht vereinbar. Ebenso ist es widersinnig, sich vorzustellen, dass A als ein *körperlicher* Doppelgänger von O tatsächlich unbemerkt zusammen mit diesem in das Zimmer gelangt ist und sich dort aufhält, ohne von diesem bemerkt zu werden. Aus alledem muss man die *Schlussfolgerung* ziehen, dass A erst *in dem Moment* zum Doppelgänger von O wird, in dem er von A erblickt wird. Freilich ist das nur eine Schlussfolgerung: An *keiner* Stelle des Films sehen wir A selbst. Wir sehen auch dort, wo wir A sehen, nur das, was O sieht. Denn auch wenn A – irgendwie – die Selbstwahrnehmung in Rücksicht auf Darstellbarkeit repräsentiert, entzieht sich dieses Kamera-Auge – als Medium der Darstellung – der Darstellbarkeit. Was uns *Film* zu sehen gibt, ist nur scheinbar eine geschlossene Fiktion (oder nur scheinbar nicht phantastisch).

Film stellt die Frage nach der Bedeutung von Bild und Blick für die Konstitution des Subjekts, indem dessen unmögliche Dekonstitution vor Augen gestellt wird. Wenn es keine Worte mehr gibt, halten immer noch die Blicke den Menschen im Sein. Die Reihe der Photographien, die der Mann seiner mitgebrachten Mappe entnimmt, sich im Schaukelstuhl noch einmal anschaut und dann der Reihe nach zerreißt, zeigen – ein Erzählen ohne Worte in einer Bildfolge – die Biographie des Subjekts als eine Folge von Blickregulierungen (während die Strukturierung des Subjekts durch Sprache sozusagen ausgeblendet bleibt bzw. impliziert ist).⁵⁸⁹ Vom ersten Bild, das die Mutter mit dem Säugling zeigt, heißt es im Skript: „Ihre ernstesten Augen

⁵⁸⁹ Sieben Bilder: 1. Die Mutter blickt auf den Säugling, 2. Mutter und Sohn mit gesenktem Kopf *vis à vis*, 3. er als Jüngling und ein Hund, der Männchen macht, *vis à vis*, 4. er und Universitätslehrer *vis à vis* bei Übergang des Abschlusszeugnisses, 5. er und seine Verlobte *vis à vis*, 6. er in Uniform und mit Tochter auf dem Arm *vis à vis*, 7. er mit Augenklappe. Die Bilder werden allesamt über *over the shoulder shots* wiedergegeben (also durch A), Bild fünf und sechs zusätzlich durch subjektive Kamera (also durch O); bei Bild sechs streichelt der Zeigefinger der rechten Hand zusätzlich zärtlich über die Gestalt der Tochter; bei Bild sieben erfolgt der Schnitt auf die subjektive Kameraeinstellung gleichzeitig mit dem Zerreißen des Bildes. Das Zerreißen der Bilder ist dann ganz und gar in subjektiver Kameraeinstellung wiedergegeben. Die *Hände* von O spielen in der gesamten Sequenz eine große Rolle und werden als gemeinsame Akteure durch den Bildausschnitt sehr hervorgehoben.

verschlingen ihn.“⁵⁹⁰ Und das letzte Bild – der durch die Augenklappe mono-okularisierte Mann in Frontalansicht – ist der Vorbote dessen, was am Ende als A (und als O) enthüllt wird. Das Subjekt – so wird uns nahegelegt – wird mittels verortender Blicke in das Leben eingeführt und muss umgekehrt diese Blicke wieder löschen, wenn es in diesem Leben nicht mehr verortet werden will. Wenn Hund und Katze aus dem Raum geschafft, wenn der Vogelkäfig und das Goldfischglas abgedeckt, wenn der Spiegel verhüllt und das Antlitz Gottes mit den übergroßen Augen zerfetzt ist, wenn schließlich im Rückgang – oder in der Regression – alle Bilder zerstört und alle Blicke gelöscht sind⁵⁹¹, – dann wird das Subjekt mit dem Blick der unausweichlichen Selbstwahrnehmung konfrontiert, der in jedem anderen Blick immer schon enthalten ist. So erkennt der Mann das notwendige Scheitern seines Entwerdungsversuches.⁵⁹²

Die Bedeutung der schwer erträglichen Konfrontation mit dem Doppelgänger erschließt sich erst, wenn sie als Gegenbild zu jener Szene aufgefasst wird, in der sich – wie sich Jacques Lacan in seinem berühmtesten Aufsatz ausdrückt – das vom Infans „jubilatorisch[]“ aufgenommene Spiegelbild als „Bildner der Ichfunktion“ betätigt, weil es ihm eine imaginäre Allmacht anstelle seiner tatsächlichen Ohnmacht vorspiegelt.⁵⁹³ In dem Buch *Dieu au Miroir – Gott im Spiegel* – hat sich Pierre Legendre der Bedeutung des Spiegels für die Konstitution des Subjekts gewidmet und anhand des Narziss-Mythos bei Ovid gezeigt, inwiefern dieses Gegenbild jedem Spiegel inhärent ist. In Bezug auf die Konstitution des Subjekts ist der Spiegel ihm zufolge eine *Spiegelinstanz*, die hinsichtlich der narzisstischen Befangenheit eine *Teilung*

⁵⁹⁰ Beckett: Film, 364.

⁵⁹¹ Es fällt auf, dass das Zerreißen des letzten (bzw. chronologisch ersten) Bildes, das der Mutter mit dem Säugling, der noch keinen Blick hat, erst in der Wiederholung und mit erhöhter Kraftanstrengung gelingt (offenbar wurde für dieses initiale Bild festeres Kartonpapier verwendet).

⁵⁹² Gilles Deleuze deutet *Film* als einen Rückgang zum reinen, unzentrierten, auch ungestalteten Bewegungsbild, der die drei Bildtypen Aktionsbild (Straße), Wahrnehmungsbild (Zimmer) und Affektbild (Schaukelstuhl) nacheinander abarbeitet: „Es handelt sich darum, die Welt vor den Auftreten des Menschen, vor unserer eigenen Dämmerung wiederzufinden, dorthin zu gelangen, wo die Bewegung im Gegenteil noch einem System universeller Veränderung unterworfen war und das unablässig sich ausbreitende Licht sich nicht zu offenbaren brauchte.“ (Deleuze: Das Bewegungs-Bild, 99) Was in *Film* freilich *inszeniert* wird, ist die (anthropologische) Barriere, die dem Menschen den Zugang zu einer ‚Welt vor dem Auftreten des Menschen‘ verstellt.

⁵⁹³ Jacques Lacan: Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion. In: *Schriften I*. Frankfurt a.M. 1975, 61-70, hier: 64.

oder einen *Schnitt* bewirkt. Die Befangenheit von Narziss wird in dem Moment, in dem er *erkennen* muss, dass es sein Spiegelbild ist, das er umarmen möchte, aufgebrochen.⁵⁹⁴ Diese Teilung ist die Möglichkeitsbedingung jeder Identifizierung und des Zugangs zur Welt, und sie stellt – als „*Trennung von dem Ursprung*“ – zugleich „einen unwiederbringlichen Verlust offiziell fest“.⁵⁹⁵ Anders gesagt: „Die Voraussetzung für die Aussage ‚*Ich liebe mich*‘ ist der Satz ‚*Ich ist ein anderer*‘.“⁵⁹⁶ Wer sich mit einem anderen im Spiegel identifiziert, weiß, dass er „von diesem anderen getrennt und zugleich mit ihm verbunden ist. Der Spiegel nimmt dabei den Status des teilenden Dritten an“, der als Instanz des Zeigens die „Verankerung im institutionellen Prinzip der Alterität“ verbürgt.⁵⁹⁷ Wenn O am Ende in einen Spiegel blicken würde, befände sich seine Augenklappe auf der anderen Seite. Und er würde sich nicht mit einem Blick konfrontiert sehen, von dem das Skript sagt, er habe „einen ganz anderen Ausdruck, den man nicht beschreiben kann, weder streng noch gütig, sondern eher große Gespanntheit“⁵⁹⁸. Dieser Blick bringt die vollkommene Alterität zum Vorschein, die jeder Selbst-Wahrnehmung mittels Spiegelbild innewohnt – die Konfrontation mit dem unmenschlichen Bild⁵⁹⁹ als Bedingung für die Instituierung in eine menschliche Welt: Das *dort* bin *ich*, das bin ich *nicht* (Abb. 95 und 96).



⁵⁹⁴ Pierre Legendre: *Gott im Spiegel. Untersuchung zur Institution der Bilder*. Wien/Berlin 2011, 69.

⁵⁹⁵ Ebd., 70.

⁵⁹⁶ Ebd., 71.

⁵⁹⁷ Ebd., 74.

⁵⁹⁸ Beckett: Film, 358.

⁵⁹⁹ Aus anderer Perspektive konstatiert auch Schaub: „Die Unmenschlichkeit des Bildes scheint das latente und medienkritische Thema von *Film* zu sein.“ (Mirjam Schaub: *Bilder aus dem Off. Zum philosophischen Stand der Kintotheorie*. Weimar 2005, 142)

Es versteht sich von selbst, dass *Film* nur deswegen an diesen Punkt gelangen kann, weil hier nicht nur ohne Worte erzählt wird, sondern auch das erzählte Geschehen jenseits der Worte ist. Das wird noch einmal explizit gemacht: Das anfangs vom Protagonisten gerempelte Paar wendet sich anschließend einander zu, der Mann öffnet den Mund, die Frau bedeutet ihm aber zu schweigen, indem sie den Finger auf den Mund legt und ein –lautloses – *Psst* von sich gibt.⁶⁰⁰ Überhaupt ist das Öffnen und Schließen des Mundes, ohne dass ein Wort entweicht, ein wiederkehrendes Element von *Film*. Aber wer sein Bild erkennt, ist schon auf dem Weg zum Wort, das allein die Alterität zu moderieren vermag. Legendre spricht von der „engen Verflechtung des Verhältnisses zum Bild und des Verhältnisses zum Sprechen beim menschlichen Tier“⁶⁰¹, und davon, „dass die Instanz der Repräsentation ein Ort ist, an dem Bild und Wort ihren Ursprung haben“⁶⁰².

Das Spiegelbild impliziert die Möglichkeit einer absoluten narzisstischen Entfremdung, die Legendre als „Abgrund oder Schlund“ bezeichnet. Erst indem es das Prinzip der Alterität auf sich nimmt, „reißt sich das Subjekt vom Abgrund los“, entzieht es sich der „Verschlingung des Selbst“.⁶⁰³ Es ist dieser entsetzende Abgrund, dem sich das Paar auf der Straße und die Blumenfrau in *Film* unversehens ausgesetzt sieht, wenn sie in das Kamera-Auge A blicken. In der Konfrontation von O und A hingegen geschieht etwas anderes. Hier gibt es einen vorbereiteten, instituierten Ort, an dem O die Verbildlichung seines Selbst *gezeigt* wird. Das ergibt sich aus der Versuchsanordnung von *Film* im Allgemeinen (die ja nichts als eine Vorbereitung dieser Konfrontation ist) und aus der räumlichen Situation des Zimmers im Besonderen (die im Skript mit besonderer Aufmerksamkeit bedacht wird). Um sich O zeigen zu können, muss A an einen bestimmten *Platz* kommen. Während sich die Konfrontationen zuvor *en passant* ereigneten, muss A nun eine ausführliche, das gesamte Zimmer gleichsam abtastende Umrundung⁶⁰⁴ vornehmen, um dorthin zu gelangen, wo er sich als Selbst-Wahrnehmung zeigen kann.

Nur von einem bestimmten Ort aus kann A erscheinen. Dieser Ort ist gleichsam die *Leinwand*, auf der A als Projektion der Selbstwahrnehmung

⁶⁰⁰ Vgl. auch im Skript: Beckett: *Film*, 352.

⁶⁰¹ Legendre: *Gott im Spiegel*, 60.

⁶⁰² Ebd., 61.

⁶⁰³ Ebd., 104.

⁶⁰⁴ Beckett gebraucht dafür das Wort „encirclement“ (Beckett: *Film. Complete scenario*, 40).

von O enthüllt werden kann. Das folgt aus der Versuchsanordnung von *Film*, wird darüber hinaus aber auch noch anderweitig signalisiert. Das Resultat der Operation, die A an seinen Platz bringt, belegt das Skript mit dem ungewöhnlichen Term „investment“.⁶⁰⁵ Er verweist – gemäß dem lateinischen „investire“ – auf die *Einkleidung*, die an diesem vorbereiteten Platz stattfindet. Nur *hier* nimmt A Gestalt an. Der Platz der Einkleidung – der Ort, an dem A gezeigt werden kann – ist darüber hinaus sichtbar markiert. Die Gestalt des A, wie O sie wahrnimmt, hebt sich ab von dem diffusen weißen Hintergrund der schadhafte, die Stelle der Leinwand einnehmenden Wand, vor welcher der Schaukelstuhl platziert ist wie ein Kinossessel. Aber da ist noch etwas (vgl. Abb. 96): „Nahe der linken Schläfe (Augenklappenseite) ist ein großer Nagel zu sehen.“⁶⁰⁶ An diesem Nagel war das von O herabgerissene „Antlitz Gottvaters“ mit den „streng“ starrenden „Augen“⁶⁰⁷ befestigt (auch ist das hellere Rechteck, das das Bild an der Wand hinterlassen hat, noch deutlich zu sehen). A nimmt also *dort* Gestalt an, wo sich das Bild des absoluten Anderen befunden hat. Das Bild lässt sich abreißen, nicht aber der durch den Nagel markierte Platz, an dem es hing.⁶⁰⁸ Weil das Subjekt hinter die ursprüngliche und unfassliche Trennung, durch die es sich konstituiert hat, nicht zurückkann, muss der Entwerdungsversuch von O scheitern. Darin bewährt sich die Doppeldeutigkeit der Regression bei Beckett, dass sie nie gehalten haben wird, was sie verspricht. Was O dergestalt vor Augen gestellt wird, ist logisch gesehen eine Wiederholung: O wird daran *erinnert*, dass er nie aufhören wird, sich zu identifizieren (dass er nie ins Ununterschiedene, in den Uterus zurückkehren kann). Daher verknüpft sich das Entsetzen bei O – anders als bei dem Paar auf der Straße und bei der Blumenfrau – mit einer sich ausbreitenden Gewissheit der *Unausweichlichkeit*. In der Verzögerung, mit der O auf die Konfrontation mit A reagiert, schlägt sich die Zeit des Erkennens nieder.

Zugleich ist das O vor Augen Gestellte also eine Art *Sinnbild* der Unausweichlichkeit. A wird, indem er Gestalt annimmt, *in unseren Augen* zu einer

⁶⁰⁵ Beckett: *Film*. Complete scenario, 39f. Vgl. zu diesem Term – den die deutsche Fassung mangels eines besseren Begriffs mit „Bemächtigung“ (Beckett: *Film*, 357) übersetzt – auch Schwab: *Unsichtbares – Sichtbar gemacht*, 95f.

⁶⁰⁶ Beckett: *Film*, 358.

⁶⁰⁷ Ebd., 355.

⁶⁰⁸ Entsprechend ist der Platz auch in den von Beckett im Skript angefertigten Grundrissen des Zimmers markiert und mit „Bild“ (ebd., 361) bezeichnet.

Personifikation. *Uns* wird zwar das gezeigt, was O sieht, gleichwohl wird uns etwas anderes anders gesagt. O sieht *sich* mit einer Augenklappe, die er offenbar einer Kriegsverletzung verdankt, für uns hingegen verweist das einäugige Sehen auf die Kamera, die A gewesen ist, bevor er Gestalt angenommen hat. Das Skript sagt scheinbar ganz unmissverständlich: „A ist die Kamera.“⁶⁰⁹ Aber was heißt das? Denn es handelt sich offenbar um eine Art ‚Kategorienfehler‘: Innerhalb des fiktionalen Raumes, der uns gezeigt wird, kann A nicht die Kamera sein. Die Versuchsanordnung von *Film* prozediert mithilfe dieses Kategorienfehlers. Was man – vermittelt – sieht, ist angenommen nur, dass sich A in der *Position* der Kamera befindet.

Dieser ambivalente Zustand kann freilich nur so lange aufrechterhalten werden, wie die Enthüllung von A, auf die der Film zuläuft, noch bevorsteht. Dort, wo die mit A gleichgesetzte Kamera *vor Augen gestellt* wird, muss sich dann erweisen, dass A *nicht* die Kamera ist. Wenn der Titel des Filmes uns bedeuten soll, dass er uns (auch) das Zeigen zeigen will, dann schlägt dieses Zeigen hier notwendigerweise in ein Bedeuten um, woraus eine „sonderbare Allegorizität des Filmes“⁶¹⁰ resultiert. Dieser Umschlag kann nur stattfinden, weil A schon vorher nicht mit der Kamera gleichzusetzen war. Denn die Umkehrung der Gleichsetzung – *die Kamera ist A* – ist ja offenbar unzutreffend, weil auch der Blick von O mit einer subjektiven Kamera-Einstellung wiedergegeben wird. Nur deshalb sind in diesem Film überhaupt *Schnitte* möglich – insbesondere der Schnitt auf A. *Dass* A nicht mit der Kamera gleichzusetzen ist, lässt sich mithin nur zeigen, *weil* die Kamera nicht mit A gleichzusetzen ist. Nur deshalb enthält der Film auch alle drei narrativen Achsen: zunächst tastet die Kamera die Lokalitäten ab und erfasst den Mann in einer Situation (*situative* Achse), dann folgt die Kamera dem Mann (*personale* Achse) und schließlich wird das Gesicht des Mannes nicht nur in Großaufnahme gezeigt, sondern auch sein subjektiver Blick eingenommen (*subjektive* Achse). Die personale und subjektive narrative Achse verraten gewissermaßen immer schon ein ‚Interesse‘ der Instanz des Zeigens am Objekt, das in *Film* zum Ausgangspunkt der Handlung gemacht wird.

Für Beckett selbst war der Komplex der alternierenden Wahrnehmungen von A und O „das Hauptproblem des Films“, das er in einer ausführlichen Anmerkung im Skript als noch ungelöstes technisches Problem diskutiert:

⁶⁰⁹ Ebd., 359.

⁶¹⁰ Schwab: Unsichtbares – Sichtbar gemacht, 148.

Bis zur Ankunft im Zimmer seien „die Wahrnehmungen von O, der blindlings einem illusorischen Heiligtum“ zueile, als „belanglos“ zu vernachlässigen. Sobald er jedoch im Zimmer sei, müssten sie wiedergegeben werden, „bis er einschlft und die Bemächtigung beginnt“. *Gleichzeitig* müsse aber „A’s Wahrnehmung von O beibehalten werden“. Deswegen sei „die Zimmersequenz [...] bis zu dem Augenblick, da O einschlft, aus zwei unabhängigen Bildfolgen zusammengesetzt“. Jeder Versuch aber, so Beckett, diese Gleichzeitigkeit filmisch „durch Simultaneität auszudrücken“ – durch „Photomontage, Doppelbild, Überblendung, usw.“ –, müsse sich „als unbefriedigend erweisen“. ⁶¹¹

Zunächst war Beckett also von der Vorstellung ausgegangen, dass A’s Blick ununterbrochen, O’s visuelle Wahrnehmung hingegen phasenweise gleichsam zugeschaltet wird. Schon im Skript erwägt Beckett auch die dann gewählte Lösung, A’s und O’s Wahrnehmungen über eine Folge von Aufnahmen unterschiedlicher *Qualität* ⁶¹² wiederzugeben und sie nacheinander zu schneiden. ⁶¹³ Das ist die *filmische* Lösung. Erst durch sie wird *Film* wohl zum rechtmäßigen Titel für einen Film, der nach den ersten Plänen noch *The Eye* heißen sollte. ⁶¹⁴ Die filmische Lösung verändert den *Status* der *Leinwand* in *Film*. Sie hört nämlich auf, den auf das Visuelle reduzierten Bewusstseins-Schirm eines in A und O gespaltenen Protagonisten zu reproduzieren. Aber was wird sie dann? Um diese Frage zu beantworten, ist noch einmal darauf zurückzukommen, dass wir, wenn wir A sehen, *nicht* den A sehen, sondern das, was O sieht, *wenn A an den ihm vorbereiteten Platz gelangt*. Wenn jeder, der mit A konfrontiert wird, sich – in irgendeiner Weise – selbst sieht, dann fungiert A also als bloße *Projektionsfläche* – als ein Schirm, als eine Leinwand. Einerseits wird A – auf eine explizite Weise – mit der Kamera gleichgesetzt, andererseits – auf eine implizite Weise – mit der Leinwand. Freilich bekommen wir weder die eine noch die andere Gleichsetzung zu Gesicht. Wenn A in der Konfrontation Gestalt annimmt, verwandelt sich also für uns

⁶¹¹ Beckett: Film 360.

⁶¹² Ebd., 116f.

⁶¹³ Für die finale Konfrontation scheint Beckett dieses Schnitt-Verfahren von vorn herein vorgesehen zu haben. In seinem Entwurf gebraucht er das Wort „Schnitt“ erst an dieser Stelle: „Schnitt zu A, von dem dies die allererste Aufnahme ist“ (B 358). Wie sich diese Logik zu einer möglichen Aufteilung des Bildes hätte verhalten können, bleibt unklar.

⁶¹⁴ Vgl. dazu ausführlich (wie zu vielem anderen) die zweistündige Dokumentation *Notfilm* von Ross Lipman.

nicht nur die mit A gleichgesetzte Kamera in eine Allegorie, es kommt zugleich die mit A gleichzusetzende Projektionsfläche an ihren Ort. Aber das heißt nicht, dass wir die Projektionsfläche *selbst* sehen – wir sehen nur das, was sie uns zu sehen gibt. Was sie uns zu sehen gibt, ist die Projektion von O – *seine* Selbst-Wahrnehmung, nicht die unsere: *Wir* hingegen sehen einen Film, der anders als die Selbst-Wahrnehmung von O eine reale Projektionsfläche benötigt. So wenig, wie wir im Kino die Kamera sehen, *durch die* uns etwas gezeigt wird, so wenig sehen wir die Leinwand, *auf der* es uns gezeigt wird (was freilich zwei ganz verschiedene Formen der Unsichtbarkeiten sind).⁶¹⁵

Das Kino ist nicht bloß ein phantomatisches Spiegelkabinett. Wenn ich den Film durch einfaches Augenschließen außer Kraft setzen könnte, dann könnte ich auch – wie O in *Film* – zu verschwinden hoffen, wenn ich alle Augen geschlossen habe, die mich ansehen. Vielmehr lehrt uns Becketts *Film*, „die Leinwand oder den Bildschirm als solche, die leere inhaltslose Leinwand, noch bevor sie mit Narrationen gefüllt wird“, als ein „schweigsames Objekt wahrzunehmen“ und zugleich als „die Rede eines bestimmten Platzes“: „Sie sagt etwas – da! –; sie ist die Rede einer Monstration, keine blinde Leerstelle, die lediglich die Absenz von Bildern bezeichnete. Die Leinwand ist ein Diskurs, und zwar ein Diskurs der Macht des Zeigens, ohne jeden Inhalt.“⁶¹⁶

Es ist diese Macht, die uns *Film* vor Augen führt, indem er die Leinwand zu Beginn und am Ende mit einem Auge ausfüllt. Dieses Auge erblickt uns, weil wir in dieses Auge blicken. Es zwingt uns, unseren Blick auszurichten. Es rahmt die Geschichte, die dazwischen ohne Worte erzählt wird. Aber diese Geschichte führt auf dieses Auge hin. Dafür steht die vorletzte Einstellung von *Film*.⁶¹⁷ Sie zeigt, nachdem O nach seinem Entsetzen über

⁶¹⁵ Vom *Projektor* (der Leinwand und Kamera verknüpft), kann hier abgesehen werden. Seine Unsichtbarkeit kommt im Blick nicht vor.

⁶¹⁶ Pierre Legendre: Die bevölkerte leere Bühne. Notizen zum kinematographischen Emblem. In: Rüdiger Campe/Michael Niehaus (Hg.): *Gesetz, Ironie. Festschrift für Manfred Schneider*. Heidelberg 2004, 43-56, hier: 45. Wenn uns etwas (durch Bilder) gezeigt wird, dann muss unser Blick auf den Platz ausgerichtet sein, auf dem das zu Zeigende erscheinen wird. Das gilt für jede Leinwand, für jeden Schirm: Wir warten darauf, dass uns etwas gezeigt wird (während wir beim Buch selber lesen müssen).

⁶¹⁷ Die letzte – lange – Einstellung zeigt dann noch einmal O, der langsam die Augen wieder schließt und die Hände vor die Augen schlägt und verharzt, während die Bewegung des Schaukelstuhls langsam erstickt. „Wenn Buster am Schluß des Films sich die Hände vor den Kopf hält, ist das Ausdruck des Wahrnehmungsentsetzens, aber auch der Beruhigung. In diesem Moment, mit dieser Geste berührt er sein eigenes Gesicht. Er sieht nicht

den Anblick von A seine Augen gleichwohl noch einmal geöffnet hat, seine Augenpartie noch einmal in einem *extreme close up* (Abb. 97).



Diese Einstellung lässt sich – als einzige – weder A noch O zuordnen. In ihr ist das menschenferne einäugige Sehen (das den Abgrund sowohl anzeigt als auch überdeckt) aus der filmischen Narration gelöst und zu einem *Emblem* gemacht worden. „Das Emblem“, so Legendre, „ist das schweigsame Objekt, das von seinem Platz bedeutsamer Stille aus die Blicke dazu einlädt, sich gegenseitig ineinander zu schlingen“.⁶¹⁸ Um dieses Emblem herzustellen, bedarf es in *Film* allerdings der Narration, die zu dem Punkt führt, an dem diese Einstellung erscheinen und von allen ohne Worte verstanden werden kann (ob sie es wissen oder nicht).

Nur ein Erzählen ohne Worte kann das Zeigen zeigen. Von Anfang an ist dieser namenlose Film eine stumme, insistierende Wiederholung. Er kann keine Aktualität einbüßen, weil er nie aktuell gewesen ist. Er wird nicht aufhören, das Verdrängte zu sein, das aus der Vorzeit des Tonfilms auf uns zukommt – aus der Zeit „about 1929“, als das Medium Film im Begriff war, aufzuhören, das Medium Film zu sein –, und in einer Atmosphäre, die das Skript als „comic and unreal“ bezeichnet.⁶¹⁹

mehr, aber er fühlt. Im Moment der Blindheit erschöpft sich das Motiv der Spaltung der Wahrnehmungen von A und O.“ (Glasmeier: Hände im Augenraum, 73)

⁶¹⁸ Legendre: Die bevölkerte leere Bühne, 44.

⁶¹⁹ Samuel Beckett: Film. Complete scenario, 11f.

5.4 Animierte Tiere

In diesem Kapitel geht es um Animationsfilme, in denen Tiere als die handelnden Figuren auftreten, ohne dabei Worte zu tauschen. Der Animationsfilm basiert zunächst einmal – nämlich als Zeichentrickfilm – auf einzeln gezeichneten und photographierten Bildern, die in ihrer Abfolge bei der Wiedergabe durch einen Projektionsapparat die Illusion einer kontinuierlichen Bewegung ergeben.⁶²⁰ Insofern handelt es sich um eine Perfektionierung des Daumenkinos mithilfe von Apparaten, wodurch die physische Ebene des Abspielvorgangs entfällt, und mit ihr auch die Limitierung der Spieldauer, die beim Daumenkino nur einige Sekunden beträgt und schon aus diesem Grunde nur Mikronarrationen ermöglicht.

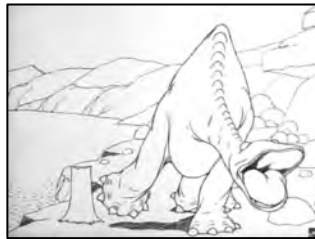
Die ersten Versuche auf dem Gebiet des Animationsfilms datieren aus dem ersten Jahrzehnt des 20. Jahrhunderts.⁶²¹ Die ersten Explorationen machen deutlich, dass das In-Bewegung-Setzen eines starren Bildes – gleichsam von Geisterhand – im Vordergrund stand. In *Humorous Phases of Funny Faces* (1906) zeichnet die sichtbare Hand von Janes Stuart Blackton zunächst Gesichter mit Kreide an die Tafel, die dann – dem Titel gemäß – beweglich werden und verschiedene Phasen durchlaufen. Auch in der wegweisenden *Fantasmagorie* von Emil Cohl (1908) sieht man zu Beginn die Hand, die weiße Umrisslinien auf schwarzen Grund zeichnet, um dann zu verschwinden und in den nächsten anderthalb Minuten einer Kaskade von Metamorphosen und Transformationen Raum zu geben. *Animiert* wird hier schlechthin alles: Menschen, Tiere, Pflanzen, Gegenstände, Räumlichkeiten. Ansätze zu einer konsistenten Diegese werden dadurch im Keim erstickt. Rudimente einer Narration sind gleichwohl vorhanden: Allen Verwandlungen und Hinwegzauberungen zum Trotz kehrt die zu Anfang gezeichnete Figur immer wieder zurück und wird sogar gegen Ende, als sie mit abgetrenntem Kopf auf dem Boden liegt, von den Händen des Zeichners höchstpersönlich mittels Klebstoffs wieder zusammengefügt. Mehr noch als beim Comicstrip eignet den Anfängen des Animationsfilms eine metaleptische Struktur, die eine spezifische Komik erzeugt.⁶²²

⁶²⁰ Allgemein kann man bezüglich des Animationsfilms zwischen drei Formen unterscheiden: Zeichentrickfilm, Animation mittels einzeln photographierter Objekte und Computersimulation.

⁶²¹ Vgl. hierzu und zum Folgenden vor allem Donald Crafton: *Before Mickey. The Animated Film 1898–1928*. Chicago 1993.

⁶²² Vgl. Erwin Feyersinger: Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten. Die Metalepse

Die anfängliche Einbeziehung des Produktionsprozesses, die dann für das weitere Geschehen eine zauberische Animiertheit suggeriert, verweist auf eine Aufführungssituation. Sie wird – ebenfalls metaleptisch – manifest im unbestritten wichtigsten und wirkmächtigsten Animationsfilm der frühen Phase: *Gertie the Dinosaur* von Winsor McCay aus dem Jahre 1914. In diesem „Meilenstein der Trickfilmgeschichte“⁶²³ präsentiert der im Realfilm zu Anfang kurz eingeblendete Schöpfer die Titelfigur, indem er sie in einer skizzenhaften Felslandschaft aus ihrer Höhle herauszutreten heißt: „Come out Gertie, and make a pretty bow.“ Gertie kommt also heraus und verneigt sich auch, nachdem sie nochmals dazu aufgefordert worden ist und kurzerhand einen ganzen Baum im Vordergrund vertilgt hat. In der Folge entspinnt sich eine Interaktion, in der Gertie sich dadurch als Subjekt ausweist, dass sie die Aufforderungen der durch Zwischentitel realisierten Stimme zwar versteht, ihnen aber teils nur zögernd folgt und teils abgelenkt wird (von einer auftauchenden Seeschlange, einem vorbeikommenden Elefantentier, einer fliegenden Eidechse). An einer Stelle beantwortet Gertie sogar eine Frage wahrheitswidrig mit Kopfschütteln, an einer anderen bekommt sie zum Trost von außerhalb der Diegese einen Kürbis ins empfangsbereite Maul geworfen (Abb. 98):



im Animationsfilm. In: *Montage A/V* 16, 2 (2007), 113-130. Feyersinger beginnt seine Ausführungen mit einer Beschreibung von Cohls *Fantasmagorie* und erklärt zusammenfassend: „Bei den drei dominanten produktionstechnischen und ästhetischen Varianten des Animationsfilms (Zeichentrickfilm, Objektanimation, Computeranimation) scheinen vor allem Zeichentrickfilme auf Metalepsen zurückzugreifen, weil bei ihnen häufig Komik, die Selbstreflexion oder die Präsenz/Omnipotenz eines Autors in den Vordergrund gestellt wird und dies die entsprechende Metalepse unterstützen kann.“ (Ebd., 115)

⁶²³ Jan Siebert: *Flexible Figuren. Medienreflexive Komik im Zeichentrickfilm*. Bielefeld 2005, 46. Vgl. auch Crafton: *Before Mickey*, 110-113; sowie zur metaleptischen Struktur Feyersinger: *Diegetische Kurzschlüsse*, 122. Winsor McCay war zu dieser Zeit bereits durch mehrere sehr populäre Comic Strips ein Star. Der Vorspann des Films bezeichnet ihn als „America's Greatest Cartoonist“.

Am Ende des etwa sechs Minuten langen Films beweist der Schöpfer sich als verständnisvoller Herr und Meister: Zum Beweis, dass Gertie keine Angst vor ihm hat, steigt ein schwarzgekleidetes Männlein – also Winsor McCay – mit einer Peitsche in der Hand auf den Rücken des Dinosauriers und verlässt zusammen mit ihm unter einer Verbeugung den Schauplatz. *Gertie the Dinosaur* war ein riesiger Erfolg. Der in etwa einjähriger Arbeit entstandene Film – es waren etwa zehntausend Zeichnungen von Hand anzufertigen – wurde zunächst nicht in den Kinos gezeigt, sondern im Rahmen eines Bühnenprogramms, mit dem McCay durch die Vereinigten Staaten reiste. Das Publikum sah also den Schöpfer *in corpore* mit seinem Geschöpf interagieren, der sich in dem Moment, in dem das schwarzgekleidete Männlein als seine diegetische Existenz auf den Rücken des Dinosauriers sprang, hinter die Leinwand begab.⁶²⁴

Gertie the Dinosaur ist nun zweifellos kein Film ohne Worte. Im Gegenteil: Die Filmhandlung wird ja gerade durch Worte strukturiert: Über Zwischentitel werden Befehle und Fragen an den Dinosaurier herangetragen, und es wird mit ihm kommuniziert. Aber diese Kommunikationen sind eben Ebenenkurzschlüsse. Innerhalb der Diegese gibt es keine Worte: Gertie kann zwar nicken und den Kopf schütteln, nicht aber Worte von sich geben. Was uns präsentiert wird, ist schlicht ein domestiziertes Tier, das auf jemanden hören kann, aber nicht spricht (der Film firmierte übrigens auch unter dem Titel *Gertie the Trained Dinosaur*). Die Vorführung zitiert insofern die Tradition der Ausstellung von Tieren, die in Anwesenheit ihres Herrn und Meisters in Zirkus und Variété außergewöhnliche Fähigkeiten unter Beweis stellen, wie etwa – zeitgleich – der „Kluge Hans“, ein Pferd, das angeblich rechnen, tatsächlich aber die kleinsten Regungen des menschlichen Gegenüber richtig ‚deuten‘ konnte.⁶²⁵

Entsprechend gibt es auch keine ‚menschliche‘ Kommunikation mit den übrigen, innerhalb der Diegese auftauchenden, Tieren: Das Elefantentier⁶²⁶ trottet an Gertie vorbei; diese wird von ihrem Schöpfer gewarnt: „Gertie, don’t hurt Jumbo“; daraufhin begnügt sich Gertie nach einem kurzen Beschnüffeln und Inspizieren damit, das Tier mit der Schnauze am Schwanz

⁶²⁴ Vgl. zur Aufführungsgeschichte sowie zu weiteren Einzelheiten den in die „exzellenten Artikel“ aufgenommenen Artikel über *Gertie the Dinosaur* in *Wikipedia*.

⁶²⁵ Vgl. den *Wikipedia*-Artikel „Kluger Hans“.

⁶²⁶ Es soll sich vermutlich um ein Mastodon handeln, eine Spezies, die allerdings nicht zeitgleich mit den Dinosauriern gelebt hat.

zu packen und im hohen Bogen in den See zu werfen, aus welchem es Gertie später mit einer Ladung Wasser bespritzt usw. Intradiegetisch verhalten sich die animierten Tiere nicht so, wie sich Tiere in der ‚wirklichen Welt‘ verhalten; sie verhalten sich aber erst recht nicht so, wie sich Menschen in der ‚wirklichen Welt‘ verhalten. Insbesondere verwenden sie keine Worte, um sich zu verständigen. Dies ist – so die These – nicht nur ein zufälliges Merkmal von *Gertie the Dinosaur*, sondern ein strukturelles Merkmal animierter Tiere. Das Verhältnis von Tier und filmischer Animation ist zunächst einmal als ein Rätsel zu betrachten.

Der Dinosaurier Gertie (übrigens im Film auch als „girl“ angesprochen) spielt die Hauptrolle in einem Film, der erstmalig eine animierte Figur in einer ausgestalteten Diegese zeigt, die auch über den starren Bildausschnitt hinausgeht und insofern eine ‚Welt‘ ist: Nur deshalb z.B. kann man aus Gerties Verhalten erschließen, dass etwas auf sie zukommt, bevor das Elefantentier sichtbar wird. Das ist alles andere als nebensächlich: Wir sehen das subjektive Sehen von Gertie, die etwas anderes sieht als das, was wir sehen. Die personale und die subjektive narrative Achse (im Sinne Bailblés), sind zwar nicht realisiert, aber angelegt. Doch das ist nicht die einzige Innovation: Sie ist zugleich das erste animierte Tier, das einen *Eigennamen* bekommt. Auch das ist bedeutsam: Sie ist eine Figur, die man nicht nur wiedererkennen kann, sondern die auch dem *Reich der Worte* einverleibt ist und zu der man eine *Bindung* aufbauen kann.⁶²⁷ Sie taucht zwar nur einmal auf, könnte aber zu einer stehenden, mehrere Narrationen verknüpfenden Figur werden.⁶²⁸ Dass der animierte Film als Kurzfilm das Konzept der stehenden Figur vom medialen Format des Comicstrips übernimmt, ist kein Zufall.

⁶²⁷ Das hängt unmittelbar mit dem Erfolg der Figur zusammen: „Neben einfachen Metamorphosen und abrupten Verwandlungen deuten erste Publikumsliebblinge wie *Gertie the Dinosaur* bereits an, dass auch zu trickanimierten Wesen emotionale Bindungen aufgebaut werden können.“ (Seibert: *Flexible Figures*, 47)

⁶²⁸ Dass Gertie als Figur nur einmal auftaucht, stimmt nur bedingt. Tatsächlich erschien 1915 ein als minderwertiges Plagiat eingestuftes Remake, das vermutlich in den Studios von John Randolph Bray hergestellt wurde (vgl. Crafton: *Before Mickey*, 260). Wer sich diesen seinerzeit mit dem Titel *Diplodocus* versehenen Film anschaut (<https://www.youtube.com/watch?v=WisJZqh4YGU> [Zugriff am 06.12.2020]), wird feststellen, dass das so nicht stimmt (vgl. auch die Ausführungen in *Dr. Grob's Animation Review*: <https://drgrobsanimationreview.com/2020/07/29/diplodocus> [Zugriff am 06.12.2020]). Insbesondere bietet dieses ‚Remake‘ Anlagen zu weitergehenden Narrationen, da es zu intradiegetischen Interaktionen kommt. Damit steht es einem animierten Erzählen ohne Worte sehr viel näher als McCays Originalversion (zumal auch die metaleptische Dressur-Handlung mitsamt den Zwischentiteln wegfällt).

Aber ist es Zufall, dass das erste in dieser Weise animierte Tier ein ausgestorbenes, nie mit Menschen in Berührung gekommenes Tier ist, das gewissermaßen *re-animiert* wird? Gewiss ist Gertie ein Sonderfall. Die späteren animierten Tiere – Katzen, Mäuse, Enten, Gänse, Hunde, Schweine, Hasen usw. – sind in der Regel Tiere, die gewissermaßen zum nicht-ausgestorbenen Repertoire des Abendlandes gehören. Zwar kann man sagen, dass Gertie ein Vorbote ist, was die steigende Beliebtheit der Dinosaurier im 20. Jahrhundert betrifft, aber diese Popularität hat sich gerade nicht in individualisierten und in Narrationen verstrickten Exemplaren niedergeschlagen: Dinosaurier sind Dinosaurier. Man unterscheidet sie nicht.⁶²⁹ Wir lernen mit Gertie vor allem eine *Spezies* kennen.

Das bestätigt auch die Form der Präsentation von *Gertie the Dinosaur*, nachdem McCay aus rechtlichen Gründen keine Bühnenprogramme mehr machen konnte. Er drehte eine Art fiktives *Making of* als Realfilm, in dem zunächst das naturgeschichtliche Museum von New York gezeigt wird, das Winsor McCay mit Freunden besucht, und vom dort ausgestellten Dinosaurierskelett sehr beeindruckt sind. Beim Abendessen behauptet McCay dann, er sei in der Lage, „to make the Dinosaur live again by a series of hand-drawn cartoons“.⁶³⁰ Die nächsten Einstellungen zeigen ihn aber nicht am Zeichentisch, sondern wiederum im naturgeschichtlichen Museum beim genauen Studium des Skeletts.⁶³¹ Auch die weiteren Szenen machen deutlich, dass Gertie keineswegs als ein bloßes Phantasiegeschöpf angesehen werden

⁶²⁹ So treten Dinosaurier etwa in der Zeichentrickserie *The Flintstones* (ab 1960), die in einer steinzeitlichen Menschenwelt spielt, (natürlich völlig anachronistisch) als *Arbeitsgeräte* in Erscheinung.

⁶³⁰ Zu einer ganz ähnlichen, ebenfalls in Realfilm gedrehten Vorgeschichte hatte McCay schon 1911 gegriffen, um seinen Animationsfilm *Little Nemo* zu vermarkten, in dem Figuren des gleichnamigen Comic Strips – aber noch ohne Diegese und Narration – in Bewegung gesetzt werden und verschiedene Metamorphosen durchlaufen.

⁶³¹ Paul Wells hat darauf hingewiesen, dass der Zeichentrickfilm, insbesondere die Zeichner bei Walt Disney, sich mit den Tieren „in a highly serious way“ beschäftigt hätten, „in a spirit representing animals on terms and conditions that both recognize the complexities and presence of animality and the ways this is best revealed through animation“ (Paul Wells: *The Animated Bestiary. Animals, Cartoons, and Culture*. New Brunswick (NJ)/London 2009, 75). Ob man das so stehen lassen kann, muss hier nicht entschieden werden. Gewiss ist, dass die filmische Animation ein Medium des Nachdenkens über Animalität ist. In Bezug auf *Gertie the Dinosaur* erklärt Wells, McCay habe hier einen „plausible dinosaur“ geschaffen, „whose weight, motion and breathing suggested a real animal“. Gertie sei „not a person in an animated animal's guise, but a subjective figure“ (ebd., 86). Aber damit ist die Art dieser Subjektivität noch nicht festgestellt.

soll.⁶³² Ohne Weiteres phantastisch sind allerdings hier wie sonst die Gesetze, nach denen die diegetische Welt im animierten Film eingerichtet (oder eben nicht eingerichtet) ist. Man kann mit Stanley Cavell von dem einfachen Befund ausgehen, dass es sich, im Vergleich zum Realfilm, um einen *ontologischen* Unterschied handelt. In *More of the World Viewed* – der Ergänzung zur Filmontologie in *The World Viewed* – geht Cavell genauer auf den Unterschied zwischen Realfilm und Animationsfilm ein.⁶³³ Den Realfilm gibt es nur, weil es eine Welt gibt, die wir bewohnen und in der wir eine Kamera aufstellen können; der Animationsfilm referiert nicht in dieser Weise auf eine reale Welt, sondern er *erzeugt* eine Welt.

Der Unterschied besteht nun Cavell zufolge nicht darin, dass die animierte Welt von „physical laws“ regiert werde oder „metaphysical limits“ unterstehe, die von denen unserer Welt verschieden sind; tatsächlich seien diese Bedingungen „often quite similar“. Vielmehr: „The difference is that we are uncertain when or to what extent our laws and limits do and do not apply (which suggests that there are no real *laws* at all).“⁶³⁴ Eine Frage wäre dann also: Was ist in der animierten Welt ein Gesetz? Oder sind die diktatorischen Worte, mit denen Winsor McCay in die von ihm selbst animierte (und wortlos bleibende) Welt von *Gertie the Dinosaur* interveniert, ein Symptom dafür, dass es in ihr keine Gesetze gibt? In der animierten Welt kann jedes Gesetz, so scheint es, außer Kraft gesetzt werden, vor allem solche, welche in unserer Welt über die „physical identity or destruction“⁶³⁵ bestimmen.

Besonders lehrreich ist aber das prototypische Beispiel dafür, dass ein Gesetz sowohl gesetzt ist als auch außer Kraft gesetzt werden kann: Ein immer wiederkehrender Topos im Zeichentrickfilm ist, dass Figuren auf der Flucht

⁶³² In einem weiteren animierten Film, *The Sinking of the Lusitania* von 1918, erhebt McCay (wiederum in der als Realfilm gedrehten Vorgeschichte) ganz direkt einen ‚dokumentarischen‘ Anspruch hinsichtlich der Darstellung des Ablaufs dieser berühmtesten aller Schiffsversenkungen (der als propagandistisch einzustufende und zugleich ästhetisch atemberaubende Film dürfte im Übrigen ein Artefakt sein, das in seiner Art ‚einzig da steht‘).

⁶³³ Dass es heutzutage Mischungsverhältnisse zwischen beidem gibt, gehört zur Empirie und ficht den ontologischen Unterschied in keiner Weise an.

⁶³⁴ Stanley Cavell: *The World Viewed. Reflections on the Ontology of Film*. Cambridge (MS)/London 1979, 169f. Vgl. zu Cavells Position auch Herbert Schwaab: Erwachsene Tiere und infantile Zuschauer. Der digitale Realismus und das Unterhaltungskino. In: Sabine Nessel/Winfried Pauleit u.a. (Hg.): *Der Film und das Tier. Klassifizierungen, Cinephilien, Philosophien*. Berlin 2012, 115-131, bes. 118f.

⁶³⁵ Ebd., 170.

oder der Verfolgung über einen Abgrund hinausschießen und zunächst einmal waagrecht weiterlaufen, bis sie feststellen, dass sie keinen Grund mehr unter ihren Füßen haben; in diesem Moment stürzen sie senkrecht ab. „The topos of the hesitation suggests that what puts gravity into effect is a consciousness of it“, erklärt Cavell dazu und schlussfolgert, was abgeschafft werde, sei eigentlich nicht das Gesetz der Schwerkraft, sondern „corporeality“ schlechthin: „The bodies of these creatures never get in their way. Their bodies are indestructible, one might almost say immortal“.⁶³⁶ Am Ende steht dann die Feststellung, diese Kreaturen seien „animations, disembodiments, pure spirits“.⁶³⁷ Das Wesen der animierten Wesen besteht darin, dass sie animiert sind. Das hört sich an wie eine Tautologie, ist aber ein Befund, dessen Folgen schwer zu überblicken sind. Denn das, was uns *gezeigt* wird, *sind* ja Körper.

Weil die animierte Welt animiert ist, ist sie animistisch. Das heißt zunächst: Es werden im Zeichentrickfilm nicht nur Menschen und Tiere beseelt, sondern auch Pflanzen und tote Gegenstände können sich – weil sie Teil einer *Schöpfung* sind – unvermittelt in Bewegung setzen. Die Welt, die von „animated creatures“ bewohnt werde, ist – so Cavell – ebenfalls „animated“: „it may not remain the stable background of the actions of the live figures, but act on its own. It is animistic“. Dieser Animismus hänge mit der „most primitive of our convictions about the world“ zusammen, weshalb Cavell diese Welt „essentially a child’s world“ nennt.⁶³⁸

Sergej Eisenstein, der sich in den 1940er Jahren intensiv mit dem Animationsfilm in seiner Ausgestaltung durch Walt Disney beschäftigt hat, hat in seinen Aufzeichnungen die Frage nach dem Verhältnis von Animation und Animismus immer wieder umkreist. So notiert er etwa: „Wenn man so will, ist die Idee des animated cartoons an sich eine direkte Realisierung der Methode des Animismus. Die *momentane* Belebung und Beseelung, die wir rudimentär bewahren, wenn wir über einen Stuhl stolpern und ihn ausschimpfen wie ein lebendiges Wesen, oder die *Langzeit*-Belebung, mit der der Urmensch

⁶³⁶ Ebd.

⁶³⁷ Ebd.

⁶³⁸ Ebd., 169. Cavell referiert damit indirekt auf den ethnologischen Begriff des Animismus, den die Entwicklungspsychologie (zunächst Jean Piaget) übernommen hat (damit ist keine Vorstellung von der Allbeseeltheit der Natur impliziert, sondern vielmehr, dass es *die* Natur nicht gibt).

die tote Natur beschenkt.“⁶³⁹ Im Zentrum von Eisensteins Überlegungen zum Animismus steht freilich die Frage nach Disneys *Tieren*, denn die Welt des Zeichentrickfilms ist zunächst einmal und hauptsächlich von Tieren bevölkert. Die „chief inhabitants of the world of animated cartoons“ seien „talking animals“, dekretiert auch Cavell; sie seien „anthropomorphic, we might say, in everything but form“.⁶⁴⁰ Tatsächlich aber deckt der bequeme Begriff des Anthropomorphismus die Frage nach der Seinsweise der Tiere im animierten Film eher zu. Für Eisenstein sind Disneys vermenschlichte Tiere „plastische Metaphern nach Wesensmerkmalen“, und der „Vergleich Mensch–Tier“ werde gewissermaßen „umgekehrt“. So sei der „Kampfhahn [...] eine plastische Metapher für einen Boxer, der sich wie ein Hahn aufplustert“. Der Boxkämpfer werde „mit einem Hahn verglichen, weil ein Boxkampf [...] eine Aktivität auf dem Niveau des Hahns, d.h. auf einem animalisch-sinnlichen Niveau ist“.⁶⁴¹ Unter Bezug auf die ihm zuhandene ethnologische Literatur sieht Eisenstein hier eine Parallele zum „totemistische[n] Glauben an die faktische Rückverwandlung in das Tier“; die Bororo-Indianer glaubten, „dass sie gleichzeitig sowohl Menschen als auch rote Papageien, ihr Totemtier, sind“. Durch seine „Methode der Vermenschlichung des Tiers“ verkörpere Disney diesen „Volks glauben der Bororo unmittelbar plastisch und wirksam“.⁶⁴²

Wenn der animierte Film – so könnte man zusammenfassen – vermenschlichte Tiere zeigt, dann zeigt er auch den Menschen jenseits des Menschen. Und dasselbe gilt auch für die Menschen im animierten Film: Er nähert sie den Tieren an. Tiere, die „pure spirits“ seien, negieren Cavell zufolge „the metaphysical fact of human beings, that they are condemned to both souls and bodies. A world whose creatures are incorporeal is a world devoid of sex and death, hence a world apt to be either very sad or very happy.“⁶⁴³

⁶³⁹ Sergej Eisenstein: *Disney*. Herausgegeben und übersetzt von Oksana Bulgakowa und Dietmar Hochmuth. Berlin 2011, 34.

⁶⁴⁰ Cavell: *The World Viewed*, 169.

⁶⁴¹ Eisenstein: *Disney*, 49.

⁶⁴² Ebd., 52. Paul Wells (*The Animated Bestiary*, 76) verweist in diesem Zusammenhang auf Freuds bekannte Feststellung in *Totem und Tabu* hin, dass das „Verhältnis des Kindes zum Tiere [...] viel Ähnlichkeit mit dem des Primitiven zum Tiere“ habe und das Kind „dem Tiere ohne Bedenken die volle Ebenbürtigkeit“ zugestehe (Sigmund Freud: *Totem und Tabu*. In: Ders.: *Studienausgabe*. Bd. IX, 287–443, hier: 412).

⁶⁴³ Cavell: *The World Viewed*, 171.

Das animierte Tier – das ‚medial passende‘ Subjekt des animierten Film⁶⁴⁴ – ist daher, obwohl vermenschlichtes Subjekt, ein *nicht-gespaltenes* Subjekt (im Sinne von Jacques Lacans *sujet barré*). Es hat kein Unbewusstes, sondern *ist* höchstens eines. Jedenfalls gibt es für das animierte Tier keinen Grund, sein Begehren – nach der Formel Lacans – als das Begehren des Anderen (im *genitivus subjectivus*) aufzufassen. Wenn aber das „Begehren des Menschen“ als „eines der Sprache ausgelieferten Tieres, [...] das Begehren des Andern“ ist⁶⁴⁵, dann kann das animierte Tier in seinem Begehren nicht der Sprache ausgeliefert sein. Was besagt das für die Frage nach den Worten und für die Frage nach dem Erzählen ohne Worte? Cavell spricht etwas leichtfertig davon, dass die animierte Welt von „talking animals“⁶⁴⁶ bevölkert sei. Dass die – wie auch immer – anthropomorphisierten Tiere sprechen können, wissen wir aus den Tierfabeln. Im Medium der Sprache sind sie aber weniger sprechende Körper als vielmehr Sprecher, die mit einem bezeichnenden Körper versehen sind. Gertie hingegen, die Dinosaurierin aus der Stummfilmzeit, muss kein Begehren *artikulieren*. Wie könnte das Sprechen animierter Tiere in der Stummfilmzeit realisiert werden?

Der erste große Star des animierten Films trägt den Namen *Felix the Cat*. Vorläufer ist ein etwa vierminütiger Film aus dem Jahre 1919 mit dem Titel *Feline Follies*, der vom Trickfilmstudio Pat Sullivans zusammen mit dem Cartoonisten Otto Messmer für Paramount hergestellt worden war. Dort trägt die grob gezeichnete schwarze Katze mit weißem Gesicht und breitem Grinsen noch einen anderen Namen. *Feline Follies* ist kein Film, der eine Geschichte ohne Worte erzählt. Nicht nur gibt es einige Zwischentitel, in denen eine Erzählinstanz das Geschehen erläutert, es gibt auch einige Sprechblasen, in denen zum Beispiel der Kater der von ihm angebeteten weißen Katze großmülig in Aussicht stellt, ihr all seine neun Katzenleben zu widmen. Am Ende steckt sich der Kater, verlacht und enttäuscht, kurzerhand einen Schlauch in den Mund und dreht den Gashahn auf. Macht nichts, er wird als stehende Figur wieder auf der Bildfläche erscheinen.

⁶⁴⁴ Der animierte Film ist schon deshalb nicht daran *gebunden*, diese Form der Subjektivität zu produzieren, weil er eben alles kann: ‚Medial passend‘ heißt, dass das animierte Tier der *Logik* dieser Mediengattung entspricht.

⁶⁴⁵ Das ist die Formel Lacans: Wir haben anzunehmen, „dass das Begehren des Menschen das Begehren des Andern ist“ (Jacques Lacan: Die Ausrichtung der Kur und die Prinzipien ihrer Macht. In: *Schriften I*. Frankfurt a.M. 1975, 171-239, hier: 220.

⁶⁴⁶ Cavell: *The World Viewed*, 169.

Die Anfänge des animierten Tierfilms als Erzählformat sind forciert bastardisch und parodistisch – sie übernehmen die im Comicstrip etablierte mediale Montage von Text und Bild und kombinieren sie mit den Möglichkeiten der Animation.⁶⁴⁷ Das ändert sich auch – abgesehen von den abgeschafften Zwischentiteln – nicht in den vielen Kurzfilmen, in denen Felix ab 1920 sein selbstreflexives und metaleptisches Unwesen treibt.⁶⁴⁸ In *Felix the Cat* gibt es weder in der jeweiligen Folge noch über die einzelnen Folgen hinweg ein kohärentes diegetisches Universum mit einer stabilen Population. Felix, die erste stehende Tierfigur des Zeichentrickfilms⁶⁴⁹, hat es hingegen zum Maskottchen eines noch heute bestehenden Navy-Kampfgeschwaders gebracht. Ende der 1920er Jahre übernehmen die Disney-Studios die Vorherrschaft über das mediale Format des Zeichentrickfilms.⁶⁵⁰ Dies konnte nur gelingen, weil die Disney-Filme die Logik dieses Format gewissermaßen ausbuchstabiert haben. In den Filmen der Disney-Studios wird daher auch das Feld der Subjektpositionen abgesteckt, die animierte Tiere im Film einnehmen können. Das umfasst nicht zuletzt die Frage nach den Worten, die den Tierfiguren zur Verfügung stehen, und die Frage nach den Geschichten, die sich ohne Worte erzählen lassen. Eine zusätzliche Signifikanz gewinnt die Frage nach dem Gebrauch der Worte dadurch, dass sich in diesem Zeitraum auch die Umstellung auf den Tonfilm vollzog. Die Entwicklung soll im Folgenden an einigen Beispielen erörtert werden.

Die erste Figur ist *Oswald, the Lucky Rabbit*, der 1927 in *Trolley Troubles* seinen

⁶⁴⁷ Der theoretische Ansatz einer bastardischen und parodistischen Logik in der medialen Montage des Comics wird vor allem von Ole Frahm vertreten (*Die Sprache des Comic*).

⁶⁴⁸ Jan Siebert fasst zusammen: „Felix beklagt sich beim Zeichner, greift selbst zu Stiften, stoppt Fade-outs, zerreit ungefüge Gespielinnen, und bedient sich des Inhalts von Sprechblasen, die auch für ihn sichtbar und zu Werkzeugen und anderen Objekten umfunktioniert werden.“ (Siebert: *Flexible Figures*, 48)

⁶⁴⁹ Da das Konzept der stehenden Figur bereits den Comic Strip prägt, verwundert es nicht, dass es vom animierten Film sogleich übernommen wurde. Der erste Fall einer durchgehenden menschlichen Hauptfigur sind die etwa vierzig *Colonel Heeza Liar*-Filme, die zwischen 1913 und 1917 im Studio von John Randolph Bray entstanden. Die Titelfigur ist ein Armeemoffizier, der in allerlei haarsträubende Abenteuer gerät. Um den Produktionsaufwand in Grenzen zu halten, wurde – vereinfacht gesagt – an Zeichnungen gespart, und die Figur wirkt in ihren abgehackten Bewegungen nicht wirklich ‚animiert‘.

⁶⁵⁰ Diese Vorherrschaft währte bis in die 1940er Jahre. Jan Siebert konstatiert: „In der Filmgeschichte hat es nur wenige Beispiele gegeben, in denen eine Gattungsrichtung über eine so lange Zeit hinweg derart von einem einzelnen Menschen dominiert wurde, wie dies bei Walt Disney vom Ende der 20er Jahre bis in die frühen 40er Jahre der Fall war.“ (*Flexible Figures*, 49)

ersten Auftritt hatte. Der kaum als solcher erkennbare Hase figuriert dort als der Fahrzeugführer eines Schienenbusses, der sich mit reichlich Passagieren auf eine ebenso abenteuerliche wie groteske Tour durch die Lande begibt. Sogar der Trolley erweist sich schon zu Anfang als animiert und flexibel: Er hebt zum Beispiel einen Geräteteil hoch, um sich ölen zu lassen. Er hat gewissermaßen, weil er gezeichnet ist, Subjektqualitäten *in nuce*, die aber nur momentan aufblitzen. Auf der Fahrt gleicht sich der Trolley gewissermaßen selbsttätig der wechselnden Spurbreite der Schienen an, indem er seinerseits – die Passagiere eingeschlossen – breiter und schmaler wird. Auch die umgebende Landschaft erweist sich, in Bezug auf die Schienen, als animiert und flexibel, indem sie sich zum Beispiel wölbt und das Gefährt gewissermaßen immer wieder vor neue Aufgaben stellt. Die narrative Struktur ist natürlich die der Reise – oder genauer: der *Fahrt* –, die eine im Grunde ziellose Aneinanderreihung kleiner Abenteuer darstellt, welche die Fortsetzung gefährden. Bei der Fahrt ist die Bewegung Selbstzweck – da kann die Animation zeigen, was sie kann. Der Worte bedarf es dabei nicht. Dass ein Fahrzeugführer, auch wenn es sich um einen Hasen handelt, der Sprache mächtig ist, lässt sich gleichwohl nicht bezweifeln und wird an einer Stelle manifest. Eine Kuh befindet sich auf dem Gleis, und der (in diesem Moment etwas gestauchte) Trolley muss erstmals anhalten (Abb. 99):



Oswald steigt aus, bemüht sich zu der Kuh, um sie zum Beiseitretreten zu überreden. Dass das nicht gelingen kann, erkennt man womöglich bereits daran, dass sie eine Brille trägt und darum störrisch und eingebildet ist. Die zwischen Oswald und der Kuh getauschten Worte sind nicht zu hören und

bleiben ergebnislos. Ein körperliches Hindernis lässt sich in der Welt des animierten Films – jedenfalls *idealiter* – nicht mit Worten aus der Welt schaffen. Aber dafür sind die Hindernisse so beschaffen, dass sie mit den Mitteln der Animation aus der Welt geschafft werden können: Nachdem Oswald auch mit seinen Versuchen gescheitert ist, das Problem mit Gewalt zu lösen (durch Schwanzziehen, durch Überfahren), entdeckt er die Möglichkeit, einfach unter der inzwischen quer über den Gleisen stehenden Kuh hindurchzufahren, indem sich der Trolley (samt Besatzung) vorübergehend ganz klein macht. Das sind die Wonnen der Animation.

Die Narration ist also dazu da, diese Wonnen vorzuführen. Und umgekehrt birgt die Animierbarkeit einen narrativen Keim, weil sie gewissermaßen eine Subjektwerdung in Aussicht stellt: Alles, was *sich* bewegt und als ein von der Umgebung *abgetrenntes* Etwas wahrgenommen werden kann, kann zu einem nicht der Sprache unterworfenen Subjekt werden. In der Folge *All wet*, ebenfalls 1927 entstanden, hat Oswald – ein großes Schild kündigt davon – einen *Hot Dog*-Stand an einem belebten Strand. Vier Hot Dogs schmoren auf der heißen Platte, Oswald preist sie an (was man natürlich nur an seinen Bewegungen erkennt). Aber schon währenddessen setzt sich einer der Hot Dogs in Bewegung, um der Hitze zu entkommen oder sich in Sicherheit zu bringen. Ein Hot Dog ist sozusagen aus inhaltlichen (er besteht zumindest teilweise aus Fleisch) und formalen (er ist ein kleines abgetrenntes Etwas und nach einem Tier benannt) Gründen dazu prädestiniert, *via* Animation zum Subjekt zu werden.

Oswald sticht den flüchtigen Hot Dog mit seiner Gabel an, für einen Moment öffnet sich an einem Ende des Hot Dog ein schmerzverzerrter Mund. Es ist aber nun nicht so, dass Oswald die Wurst einfach mit der Gabel zurück auf die heiße Platte zu seinen Genossen befördert, sondern er *befiehlt* ihm mit einer eindeutigen Geste, sich wieder auf seinen Platz zu begeben. Und der Hot Dog trottet gehorsam – wie ein domestiziertes Tier – zurück. Binnen Sekunden ist also aus einem Nahrungsmittel ein Subjekt geworden, das seinem Schicksal entrinnen möchte, das Schmerzen empfinden kann und das mit einem Über-Ich ausgestattet ist. Sich sprachlich *artikulieren* und in einen *Dialog* eintreten kann dieses Subjekt freilich nicht. Es kann nur – wie Gertie in Bezug auf die Befehle ihres Schöpfers – jenes Maß an Unbotmäßigkeit an den Tag legen, ohne welches keine Subjektivität unter Beweis gestellt werden kann. Der erste Kunde, der einen Hot Dog bei Oswald

bestellt, ist ausgerechnet ein Hund. Ist das zynisch?⁶⁵¹ Zynisch ist eher, dass Oswald den Hot Dog nicht selbst ins Brötchen steckt, sondern dem auserwählten Hot Dog wiederum befiehlt, sich selbst dorthin zu begeben. Dem Hund (er läuft natürlich auf zwei Beinen) läuft schon das Wasser im Mund zusammen, bevor er in den Hot Dog beißen will. Aber es entweicht dem Hot Dog eine Wehklage, die musikalisch durch entsprechende Laute und bildlich durch dem Hot Dog entweichende Buchstabenfolgen („W-O-W“) ausgedrückt wird. Und, als der Hund nach einigem Zögern doch in den Hot Dog beißt, stößt dieser einen Schmerzensschrei aus („Ouch!“) und schließlich sogar ein Wort („Stop!“). Der (nunmehr gar nicht zynische) Hund bekommt Mitleid, verzichtet auf seine Mahlzeit und lässt den Hot Dog gehen, der auf einmal zwei Beine und einen aufrechten Gang hat (zuvor bewegte er sich ohne Beine fort) und sogar mit einem Taschentuch winken kann (Abb. 100):



Dies ist nur die Anfangssequenz des etwa sechsminütigen Films, dessen hauptsächliche Narration eine Liebesanbahnungsgeschichte zwischen Oswald und einer Hasendame ist. Animation besteht nicht zuletzt darin, dass immer wieder etwas nebenbei erzählt wird. Obwohl Animation, die sich sozusagen selbst animiert, stets latent selbstreferenziell ist, wird dabei die Frage nach den Implikationen, die hier in den Raum gestellt wird, eher nicht aufgeworfen. Was ist, wenn ein Nahrungsmittel eine Seele hat? Entscheidend für das Verständnis des animierten Films (dieser Zeit) ist, dass diese Frage zwar aufgeworfen wird, nicht aber weiterverfolgt werden kann. Dies alles ist nur eine momentane Angelegenheit. Uns wird nicht etwa eine Welt

⁶⁵¹ Das Wort „zynisch“ leitet sich vom griechischen Wort *kyon* ab, das „Hund“ bedeutet.

gezeigt, in der Nahrungsmittel eine Seele haben, in der sie Subjekte sind usw. Insofern ist der Begriff der Diegese auf den (frühen) Animationsfilm nur begrenzt anwendbar. Auf der heißen Platte Oswalds liegen auch andere Hot Dogs, die nicht animiert werden und folglich keine Seele und keinen Subjektstatus haben. Wenn man in dieser Hinsicht eine Regel für die Diegesen des animierten Films formulieren wollte, dann wäre es am ehesten die, dass es sich um eine Welt handelt, in der *animierte* Nahrungsmittel *nicht* vertilgt werden. Insofern wäre auch dieser beseelte Hot Dog unsterblich.⁶⁵² Nur sehen wir es nicht, weil er aus dem Bild wandert und weil er vergessen wird. Ein Jahr später, also im Jahre 1928, erblickt *Mickey Mouse* das Licht der Welt und löst bald darauf *Felix the Cat* als beliebteste animierte Figur ab. Der Erfolg der *Mickey Mouse*-Filme fällt nicht zufällig genau in die Zeit der Einführung des Tonfilms. In diesem Zusammenhang bildet sich auch eine spezifische Erzählform heraus, deren Basis weiterhin eine zeitliche Länge von fünf bis acht Minuten ist. 1928 erschienen vier Filme, bis 1934 dann zehn bis fünfzehn Filme pro Jahr; danach nahm die Frequenz ab, auch weil Donald Duck, zunächst nur eine Nebenfigur, der Mickey Mouse hinsichtlich der Popularität den Rang ablief. Nicht nur Mickey Mouse, auch die übrigen Akteure und Figuren sind grundsätzlich Tiere. Der Ton wird zunächst einmal nicht dazu verwendet, die Tiere *sprechen* zu lassen. Und auch dort, wo gesprochen wird – die Akteure sind ja durchaus sprachfähig –, sind die gesprochenen Worte sekundär. Denn sie haben keine narrative Funktion. Das unterscheidet die *Mickey Mouse*-Filme in der Zeit um 1930 von den *Mickey Mouse*-Comics, die ab 1930 mit großem Erfolg in den Zeitungen erscheinen. Dort werden längere, sich über viele Folgen erstreckende Geschichten erzählt, in denen Sprechblasen eine große und unverzichtbare Rolle spielen. Hingegen beginnen die *Mickey Mouse*-Filme jeweils wieder bei Null. Der als erstes produzierte, wenn auch nicht als erstes veröffentlichte *Mickey Mouse*-Film trägt den Titel *Plane Crazy*. Der Beginn zeigt uns eine muntere Gesellschaft von Tieren, die allesamt emsig zu Werke gehen. Es ist eine

⁶⁵² Auf die offenkundige ‚Phallizität‘ dieses Hot Dog muss hier nicht weiter eingegangen werden. Sicher, hier wird ein Subjekt animiert, das sowohl der Phallus ist wie auch ein abtrennbares Objekt des Begehrens (ein Phallus, den man in der Welt des Tausches erwerben und weggeben kann). Für die Logik des animierten Films (in dem es für das Beseelte weder Sex noch Tod gibt), ist vor allem entscheidend, dass die Offenkundigkeit der ‚Phallizität‘ zeigt, wie blind dieses mediale Format von Haus aus gegenüber der Dimension des Phallischen ist. Der Hot Dog in Gestalt eines Phallus ist gewissermaßen nur die Verdichtung der Struktur, die der Logik der Animation inhärent ist.

ländliche Szenerie, zunächst ‚photographiert‘ (also: gezeigt) aus dem Inneren einer Scheune heraus. Schwein, Kuh, Ente, Maus, Katze usw. tragen, von fröhlicher Musik untermalt, ihren Teil zum Bau eines Flugzeugs bei, das man im Mittelgrund entstehen sieht. Eine Nahaufnahme (in rundem Ausschnitt) zeigt Mickey Mouse, der sich in einem Buch mit dem Titel *How to Fly* kundig macht und dabei auf das Konterfei von Charles Lindbergh stößt, dem er nacheifern möchte.⁶⁵³ Nachdem das Flugzeug fertiggestellt ist, stellt sich, was den Antrieb betrifft, ein überlanger Dackel als Gummimotor zur Verfügung. Das heißt: Er klettert in das Gehäuse und wird mittels Propeller wie ein Gummiband so lange verdreht, bis die Spannung zum Losfliegen ausreicht. Der Dackel ist also sowohl Motor wie (mitbauendes) Subjekt. Auf dem Probeflug erweist sich das Flugzeug allerdings als unsteuerbar, und es zerschellt. Mickey funktioniert daraufhin einen auf dem Bauernhof stehenden Geländewagen zum Flugzeug um, wobei er einem vorbeistolzierenden Pfau kurzerhand seinen Schwanz ausrupft und als Steuerruder einsetzt (was der Pfau etwas indigniert mit sich geschehen lässt). Die Differenz zwischen Tier und Maschine ist im animierten Film auf mannigfache Weise durchlässig. Auf die Jungfernfahrt nimmt Mickey die heraneilende Minnie mit, die den Flug mit einem Hufeisen als Glücksbringer versorgt. Der zunächst bodennahe Flug gestaltet sich natürlich völlig absurd, schon weil das Flugzeug – ohne den zwischenzeitlich von Bord gegangenen Lenker Mickey – selbsttätig alle möglichen Figuren in unterschiedlichen Geschwindigkeiten ausführt usw. Man kann aber wiederum nicht sagen, dass dieser Flug regellos abläuft. Eine regellose Welt wäre eine, in der man sich auf nichts verlassen kann, in der man nicht vorhersagen kann, was im nächsten Moment geschieht. Hier ist es anders: Man weiß nicht, wann welche Regeln gelten bzw. außer Kraft gesetzt werden, weil die Regeln eben – siehe Cavell – keine Gesetze sind. Die Akteure in dieser Welt vertrauen darauf, dass ihnen das Gelten und Außerkraftsetzen dieser Regeln gleichsam im Sinne der prästabilierten Harmonie eines animierten Universums zugutekommt: Die Kuh verfolgt das führerlose Flugzeug mit Minnie darin in einem konstanten Tempo, sodass der auf ihr reitende Mickey deren Hals nach vorne in die Länge ziehen und wieder ins Flugzeug einsteigen kann; der Kirchturm, auf den das Flugzeug zurast, faltet sich rechtzeitig wie eine Ziehharmonika zusammen usw. Das Vertrauen in die Selbststeuerungskräfte des animierten

⁶⁵³ Dessen Atlantiküberquerung hatte im Jahre 1927 stattgefunden.



Universums ist so groß, dass Mickey während des Fluges diesen durchaus vergessen und sich auf seine Annäherungsversuche gegenüber Minnie konzentrieren kann. Das Hufeisen, das ihm Glück bringen soll, braucht Mickey eigentlich nicht. Es fällt ihm nach seinem Absturz auf das Gelände des Bauernhofes auf den Kopf, wäh-

rend Minnie, die vorher abgesprungen ist, um den Zudringlichkeiten von Mickey zu entgehen, daneben sanft in ihrer zu einem Fallschirm mutierten Unterwäsche auf dem Boden aufsetzt (Abb. 101). Er wirft es höhnisch im hohen Bogen hinter sich, es kehrt aber wie ein Bumerang wieder zurück. Knockout. Ende.

Die Schwierigkeiten, die Geschichte von *Plane Crazy* nachzuerzählen, sind rein technischer Natur: Es geschieht in diesen sechs Minuten so unglaublich viel, dass man nicht recht weiß, wie man das Ganze zusammenfassen soll. In einem animierten Universum gibt es keine Ruhe. Denn es muss sich unablässig als animiert beweisen. Insofern herrscht in ihm die Unruhe des Feuers.⁶⁵⁴ Aber man versteht ohne Schwierigkeiten alles, was geschieht. Denn diese animierte Welt ist dazu gemacht, zu jedem Zeitpunkt ohne Worte verstanden zu werden. Die Animiertheit schlägt sich jederzeit in Körpern nieder, deren Animiertheit immer sichtbar sein muss, um bestehen zu können.⁶⁵⁵ Die Beseeltheit ist ganz und gar leiblich (die Differenz von Körper und Leib ist auf eine in der ‚wirklichen Welt‘ unmögliche Weise eliminiert⁶⁵⁶). Das bedeutet für die Animation als solche, dass die agierenden

⁶⁵⁴ Die Affinität des Animationsfilms zum Feuer als dem „proto-plasmatische[n] Element“ (Eisenstein: Disney, 43) hat Sergej Eisenstein in seinen Aufzeichnungen zu Disney (auch unter Verweis auf Heraklit) verschiedentlich betont. Das Feuer ist das Element der Unruhe.

⁶⁵⁵ Insofern handelt sich im theologischen Sinne um eine *creatio continua*.

⁶⁵⁶ Vgl. Thomas Bedorf: Selbstdifferenz in Praktiken. Phänomenologie, Anthropologie und die korporale Differenz. In: *Phänomenologische Forschungen* 2 (2017), 57-75, vgl. insbes. 79. Bedorf zitiert hier Manfred Sommer: „Ist der Leib ganz Leib, dann weiß der, dessen Leib er ist, nichts von ihm und von sich.“ (Manfred Sommer: *Von der Bildfläche. Eine Archäologie der Lineatur*. Berlin 2016, 513)

Subjekte ganz und gar *äußerlich* sind: Keine ihrer seelischen Regungen bleibt ohne Widerschein auf der sichtbaren Oberfläche ihres Körpers.⁶⁵⁷ Was in den Figuren vorgeht (und das sind keine gemischten Gefühle), zeigt sich in ihrer Haltung und vor allem in ihrem Gesicht (nicht unbedingt den übrigen Figuren, aber uns). Es bedarf der Worte nicht, damit uns ihr Inneres zugänglich wird. Insofern ist es wie in der Fabel: Man sieht, was der Wolf vorhat, wenn ihm die drei kleinen Schweinchen unterkommen (vgl. Walt Disney/Burt Gillett: *Three Little Pigs*, 1933), und man sieht später auch, dass er verhehlt, der Wolf zu sein. Aber anders als in der Fabel gilt das auch für die vorübergehenden Emotionen, die sich der Animiertheit verdanken: Man sieht (Abb. 101), dass Mickey seine Freundin Minnie auslacht, aber diese Regung hat keinen Bestand. Nicht nur das Auslachen ist einen Moment später wie weggeblasen, sondern auch die Regung selbst ist spurlos verschwunden. Wer im animierten Film zornig ist, der zeigt seinen Zorn unmissverständlich; und wer seinen Zorn nicht unmissverständlich zeigt, der zeigt das Nichtzeigen seines Zorns unmissverständlich. Unter diesen Bedingungen bedarf es der Worte nicht, um eine Geschichte zu erzählen, aber freilich können auch nur bestimmte Geschichten erzählt werden.

Die Geschichte in *Plane Crazy* hört zwar nicht an einer beliebigen Stelle auf – immerhin ist der Jungfernenflug trotz Zerstörung des Fluggeräts heil überstanden –, aber das Ende generiert keinen Mehrwert an Sinn: Dass das Hufeisen Mickey am Ende K.O. schlägt, ist eine Pointe, die nichts zu bedeuten hat; vielmehr bedarf es nur irgendeiner Pointe, um zu schließen. Über die Zukunft des Protagonisten und sein Liebeswerben ist damit nichts ausgesagt. Mickey Mouse wird so wenig wie alle anderen animierten Tiere eine Zukunft haben; sein Leben – wenn man es so nennen möchte – wird unablässige Gegenwart sein (durch kein Trauma beschwert und von keiner traumatischen Erfahrung bedroht). Wie alle anderen ‚stehenden Figuren‘ wird er aus dem, was er erlebt, niemals etwas lernen (aber das hat er, da er unbeschadet aus allem hervorgeht, ja auch nicht nötig). Die *Mickey Mouse*-Filme „desavouieren“, wie Walter Benjamin 1931 gesprächsweise hat verlauten lassen, „radikaler als je der Fall war, alle Erfahrung. Es lohnt sich in einer solchen Welt nicht, Erfahrungen zu machen.“⁶⁵⁸

⁶⁵⁷ Natürlich kann es auch anders sein, denn die Animation kann eben alles – auch gegen die Logik der Animation verstoßen.

⁶⁵⁸ Walter Benjamin: *Gesammelte Schriften*. Bd. VI, Frankfurt a.M. 1991, 145. Ebenso heißt es: „Die Micky-Maus stellt dar, daß die Kreatur noch bestehen bleibt auch wenn sie alles

Was die in *Plane Crazy* erzählte Geschichte selbst angeht, so fällt auf, dass es zwar einen Protagonisten, aber keinen Antagonisten gibt. Stattdessen wird uns eine Gemeinschaft von Tieren präsentiert, die einträchtig am gemeinsamen Werk arbeiten und sich zu jeder Dienstleistung bereitfinden. Das Maximum an Reserve ist der indignierte Blick des Pfaus, nachdem Mickey sein Federkleid kurzerhand ausgerupft hat, um zu seinem Steuerruder zu kommen. Zwar sind alle tierischen Figuren in diesem Film Subjekte, aber Mickey und Minnie sind als Subjekte gleichsam aus anderem Holz geschnitzt (oder besser: aus anderem Stoff geknetet). Es gibt die dienstbaren Tiere auf der einen und die wirklichen Akteure auf der anderen Seite. Die dienstbaren Tiere können den Akteuren zwar zeitweilig einen Widerstand entgegensetzen (wie etwa die Kuh auf dem Gleis in *Trolley Troubles*), aber sie können – so scheint es – nicht zu Akteuren aufsteigen. Minnie ist vor allem darum Subjekt, weil sie den Avancen Mickeys bis zum Schluss nicht nachgibt. Weil die Tiere in *Plane Crazy* irgendwie wissen, welchen Part sie zu spielen haben, bekommt das Ganze den Charakter eines *Konzerts*.

Dies wird unterstützt durch die konzertante Musik, die eine zentrale Rolle spielt und sich beliebter amerikanischer Melodien von *Yankee Doodle* über *Dixie* bis hin zu *London Bridges* bedient. *Plane Crazy* kam 1929 als „Sound Cartoon“ in die Kinos. Worauf es beim animierten Tonfilm ankommt, ist gerade nicht die Möglichkeit, *sprechende* Tiere zu zeigen, sondern die möglichst restlose Synchronizität von Musik und Handlung, die nicht zufällig unter dem Terminus *Mickey Mousing* in die Filmgeschichte eingegangen ist.⁶⁵⁹ Die punktgenaue Übereinstimmung von Musik und Handlung impliziert dabei auch, dass die gezeigten Bilder sozusagen in sich homogen sind: Nur deshalb, weil alles, was gezeigt wird zusammenpasst, kann die Musik auf alles passen. Oder umgekehrt: Die Musik macht alles, was gezeigt wird, passend. Am deutlichsten wird das Verfahren natürlich dort, wo auf der Tonspur Geräusche nachahmt werden, deren Ursprung im Bild einer bestimmten Stelle – eben der Geräuschquelle, zugeordnet werden kann. Indem sie in ein (stets mimetisches) Geräusch übergeht, *bezeichnet* die Musik in besonderer Weise den zentralen Punkt, auf den sich die Aufmerksamkeit des Zuschauenden richtet und von dem aus sich das Ganze erschließt. Man könnte sogar

Menschenähnliche von sich abgelegt hat. Sie durchbricht die auf den Menschen hin konzipierte Hierarchie der Kreaturen.“ (Ebd.)

⁶⁵⁹ Vgl. etwa den gleichnamigen *Wikipedia*-Artikel.

sagen, dass dieser Punkt an die Stelle dessen tritt, was in der psychoanalytischen Bildtheorie der *Lichtpunkt* ist – der Punkt, von dem aus das Gezeigte mich erblickt.⁶⁶⁰ Das (ontologisch) Entscheidende ist dabei nicht, dass wir die Geräuschquelle sehen (und uns auf diesen Punkt fokussieren), sondern dass wir uns auf einen Punkt fokussieren, an dem wir die Geräuschquelle gleichzeitig *nicht* sehen. Wir sehen die Geräuschquelle, insofern es im Animationsfilm seiner Logik nach keinen *off screen*-Ton gibt (zum Beispiel wird uns das lärmende Flugzeug stets auch bildlich gezeigt⁶⁶¹). Wir sehen die Geräuschquelle *nicht*, insofern das, was wir hören, lediglich (karikaturhaft) die Geräusche nachmacht, die wir hören würden, wenn uns ein *nicht*-animierter Film gezeigt würde. Da die extradiegetische Musik perfekt mit dem intradiegetischen Geschehen synchronisiert ist, stellen die hörbaren Geräusche eine (eigentlich unmögliche) Verschmelzung des intradiegetischen und des extradiegetischen Tons dar.

Für die Frage nach dem Status der Worte im animierten Film ist dies vor allem deshalb von Bedeutung, weil auch das, was eine Stimme verlaublich, zunächst einmal ein *Geräusch* ist. Der sich bewegende Mund ist eine der möglichen Geräuschquellen, auf die unsere Aufmerksamkeit im animierten Film gelenkt werden kann. Aber das, was uns zu hören gegeben wird, sind eben Tierstimmen oder tierhafte Stimmen – Stimmen jenseits der *Artikulation* von Worten, oder Stimmen, bei denen es auf die Artikulation der Worte nicht ankommt. Das Reale der Stimme ist diesseits der Worte, diesseits der Signifikantenlogik. In „linguistischer Hinsicht“ sei die Stimme, so Mladen Dolar in *His Master's Voice*, „das, was nicht zur Sinngebung beiträgt“; es gebe eine

⁶⁶⁰ Die Theorie des Lichtpunkts bei Jacques Lacan ist besonders klar entfaltet auf der Website „Lacan Entziffern“ von Rolf Nemitz; vgl. den Artikel *Lacans Schemata. Das Schema von Auge und Blick* (2014), https://lacan-entziffern.de/trieb/obertitel-lacans-schemata/#Die_Funktion_des_Blicks [Zugriff am 12.12. 2020].

⁶⁶¹ Dieser Befund müsste genauer differenziert werden, unter anderem, weil es nicht selbstverständlich ist, was es heißt, ein Flugzeug zu zeigen. *Plane Crazy* ist der erste Animationsfilm, der stellenweise eine ‚subjektive Kamera‘ einsetzt und an einer Stelle sogar das ‚Kamera-Auge‘ (Dziga Vertov) verselbstständigt: Fünf Mal sehen wir nicht das steuerlos durch eine Straße torkelnde (und Lärm machende) Flugzeug, sondern wir sehen mit den Augen Mickeys, wie die Gegenstände immer näherkommen, an denen das Flugzeug abprallt (und im Moment des Aufpralls wird dann sogar die gesamte Bildfläche jeweils für den Bruchteil einer Sekunde völlig schwarz). Und in einer sechsten ‚Einstellung‘ rast das inzwischen in der Luft befindliche Flugzeug dergestalt frontal auf den Betrachter zu, dass Mickey immer größer wird, bis die Leinwand schließlich ganz durch den schwarzen Schlund seines geöffneten Mundes ausgefüllt wird.

„Dichotomie zwischen der Stimme und dem Signifikanten“.⁶⁶² Die Stimme transportiert oder offenbart freilich auch durch Eigenschaften, die nicht zur Artikulation gehören – durch Akzent, durch Intonation, durch Klangfarbe. Und was sie transportiert oder offenbart, lässt sich nicht in Worte fassen. Es ist womöglich die Seele. Aristoteles erklärt in *De Anima* (*Über die Seele*), die Stimme sei „das Anschlagen der eingeatmeten Luft an die sogenannte Luftröhre, das durch die diesen Teilen innewohnende Seele bewirkt wird“. Das gilt aber beileibe nicht für alle Töne, die aus dem Mund kommen – „man kann ja auch mit der Zunge und wie die Hustenden einen Ton erzeugen“. Das sind dann nur seelenlose Geräusche. Das „Anschlagende muss beseelt sein“, damit man von einer Stimme sprechen kann.⁶⁶³ Sobald der Zeichentrickfilm auch den Ton zur Verfügung hat, um die Tiere zu animieren, stellt sich nicht nur die Frage nach der stimmlichen Artikulation, sondern auch nach dem Verhältnis von stimmlicher Beseelung und bloßem Geräusch. In *Plane Crazy* gibt es kaum stimmliche Verlautbarungen – weder solche noch solche. Ganz anders verhält es sich in dem Disney-Film *Steamboat Willie*. Dieser entstand zwar nach *Plane Crazy*, kam aber noch 1928 in die Kinos. Erst nach dem großen Erfolg von *Steamboat Willie* (dessen Titel eine Referenz auf den Film *Steamboat Bill, jr.* von Buster Keaton aus dem gleichen Jahr ist) entschied man sich, die Tonspur von *Plane Crazy* hochzurüsten und diesen Film ebenfalls zu veröffentlichen. *Steamboat Willie* ist nicht nur deshalb ein bemerkenswerter Film, weil er als erster die *Mickey Mouse*-Figur der Öffentlichkeit präsentiert und dem Ton im Zeichentrickfilm zum Durchbruch verholfen hat.⁶⁶⁴ Er ist, bei näherem Hinsehen, auch ein erstaunlicher Film über die Musikalisierung tierischer Töne. Nicht Worte, sondern Töne werden der Animation einverleibt.

⁶⁶² Mladen Dolar: *His Master's Voice. Eine Theorie der Stimme*. Frankfurt a.M. 2007, 24.

⁶⁶³ Aristoteles: *Über die Seele*. Griechisch-Deutsch. Hg. und übersetzt von H. Seidl. Hamburg 1994, 420b.

⁶⁶⁴ *Steamboat Willie* wurde 1998 in die *National Film Registry* aufgenommen. Es gab schon seit 1924 Versuche, im Animationsfilm mit einer Tonspur zu arbeiten, aber keinen, der die Möglichkeiten des Tons systematisch auszuschöpfen versucht hat. Die ersten im Animationsfilm gesprochenen Worte sind in dem Film *My Old Kentucky Home* von Max Fleischer aus dem Jahre 1926 zu hören. Ein Hund, der gerade nach Hause gekommen ist und einen Knochen (nach Anschleifen seines Gebisses) zuerst halb verspeist und dann in eine Trompete umfunktioniert hat, lädt die Betrachter mit den Worten „Follow the ball, and join in, everybody“ dazu ein, den anschließend eingeblendeten Liedtext (die Nationalhymne des Bundesstaats Kentucky) mitzusingen. Eine Idee den Hund intradiegetisch sprechen zu lassen, gibt es offensichtlich nicht.

Zu Beginn sieht man den kleinen Raddampfer *Willie* den Fluss entlangfahren. Seine zwei Schornsteine und drei Orgelpfeifen stoßen (unter Veränderung ihrer Größe) in rhythmischen Abständen nicht nur weiße bzw. schwarze Wolken, sondern auch Töne aus.⁶⁶⁵ Sie ergänzen die von Anfang an eingespielte Hintergrundmusik ebenso wie das Pfeifen von Mickey Mouse, der in der nächsten Einstellung in Nahaufnahme am Steuerrad gezeigt wird. Mickey pfeift die Melodie⁶⁶⁶ mit und bedient mit einer Leine die drei Orgelpfeifen, als ob er die extradiegetische Musik ebenso hören könnte wie wir. Dieses (vom Rezipienten wie selbstverständlich akzeptierte) Phänomen ist das Gegenstück zum – ebenfalls latent metaleptischen – *Mickey Mousing*, das ja darin besteht, dass die extradiegetische Musik die Handlung des Films konkret zu ‚kennen‘ scheint. Dass die eine der drei Orgeln dem Ziehen der Leine nicht sogleich gehorcht und erst auf ein Anstupsen ihrer Nachbarin hin tätig wird, bezeugt noch einmal, dass auch Gegenständen im animierten Film instantan ein vorübergehender Subjektstatus zugeschrieben werden kann. Jede Realisierung dieser ‚Proto-Subjektivität‘ ist eine kleine Begebenheit, die – wie gerade geschehen – *erzählt* werden kann. Die *Narrem-Dichte* des animierten Films ist insofern noch höher als die des Slapsticks, da unablässig lokale inhaltliche Narreme generiert werden, deren Kern das Auftreten „*anthropomorpher Wesen*“⁶⁶⁷ sowie eine ereignishaft Interaktion zwischen ihnen ist.

Mickey Mouse ist nicht der Chef dieses kleinen Raddampfers, der Fracht transportiert. Das ist vielmehr der wuchtige Pete, auch Black Pete genannt; in Deutschland ist er als der ewige Widersacher von Mickey Mouse, Kater Karlo, berüchtigt.⁶⁶⁸ Der befördert den aufmüpfigen Mickey nun mit einem Fußtritt in den Laderaum, wo sich Petes Papagei über ihn lustig macht und im Gegenzug den Eimer mit Seifenwasser über den Kopf geworfen bekommt, in dem Mickey gelandet war. Bald legt das Boot an einem Steg an, wo eine Kuh, eine Ziege und allerhand Federvieh zum Verladen bereit-

⁶⁶⁵ Die Mississippi-Raddampfer verfügten seit Mitte des 19. Jahrhunderts teilweise über Dampforgeln.

⁶⁶⁶ Es handelt sich um das bekannte Lied *Steamboat Bill*, das auch im gleichnamigen Film von Buster Keaton vorkommt.

⁶⁶⁷ Werner Wolf: Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik. Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie. In: Ansgar Nünning/Vera Nünning (Hg.): *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Trier 2002, 23-104, 45.

⁶⁶⁸ Pete ist, wenn man so will, die erste stehende Figur des entstehenden Disney-Universums, da sie schon vor Mickey Mouse in anderen Zeichentrickfilmen aktiv war.

stehen. Nachdem Mickey dies mittels eines kleinen Krans bewältigt hat und das Boot wieder abgefahren ist, kommt Minnie angerannt. Eine Zeit lang läuft sie neben dem Boot her, bis es Mickey gelingt, auch sie in voller Fahrt mit dem Kran an Bord zu hieven. Dort frisst aber die Ziege das von Minnie mitgebrachte Notenheft *Turkey in the Straw* auf – samt der Gitarre, mit der sie das Lied offenbar zu Gehör bringen wollte. Dafür lärmt es jetzt im Bauch der Ziege. Mickey schaut der Ziege in den Hals und ist erfreut. Er bedeutet Minnie, den Schwanz der Ziege als Kurbel zu betätigen, und schon ertönt *Turkey in the Straw* aus deren geöffnetem Maul.

Mickey beginnt zu tanzen, und während in den nächsten zwei Minuten diese Musik zu hören ist, instrumentalisiert Mickey verschiedene Tiere zu deren Ergänzung. Zunächst verwendet er noch Kochtöpfe, ein Waschbrett usw., doch dann entlockt er einer vorbeikommenden Katze durch rhythmisches Ziehen am Schwanz entsprechende Geräusche, zieht einer Ente den Hals lang und drückt ihren Rumpf wie ein Blasebalg, sodass ihrem Schnabel die Melodie entweicht; als nächstes begibt er sich zu einem Mutterschwein, an dessen Zitzen sechs Ferkel saugen, um ihnen durch abwechselndes Ziehen an den Ringelschwänzchen Töne zu entlocken; schließlich sperrt er der Kuh das Maul auf, um die Melodie mit zwei Klöppeln auf deren Gebiss zu spielen. Währenddessen dreht Minnie – gleich einem Leierkasten – gutgelaunt den Schwanz der Ziege. Just nach dem Schlussakkord taucht Black Pete in der Tür auf und macht dem Spaß ein Ende. Mickey muss in den Kartoffelkeller. Missmutig setzt er zum Kartoffelschälen an. Der Papagei erscheint im offenen Bullauge und macht sich – im Rhythmus des nun wieder gespielten *Steamboat Bill* – über ihn lustig. Wütend wirft Mickey eine Kartoffel nach ihm, sodass er ins Wasser fällt (was man an einer kurz im Bullauge erscheinenden Welle erkennt). Und nun kann man (wenn man sich Mühe gibt), die Worte „man overboard“ vernehmen, die – das ist das letzte Bild des Films – bei Mickey zu einem musikkonformen Lachanfall führen.⁶⁶⁹ *Steamboat Willie* stellt also ein Festival der Erzeugung von Tönen und Lauten dar, die im

⁶⁶⁹ Mit viel gutem Willen lässt sich noch ein zweiter Sprechakt in *Steamboat Willie* identifizieren. Schon beim ersten Rencontre scheint der Papagei Mickey mit den Worten „Hope you don’t feel hurt, big boy!“ zu verspotten (so der englische *Wikipedia*-Artikel). Wie dem auch sei – erstens spricht jedenfalls allein ein Papagei, aber keiner der handelnden Akteure verständliche Worte, zweitens werden die Worte durch ein Tier geäußert und sind für das Verständnis der Narration völlig unerheblich. Dass die unzutreffende Behauptung „man overboard“ außerdem die einzige Bezugnahme auf die menschliche Spezies in diesem Film darstellt, kommt noch als ironische Note hinzu.

Hauptstück gewissermaßen an die Stelle von Worten treten. Denn *Turkey in the Straw* ist ja ein Lied, das durchaus einen Text hat. Der Text ist aber ersetzt durch tierische Geräusche, die einerseits in die Musik integriert werden, andererseits dort aber ein Fremdkörper bleiben. Das, was die tierischen Figuren von sich geben, bringt es auf der einen Seite nicht zur *Artikulation* und auf der anderen Seite nicht zum *Gesang* (bezeichnenderweise wurden sowohl Mickey als auch Minnie und Black Pete vom damals erst 27jährigen Walt Disney selbst ‚synchronisiert‘). Auf diese Weise entsteht ein Konzert mit Misstönen, das eine große Menge an Narremem enthält, aber keine zusammenhängende Geschichte zeitigt. So gibt es zwar verteilte Rollen und vor allem auch unterschiedliche Grade der Subjektivierung, aber alles ist aufgehoben in der prästabilisierten Ordnung der Animation.

An zwei Momenten wird das besonders deutlich. Zum einen kann der Widersacher von Mickey, Black Pete, das Zusammenspiel in keiner Weise in Frage stellen. Und zum anderen sind die Tiere, die als Instrumente für die musikalische Veranstaltung herhalten müssen, allesamt bereitwillig oder duldsam. Zwischen Mickey und der Kuh oder zwischen Minnie und der Ziege gibt es eine Interaktion, die einerseits völlig asymmetrisch ist, denn Mickey und Minnie stellen Tier-Subjekte vor, welche die anderen Tiere zu Objekten degradieren; andererseits aber beruht diese Asymmetrie auf einer Übereinkunft, weil die Tiere nicht nur alles über sich ergehen lassen, sondern auch ihre Zustimmung dazu geben. Und diese Einvernehmlichkeit darf in einer animierten Welt irgendwie und auf jeden Fall wortlos vorausgesetzt werden. Die einzigen Interaktionen, in denen es hinsichtlich des Subjektstatus der Beteiligten eine Symmetrie gibt, sind die zwischen Mickey und Minnie. Hier gäbe es theoretisch etwas mit Worten auszuhandeln. In *Plane Crazy* geht ja genau das schief, und genau in diesem Schiefgehen liegt das übergreifende narrative Element. In *Steamboat Willie* kommt es zu keiner Situation, in der ein Konsens zwischen den beiden explizit hergestellt werden könnte. Da im Gegenzug mit Black Pete überhaupt kein Konsens möglich ist, bedarf die Geschichte keiner Worte.

Die Idee, in einem animierten Kurzfilm eine Geschichte zu zeigen, die auf dem (musikalischen) Zusammenspiel von Tier-Subjekten basiert, lässt sich konzeptualisieren. Die Konzepte implizieren nicht, dass diese Tier-Subjekte nicht sprechen können (Mickey, Minnie und Pete könnten durchaus sprechen), und auch nicht, dass sie nicht sprechen (der Papagei sagt ja ein paar Worte). Sie besagen vielmehr, dass sie der Sprache nicht *unterworfen* sind

(sie sind nicht durch die symbolische Artikulation subjektiviert). Vielleicht ist es das beste Kriterium für das Vorliegen dieser Bedingung, dass die sprachfähigen Tiere zu keiner sprachlichen *Fehlleistung* in der Lage sind (zu keinem Versprecher). Sie haben kein Unbewusstes, das in die Artikulation eingreifen könnte.

Im Grunde sind es zwei Konzepte oder Formate, die die Disney Studios im folgenden Jahrzehnt entwickelt und zur Perfektion gebracht haben. In beiden spielt die Musik eine entscheidende Rolle. Das eine sind die über hundert *Mickey Mouse*-Filme, in denen, unter Verwendung eines Stammpersonals (Minnie, Pluto, Goofy, Donald Duck usw.) mehr oder weniger Abenteuer Geschichten erzählt werden, in denen – verschoben und verdichtet – alle Elemente des *american way of life* auftauchen. In *Mickey in Arabia* (1932) etwa besuchen Mickey und Minnie als Touristen eine arabische Oase, und Minnie wird beim Photographieren von einer mohammedanischen *Black Pete*- bzw. *Kater Karlo*-Figur entführt, was dann reichlich Gelegenheit zur Aktivierung orientalischer Topoi gibt usw. Diese Filme können – wie *Mickey in Arabia* – völlig ohne Worte auskommen, müssen es aber nicht. Das ist vielleicht die verblüffendste Depotenzierung der symbolischen Ordnung: dass die Artikulation von Worten auf eine Weise akzidentell ist, dass die Sprache selbst dadurch desavouiert wird.

In *Mickey Mouse – Pluto's Judgment Day* (1935) zum Beispiel ist Mickey Mouse (schon in Farbe) der gutbürgerliche Hausherr, der sich über die Scherereien ärgert, die ihm die ewige Jagd seines Hundes Pluto nach den Katzen beschert. Er stellt ihm – man kann es mit Mühe hören – den „judgment day“ in Aussicht, an dem er für seine Untaten zur Rechenschaft gezogen werde. Ein wenig später schläft Pluto am Feuer ein und träumt seinen Gerichtstag: Von einer Katze in die Falle gelockt, wird er gefangengenommen und als „Public Enemy Nr. 1“ vor ein Katzengericht gestellt. Der Staatsanwalt ist wiederum Black Pete *alias* Kater Karlo. Es gibt nun wohl kaum eine soziale Situation, die so sehr durch sprachliches Handeln bestimmt wird wie eine Gerichtsverhandlung, und in dieser geträumten Gerichtsverhandlung wird auch nicht wenig geredet und man kann durchaus verstehen, was geredet wird. Aber in ihrer lautlichen Gestalt sprechen die Sprechakte insofern für sich, als man auch alles versteht, wenn man die Reden *nicht* versteht. Signifikant und Signifikat werden durch die ‚tierische‘ Intonation auf der einen Seite und durch die musikalische Akzentuierung auf der anderen Seite gestört und untergraben.

Zum System erhoben sind diese Störung und Untergrabung in der Figur des Donald Duck, der – zunächst nur eine Nebenfigur – ab 1937 auch als Hauptfigur in Zeichentrickfilmen firmiert. Während sich Donald Duck in den Comics ganz regelkonform in Sprechblasen artikuliert, ist sein Sprechen im Film nur ein halbverständliches, höchst artifizielles Quaken, das von seinem ‚Sprecher‘ Clarence Nash eigens entwickelt wurde und in der englischsprachigen *Wikipedia* mit einem eigenen Artikel gewürdigt wird.⁶⁷⁰ Es versteht sich von selbst, dass dieses Sprechen intradiegetisch keine Verständnisprobleme bereitet. In *Don Donald* (1937) beispielsweise wirbt Donald beherzt, aber eben unverständlich um die schöne Donna Duck, die seinem Sermon durchaus nicht abgeneigt ist. Der Film *Self Control* (1938) lädt gewissermaßen zu einer Besinnung über die Sprache als solche ein. Donald Duck ist hier das einzige sprachfähige Subjekt der Narration. Er liegt (einmal mehr) in der Hängematte, um das Leben zu genießen. Aus dem beigeestellten Radio ertönt eine gewinnende Stimme, die einen Beitrag über das Thema *self control* (aus philosophischer Perspektive) ankündigt. Was folgt, ist einerseits abzu-sehen: Donald wird mit Missgeschicken konfrontiert, die jede Selbstkontrolle zuschanden machen. Andererseits begibt sich das unverständliche Quaken Donalds in einen sehr intensiven Dialog mit der (zwischenzeitlich auch verstummenden) Radiostimme. Und das geht im Rahmen des animierten Films nur, weil sowohl die säuselnde Radiostimme wie auch die quakende Stimme von Donald von einem musikalischen Imperativ erfasst werden. Am Ende macht Donald dem Radio freilich gewaltsam den Garaus. Das zweite Format, das die *Disney-Studios* aus *Steamboat Willie* ableiten konnten, ist die *Silly Symphony*. Der Name ist das Programm für eine spezifische mediale Montage. Die ursprüngliche Idee bestand darin, unter Regie der Musik die Narration ganz dem Zusammenspiel und Zusammenstimmen aller animierten Elemente unterzuordnen. Bis 1939 entstanden 75 *Silly Symphonies* (sieben von ihnen bekamen einen Oscar), die die ursprüngliche Konzeption freilich zunehmend erweiterten und modifizierten. Zwar besteht auch das Figurenpersonal der *Silly Symphonies* in der Regel aus Tier-Subjekten, aber recht selten aus den ‚stehenden Figuren‘ des *Mickey Mouse*-Universums.⁶⁷¹

⁶⁷⁰ Der Artikel heißt *Donald Duck Talk*.

⁶⁷¹ Es gibt auch Filme, die eigentlich alle Eigenschaften einer *Silly Symphony* aufweisen, aber nicht in diese Reihe eingereiht wurden, weil Mickey Mouse und Konsorten das Figurenpersonal darstellt; so etwa *The Band Concert* von 1935, einem der höchstbewerteten Disney-Cartoon überhaupt. Hier ist Mickey Mouse der Dirigent, der vor einer begeisterten

Während die farbigen *Silly Symphonies* aus der zweiten Hälfte der 1930er Jahre teilweise so reklamehaft süßlich sind, wie die Subsumtion unter den Begriff der Kulturindustrie es für das gesamte Disney-Universum statuiert hat (etwa *Silly Symphony – The Night Before Christmas* von 1934), laden die frühen *Silly Symphonies* teilweise durchaus noch dazu ein, in die Abgründe der prästabilisierten Harmonie dieser symphonischen Dichtungen zu schauen.

So etwa die erste: *The Skeleton Dance* von 1929, die einen veritablen *danse macabre* mit allen topischen Ingredienzen präsentiert. Ein Quartett von Skeletten steigt aus den Gräbern eines ländlichen Friedhofs. Dass es die Toten sind, kann man nicht behaupten, da die vier auf erstaunliche Weise animiert sind. Weil animierte Tiere flexibel sind, stellen ihre Knochen kein Gerüst dar, und Gleiches gilt auch für die animierten (menschlichen) Skelette. Sie erweisen sich im Tanz als ebenso dehnbar und biegsam wie alles andere auch (Abb. 102).



Die Unstofflichkeit des Animierten tritt bei den Skeletten aber auch deshalb mustergültig an die Oberfläche, weil die Skelett-Subjekte das Körperschema des Menschen einerseits aufrufen und andererseits abgeben. Die Ganzheit wird vollkommen imaginär. Ein Skelett besteht aus Einzelteilen, die beliebig

Zuschauermenge die Wilhelm Tell-Ouvertüre von Rossini performiert, dabei aber immer wieder von einem mit der Flöte *Turkey in the Straw* einwerfenden Donald Duck unterbrochen wird usw. Das Sujet ist hier die Integration eines scheinbaren Misstons in ein Hauptthema. Toscanini war ein so großer Bewunderer dieses Films, dass er ihn sich sechs Mal im Kino angesehen haben soll und später Disney zu sich nach Hause einlud (so steht es jedenfalls im *Wikipedia*-Artikel zu diesem Film).

auseinanderfallen können. Der Heilige Dionysius von Paris soll, den abgeschlagenen Kopf unter dem Arm tragend, noch meilenweit gelaufen sein; hier wirft ein Skelett den eigenen Schädel nach einem Uhu, um ihn zu erschrecken. Dass der Schädel später wieder zum Rest zurückfindet, versteht sich von selbst: Eine unsichtbare Kraft sorgt dafür. Den Höhepunkt des Totentanzes bildet dann ein virtuoses Xylophon-Spiel. Eines der Skelette kniet sich – ein weiterer Fall von Einvernehmlichkeit – auf den Boden, ein anderes entnimmt ihm die beiden Oberschenkelknochen als Klöppel und beginnt mit ihnen frenetisch auf dessen Rückgrat zu spielen, bis am Ende nur ein Haufen Knochen übrigbleibt. Der freilich wird im Handumdrehen wieder in ein integrales Skelett zurückverwandelt.

Die Subjekte – hier also in erster Linie die Skelette – folgen dem Gesetz des Tanzes und nicht dem Gesetz der Erzählung. Die Erzählung kann ja nur darin bestehen, dass sie am Ende wieder (übrigens im Viererpack) ins Grab zurückkehren. Der Endzustand fällt mit dem Ausgangszustand zusammen; niemand hat eine ‚Erfahrung‘ gemacht, und in der nächsten Nacht könnte das Spiel von vorn beginnen. Einerseits ist das, was die Skelette vorführen, ein pantomimisches Spiel, aber man sieht hier sehr gut, dass dieses – strukturell gesehen – immer schon von der Möglichkeit des Tanzens affiziert ist. Die Skelette folgen dem Befehl der Musik (und nicht dem Befehl der Turmuhr), wenn sie aus ihrem Grab steigen. Und auch danach werden die Freiheitsgrade ihres Verhaltens radikal vom Rhythmus der Musik begrenzt. Der Tanz ist auch hier eine Körperunterwerfung, die zugleich eine Körperbeherrschung impliziert. Aber der Körper dieser Skelette ist ein *animierter* Körper – also einer, der mit seiner Beseelung zusammenfällt. Daher ist die Unterwerfung einerseits *restlos* (die Musik kann mit dem Körper *alles* tun, solange sichtbar ist, dass sie etwas mit einem animierten Körper tut), während andererseits die Freiheitsgrade des Körpers *total* sind (dem Körper sind – als animiertem Körper – in der Körperbeherrschung keine Grenzen gesetzt). Zu untersuchen bliebe, was das für unser Genießen bedeutet.

Das Konzept der *Silly Symphonies* kann in ganz unterschiedliche Richtungen erweitert werden. In *Just Dogs* (1932) beispielsweise ist die Verbindung zwischen den tierischen Akteuren zur Handlung ganz gering. Wie der Titel verheißt, treten ausschließlich Hunde auf, die sich auch wie Hunde verhalten: So tanzen sie nicht, sondern heulen und grunzen zu Beginn lediglich zum symphonisch orchestrierten *Prisoner's Song* des Country-Sängers Vernon Dalhart. Denn sie befinden sich in einem Hundegehege in Käfige einge-

sperrt, und die Handlung besteht nur darin, dass es durch den jungen Käfiggenossen Plutos (der hier seinen ersten Solo-Auftritt hat) zu einem Ausbruchsgeschehen kommt. Diese *Silly Symphony* kommt nicht nur ohne Worte, sondern auch ohne sprachfähige Akteure aus: Es fehlen sozusagen die Tiere erster Ordnung.⁶⁷² Daraus resultiert eine andere Form von Schwächung der narrativen Achse.

Es können aber auch umgekehrt Handlungen in eine *Silly Symphony* transformiert werden, die von Haus aus ganz und gar sprachbasiert sind. Dies ist in *Who Killed Cock Robin* (1935) der Fall, denn dort geht es um einen vor Gericht verhandelten Fall aus dem (in *Technicolor* präsentierten) Reich der gefiederten Tierwesen, die nun aber – den Hunden aus *Just Dogs* ganz entgegengesetzt – nicht nur über alle sprachlichen Kompetenzen, sondern auch über Institutionen wie eine Schwurgerichtsverhandlung verfügen. Cock Robin ist von einem Pfeil durchbohrt worden, als er seine angebetete Artgenossin, die schillernde Jenny Wren, mit einer Mandoline besingt. Ein Vogelgericht soll den Mord aufklären, derweil der Durchbohrte samt Pfeil anbei aufgebahrt ist. Eine Gerichtsverhandlung, die dem Diktat einer musikalischen Choreographie folgt, kann nicht nach den Prinzipien sprachlichen Handelns ausgerichtet sein.

Was das heißt, kann man diesem Film in großer Klarheit entnehmen. Die immer wieder – vor allem durch die Eule als Richter und den Papagei als Staatsanwalt – gesungene Titelfrage (die übrigens einem bekannten Kinderlied aus dem 19. Jahrhundert entstammt) expliziert nur die Frage, die

⁶⁷² Die Unterscheidung zwischen Tieren Erster Ordnung und Tieren Zweiter Ordnung ist einerseits naheliegend, aber andererseits nicht so einfach, wie man zunächst meinen könnte. Gewiss ist Mickey Mouse zum Beispiel in *Pluto's Judgment Day* ein Tier Erster Ordnung, weil er den Platz des Menschen einnimmt (er trägt erstens bürgerliche Kleidung, hat sich zweitens eine menschliche Umwelt geschaffen und spricht drittens mahnende Worte). Das sind drei wesentliche Merkmale: Die Tiere Zweiter Ordnung sind in der Regel unbekleidet, leben in einer Umwelt, die sie sich nicht selbst geschaffen haben und können sich nicht artikulieren. Weil es sich aber um drei Merkmale handelt, die im Prinzip unabhängig voneinander gehandhabt werden können und zudem graduierbar sind, ist diese Unterscheidung dann doch nicht einfach. Es gibt Kategorien, und es gibt ein *Spektrum*. So können Tiere auch durch geschlechtslose nackte Babies ersetzt werden, die in einer Naturumgebung leben und der Sprache nicht mächtig, aber motorisch voll entwickelt sind (so in der *Silly Symphony* mit dem Titel *Water Babies* von 1935); oder aber Enten werden in der Märchen-Verfilmung *The Ugly Duckling* von 1939 (dieser Film bekam einen *Oscar* und war der letzte in der Reihe der *Silly Symphonies*) in ihrem natürlichen Lebensraum gezeigt, zeigen aber ein menschliches Kommunikationsverhalten inklusive einer beredten Sprache, die für uns aber nur ein Quaken ist usw.

bereits das aufgebahrte Opfer aufwirft. Die Verdächtigen im Zeugenstand sagen, dass sie die Antwort nicht wissen und werden dafür im Rhythmus der Musik von hinter ihnen stehenden Bütteln aufs Haupt geschlagen usw. Das einzige Beweismittel des Gerichts besteht in der theatralischen Aufdeckung des aufgebahrten Opfers, worauf der Verdächtige sich mustergültig entfärbt (und daraufhin aufs Haupt geschlagen bekommt). Alles spielt sich auf der Ebene musikalisch imprägnierter Körper ab; die Worte sind ein Accessoire. Am Ende tritt die Angebetete Jenny Wren (deren Aussehen wohl an Mae West erinnern soll) in großartiger Performance vor die Schranken des Gerichts und verlangt den Toten zu sehen. Aber Cock Robin ist gar nicht tot. Der Pfeil, der ihn durchbohrt hat, kam von einem kleinen Küken, das als einziges Tier in diesem Film nackt ist, dafür aber mit einer Schärpe bekleidet, und auf der steht: „cupid“. Es war also nur ein metaphorischer Pfeil. Nur solche können, wenn es nach der Logik des animierten Films geht, töten – und das nur scheinbar.

Ein letztes Merkmal der Geschichten, die im animierten Film mit Tieren als Akteuren erzählt werden, lässt sich ebenfalls anhand von *Who Killed Cock Robin* noch einmal hervorheben. Eine Gerichtsverhandlung besteht nicht nur wesentlich aus geordnetem sprachlichem Handeln, sondern sie ist auch definiert als ein Raum gegenseitiger Beobachtung. Was hier vor sich geht, geschieht unter den Blicken anderer. Und das heißt auch, dass alle *Blicke* beobachtet werden (oder zumindest beobachtet werden können).⁶⁷³ Die Darstellung einer Gerichtsverhandlung ist aus dieser Perspektive nicht kompatibel mit dem von Axel Olrik formulierten (und von der Literaturwissenschaft noch immer nicht angemessen als zentrale Analysekategorie gewürdigten) *Gesetz der szenischen Zweiheit*, demzufolge in der Volksdichtung nicht mehr als zwei Personen (oder genauer: *Aktanten* im Sinne von Greimas) gleichzeitig auftreten.⁶⁷⁴ Das „zusammenspiel von drei oder noch mehr personen, das unser drama so liebt“, ist – so Olrik – „in der volkspoese verboten“.⁶⁷⁵ Eine Prinzessin im Märchen etwa könne einem Kampf mit dem Drachen nur als stumme Person beiwohnen, nicht aber in den Kampf eingreifen, wie etwa in Martin Schongauers Darstellung vom Kampfe des Heiligen

⁶⁷³ Es wäre vielleicht ein lohnenswertes Unterfangen, eine Sammlung verstohlener Blicke anzulegen, die in den gefilmten Gerichtsverhandlungen getauscht oder gesucht werden.

⁶⁷⁴ Axel Olrik: Epische Gesetze der Volksdichtung. In: *Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur* 51 (1909), 1-11, hier: 5.

⁶⁷⁵ Ebd.

Georg mit dem Drachen gut zu sehen (vgl. Abb. 2). Daher neigt die Volksdichtung (wie immer man sie näher definieren möchte) dazu, Situationen, die sich – realistisch betrachtet – gleichzeitig ereignen würden, in ein gewissermaßen prozedural handhabbares Nacheinander zu überführen.

Nun mag man sich sträuben, den Disney-Film *Who Killed Cock Robin* der ‚Volksdichtung‘ zuzuordnen, offensichtlich ist aber, dass das mehrdimensionale Beobachtungsgeschehen der Gerichtsverhandlung ganz analog in eine Abfolge von szenischen Zweiheiten zerlegt wird. Der Verdächtige – ein *blackbird*, also eine Amsel – wird etwas vom Staatsanwalt-Papagei gefragt; er antwortet; die Büttel schlagen ihm auf den Kopf; der Papagei-Staatsanwalt deckt den aufgebahrten Cock Robin auf; der Verdächtige entfärbt sich und springt auf; er wird von den Bütteln auf den Kopf geschlagen; usw. Und währenddessen geschieht ansonsten nichts. Nichts unterbricht das sensorische Schema.

Es wird zwar etwas gezeigt und erblickt (der enthüllte Aufgebahrte), und dies geschieht auch vor aller Augen, aber dass es vor aller Augen geschieht, bleibt gewissermaßen abstrakt. Denn weder spielt es für die Reaktion des Verdächtigen eine konkrete Rolle, dass andere diese Reaktion beobachten (um dies zu zeigen, bedürfte es nämlich eines zeitlichen Intervalls), noch werden Blicke Dritter getauscht, mit denen diese sich über das Geschehen verständigten (dazu müssten sie nämlich erst einmal ins Bildfeld gerückt werden).

Auf diese Weise – durch Umwandlung in szenische Zweiheiten – lässt sich also in einem Zeichentrickfilm eine Gerichtsverhandlung erzählen. Was folgt daraus? Wenn dies sogar bei der Darstellung einer Gerichtsverhandlung der Fall ist, welche den Raum des Dritten wie kaum etwas anderes repräsentiert, dann gilt es *a fortiori* für alle anderen Konfliktsituationen. Sie geraten zu Duellen. Die Tiere im Zeichentrickfilm sind nicht nur der sprachlichen Artikulation nicht unterworfen, sie verfügen auch über keinen Blick, mit dem sie Blicke sehen könnten, die nicht an sie oder auf sie gerichtet sind. Animierte Tiere tauschen keine Blicke, um sich über etwas zu verständigen (und erst recht kennen sie kein *mamiblapinatapai*); und sie wissen auch nicht die Blicke Dritter auf sich gerichtet, die sie nicht sehen. Insofern sind sie eben Tiere, diesseits oder jenseits der Triangulation.

5.5 Entfernte Worte

Die Überschrift dieses Kapitels ist auf schlichte Weise in doppeltem Sinne zu verstehen: Wenn etwas entfernt *wurde*, dann ist es nicht mehr da; wenn etwas entfernt *ist*, dann ist es noch in der Ferne da. So auch gesprochene Worte im Film – im Realfilm: Wenn sie entfernt worden sind, dann sind sie nicht mehr zu hören; wenn sie in der Ferne noch da sind, dann sind sie noch zu hören – vielleicht als ein Gemurmel, vielleicht als ein Rauschen. Der erste Fall liegt nicht schon im Stummfilm vor, denn dort werden nicht nur die Worte entfernt, sondern eben der intradiegetische Ton insgesamt. Als Entfernung von Worten soll also eine Operation im Symbolischen verstanden werden: Die Worte werden ausgespart, den Subjekten wird das Wort gewissermaßen entzogen. Die Menschen sind zwar des Sprechens mächtig, aber sie werden *innerhalb der Erzählung* – also für uns – nicht mehr als sich sprachlich artikulierende Subjekte in Szene gesetzt. Im zweiten Fall hingegen wäre das Symbolische sozusagen von selbst in das Reale übergegangen: Die – für uns – in der Entfernung gesprochenen Worte wären nicht zu verstehen, sie hätten vielleicht keine Bedeutung, sie wären dabei, unerheblich zu werden, sich auf ein Klangereignis zu reduzieren. Im Spannungsfeld zwischen diesen beiden Möglichkeiten der Entfernung bewegen sich die beiden Spielfilme, um die es im Folgenden gehen soll: Tonfilme ohne Dialoge.⁶⁷⁶

Zuvor aber noch einige Bemerkungen zu einem Kurzfilm, aus dem die Worte zwar entfernt worden sind, um aber stattdessen *Blicken* Platz zu machen, die als Vorboten zukünftiger Worte zelebriert werden. Es handelt sich um eine romantische Liebesgeschichte. In dem zehnminütigen Film *Beinahe*⁶⁷⁷ sieht ein schüchterner junger Mann jeden Morgen in der Münchner U-Bahn eine attraktive junge Frau, in die er sich aus der Ferne verliebt. Er wagt sie nicht anzusprechen, es kommt aber zu Blickkontakten, die

⁶⁷⁶ Das soll nicht heißen, dass es keine dritte Möglichkeit gibt. Beispiel: Der ukrainische Film *The Tribe* von Myroslaw Slaboschpyzkyj aus dem Jahre 2014 kommt ohne gesprochene Worte aus, aber Dialoge spielen eine zentrale Rolle. Der Film spielt in einem Internat für Gehörlose, in dem sämtliche Akteure sich nur mit der Gebärdensprache verständigen. Die Hauptfigur kommt neu in diese Anstalt, wo sie sich ihren Platz in einer sehr gewalttätigen Atmosphäre erkämpfen und erhalten muss usw. Insofern wir die (ukrainische) Gebärdensprache nicht verstehen, ist der Film, der diese Ausgangsvoraussetzung als Regel übernimmt, zwar für uns, nicht aber innerhalb der Diegese ohne Worte.

⁶⁷⁷ Regie: Uwe Greiner (Deutschland 2010); mit Dank an Eva Althaus für den Hinweis. Der Film ist auf *Youtube* abrufbar: <https://www.youtube.com/watch?v=xKkMxwRjXzY>; [Zugriff am 20.10.2020].

zunehmend das Einverständnis zu weiteren und näheren Blickkontakten in Aussicht stellen usw. Eines Tages trägt die junge Frau einen Button mit der Aufschrift *Mira*, die der Mann später zufällig als Name einer Shopping-Mall identifiziert⁶⁷⁸, wo die Frau, wie er herausfindet, in einem Fingernagel-studio arbeitet. Dort lässt der Mann später eine von ihm gezüchtete Rose mit einem gestempelten Fahrschein aus der U-Bahn abgeben, die Frau ersieht daraus den Absender und stellt die Rose auf ein Tischchen an ihrem Arbeitsplatz. Durch ein Versehen fällt sie aber unbemerkt in den Papierkorb, was den jungen Mann, der sich zwar nicht getraut hat, die Blume selber zu überreichen, sich aber im Einkaufszentrum befindet, zu der Schlussfolgerung verleitet, von der Frau abgewiesen zu werden. Entsprechend zieht er sich am nächsten Tag in der U-Bahn in einen anderen Wagen zurück. Erst nachdem die Frau anhand eines im Papierkorb gefundenen Rosenblattes den Zusammenhang erahnt hat und am Tag darauf in der U-Bahn mit einer Bluse erscheint, die mit einer sehr ähnlichen Rose bedruckt ist, klärt sich das Missverständnis mit den ‚beinahe‘ fatalen Folgen auf und die beiden lächeln einander an.

Also eine sehr einfache Geschichte, die sich nicht nur ohne Worte erzählen lässt, sondern auch vom Herstellen eines Einverständnisses zur Anbahnung einer Beziehung ohne Worte handelt. Weil dieses Skript so bekannt ist, kann man vor allem an den Augen der beiden ablesen, was sie denken. Der Film ist kein Stummfilm: Insbesondere die Geräusche der U-Bahn sorgen für das, was man im Filmjargon *Atmo* nennt. Die transitorische Öffentlichkeit des Nicht-Ortes mit seiner Gegenwart anderer Passagiere sorgt dafür, dass die Entfernung zwischen den beiden gewissermaßen unauffällig aufrechterhalten werden kann. Die privaten Blicke könnten schon der äußeren Umstände halber nicht ohne Weiteres durch Worte ersetzt werden.

Die Worte sind daher nur in dem Sinne entfernt worden, dass der Film ausschließlich Situationen zeigt, in denen keine Worte getauscht werden. Denn man muss natürlich annehmen, dass die beiden in den etwa zwei Wochen, die der Film umfasst, eine ganz Menge sprachlicher Äußerungen getätigt haben. Aber eben nur gegenüber Dritten. Also unerhebliche Äußerungen. Eine Rolle spielt in diesem Zusammenhang nicht nur die intradiegetische Geräuschkulisse, sondern auch der extradiegetische Ton: die Musik, die

⁶⁷⁸ Das Einkaufszentrum *Mira* befindet sich recht weit im Münchener Norden und wurde erst 2008 eröffnet, insofern ist es plausibel, dass es dem Mann noch nicht bekannt ist.

teilweise die U-Bahn-Geräusche überlagert, bzw. – in den Szenen, die im Einkaufszentrum und nicht in der U-Bahn spielen – an deren Stelle tritt. Weil die Musik im Einkaufszentrum dominiert, fällt nicht besonders auf, dass es zwei Situationen gibt, in denen der Mann dort einen kurzen Wortwechsel mit einem Wachmann hat und die Frau einige Worte mit ihrer Kollegin austauscht. Was man dabei überhört, ist, dass die Worte gar nicht zu hören sind – dass sie nicht durch die Musik überdeckt werden, sondern entfernt wurden. Die Äußerungen Dritter können ausgeblendet werden, weil sie für die Geschichte irrelevant sind und Worte eine Störung wären.⁶⁷⁹

Die filmische Erzählung ist vornehmlich, aber nicht ausschließlich auf den Mann fokalisiert. Es gibt auch Szenen, in denen sie anwesend ist, er aber nicht. Schon daraus resultiert, dass wir mehr wissen als die Figuren. Wir sehen Blicke, die der jeweils andere nicht sieht, und können ihnen entnehmen, dass dessen Blicke gewünscht werden usw. Insofern ist der zurückhaltende junge Mann zwar – ganz traditionell – die treibende Kraft in dieser Beziehungsanbahnung, aber der von ihm initiierte Prozess wird auf eine Weise dargestellt, die den Unterschied der Geschlechter nach Möglichkeit neutralisieren soll. Anders als der Blick-Raum in *Schatten* folgt die Blick-Achse in *Beinahe* einer Logik der Wechselseitigkeit: Jeder blickt so, wie der andere blickt. Sowohl das Begehren, das die Blicke in *Schatten* vornehmlich strukturiert, wie auch der bemächtigende Blick, der die Spaltung in O und E in Becketts *Film* regiert, sind ausgeblendet und durch die Inszenierung suchender *und* ausweichender Blicke ersetzt: Die Symmetrie wird gerade durch Phasenverschiebungen hergestellt. Es handelt sich – im Sinne Lacans – um eine reine Realisierung der imaginären Achse, die sozusagen ihre eigene Instabilität performiert. Und das heißt auch, dass dieser Film eben eine Geschichte erzählt, die nur eine Vorgeschichte sein kann, weil sie endet, bevor das gesprochene Wort beginnt. Enden kann die Vorgeschichte allerdings nur mithilfe von geschriebenen Worten.

Auf der Fahrkarte, die der Mann der Blume beilegt, lässt sich – wie in einer Detailaufnahme gezeigt wird – lesen, dass sie an der Haltestelle Silberhornstraße abgestempelt wurde, wo der Mann, wie die Frau weiß, immer einsteigt. Daher kann die Frau den Sender der Botschaft identifizieren – so, wie

⁶⁷⁹ Insofern wird eher verborgen, dass der Film dem Diktat der Wortlosigkeit als einer Regel folgt; es ist eher so, dass die Wortlosigkeit aus der Situation geboren ist, dass sie sich „ergibt“.

der Mann dank des Buttons die Frau im Einkaufszentrum finden kann. Festzuhalten ist also, dass es zwei *Namen* sind, welche die wortlose Geschichte in dieser Form *ermöglichen*: zum einen der Name des Einkaufszentrums, zum anderen der Name der Haltestelle. In der U-Bahn entspinnt sich zwischen den beiden ein Blickverhältnis, das an einen Ort gekoppelt ist, der für die Erwartbarkeit von Wiederaufnahmen sorgt, ohne dass es eine Abmachung zur Wiederaufnahme gibt. Eine solche *Abmachung* ist ohne Worte nicht möglich. Insofern gibt es hier ein paradoxes Sich-Einrichten in der Instabilität: Die rein intersubjektiven Blicke blockieren das Handeln (in genauem Gegensatz zum Slapstick, wo der Blick unmittelbar in Aktion übergeht).

Auch der Umstand, dass es so aussieht, als hätten sich die beiden darauf *geeignet*, es in der U-Bahn bei Blickwechseln zu belassen, ist keine Abmachung. Keiner von beiden ist in irgendeiner Hinsicht *im Wort*. Um diese Logik aufzubrechen, bedarf es eines *anderen* intradiegetischen Ortes. Es geht nicht darum, dass die beiden sich an einem anderen Ort *treffen* müssen (das tun sie auch nicht, alle Blickwechsel zwischen den beiden finden in der U-Bahn statt), sondern dass mittels Eigennamen eine andere *Adressierbarkeit* eingerichtet wird (erst für ihn, dann für sie).⁶⁸⁰ Über diese Adressierbarkeit (die Referenzialität von Eigennamen) wird Eindeutigkeit ermöglicht. Wenn der Mann am Ende des Films die Rose auf der Bluse der Frau als ein Abbild der von ihm geschenkten Rose identifiziert, dann ist das schon so gut wie ein Wort.

Dieses kurze Vorspiel ist nur ein Vorspiel für die beiden im Folgenden vorgestellten Langfilme, die ganz andere Geschichten in einer anderen Welt erzählen – keine Vorgeschichten, in denen die Blicke als die Vorboten der Worte gefeiert werden. Der erste Film ist ein japanischer Film von Kaneto Shindo aus dem Jahre 1960: Er heißt *Hadaka no shima* (*Die nackte Insel*). Das Filmschaffen von Kaneto Shindo steht vor allem außerhalb Japans im

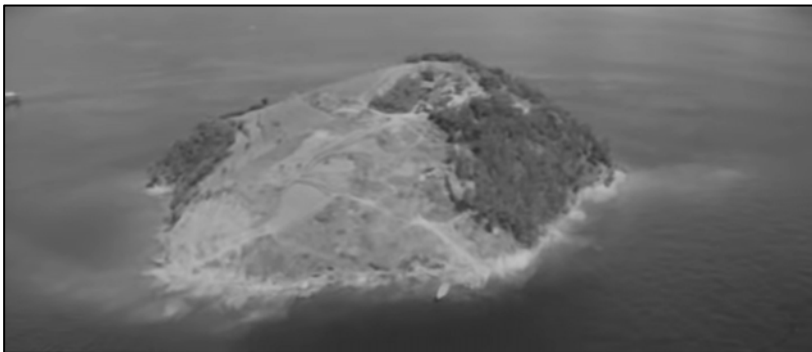
⁶⁸⁰ Im Einkaufszentrum sieht er sie, ohne dass sie ihn sieht und ohne dass er sie beobachten will (was durch die Inszenierung stark betont wird). Dasselbe Resultat der Adressierbarkeit könnte dadurch erzielt werden, dass er bei irgendwelchen Gängen durch die Stadt zufällig sieht, wie sie ihren Arbeitsplatz oder ein funktionales Äquivalent betritt oder verlässt (ein in Filmen nicht selten vorkommendes Motiv). Dann müsste der Film aber schon vorher gegen die Regel verstoßen haben, nur Szenen in der U-Bahn zu zeigen, in der die beiden einander treffen; die Erzählinstanz müsste also ‚von sich aus‘ einen anderen Ort aufgesucht haben. *Beinahe* versetzt den Zuschauer zwar in die Lage, mehr über die Sache, um die es geht, zu wissen als die beteiligten Figuren, aber das heißt nicht, dass er irgendwie ‚nullfokalisiert‘ ist.

Schatten von Akira Kurosawa und Yasujiro Ozu, deren wichtigste Filme ebenfalls nach dem Zweiten Weltkrieg entstanden. Shindo lebte von 1912 bis 2012 und drehte ab 1951 eine große Zahl von Filmen, die auch in Europa mit verschiedenen Preisen bedacht wurden. Noch sein letzter Film, *Postcard*, 2010 im Alter von 98 Jahren gedreht, wurde für den Oscar als bester fremdsprachiger Film eingereicht. Berühmt wurde vor allem sein Film *Onibaba – die Töterinnen* von 1964.

Hadaka no shima nimmt jedoch aus verschiedenen Gründen eine Sonderstellung in seinen Filmen ein. Fünfzig Jahre nach seiner Entstehung hat der Schauspieler und Produzent Benicio del Toro, ein Bewunderer des Werks von Shindo, ein Gespräch mit ihm über diesen Film geführt.⁶⁸¹ In diesem Gespräch steht die Frage nach den Worten im Zentrum. Shindo erklärt:

This film is not a silent film. It's a ‚talkie‘ without dialogue. The reason is, I did this to prove that it's the image that makes a film, not the dialogue. So you could say, this film is an experiment to prove that. [...] In this film, instead of dialogue there's music, sounds of humans, sounds of wind, sounds of waves.

Wie kann diese Entfernung der Worte funktionieren? Und wie kann es sein, dass es gerade dieser Film ohne Worte ist, der diejenigen, die ihn gesehen und gemacht haben, kaum wieder loslässt? Der Film spielt fast ausschließlich auf einer sehr kleinen Insel namens Sukune im heißen Süden Japans, die zu einer größeren Inselgruppe in der Provinz Hiroshima gehört. Das Schlussbild des Films stellt eine Luftaufnahme der Insel dar (Abb. 103):



⁶⁸¹ Excerpts of a conversation „The Island“. Kaneto Shindō & Benicio Del Toro. March 4, 2010, Japan, <https://www.youtube.com/watch?v=BYyx0SwbsR8> [Zugriff am 21.10.2020].

Einzige Bewohner der Insel sind eine Frau, ein Mann und ihre beiden Söhne. Deren arbeitsreiches und karges Dasein wird im Film geschildert. *Hadaka no shima* ist ein unabhängig produzierter Low-Budget-Film. Die dreizehnköpfige Filmcrew lebte während des Drehs unter asketischen Bedingungen auf eben dieser Insel.⁶⁸² Shindo hatte zehn Jahre zuvor mit einem befreundeten Regisseur eine *Modern Film Association* gegründet, die inzwischen aus ökonomischen Gründen vor dem Aus stand. Dieser Film, in den Shindo sein eigenes – vor allem durch Drehbuchschreiben – verdientes Geld steckte, sollte der kompromisslose „swansong“ seiner unabhängigen Produktionsgesellschaft werden.⁶⁸³ Es ist eher dem Zusammentreffen mehrerer Zufälle zu verdanken, dass Shindos Laufbahn als Regisseur mit diesem Film nicht zu Ende war. Vor allem der Umstand, dass der Film anschließend den (geteilten) *Großen Preis* beim 2. Internationalen Filmfestival in Moskau bekam (wo Luchino Visconti der Vorsitzende der Jury war), machte den Film – zunächst im Ausland – zu einem Erfolg, der die Produktionsfirma vor dem Bankrott bewahrte.

Der Film beginnt – begleitet von einer Filmmusik, deren variiertes Leitmotiv den ganzen Film über immer wieder zu hören sein wird⁶⁸⁴ – mit Luftaufnahmen der Insellandschaft, in der der Film spielt. In Supertotalen und aus der Vogelperspektive wird also das Leben, das hier geführt wird, umrissen. Die langsamen Kamerafahrten senken sich ab und enden auf der Höhe des Wassers. Jetzt kommt – ohne musikalische Untermalung – in der Dämmerung ein altertümliches Boot langsam auf den Betrachter zu, auf dem sich eine Frau und ein Mann abzeichnen. Die beiden legen an einer steinernen Mole an, laden Tragjoch und dazugehörige Wassereimer ab, die sie nach einem kurzen Fußmarsch an einem kleinen Bach am Rande eines Fahrwegs

⁶⁸² Vgl. hierzu und zu weiteren Kontexten und Hintergründen dieses Films Lauri Kitsnik: Real and slow: The poetics and politics of *The Naked Island*. In: *Asian Cinema* 29, 2 (2018), 261-273 (doi: 10.1386/ac.29.2.261_1). Die 1994 gestorbene weibliche Hauptdarstellerin des Films, Nabuko Otawa, die Geliebte und spätere Ehefrau von Kaneto Shindo, hat verfügt, dass die Hälfte ihrer Asche über dieser Insel verstreut werden solle; Shindo selbst hat ebenfalls diese Verfügung getroffen.

⁶⁸³ Kitsnik: Real and slow, 270. Vgl. Kaneto Shindo selbst (in einem Kommentar zur amerikanischen DVD-Version aus dem Jahr 2000: „At that time, we had been in independent production for exactly 10 years. Both economically and mentally, we had reached the point where we were going to have to wind up the company. If so, we thought, before that happens, let's first make one pure film with no concessions to commercialism.“

⁶⁸⁴ Die Musik für diesen Film wurde von Hikaru Hayashi, einem namhaften japanischen Komponisten geschaffen.

füllen. Daraufhin begeben sie sich wieder zurück zu ihrem Boot – die musikalische Untermalung setzt wieder ein – und rudern zurück. Bis die beiden auf der Insel ankommen, ist die Sonne längst aufgegangen. Auf der Insel bereiten die beiden Jungen, beide unter zehn Jahre alt, derweil im Laufschrift die Morgenmahlzeit und versorgen die Ziege und die Gänse. Schweigend und zügig wird die Mahlzeit eingenommen, danach macht sich der ältere Sohn für die Schule fertig, um von der Mutter, die wiederum ihr Tragjoch im Boot verstaut hat, auf die größere Insel gerudert zu werden. Dabei kreuzt ein kleiner Motorfrachter ihren Weg. Erst hier wird vollends deutlich: Der Film spielt nicht in einer Zeit vor fünfhundert Jahren, und auch nicht vor fünfzig Jahren – er spielt in der Gegenwart. Nachdem der Sohn zur Schule gelaufen ist (man hört das entfernte Gemurmel der Kinder), füllt die Mutter die Wassereimer und rudert zurück. Derweil besteigt der Vater mit den anderen Wassereimern den mühseligen und steilen Weg auf die Kuppe der Insel, wo verschiedene Pflanzen angebaut werden, die er behutsam einzeln wässert. Seine Frau folgt ihm mit ihren Eimern nach und verrichtet die gleiche Arbeit. Den jüngeren Sohn sieht man unterdessen im Wasser nach Meeresfrüchten und Fischen tauchen. Später holen die beiden weitere Fuhren Süßwasser, weil es auf der von ihnen bewohnten Insel offenbar keine Quelle gibt.

Bis hierhin – es ist fast ein Drittel des Films vergangen – handelt es sich offenbar um *iteratives Erzählen*. Es wird gezeigt, was jeden Tag in mehr oder weniger derselben Art und Weise geschieht. Das iterative Erzählen ohne Worte wurde bereits in den Ausführungen zu Tamir Shefers Comic in *Comix 2000* angesprochen (vgl. Abb. 41 und 42). Dort war ebenfalls der – anhand eines durchschnittlichen Exemplars dargestellte – Alltag eines Ehepaars der Ausgangspunkt, der ohne Worte geschildert werden konnte, weil sein Ablauf keiner *Aushandlungen* bedurfte: Der einmal gezeigte Ablauf eines gemeinsamen Abends *repräsentiert* die gewöhnlichen gemeinsamen Abende. In den bisher kommentierten Filmen ohne Worte spielte das iterative Erzählen – oder genauer: die Differenz zwischen iterativem und singulativem Erzählen – noch keine tragende Rolle. Slapstick-Filme setzen mehr oder weniger grundsätzlich damit ein, dass etwas geschieht, was eine Kette weiterer Geschehnisse in Gang setzt. Auch *Schatten* von Arthur Robison zeigt von Anfang an einen ganz bestimmten Abend und eine ganz bestimmte Nacht. In *Scherben* hingegen verhält es sich ein wenig anders. Was uns anfangs gezeigt wird, bevor der Morseschreiber die Ankunft des Inspektors ankündigt,

ist ebenfalls der gewöhnliche Tagesablauf der dreiköpfigen Familie. Die *Unterbrechung* dessen, was sich wiederholt, wird hier betont durch die vorherige Abgestimmtheit der Bewegungen bei der alltäglichen gemeinsamen Abendmahlzeit. Tatsächlich führt die Unterbrechung hier die Differenz zwischen dem Iterativen und dem Singulativen in der Weise ein, dass das *vor* der Unterbrechung Gezeigte *nachträglich* den Status des Iterativen bekommt (auch wenn der Paratext das Gezeigte explizit dem „Tag 1“ zuordnet).

Das ist im narrativen Film – dessen visuelle Erzählinstanz nicht in der Lage ist, nach Art einer nullfokalisierten sprachlichen Erzählinstanz zu Anfang die kontextuelle Verankerung des initialen Ereignisses zu bewerkstelligen – ein durchaus klassisches, in gewisser Weise sogar erzwungenes Verfahren. Nicht selten wird es durch ein *Voice over* explizit: Eine sprachliche Erzählinstanz „betont zuerst die iterative Frequenz, also die exemplarische oder metonymische Bedeutung der Einstellungen“, der „paraphrasierenden“ visuellen Erzählinstanz.⁶⁸⁵ Die sprachliche Erzählinstanz stellt dann klar, dass das, was die visuelle Erzählinstanz zeigt, als ein sich wiederholender Ablauf aufzufassen ist. Denn *gezeigt* werden kann per se nur etwas Konkretes, Einzelnes. Narratologisch gesehen ist das filmische Erzählen hinsichtlich des Parameters der Frequenz stets *singulativ*. Wenn es als iterativ *aufgefasst* werden soll, müssen die Zuschauenden Abstraktionsleistungen erbringen⁶⁸⁶, um aus dem Singulativen ein „*Pseudo-Iterativ*“⁶⁸⁷ zu machen.

Wir sehen also – wie uns recht bald klar wird – in *Hadaka no shima* den Ablauf eines bestimmten Tages im Leben dieser Familie, der aber in ‚seinen wesentlichen Zügen‘ vielen anderen Tagen gleicht. Natürlich wird die Frau nicht an jedem Tag die genau gleichen Ruderbewegungen im Boot machen

⁶⁸⁵ Markus Kuhn: *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin/New York 2011, 238; vgl. auch ausführlich (am Beispiel des Film *How Green was my Valley* von John Ford) Brian Henderson: Tense, Mood and Voice in Film. Notes after Genette. In: *Film Quarterly* 36, 4 (1983), 4-17, hier: 10-12.

⁶⁸⁶ Vgl. zur Verdeutlichung: „Zeigt eine Einstellung das frühmorgendliche Aufstehen eines Mannes und soll diese Szene als *iterativ* für das tägliche Aufstehen dieses Mannes gelten, muss man sich fragen: Wird er jeden Morgen den gleichen Pyjama tragen? Wird er jeden Morgen die Decke in genau demselben Winkel wegklappen, zuerst mit dem linken Bein hinaustreten und ein derartiges Gesicht machen?“ (Kuhn: *Filmnarratologie*, 230)

⁶⁸⁷ Genette: *Die Erzählung*, 78; vgl. ebd., 78-80 und 83. Genette zeigt, dass das Pseudo-Iterative auch im verbalen Erzählen eine große Rolle spielen kann – genau dann nämlich, wenn das *telling* in ein *showing* übergeht. Kuhn stellt entsprechend fest, „dass iterative Formen im Film immer bis zu einem gewissen Grad pseudo-iterativ sind“ (Kuhn: *Filmnarratologie*, 230).

oder schwerbeladen die gleichen tastenden Schritte auf dem steilen Weg nach oben zu den Feldern tun. Nicht an jedem Tag wird die Sonne so brennen wie an diesem Tag, und sie wird auch nicht an jedem Tag an derselben Stelle aufgehen. Das ist trivial. Gleichwohl ist, wenn wir den gezeigten Tagesablauf in dieser Weise als einen ‚Durchschnittstag‘ oder einen ‚prototypischen Tag‘ verstehen⁶⁸⁸, damit nicht gesagt, welche *Variationsbreite* unter diesem Tag verstanden werden soll. Wenn die vier Familienmitglieder bei ihrer Morgenmahlzeit kein Wort wechseln, bedeutet das, dass Sie nie ein Wort wechseln? Oder dass sie meistens kein Wort wechseln? Oder dass die Worte, die sie wechseln, nicht erheblich sind?

Letzteres führt zu einer weiteren Überlegung, die für das Verhältnis des Erzählens ohne Worte zum Iterativen von Belang ist: Wenn bei dieser Morgenmahlzeit Worte gewechselt würden, welchen Status hätten sie dann? Auch diese Worte wären – da sie ja als die Worte eines ‚Durchschnittstages‘ aufgefasst werden müssten – nicht *wörtlich* zu verstehen, sondern stünden stellvertretend dafür, dass ‚Worte dieser Art‘ gewechselt werden. Es wären also austauschbare Worte und insofern solche, durch die gleichsam gekürzt werden darf (und die deshalb entfernt werden können). Iteratives Erzählen verwandelt sprachliche Akte in sprachliches Verhalten.

Während uns die gezeigte Einnahme der Morgenmahlzeit darüber in Kenntnis setzt, wie diese Familie die Morgenmahlzeit einnimmt, verhält es sich bei den Gängen, in denen das Ehepaar die Wassereimer mit ihren Tragjochen auf die Kuppe schleppt, anders. Die Morgenmahlzeit wird einmal gezeigt, das Hochtragen der Wassereimer hingegen mehrfach. Während das iterative Erzählen im Dienste einer erzählökonomischen Redundanzvermeidung steht (da ja nur einmal erzählt wird, was sich mehrfach ereignet hat bzw. immer wieder ereignet), hat man es hier im Gegenteil mit einem Übermaß an Redundanz zu tun: Wir haben doch gesehen und verstanden, wie anstrengend und anspruchsvoll es ist, das Wasser in diesen Eimern nach oben zu bringen, da müssen wir es nicht *noch einmal* gezeigt bekommen.

In dem Abschnitt seines *Discours du Récit*, in dem er über die temporale Frequenz spricht, entwirft Genette auch die Möglichkeit des von ihm so bezeichneten *anaphorischen* Erzählens, wenn nämlich von einem Ereignis so oft

⁶⁸⁸ Schon dass das nicht dasselbe ist, verweist auf die Komplexität der hierbei vom Rezipienten zu erbringenden Interpretationsleistung.

erzählt würde, wie es geschehe („*N-mal erzählen, was n-mal passiert ist*“⁶⁸⁹). Dieser maximal unökonomische „Typus“ sei aber „de facto singulativ“, weil eben jedes Ereignis in der Erzählung einmal repräsentiert werde.⁶⁹⁰ In einer Fußnote erwähnt Genette aber einen weiteren möglichen Typus der Frequenz, dass man nämlich „mehrmals erzählte, was mehrmals passiert ist, aber mit einer unterschiedlichen [...] Anzahl von Malen“⁶⁹¹. Hierfür hat Genette in der *verbalen* Erzählung kein Beispiel; was das *filmische* Erzählen betrifft, scheint jedoch genau dieser Typus in *Hadaka no shima* vorzuliegen.⁶⁹² Dieses Erzählverfahren ermöglicht die Variation. Einerseits gibt es nicht die einmalige (und infolgedessen repräsentative) Darstellung eines sich wiederholenden Ablaufs, andererseits wird aber auch nicht jede Wiederholung (gleichsam ‚sklavisch‘⁶⁹³) repräsentiert. Stattdessen wird es möglich, sich dem sich wiederholenden Vorgang des Wassertragens jeweils auf verschiedene Weise (und in unterschiedlichen Ausschnitten) zu nähern.

Es liegt auf der Hand, weshalb dieses Darstellungsverfahren gewählt wurde: Es geht darum, *Arbeit* zu zeigen. Wie kann man Arbeit zeigen? Jedenfalls braucht es dazu erstens Zeit und zweitens arbeitende Körper. Arbeit ist dann Tätigkeit unter dem Aspekt der Wiederholung. Um Arbeit zu zeigen, zeigt der Film *Hadaka no shima* etwa zur Hälfte die arbeitenden Körper der Frau und des Mannes, weshalb man den Film in dieser Hinsicht zu den Vorläufern des *slow cinema* rechnen kann.⁶⁹⁴ Wir sehen nicht nur arbeitende Körper,

⁶⁸⁹ Genette: Die Erzählung, 74.

⁶⁹⁰ Ebd.; vgl. zur Problematik anaphorischen Erzählens Michael Niehaus: ‚Anaphorisches Erzählen‘. Beispiel und Problemskizze einer Figur doppelter Wiederholung. In: Rolf Parr/Jörg Wesche/Bernd Bastert/Carla Dauven-van Knippenberg (Hg.): *Wiederholen/Wiederholung*. Heidelberg 2015, 43-56.

⁶⁹¹ Genette: Die Erzählung, 74.

⁶⁹² Vgl. für ein weiteres (ganz anders geartetes) Beispiel Kuhn: Filmnarratologie, 231f.

⁶⁹³ Vgl. zum ‚Sklavischen‘ des anaphorischen Erzählens Niehaus: Anaphorisches Erzählen, 46f.

⁶⁹⁴ „The film’s repetitive images, overlong sequences and a focus on labouring bodies bear some similarities to what is called ‚slow cinema‘ and I draw from this notion to extrapolate the film’s intentions, influences and effects on the spectator.“ (Kitsnik: Real and slow, 262) Vgl. zum Begriff Karl Schoonover: Wastrels of time. Slow cinema’s laboring body, the political spectator, and the queer. In: *Framework: The Journal of Cinema and Media* 53, 1 (2012), 65-78; Matthew Flanagan: *‚Slow Cinema‘: Temporality and Style in Contemporary Art and Experimental Film*. (Diss.) University of Exeter 2012. Inzwischen gibt es bereits ein *Slow Film Festival* (<https://slowfilmfestival.com/>). Auf’s Ganze gesehen lässt sich *Hadaka no shima* allerdings gerade nicht unter slow cinema subsumieren. Eher könnte man sagen, dass er mit der Differenz von *slow* und *fast* operiert.

es handelt sich auch um körperliche Arbeit. Und zwar um körperliche Arbeit, die nichts mit der Moderne zu tun hat: Sie findet fast ausschließlich unter freiem Himmel statt⁶⁹⁵, bedarf nur der einfachsten Werkzeuge, wird nicht mechanisch ausgeübt und erfordert keine schnellen Bewegungen. Diese Archaik hat dem Regisseur den naheliegenden Vorwurf eingebracht, ein rückständiges Japan zu zeigen bzw. die Arbeit zu enthistorisieren und zu überhöhen.⁶⁹⁶

Diese Einwände sind verständlich, verfehlen aber den entscheidenden Punkt. Denn wenn es darum geht, Arbeit als etwas zu zeigen, was *würdig* ist, gefilmt zu werden, dann muss es sich um eine *würdige* Arbeit handeln. Weder wird die Arbeit denunziert noch die Subjekte, die sie verrichten. Und das ist nur möglich, weil sie auch auf eine würdige, d.h. poetische (nicht mechanische) Weise gefilmt wird, in immer neuen Bildausschnitten und Kamerapositionen).

Die beiden arbeitenden Körper in *Hadaka no shima* sind in vielerlei Hinsicht das Gegenteil der Körper im Slapstick, die stets im Hinblick auf ihre Adaptation an das Mechanische und Maschinelle beobachtet werden (Slapstick-Geschwindigkeit ist in gewisser Weise das Gegenteil von *slow cinema*).⁶⁹⁷ Im Slapstick werden die Körper der Protagonisten als etwas vorgestellt, was bei konkreten Arbeitsvorgängen entweder gar nicht oder aber auf wundersame und spielerische Weise funktioniert (und sich damit gegen die Arbeit *sträubt*). In beiden Fällen jedoch stehen sich bewegende Körper im Mittelpunkt. In beiden Fällen auch wird ohne Worte von der gelingenden oder misslingenden Anpassung des Körpers an die Erfordernisse der Situation erzählt. Im Slapstick geht es dabei vor allem darum, ob die Figuren in ihrem körperlichen Verhalten geistesgegenwärtig oder geistesabwesend sind; in *Hadaka no shima* hingegen geht es um das Zeigen von Körperwahrnehmung.

Die Arbeit der beiden Protagonisten dieses Films kann nur gewürdigt werden, weil ihre Körperwahrnehmung gewürdigt wird. Das leitmotivisch gezeigte Zurücklegen des Weges nach oben auf das Feld ist mit der schweren Last nicht nur anstrengend, sondern bedarf wegen der Steilheit des Geländes auch einer großen Geschicklichkeit, einer hohen Konzentration und einer ausgeprägten Körperwahrnehmung (die aber im Unterschied zum Slapstick

⁶⁹⁵ Es gibt lediglich eine Szene, in der der Mann im Innern der Hütte einen altertümlichen Mahlstein bedient.

⁶⁹⁶ Vgl. Kitsnik: *Real and slow*, 271f.

⁶⁹⁷ In besonderer Weise thematisch natürlich in Charlie Chaplins *Modern Times* (1936).

gerade nicht *aufsehenerregend* ist). In immer neuen Einstellungen werden die langsamen, tastenden Schritte der beiden – vor allem aber der Frau⁶⁹⁸ – eingefangen. Durch die gespannte Teilnahme an diesen Schritten – an diesem langsamen Geschehen – baut sich in den Zuschauenden in der ersten halben Stunde des Films zunehmend eine Spannung auf.

Denn es handelt sich um einen Spielfilm, um eine Narration, und nicht um einen Dokumentarfilm, der zeigt, wie Menschen arbeiten, und sich also mit dem Iterativen begnügen könnte.⁶⁹⁹ Die Spannung resultiert aus der Erwartung des Einbruches eines Ereignisses, mit dem die narrative Logik des Iterativen (und Dokumentarischen) in die des Singulativen (und Fiktionalen) überführt wird. Dieses Ereignis kommt – wie nicht anders zu erwarten – aus dem Herzen des Iterativen selbst, nämlich als minimales Ereignis, als Fehltritt: Bei einem ihrer Gänge verliert die Frau, schon beinahe oben angekommen, das Gleichgewicht und stürzt (Abb. 104).

Das Wasser aus einem der Eimer versickert nutzlos im Boden (den Inhalt des anderen Eimers kann sie geistesgegenwärtig noch retten). So etwas kann jederzeit – ohne Vorwarnung – passieren. Es gehört nicht in den ‚Durchschnittstag‘ oder in den ‚prototypischen Tag‘, aber es gehört zur stets mitlaufenden *Möglichkeit* eines jeden Tages.

⁶⁹⁸ Die Frau ist (wie meist bei Shindo) eindeutig die zentrale Figur des Films.

⁶⁹⁹ Das Verhältnis zum Dokumentarischen ist hier komplex. Ganz allgemein ist zunächst festzuhalten, dass die filmische Darstellung von Arbeit als solcher aufgrund der ihr innewohnenden Iterativität schon *formal* gesehen dominant dokumentarisch ist. In Bezug auf Shindos Gesamtwerk hat man verschiedene dokumentarische Stile diagnostiziert (Lauri Kitsnik: Record. Reenact. Recycle. Notes on Shindo Kaneto's Documentary Styles. In: *Arts* 8, 39 [2019]; doi:10.3390/arts8010039), der in *Hadaka no shima* besonders ausgeprägt ist. Kitsnik spricht von einem „semi-documentary realism“ (Kitsnik: Real and Slow, 271). Shindo selbst berichtet amüsiert (vgl. ebd., 264), dass das Publikum und die Kritiker bei dem Filmfestival in Moskau davon ausgegangen seien, dass es sich bei den beiden Protagonisten des Films um Laienschauspieler handle, die mehr oder weniger ihr eigenes Leben spielten (tatsächlich waren die beiden Hauptdarsteller dem japanischen Kinopublikum bereits aus vielen Filmen bekannt). Einerseits wird die Überhöhung der Arbeit in diesem Film in vollem Bewusstsein des Verstoßes gegen das Dokumentarische realisiert. In Wirklichkeit ist diese Insel unbewohnt, und vor allem würde man (wie Shindo sehr genau wusste) – ganz konkret – eine solche Bewässerung niemals in der Hitze des Tages vornehmen. Wesentlich für den Stellenwert des Dokumentarischen ist jedoch andererseits, dass die beiden Hauptdarsteller *tatsächlich* die vollen Wassereimer den steilen Hang hinauftragen. Es muss eine ‚wirkliche‘ Körperwahrnehmung sein, die filmisch festgehalten wird.



Die Einheit des Ehepaars, das bisher wortlos und einvernehmlich seine Arbeit verrichtet hat, zerfällt in diesem Moment in zwei (unzugängliche) Perspektiven. Wir sehen, wie der Mann, durch das Geräusch aufmerksam geworden (die musikalische Untermalung ist kurz zuvor verstummt, sodass auch wir dieses Geräusch hören konnten), sich umwendet und erkennt, was geschehen ist. Alles hat sich verändert. Während wir zuvor auf die Blicke der Beteiligten nicht Acht geben mussten, weil sie auf die Verrichtungen gerichtet waren, vermögen wir nun die *intersubjektiven* Blicke zwischen den beiden nicht zu lesen. Nachdem die Frau den geretteten Eimer in Sicherheit gebracht hat, sieht sie ihren Mann an (Abb. 105); dieser hat derweil regungslos auf sie hinabgeschaut (Abb. 106). Nun begibt er sich schweigend zu seiner Frau, baut sich vor ihr auf und schlägt ihr – ohne Vorwarnung – hart ins Gesicht (Abb. 107), sodass sie zu Boden stürzt.





Die Gewalttätigkeit wirkt eruptiv *und* beherrscht, weil sie nicht von Worten angekündigt, begleitet oder kommentiert wird: Es gibt keine harten Vorwürfe, keine wüste Beschimpfung, keine kalte Strafpredigt, kein begütigendes Einlenken. Dasselbe gilt aber auch für die Frau, die den Schlag ins Gesicht wortlos hinnimmt. Wenn sie reglos dasteht, während ihr Mann sich nähert, so weiß man nicht, ob sie diesen Schlag erwartet, ob sie ihn schon oft hingenommen hat, ob er gewissermaßen Teil eines Rituals ist, mit der jede Verfehlung quittiert wird – ob er ein unvorhersehbares Ereignis ist oder Teil des gemeinsamen Lebens.

Auf der einen Seite ist das Geschehen völlig einsehbar: Die Frau stürzt unabsichtlich, der Mann ist wütend und züchtigt seine Frau. Mit einem Schlag werden die eben auch vorhandenen idyllischen Aspekte des bis dahin Gezeigten zerstört⁷⁰⁰: Trotz der Härte der Arbeit und der Kargheit ihres

⁷⁰⁰ Die Insel ist aufgrund ihrer Geschlossenheit in besonderer Weise ein Ort, wo das Idyllische prozediert werden kann; vgl. etwa Nils Jablonski: *Idylle. Eine medien-theoretische Untersuchung des materialen Topos in Literatur, Film und Fernsehen*. Stuttgart 2019, 142ff., 395.

Daseins schienen diese Menschen eins mit sich und der umgebenden Natur, lebten in Harmonie und Eintracht usw. Nun sehen wir auch in dieser Welt das Machtgefälle zwischen den Geschlechtern am Werk, was umso empörender ist, als die Frau in jeder Hinsicht dieselbe harte und körperliche Arbeit verrichtet wie ihr Mann.

Auf der anderen Seite wird uns das ohne Worte Gezeigte dadurch aber auch entzogen. Wir können nicht wissen, was dieser Schlag für den Schlagenden und für die Geschlagene bedeutet (und wir können nicht wissen, ob es eine geteilte Bedeutung ist). Es ist ein Trugschluss zu glauben, dass wir einen Überblick über das Leben haben, das diese Menschen führen. Wir müssen lediglich anerkennen, dass dieses Leben die *Möglichkeit* eines solchen Zuschlagens impliziert. Daher können wir auch den verzerrten Gesichtsausdruck des Mannes, wenn er seine am Boden liegende Frau betrachtet, nicht deuten: Ist das die Wut, die noch anhält, oder ist es das Entsetzen über das eigene Verhalten?

Nachdem die Frau wieder aufgestanden ist, tragen die beiden den verbliebenen vollen Wassereimer gemeinsam auf das Feld und nehmen ihre Arbeit schweigend und einvernehmlich wieder auf.⁷⁰¹ Die Schilderung des ‚prototypischen Tages‘ (oder des ‚Durchschnittstages‘) geht weiter: Die Mutter holt den älteren Sohn von der Schule ab, es wird ein Waschzuber im Freien bereitet, in dem zuerst die beiden Söhne, dann der Vater und schließlich – nach der gemeinsamen Abendmahlzeit – schon im Dunkeln die Mutter ein Bad nehmen. Wir sehen, wie sie sich dabei mit gelöstem Gesichtsausdruck mit einem Lappen über die Schultern streicht. Und wir wissen nicht, inwiefern dieser Schlag ein Ereignis sein könnte, von dem *abgesehen* werden könnte.

Wenig später gibt es einen Einschnitt, einen Neueinsatz in der narrativen Logik des Films. Er wird mit dem Insert „Herbst“ angekündigt, gefolgt von einer Sequenz mit lauter Trommelmusik und Tänzen zum Herbstfest. Dann sieht man erstmals die ganze Familie in ihrem Ruderboot – offenbar unterwegs zur nächstgelegenen Ortschaft. Die beiden Söhne fechten im Spiel mit

⁷⁰¹ In diesem Zusammenhang ist es bemerkenswert, dass durch das Tragjoch zwei gefüllte Eimer von *einer* Person den steilen Hang hinaufgetragen werden können, es aber *zweier* Personen bedarf, um *einen* vollen Eimer hinaufzutragen, da es weniger um Kraft als um Balance geht: Der Mann und die Frau nehmen jeder eine Seite des Stabes auf die Schulter und hängen den verbliebenen vollen Eimer in die Mitte – das ist die wortlose Wiederherstellung von Einvernehmlichkeit (auf welcher Grundlage auch immer).

ihren Holzschwertern, während der Mann rudert und die Frau zuschaut.⁷⁰² Während die erste Phase des Films den Tagesablauf sehr ausführlich zeigt, lässt diese zweite Phase, die den Jahresablauf zeigt, fast alles aus. Denn die folgende Szene leitet mit der Schrifteinblendung „Winter“ bereits die nächste Phase ein. Hier werden wiederum Bräuche in der Schule (mit viel Geschrei) und auf der Straße (mit viel Gesang) gezeigt sowie (etwas ausführlicher) jahreszeittypische Arbeiten der Familie auf der Insel (Roden, Säen). Und schon folgt – wieder durch ein Schrift-Insert angekündigt – der Frühling. Das Ehepaar erntet Gras, das getrocknet, zu vier schweren Ballen gepresst und in die nächstgelegene Ortschaft gebracht wird. Es wird deutlich, dass die Darstellung des jahreszeitlichen Zyklus mit einer entsprechenden Erweiterung des Kontextes ins Soziale einhergeht. Das Ehepaar wartet demütig vor der Tür eines vornehmen Hauses, um drei der Ballen dort abzugeben; der vierte Ballen geht an eine andere Adresse. Vom eingenommenen Geld kauft die Frau im Laden eine volle Flasche unbekannten Inhalts und noch ein paar andere Dinge.

All das sind weiterhin Vorgänge, die als iterativ zu verstehen sind. Sie wiederholen sich von Jahr zu Jahr. Während das Ehepaar jedoch mit seinen Einkäufen auf die Insel zurückkehrt, bekommt der jüngere Sohn einen prächtigen Fisch an die ausgelegte Angel, den er mithilfe seines älteren Bruders an Land bringt und in ein kleines Bassin trägt. Dieses Vorkommnis wird als ein singulatives freudiges Ereignis für die gesamte Familie inszeniert. Als Akt der Anerkennung nimmt der Vater den Sohn auf den Arm, trägt ihn zum Wasser und wirft ihn zur allgemeinen Erheiterung hinein. Ein Ereignis ist dieser Fischfang vor allem deshalb, weil er eine Handlungskette auslöst, welche die Gemeinschaftlichkeit der Familie hervorhebt: Die nächste Einstellung zeigt, wie die Familie mit einem Passagierschiff in die Stadt unterwegs ist, um dort den offenbar besonders wertvollen Fisch zu verkaufen, den die Söhne noch immer voller Stolz in einem Eimer begutachten.

Das Ehepaar macht verschiedene erfolglose Versuche, diese *Transaktion* zuwege zu bringen. Im Hinblick auf das Erzählen ohne Worte ist diese Sequenz von besonderem Interesse, da eine Transaktion eine Einigung voraussetzt, die im Normalfall unter Zuhilfenahme von Worten erreicht wird.⁷⁰³

⁷⁰² Die Szene ist – wie auch die Szene des gemeinsamen Abendessens – aus einer Totale gezeigt und zudem mit Musik unterlegt, sodass es unentschieden bleiben kann, in welchem Sinne die Worte entfernt sind.

⁷⁰³ Vgl. die Ausführungen zur Transaktion im Kapitel *Pantomimisches Spiel*.

Freilich erfolgt die Einigung nicht notwendigerweise auf der sprachlichen Ebene. Das kann man an den vorangegangenen Transaktionen in diesem Film sehen. Während im ersten Teil keine Transaktionen vorkommen, da alle Interaktionen innerhalb der Familie stattfinden, wird das Eigentum an Ballen im mittleren Teil an den wohlhabenden Bürger übertragen. Dies geschieht, nach einer Verbeugung des Ehepaars, indem die Ballen vor die offene Tür gelegt werden, wobei gezeigt wird, dass der avisierte neue Eigentümer (der kurz in Nahaufnahme gezeigt wird) die Bereitstellung zur Kenntnis nimmt. Insofern scheinen wir Zeuge einer stillschweigenden Einigung zu werden, was voraussetzt, dass der Preis, zu dem die Ware abgenommen wird, von vornherein feststeht – denn die Tätigkeit des *Feilschens* setzt den Gebrauch von Worten mehr oder weniger zwingend voraus. Da allerdings auch nicht gezeigt wird, wie Geld den Besitzer wechselt, ist noch nicht einmal klar, ob es sich überhaupt um einen Verkauf handelt oder zum Beispiel um die Entrichtung einer festgesetzten Abgabe (etwa als Pacht für die Insel). Während im ersten Teil des Films die gezeigten Interaktionen ohne Worte auskommen, weil es keinen Bedarf an Aushandlung und Einigung gibt, kann im zweiten Teil des Films auf Worte verzichtet werden, weil sich das Ehepaar bei den Transaktionen in einer Position befindet, in der es nicht viel zum Aushandeln gibt.

Während bei den ersten drei Ballen die Ellipse lediglich im Dunkeln lässt, ob es einen Bezahlvorgang gegeben hat, wird die Transaktion, mit welcher der vierte Ballen an den Mann gebracht wird, überhaupt nicht gezeigt. Dafür aber beweist dann der anschließende Einkauf der Frau, dass zumindest bei dieser zweiten Transaktion wohl Geld eingenommen wurde. Wie Geld von Hand zu Hand geht, sieht man weder hier noch an einer anderen Stelle des Films. In der Zeit, in der die Frau im Laden ihren Einkauf tätigt, verweilt die Kamera draußen beim Ehemann. Dieses filmische Verfahren kommt auch zur Anwendung, wenn das Ehepaar versucht, in der Stadt den Fisch zu verkaufen. Man sieht den Mann oder die Frau mit dem Eimer den Laden oder die Gastwirtschaft betreten und dann unverrichteter Dinge wieder herauskommen; und die Kinder, die zusammen mit der Kamera draußen bleiben, lernen, dass der Fisch kein Pfund ist, mit dem die Eltern wuchern können, sondern dass die Eltern mit ihrem Verkaufsangebot in der Position des Bittstellers sind.

Schließlich werden sie den Fisch doch noch los. Die Frau folgt dem Koch, der zuerst nach kurzer Inspektion des Fisches abgewunken hatte und wieder

in sein Lokal zurückgekehrt war, wo er ihr offenbar einen deutlich niedrigeren Preis nennt.⁷⁰⁴ Im Anschluss gelingt es der Frau, auch ihren Mann von dem Angebot zu überzeugen. Die Szene wird zwar teilweise in Halbdistanz gezeigt, ist aber – wie die ganze Sequenz in der Stadt – mit recht lauten Straßengeräuschen usw. unterlegt, sodass die Unhörbarkeit der wenigen gewechselten Worte unauffällig bleibt. Man sieht also, dass eine Einigung stattgefunden hat, und man sieht auch, dass die Einigung sogar unter diesen Konditionen die Familie in einen freudigen Zustand versetzt. Anschließend sieht man die vier konzentriert und zügig eine einfache Mahlzeit in einer Garküche einnehmen, später einfache Hemden für die Kinder in einem Kleidergeschäft erstehen und schließlich in einer Gondelbahn den Hausberg der Stadt hinaufschweben.

Die Episode in der Stadt stellt zwar wegen des Anlasses – und für die Kinder überhaupt – etwas Außergewöhnliches dar, aber sie lehnt sich gleichwohl an ein bekanntes Skript an: die Konfrontation des einfachen Lebens mit dem modernen Leben. Diese Konfrontation lässt die wortkargen und erdenschweren Repräsentanten vom Lande tendenziell verstummen. Gezeigt wird dies an den beiden Kindern, wenn sie vor dem Schaufenster eines Elektrogeschäfts stehenbleiben und reglos die Mattscheibe eines Fernsehers anstarren, auf der eine Frau im Trikot einen Tanz aufführt, der den Gesetzen der Schwerkraft spottet (Abb. 108 und 109):



⁷⁰⁴ Eine, wenn man so will, ironische Note bekommt der Vorgang dadurch, dass der Fisch, den der Koch kurz aus dem Einer hebt, deutlich kleiner ist als der Fisch, den die Kinder aus dem Meer gefischt haben (obwohl es ja derselbe Fisch sein soll). Der Fisch wächst und schrumpft gewissermaßen mit der Bedeutung, die ihm beigemessen wird. Man darf diesen Film nicht einfach als realistisch betrachten.



Die Bilder zeigen hier sehr viel besser, was die Kinder denken, als diese selbst es in Worte zu fassen vermöchten. Der Film, der den Beweis antreten will, dass das Bild und nicht der Dialog den Film ausmacht, sammelt gewissermaßen Bilder, in denen dies vor Augen gestellt wird.

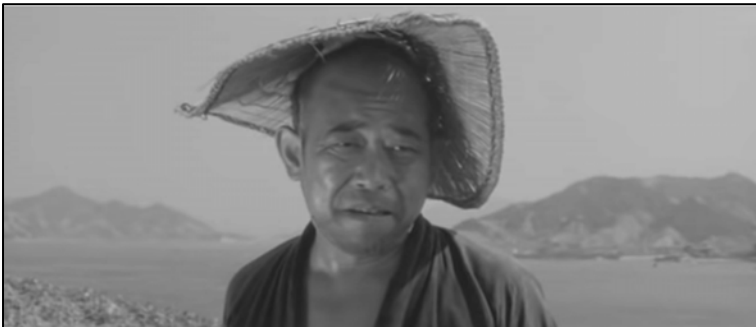
Es gibt auch keine Erklärungen von Seiten der Eltern, welche diese mediale Seh-Erfahrung der Kinder kommentieren und verorten. Überhaupt ist ein Film ohne Dialog auch ein Film ohne erzieherische Worte. So entsteht der utopische Anschein, dass diese Kinder keiner Unterweisungen und keiner Ermahnungen bedürfen, sondern dass sie von selbst wissen, wie sie ihren Teil zum gemeinschaftlichen Leben beitragen können. Die Erziehung mithilfe von Worten ist auch nicht – wie es filmisch leicht hätte bewerkstelligt werden können – durch eine Erziehung mithilfe von Blicken, Gesten, Maßnahmen oder Strafen ersetzt. Hier liegt die eigentlich idyllische Dimension dieses Films, das *Bild*, das er vermittelt: In dieser Welt, in der das Leben schon eingerichtet ist, reicht es aus, *am Beispiel zu lernen*, ohne jeden Zwang, ohne jede Gewalt, und ohne jede Erklärung.

Zurück auf der Insel, werden wieder jahreszeitliche Arbeiten geschildert, insbesondere solche, die in eine fröhsommerliche Regenperiode fallen. Dann ist wieder Sommer. Ein Zyklus ist abgeschlossen. Bei einer der Fahrten des Ehepaars setzt unheilvolle Musik ein, welche das letzte Drittel des Films einleitet. Der jüngere Sohn steht am Ufer und winkt den herannahenden Eltern. Dem Bruder geht es schlecht. Die Eltern eilen zu ihm, die Mutter versucht das Fieber mit Umschlägen zu senken, der Vater eilt zurück zum Boot, um Hilfe zu holen. In atemberaubenden Supertotalen sieht man, wie er als kleiner Strich die Landwege entlanghastet, um einen Arzt zu finden, der bereit ist, ihn auf die Insel zu begleiten. Als er schließlich völlig erschöpft mit einem jungen Mediziner zurückkehrt, ist der Sohn bereits tot. Das ist

also das singulative Ereignis; das ist der Plot: Ein Kind stirbt. Und das ist wiederum ein Ereignis, an dem alle Worte zuschanden werden.

Der Film zeigt, dass es nicht der Worte, sondern der symbolischen Formen bedarf, um diesem Ereignis eine *Fassung* zu geben. Die Begräbniszeremonie nimmt den zentralen Platz in diesem letzten Drittel des Films ein. Die gesamte Schulklasse kommt auf die Insel, um ihrem Mitschüler, dessen Körper auf der Kuppe der Insel verbrannt und begraben werden soll, die letzte Ehre zu erweisen; die Mutter eilt noch einmal nach Hause zurück, um das Spielzeugschwert des Jungen zu holen und dem Grab beizugeben. Aber müssen in dieser Zeremonie nicht auch Worte gesprochen werden? Gewiss. Der Priester spricht Worte – wir sehen, wie sein Mund die Worte formt. Aber wir hören ihn – obwohl die untermalende Musik ganz leise ist – nicht sprechen: Die Worte sind entfernt worden. Dies ist ein Film, in dem wir die Worte nicht zu hören brauchen. Es genügt zu wissen, dass es sie gibt.

Am Ende tragen der Mann und die Frau wieder die Wassereimer mit ihren Tragjochen auf die Kuppe. Wieder sehen wir die tastenden Schritte und jetzt sehen wir auch, dass wir nicht sehen können, was in den Menschen vorgeht, die diese tastenden Schritte vollführen. Oben angekommen, verliert die Frau ihre Fassung. Sie steht eine Weile still da – ihr Mann hat schon mit seiner Schöpfkelle zu gießen begonnen –, wirft ihre Schöpfkelle weg, nimmt einen der Eimer, schüttet ihn aus und beginnt die Pflanzen aus dem trockenen Boden zu reißen. Ihr Mann hat das Ganze aus der Entfernung verfolgt (Abb. 110). Nachdem sie in ihrem Tun innegehalten hat, begegnen sich zum zweiten Mal im Film ihre Blicke. Beim ersten Mal ging der Blick des Mannes dem Schlag voraus, der seine Frau zu Boden warf. Jetzt wirft sich die Frau selbst zu Boden und beginnt – unartikulierte – zu schreien (Abb. 111).





Der Mann verharrt dort, wo er ist. Er bewahrt (im Unterschied zum ersten Mal) die Fassung. Man sieht seinen Gesichtsausdruck: Er leidet am Tod seines Sohnes und am Leiden seiner Frau. Die Fassungslosigkeit der Verzweiflung wird uns hingegen vorenthalten: Der Strohhut bedeckt das Gesicht der am Boden Liegenden. Der Film stellt sich insofern auf die Seite der Gefasstheit. Dies geschieht aber gerade dadurch, dass er der Verzweiflung, die nicht in Worte gefasst werden kann, ihren Raum lässt. Nach einer Zeit steht die Frau wieder auf, sieht ihren Mann an, und die beiden nehmen ihre Arbeit schweigend, einvernehmlich, wieder auf.

Gewiss werden die Figuren in diesem Film symbolisch überhöht. Vor allem die Frau und der Mann werden zu einem menschlichen Ur-Paar, das sein Leben im Schweiß des Angesichts führt usw. Am Ende fügen sich die beiden in Demut den Gegebenheiten, die das Schicksal und die Natur für sie bereithalten und figurieren so als existenzielle Chiffre. Die Bedingungen der Existenz sind hinzunehmen und anzuerkennen. Man kann das als die ideologische Botschaft dieses Films verstehen oder missverstehen. Denn sie steht dann in Kontrast zu der sozialistischen politischen Agenda, die Shindo seit seinen Anfängen als Filmemacher verfolgt hat.⁷⁰⁵ Außerdem führt das filmische Zeigen von Arbeit gleichsam automatisch (auch im sowjetischen Film) zu einer solchen Hypostasierung. *Hadaka no shima* adressiert das Politische nicht durch eine *Feier* des ‚einfachen Lebens‘, sondern durch dessen *Würdigung*, die zugleich ein *filmischer* Protest ist.⁷⁰⁶

⁷⁰⁵ Vgl. Kitsnik: Real and Slow, 267.

⁷⁰⁶ „[T]he question that one should probably be asking is whether the intent behind the making of *The Naked Island* was to depict an archetypal human drama by isolating its setting from the societal complexities of Japan in 1960, one of the most politically charged moments in postwar Japanese history, or rather, by so doing addressing precisely

Für die Frage nach dem Erzählen ohne Worte bzw. ohne Dialog, die ja dem Bekunden von Kaneto Shindo zufolge, der entscheidende Beweggrund für den Film war, ist genau dies entscheidend. Das Sujet dieses Films ist nicht nur geeignet, ein Erzählen ohne Worte zu realisieren, sondern das Erzählen ohne Worte führt auch – gleichsam automatisch – zur Überhöhung dieses Sujets. Diese Überhöhung, die sich darüber hinaus in einer großen (epischen) Form niederschlägt, unterscheidet sich aber wesentlich von derjenigen etwa in den textlosen Büchern von Lynd Ward oder Frans Masereel, und auch von der pantomimischen Überhöhung in Hofmannsthals *Das fremde Mädchen*. Denn während in den Erzählmedien der Pantomime und der *woodcut novel* die Überhöhung des Geschehens mit einer Abstraktion vom konkreten Detail einherging, ist es hier umgekehrt das Insistieren auf den wirklichen Details und ihren Wiederholungen, woraus die Überhöhung hervorgeht. Das, was geschieht, wird als Einzelnes sichtbar, weil es in eine symbolische Ordnung eingefasst ist. Diese Ordnung erscheint notwendigerweise als *grundlos*. Sie stabilisiert sich – freilich nur im Bild, das uns gegeben wird – als der Begründung nicht bedürftige und also unbegründete Wiederholung. Denn um etwas zu begründen, bedarf es der Worte.

Auch der zweite Spielfilm, der hier vorgestellt wird, um ein Bild vom Erzählen mit entfernten Worten zu geben, führt in ein Abseits – wenn man so will: ins *Archaische*. Das Archaische ist nicht nur das Altertümliche, sondern auch das, was als ursprünglich erscheint. Und als ursprünglich mag uns das erscheinen, was keiner Begründung bedarf oder keiner Begründung fähig ist. Es handelt sich um den Film *Le Quattro Volte* des wenig bekannten (1968 geborenen) italienischen Regisseurs Michelangelo Frammartino aus dem Jahr 2010. Den Titel kann man mit „viermal“ übersetzen, der deutsche Titel lautet *Vier Leben*.⁷⁰⁷ Die Handlung des Films – wenn man von einer Handlung sprechen kann – ist in und um die kleine Bergstadt Caulonia in Kalabrien angesiedelt (der Heimat Frammartinos). Das geht freilich nicht aus dem Film selbst hervor, in dem nämlich dieser Name nicht zu lesen ist – so wenig wie irgendein anderer Name oder ein anderes Wort.

Es beginnt mit einer weißen Leinwand. Das ist der sich nun verziehende Rauch, der den Zuglöchern eines Kohlenmeilers entströmt. Zunächst ist

these contemporary issues in a more oblique and allegorical manner.“ (Ebd.)

⁷⁰⁷ Der Film ist in Deutschland auf DVD erhältlich; aber auch in voller Länge auf *Youtube* abrufbar: https://www.youtube.com/watch?v=PA_7dwy3d0 [Zugriff am 03.11.2020].

Stille, dann hört man ein leichtes Rauschen, dann ein dumpfes Klopfen. Das ist der Mann, der auf dem Meiler steht und ihn mit einer Art Schaufel festklopft. Das Bild wird schwarz, man hört aber weiterhin das unregelmäßige Klopfen. Es erscheint der Titel des Films: *Le Quattro Volte*. Schnitt auf eine abschüssige Wiese, dahinter eine bergige, unberührte Landschaft. Aus der Ferne hört man in Abständen noch immer das Klopfen. Vom hinteren Ende der Wiese bewegt sich eine Ziegenherde langsam auf den Betrachter zu. Der alte Ziegenhirte wird der erste Protagonist dieses Films sein.

Der greise Ziegenhirte sitzt da, an einen alten Baum gelehnt, im Hintergrund seine Herde. Man versteht, dass dies sein Leben ist, dass auch hier etwas sich Wiederholendes gezeigt wird. Der Mann muss immer wieder husten. Gegen Abend, wenn er die Herde zurück in den Stall treibt, muss er sich eine Weile setzen, weil sich der Hustenanfall wiederholt. Man versteht, dass es mit diesem sich Wiederholenden irgendwann ein Ende haben wird. Schnitt. Vor dem Schlafengehen schüttet der Hirte, allein in seinem kargen Zimmer und wieder hustend, ein undefinierbares Pulver aus einem Papier in ein Glas Wasser und nimmt es zu sich.

Am nächsten Morgen beginnt der Hirte sein Tagwerk und entlässt die Ziegen aus dem Stall. Dann begibt er sich in eine Kirche. Schräg einfallendes Licht macht den Staub in der Luft sichtbar. Eine alte Frau hat den Staub des letzten Tages zusammengekehrt. Man sieht ihn auf einer Kehrschaufel. Sie trennt eine Portion dieses Staubes ab, gibt ihn in ein gefaltetes Papier, murmelt dazu eine Formel und überreicht das Papier dem wartenden Hirten, der ihr im Gegenzug eine Flasche Ziegenmilch hinstellt. Wieder eine Transaktion, die sich offenbar einvernehmlich wiederholt und keiner Worte bedarf. Man versteht, dass der Hirte diesen Staub als Mittel gegen den Husten zu sich nimmt. Auf dem Rückweg zu seinem vor einem Seitentor des Ortes gelegenen Stall, wo er auch ein kleines Häuschen bewohnt, kommt er an ein paar Menschen vorbei, die gegenüber mit dem Vorbereiten eines großen Holzkreuzes beschäftigt sind. Nachdem der Hirte seine Herde am Abend wieder versorgt hat, sammelt er im Rinnstein des kleinen Sträßchens, das am Stall vorbeiführt, eine Anzahl von Schnecken, die er zuhause in der kleinen Küche in einem Topf versorgt, wobei er den Deckel mit einem Backstein beschwert. Am nächsten Morgen begibt sich der Hirte, während ein kleiner Lastwagen Holzkohle in den Ort bringt und verkauft, zu einer Frau, die seine Kleidung wäscht und – eine weitere Transaktion ohne Aushandlung – ebenfalls mit Naturalien bezahlt wird. Später am Tag, auf der Wiese mit den

Ziegen, verliert der Hirte beim Verrichten seiner Notdurft das Papier mit dem Mittel gegen seinen Husten. Auf dem Rückweg zum Stall findet er eine verlorene Ziegenglocke und steckt sie in die Tasche. Zuhause haben sich die Schnecken trotz Beschwerung einen Weg ins Freie verschafft und werden nun zurück in den Topf bugsiert. Das Fehlen seiner Medizin bemerkt der Mann erst vor dem Schlafengehen. Er zieht sich wieder an, begibt sich im Eilschritt – in der Manteltasche läutet dumpf die Ziegenglocke – zur Kirche, wo er vergeblich an der Tür rüttelt, um Ersatz für die verlorene Medizin zu bekommen. Der folgende Tag – etwa ein Drittel des Films ist vorüber – wird durch eine außergewöhnliche Plansequenz von knapp acht Minuten Länge eingeleitet. Bis hierhin hat sich das filmische Erzählen ausschließlich fester Kameraeinstellungen bedient, wobei Halbtotale, Totalen und Supertotalen in einer ruhigen Abfolge der Einstellungen vorherrschend waren. Ausgangspunkt der Plansequenz ist die folgende – bereits eingeführte – Kameraeinstellung (Abb. 112):



In der linken Bildhälfte sieht man das abgezaunte Gelände, auf dem sich die Ziegenherde befindet. Auf dem kaum befahrenen Zufahrtsweg in den Ort steht der Hund des Ziegenhirten, der sich bis jetzt als dessen unauffälliger und verlässlicher Begleiter erwiesen hat. In Abwesenheit seines Herrn ist er der Hauptakteur des nun folgenden Geschehens. Als ein kleiner Laster langsam den Berg hinaufgefahren kommt, weicht er zunächst aus, versucht dann aber die drei Männer, die den Wagen rechts auf der abschüssigen Straßenmündung abgestellt haben, auf sich aufmerksam zu machen. Die Männer – sie sind mit demselben Auto gekommen, das zuvor auch die Holzkohle in den Ort gebracht hat – haben es offensichtlich eilig. Sie sind in merkwürdige

rote Gewänder gekleidet und beachten den Hund nicht weiter. Der eine von ihnen legt einen Stein ans rechte Hinterrad des Wagens, um einem etwaigen Hinunterrollen vorzubeugen, dann verschwinden sie durch das Tor. Unmittelbar darauf erscheint in der Gegenrichtung ein Moped mit einem Paar darauf; der Mann setzt die in ein weißes Kleid gehüllte Frau an der Straßenkreuzung ab und fährt wieder in den Ort zurück. Der Hund postiert sich der Frau gegenüber. Jetzt werden weitere Personen sichtbar, die durch das Tor kommen und sich am Rand der Straße aufstellen; zugleich hört man regelmäßige Trommelschläge, später auch Fanfarenstöße. Sie kündigen eine bescheidene Karfreitagsprozession an, angeführt von einer Handvoll behelmter römischer Soldaten in roten Gewändern und dem das Holzkreuz tragenden Christusdarsteller in der Mitte. Deren Prozedieren wird durch den Hund und sein lautes Gebell gestört, sodass sich einer der Soldaten bemüht, ihn im Laufschrift vorwärts zu scheuchen. Diesem Geschehen folgt die bis dahin starre Kamera, bis die Gegenrichtung des Sträßchens sichtbar wird, wo der Hund dann seitlich in der Böschung verschwindet. Die Kamera verharrt wieder, während nach und nach die Prozession ins Bild kommt (Abb. 113):



Nachdem die Prozession vorbeigezogen ist, erscheint der Hirtenhund wieder aus dem Gebüsch und läuft zurück. Die Kamera folgt ihm, bis sie wieder die ursprüngliche Position eingenommen hat. Ein verspäteter Prozessions Teilnehmer, welcher dem Zug hinterhereilt, sieht sich mit dem erneut bellenenden und die Straße versperrenden Hund konfrontiert, den er erst durch mehrere Steinwürfe ablenken kann, um an ihm vorbeizukommen. Danach sind alle Menschen von der Bildfläche verschwunden. Der Hund läuft nach

kurzem Zögern, anscheinend inspiriert durch die Steinwürfe, zu dem kleinen Lastwagen und löst dort den Stein vom rechten Hinterrad, sodass dieser sich in Bewegung setzt (Abb. 114).



Im Anschluss schwenkt die Kamera ein zweites Mal in die Gegenrichtung, wo man den verspäteten Prozessionsteilnehmer das Sträßchen entlanglaufen sieht und der Hund ihm eine gute Weile folgt. Als der Hund umkehrt und sich wieder Richtung Stall begibt, schwenkt die Kamera ein viertes Mal. Wieder in der Ausgangsposition, sieht man, was sich inzwischen ereignet hat: Der rückwärts rollende Lastwagen hat das Gatter zum Gehege der Ziegen durchbrochen und ist dort zum Stehen gekommen, aber die Ziegen sind ins Freie gelangt und bevölkern jetzt, unbeeindruckt vom Gebell des Hundes, die von Menschen befreite Straße. (Abb. 115)



Schnitt. Ist es nötig, eine so ausführliche Nacherzählung dieser Plansequenz mit ihren vier recht schlichten und gewiss nicht virtuellen Kameranähen?

anzufertigen?⁷⁰⁸ Was hier – ohne Schnitt – statthat, ist nicht nur die narrative Verknüpfung eines wortlosen Geschehens, sondern auch ein Zeigen des Zeigens. Denn im Gezeigten muss auch das Nicht-Gezeigte mitgedacht werden. Nur weil es sich um eine Plansequenz handelt, ist nicht nur der implizierte, sondern auch der erfasste Raum größer als unser Blickfeld – ähnlich wie bei einer Überwachungskamera, aber in einem entgegengesetzten Geist. Wenn die Kamera bei ihrem dritten Schwenk dem Hund folgt, nachdem dieser den Stein vom Hinterrad des Lasters entfernt hat, dann können wir uns vorstellen, was hinter dem Rücken der Kamera geschieht; und wenn uns der vierte Schwenk wieder in die Ausgangsposition zurückbringt, können wir das wirkliche Resultat mit dem vorgestellten Resultat vergleichen. Die Kamera repräsentiert in besonderer Weise *kein* menschliches Auge (ganz anders also als die Kamera in Samuel Becketts *Film*). Sie ist *nicht* an der Logik des Blicks orientiert, sondern folgt – gleichsam automatisch – der Bewegungsrichtung des Hundes, unabhängig vom Interesse, das *wir* an der Handlung haben. Und auch das ist noch ungenau: Man kann nicht sagen, dass die Kamera dem Hund *folgt*, da der Schwenk zwar von der Bewegung des Hundes ausgelöst wird, dann aber – ohne Zoom und ohne Veränderung der Schärfentiefe – in einer mechanischen, nicht am Hund ausgerichteten Geschwindigkeit vonstatten geht, bis sie am Endpunkt der Bewegung wieder einrastet.⁷⁰⁹

Die Kamera korreliert also mit den Bewegungen des Hundes. Die Prozession ist nicht das Thema dieser Plansequenz. Sie soll als etwas aufgefasst werden, was nur akzidentell ins Bild kommt (entsprechend sehen wir weder den Zielort der Prozession noch ihre Rückkehr). Diese Orientierung am Hund verwandelt die visuelle Erzählinstanz gleichsam in eine Apparatur, die ein *Geschehen* aufzeichnet. Die Kamera ist nicht narrativ, insofern gezeigt wird, dass mit dem, was gezeigt wird, keine Geschichte erzählt werden soll. Gleichwohl wird natürlich eine Geschichte erzählt. Und zwar eine Geschichte, die mit dem, was gezeigt wird, nur mittelbar etwas zu tun hat. Was uns durch den Hund vermittelt wird, ist die Geschichte des Ziegenhirten. Es ist mitten am Tag. Die Prozession bewegt sich aus dem Ort. Aber die

⁷⁰⁸ Die Kritik zu *Le Quattro Volte* hat verschiedentlich auf diese Plansequenz hingewiesen; Gerhard Midding etwa spricht recht treffend von einer „tatesk-anarchischen Versuchsanordnung“ (Gerhard Midding: *Kritik zu Vier Leben*, 01.06.2011, <https://www.epd-film.de/filmkritiken/vier-leben> [Zugriff am 21.12.2020]).

⁷⁰⁹ Der Hund wird daher nicht durchgehend von der Kamera erfasst.

Ziegen sind noch nicht aus ihrem Gehege ins freie Gelände geführt worden. Also stimmt etwas nicht mit dem alten Mann. Der Hund will mit seinem Gebell darauf aufmerksam machen. Das gelingt ihm nicht, insofern die Prozession und die begleitenden Aktivitäten zwar ein wenig gestört werden, der Ablauf jedoch unverändert bleibt.

Gleichwohl werden wir in dieser Plansequenz Zeuge, wie eine quasi-teleologische Struktur installiert wird. Ohne die Prozession hätte der kleine Lastwagen nicht an dieser Stelle geparkt; ohne den verspäteten Prozessionsteilnehmer wäre der Hund nicht auf die Idee gekommen, den Stein vom Hinterrad zu entfernen; ohne die Wegnahme des Steins wäre der Lastwagen nicht ins Rollen geraten und hätte er die Ziegen nicht befreit; ohne die Befreiung der Ziegen hätten diese nicht in den Ort eindringen können. Die Ziegen bevölkern nicht nur den Ort, sie dringen auch in die nur über eine steile Treppe zugängliche Behausung des Hirten ein. Die nächste Einstellung nach der Plansequenz zeigt eine auf dem Küchentisch stehende Ziege, die bald darauf den Topf mit den Schnecken herunterstößt. Auch das Schlafzimmer des Hirten bevölkert sich mit den Ziegen. Der Hirte selbst liegt auf dem Bett im Sterben. Die Minuten der Plansequenz gehören also zu den letzten seines Lebens. In der ersten und eigentlich auch einzigen subjektiven Einstellung des Films sehen wir die verschwommenen Umrisse einer Ziege ins Bild kommen. Dies ist – wie wir verstehen – der allerletzte Eindruck auf der Netzhaut des Hirten. Eine lange Kausalkette war nötig, damit das geschieht.

Mit dem Tod des Hirten, des ersten Protagonisten in diesem Film, löst sich die Kamera endgültig vom Menschen. Zwar werden wir noch Zeuge, wie der schmucklose Holzarg aus der Behausung des Hirten getragen und in einem recht kümmerlichen Trauerzug in Richtung Friedhof gebracht wird; aber dann ist die Kamera im Inneren des Schiebegrabs postiert und das Bild wird in den Moment, in dem das Grab verschlossen wird, vollkommen schwarz; die nächste Einstellung zeigt eine Ziege, die ein Zicklein zur Welt bringt. Das Zicklein ist der zweite Protagonist.⁷¹⁰ Wir sehen seine ersten Gehversuche; wir sehen es inmitten seiner Artgenossen; wir sehen es aus-

⁷¹⁰ Dieses zweite Mal von den vier Malen dauert nur etwas mehr als eine Viertelstunde. Es gibt aber auch Filme ohne Worte, die ganz auf Tieren als Protagonisten beruhen, so etwa *Gunda* von Viktor Kossakovsky aus dem Jahr 2020, in dem das Leben einiger Tiere – besonders des Schweins Gunda – auf einem Bauernhof eingefangen wird. Es ist freilich kein Zufall, dass dieser Film als Dokumentarfilm eingeordnet wird.

föhrlieh im Umgang mit den übrigen Zicklein in einem anderen Stall, nachdem die älteren Ziegen – von einem anderen Besitzer – auf die Weide getrieben worden sind; wir sehen es das erste Mal selbst mit der Herde auf die Weide laufen; wir sehen, wie es aus einem kleinen Graben, in den es geraten war, zunächst nicht wieder herauskommt; wir sehen, wie es sanft meckernd zurückbleibt und vergessen wird; wir sehen, wie es allein durch die waldige Landschaft streift und beim Dunkelwerden Schutz im Wurzelwerk einer hohen Tanne sucht. Jetzt wird das Bild für einige Sekunden wieder vollkommen schwarz. Das ist der Tod des Zickleins. Wir hören ein leises Rauschen und dann sehen wir die Tanne im Schnee. Die Tanne ist der dritte Protagonist. Das Wetter ändert sich, ebenso die Jahreszeit, es wird Frühjahr; Insekten krabbeln auf der Rinde umher. Dann hört man entfernte menschliche Stimmen. Die Tanne wird gefällt und der bis auf die Krone entästete Stamm unter Begleitung einer großen Menschenmenge in den Ort getragen und dort aufgestellt. Denn er ist das zentrale Requisit des dort alljährlich gefeierten Baumfests, als dessen Höhepunkt der schlanke Stamm erklettert werden muss. Danach wird er unter großem Hallo zum zweiten Mal gefällt. Am nächsten Morgen wird der Baum zerlegt und die groben Scheite werden mit dem kleinen roten Lastwagen abtransportiert, den wir schon mehrmals gesehen haben. Er gehört den Köhlern, die nun auf ihrem Gelände einen Kohlenmeiler errichten, in dessen Mitte die Scheite aufgeschichtet werden. Nach einem Schnitt befindet sich die Kamera in der Position dieser Scheite, und mit dem fortgesetzten Aufschichten wird das Bild bald zugestellt und vollkommen schwarz. Schnitt. Wir sehen den formvollendeten Kohlenmeiler (Abb. 116).



Der vierte Protagonist ist die im Meiler hergestellte Holzkohle. Nach dem Abbau des Meilers wird sie in Säcke gepackt und mit dem Lastwagen – vorbei am nun brachliegenden Gehege des gestorbenen Hirten – in den Ort gefahren, um dort an die Einwohner zum Heizen verkauft zu werden. Das Schlussbild des Films zeigt einen Schornstein, aus dem nun frischer Rauch aufsteigt (dessen zusammengekehrten Niederschlag der Ziegenhirte als Medizin gegen seinen Husten eingenommen hat).

Es geht also einerseits um einen Zyklus und andererseits um einen Abstieg vom Menschlichen zum Tierischen, Pflanzlichen und Mineralischen (das schließlich im nicht mehr fassbaren Rauch aufgeht). Michelangelo Frammartino hat in einem Interview betont, dass sein Film zwar „four protagonists“ habe, dass der „true protagonist“ aber eine einzige „soul“ sei.⁷¹¹ Aber was heißt das? Das, was man als Seelenwanderung bezeichnen könnte, ist ersichtlich ein Modus der filmischen Darstellung, ein Modus des *Zeigens*. Wenn man das, was hier gezeigt wird, als eine Geschichte nacherzählen will (und nicht als ein Geschehen wiedergeben), so muss man zum Modell der Seelenwanderung greifen. Seelen an sich sind erstens unsichtbar und geben zweitens keine Worte von sich. Der Ziegenhirte hat niemanden, mit dem er reden muss, er hustet stattdessen; das Zicklein meckert, die Tanne rauscht, die Kohle ist lautlos.

Der Film vermag – trivialerweise – nur zu zeigen, was entweder eine materielle Substanz hat oder das immaterielle Bild von etwas ist, was eine materielle Substanz hat. In *Le Quattro Volte* kommen keine Bilder vor, die den Blick auf sich lenken würden. Allein beim Besuch des Ziegenhirten in der Kirche kommen nebenher einige Bildwerke ins Bild, aber auch dort steht deren Materialität, nicht deren Abbildcharakter im Vordergrund.⁷¹²

Und immaterielle Bilder – Bildschirme – kommen überhaupt nicht vor. Nur im sichtbar Materiellen, im Körperlichen, kann – so der Geist dieses Films – die unsichtbare Seele präsent sein. In den Worten Frammartinos: „We filmed bodies to extract this inner presence. It is a film of surfaces, but

⁷¹¹ <https://www.vier-leben-derfilm.de/interview/> [Zugriff am 21.12.2020].

⁷¹² Ausschnitte von Photographien, auf denen Personen zu sehen sind, sieht man auch ganz kurz im Bild, wenn die Frau in der Kirche die zusammengekehrte Staub-Essenz in das aus alten Illustrierten gefertigte Tütchen schüttet. Das ist nahezu programmatisch: Bilder kommen nur in zerschnittenem Zustand vor. Dasselbe gilt auch für die Schrift, denn dieses Tütchen ist auch der einzige Gegenstand, mittels dessen Schrift ins Bild gerückt wird. Schrift, das sind zerschnittene Worte – Worte die nicht mehr dazu da sind, gelesen zu werden.

made with the determination and conviction that the camera can capture an essence.⁷¹³ Die ‚Seele‘ ist ein Modus des Filmens. Das Gefilmte soll durch seine Materialität hindurch Zugang zu einer Immaterialität ermöglichen. Daher muss zu seiner Realisierung ausgespart oder ausgelöscht werden, was seinerseits immateriell ist. Dazu gehören *Worte*, die man verstehen könnte (wir hören nur Gemurmel von Stimmen); dazu gehört *Schrift*, die man lesen könnte (es gibt nichts für uns zu lesen als nur Wortfetzen, die uns nichts sagen). Aber dazu gehören auch *Bilder*, die von ihrem materiellen Bildträger abgezogen werden könnten; und dazu gehören schließlich auch *Blicke*. Auch Blicke sind immateriell. Wir nehmen in diesem Film sehr viel wahr; und wir sehen natürlich auch Subjekte, die etwas erblicken. Was wir aber nicht sehen, sind intersubjektive Blicke. Es werden keine Blicke ins Bild gesetzt, die auf einen Blick treffen (so ist *Schuss-Gegenschuss* ein in diesem Film kategorisch ausgeschlossenes filmisches Verfahren). *Le Quattro Volte* ist daher, in den Worten des Regisseurs „made up of simple, almost primitive images“.⁷¹⁴

Die Aussparung oder Auslöschung von Wort und Schrift, von Bild und Blick, die für die Herstellung ‚einfacher, beinahe primitiver Bilder‘ nötig ist, lässt sich vielleicht noch auf eine andere Weise begreiflich machen. Ein vernehmliches Wort können wir nicht nicht hören; eine entzifferbare Schrift können wir nicht nicht lesen; ein Bild, das uns ins Auge fällt, können wir nicht nicht erkennen; einen Blick, der uns zuteil wird, können wir nicht nicht deuten. In allen vier Fällen bekommt der Bildausschnitt, der uns im Film gezeigt wird, mit einem Schlag und für einen Augenblick eine Art Zentrum, dem wir uns nicht entziehen können. Anders in der Vorstellung eines Films, der aus ‚einfachen, beinahe primitiven Bildern‘ besteht: „You have to make an effort to move your head, search for all the pieces in the image. You have to become a cameraman in a way, and design your landscapes; or an editor, to put the film together. The viewers have to ‚finish‘ the film, they have to take on this responsibility.“⁷¹⁵ Freilich zeitigt diese andere Art des Zeigens ein Erzählen, in dem nur sehr wenige Geschichten möglich sind.

Eine dieser Möglichkeiten zeigt der Film. Der Ziegenhirte ist ein Außenseiter der Gemeinschaft des Ortes. Er ist separiert, beschränkt seinen Umgang mit den übrigen Bewohnern auf das Notwendigste, lebt mit Tieren statt mit

⁷¹³ <https://www.vier-leben-derfilm.de/interview/> [Zugriff am 21.12.2020].

⁷¹⁴ Ebd. [Zugriff am 21.12.2020].

⁷¹⁵ Ebd. [Zugriff am 21.12.2020].

Menschen. Auch das Zicklein ist ein Außenseiter – als einziges Zicklein kann es den Graben nicht überwinden, wird separiert und kommt um. Ebenso ist der Baum ein Außenstehender, er ist kein Baum unter Bäumen, sondern ein separierter Baum, und deshalb wird er von den Menschen ausersehen um gefällt zu werden. Von der Kohle kann man nicht sinnvoll sagen, dass sie separiert werde, aber von den Köhlern, die sie herstellen, muss man es in einem ausgezeichneten Sinne sagen. Die Köhler gehen ihrem archaischen Geschäft seit jeher abseits der Orte nach. So ist es auch hier. Zwar ist ihr Tun auf den Ort bezogen, den sie mit Holzkohle beliefern, aber sie wohnen dort nicht, sondern stehen außerhalb. Vom menschlichen Außenseiter lässt sich immerhin noch eine, wenn auch rudimentäre, Geschichte erzählen, aber diese Möglichkeiten schwinden mit jeder Stufe. Die Geschichte der Kohle besteht darin, zu Rauch zu werden.

Nun dienen die Geschichten des Ziegenhirten, des Zickleins, des Baumes und der Kohle ja dazu, einen Raum erstehen zu lassen. Alle vier Protagonisten sind Teil dieses Raumes. Nach und nach machen wir aus einer gewissermaßen ethnographischen Perspektive Bekanntschaft mit der Welt, in der die Menschen in dieser Ortschaft leben.⁷¹⁶ Aus der Geschichte des Ziegenhirten erfahren wir, wie sie die Karfreitagsprozession begehen, aus der Geschichte des Zickleins erfahren wir etwas über ihre Viehzucht, aus der Geschichte des Baumes etwas über ihre Feste, aus der Geschichte der Kohle etwas über ihre Art zu heizen usw. Aber eigentlich erfahren wir fast nichts. Wir wissen nicht, wie es in dieser Welt zugeht, weil wir der Worte, durch die auch diese Welt zusammengehalten wird, nicht teilhaftig werden. Wir werden ihrer nur als einer *versunkenen* Welt teilhaftig. Aber auch umgekehrt: Diese Welt ist so beschaffen, dass man ihrer nur als versunkener Welt teilhaftig werden kann. Die versunkene Welt (*res mersae*) ist ohne Worte. In ihr haben die Worte nicht die Kraft, zu uns zu dringen.

Was die Narration betrifft, so ist *Le Quattro Volte* von einem Prozess der Diffusion gekennzeichnet. Die Aufmerksamkeit, die anfangs auf die Geschichte des Ziegenhirten gerichtet ist, diffundiert zunehmend, verteilt sich. Am Ende ist sie überall wie der Rauch, zu dem die Kohle geworden ist. Mit dem Rauch, der am Ende in Schwaden durch die Täler zieht, lässt sich keine

⁷¹⁶ Tatsächlich wurden die verschiedenen Episoden des Films nicht am selben Ort gedreht. Die Geschichte des Ziegenhirten ist in Caulonia gedreht, die Episode mit dem Baum in der größeren Nachbarstadt Alessandria, die Kohlenmeiler hingegen stehen in der Nähe von Serra San Bruno.

Geschichte machen. Der Rauch ist Teil der Atmosphäre geworden; und das bezeichnet auf eine beinahe allegorische Weise, worum es in diesem Film geht: um die Atmosphäre. Die Atmosphäre ist auf der einen Seite etwas ganz Unbefragtes und Selbstverständliches, auf der anderen Seite aber auch etwas Ungreifbares und Rätselhaftes.⁷¹⁷ So viel steht fest: Eine Atmosphäre lässt sich nicht (objektiv) feststellen, sie muss (subjektiv) wahrgenommen werden. Als Modell dafür firmiert ein Subjekt in seinem Verhältnis zum umgebenden Raum: „Wenn ich in einen Raum hineintrete, werde ich in irgendeiner Weise durch diesen Raum gestimmt. Seine Atmosphäre ist für mein Befinden entscheidend.“⁷¹⁸

Darum geht es hier allenfalls im übertragenen Sinne, denn ein Film ist kein Raum. Er wird nur in einem Raum gezeigt. *Le Quattro Volte* möchte zunächst einmal nicht eine Atmosphäre *erzeugen*, sondern eine Atmosphäre *einfangen*, und zwar die Atmosphäre, die in dem Raum herrscht, der in diesem Film gezeigt bzw. durch diesen Film konstituiert wird (denn die Atmosphäre wird als etwas empfunden, was *herrscht*). Das Kriterium für diesen Unterschied ist ein weiteres Fehlen: In diesem Film sind nicht nur Wort und Schrift, Bild und Blick entfernt worden, es fehlt auch jegliche extradiegetische Musik. Diese ist in der medialen Montage des Films das hauptsächliche Mittel, um eine bestimmte Atmosphäre zu erzeugen. Die durch extradiegetische Musik vermittelte Atmosphäre ist dann nicht Eigenschaft des im Film gezeigten Raums, sondern wird ihm von außen hinzugefügt (allenfalls mag es so sein, dass die extradiegetische Musik eine herrschende Atmosphäre *interpretiert*). Der Verzicht auf die Musik erscheint daher als eine Frage des Ethos.

⁷¹⁷ Das betonen – trotz verschiedener Ausrichtungen – alle theoretischen Bemühungen um diesen Begriff. Ähnlich wie das Wort *Gebilde* in Bezug auf Dinge ist das Wort *Atmosphäre* in Bezug auf Umgebungen ein Begriff für das Ungreifbare bzw. Unbegriffene, zum Beispiel definiert als „Mehr, das unausgedrückt bleibt“ und das „über das Reale Faktische hinaus liegt, das wie aber ineins damit spüren“ (Hubert Tellenbach: *Geschmack und Atmosphäre*. Salzburg 1968, 47). Man kann den unbegriffenen Begriff der Atmosphäre sowohl mit allem Nuninosen und nur gefühlsmäßig zu Ergreifendem in Verbindung bringen (Hermann Schmitz: *Atmosphären*. Freiburg 2014) oder ihn als ästhetischen Leitbegriff entwickeln, wie Gernot Böhme in seinem erstmals 1995 publizierten Buch *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*. Dort wird das Verhältnis von Architektur und Atmosphäre zentral, insofern es um die Frage geht, wie eine Atmosphäre erzeugt werden kann. Vgl. genauer Simon Runkel: Zur Genealogie des Atmosphären-Begriffs. Eine kritische Würdigung der Ansätze von Hermann Schmitz und Gernot Böhme. In: Ulrich Wünsch (Hg.): *Atmosphären des Populären II. Perspektiven, Projekte, Protokolle, Performances, Personen, Posen*. Berlin 2016, 20-39.

⁷¹⁸ Gernot Böhme: *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*. Berlin 2013, 15.

Die nicht zuletzt in der *soundscape*, der Klanglandschaft eingefangene Atmosphäre soll für sich stehen. Dass die Atmosphäre insbesondere akustisch vermittelt wird, geht schon aus dem Begriff *Atmo* hervor, mit dem die Hintergrundgeräusche einer Filmsequenz bezeichnet werden. In gewisser Weise ist *Atmo* der Inbegriff des Hintergrunds – nämlich das, worauf man nicht achtet, was aber das den Augen Gezeigte insofern davor bewahrt, als phantomatisch aufgefasst werden zu können.⁷¹⁹

Die Rolle, die die *soundscape*s in *Le Quattro Volte* spielen, lässt sich auch an den kurzen (aber lang anmutenden) Intervallen ermessen, in denen das Bild zwar vollkommen schwarz ist, aber noch Töne zu hören sind. Die *soundscape* gehört auf eine grundlegende Weise mit zur Beschreibung des Raums. Weil das Atmosphärische eine Kategorie der Deskription und nicht der Narration ist⁷²⁰, schwächt es in *Le Quattro Volte* die narrative Achse von Beginn an und hat sie am Ende, wenn die Kohle in Rauch aufgegangen ist, gleichsam aufgezehrt. Die Atmosphäre ist die Seele. Sie ist das, was sich nicht artikuliert. Wenn es in diesem Film darum geht, eine Atmosphäre einzufangen, so besagt das nicht, dass diese Atmosphäre eine Eigenschaft des gezeigten Raums ist. Wie jede Atmosphäre ist auch diese ein Produkt der Vermittlung. Nicht nur beschreibt dieser Film den atmosphärisch verdichteten Raum mittels eines vierstufigen Randgangs, sondern er fängt auch eine Atmosphäre ein, die allein demjenigen zuteil wird, der sich am Rande dieses Raums befindet.⁷²¹ Nur so kann dieser Raum als eine versunkene Welt erscheinen, aus der nur noch Gemurmel zu uns dringt – als eine *res mersae*, die sich jeder Immersion verweigert.

⁷¹⁹ Vgl. Maurice Merleau-Ponty: *Phänomenologie der Wahrnehmung*. Berlin 1966, 368f.

⁷²⁰ Hans J. Wulff: Prolegomena zu einer Theorie des Atmosphärischen im Film. In: Philipp Brunner/Jörg Schweinitz/Margit Tröhler (Hg.): *Filmische Atmosphären*. Marburg 2011, 109-132, hier: 112.

⁷²¹ Das gilt auch biographisch: Michelangelo Frammartino ist in Mailand geboren, als Kind von aus Kalabrien in den Norden ausgewanderten ‚Gastarbeitern‘. Caulonia, wo er stets die Ferien verbracht hat, ist auch für ihn eine versunkene Welt.

6 Bildnachweise

Abb. 1: *Christus Pantokrator* (Katharinenkloster/ Sinai, 6. Jahrhundert).
[[https://de.wikipedia.org/wiki/Christus_Pantokrator_\(Sinai\)#/media/Datei:Christ_Icon_Sinai_6th_century.jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/Christus_Pantokrator_(Sinai)#/media/Datei:Christ_Icon_Sinai_6th_century.jpg)].

Abb. 2: Martin Schongauer (ca. 1448–1491): *Der heilige Georg als Drachentöter*. In: Hartmut Krohm & Jan Nicolaisen (Hgg.), Martin Schongauer. Druckgraphik im Berliner Kupferstichkabinett, Berlin 1991, 147.
[[https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Martin_Schongauer,_Der_heilige_Georg_als_Drachent%C3%B6ter_\(L_57\).jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Martin_Schongauer,_Der_heilige_Georg_als_Drachent%C3%B6ter_(L_57).jpg)].

Abb. 3: Carl Spitzweg: *Der abgefangene Liebesbrief* (um 1860), Museum Georg Schäfer, Schweinfurt.
[https://de.wikipedia.org/wiki/Der_abgefangene_Liebesbrief#/media/Datei:Carl_Spitzweg_013.jpg].

Abb. 4: Nick Ut: Titelseite der *New York Times* vom 9. Juni 1972. (Photo: Associated Press/Nick Ut)

Abb. 5: Nick Ut/Associated Press. (Unbeschnittener Abzug)

Abb. 6: Benozzo Gozzoli: *Der Tanz der Salome* (um 1460).
[[https://de.wikipedia.org/wiki/Salome_\(Tochter_der_Herodias\)#/media/Datei:Gozzoli,_Benozzo_-_The_Dance_of_Salome_-_1461-62.jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/Salome_(Tochter_der_Herodias)#/media/Datei:Gozzoli,_Benozzo_-_The_Dance_of_Salome_-_1461-62.jpg)], National Gallery of Art, Washington]

Abb. 7: Nicolas Poussin: *Mannalese* (1637-1639, 149 cm x 200 cm) Louvre, Paris.

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Poussin,_Nicolas_-_The_Jews_Gathering_the_Manna_in_the_Desert_-1637_-_1639.jpg]

Abb. 8: Scott McCloud: *Comics richtig lesen*. Hamburg 2001, 103.

Abb. 9: William Hogarth (1697-1764): *A Harlot's Progress*, Plate 5.
[<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hogarth-Harlot-5.png>].

Abb. 10-12: Augustus Leopold Egg: *Past and Present* (1858), Tate Britain.
[[https://en.wikipedia.org/wiki/Past_and_Present_\(paintings\)#/media/File:Past_and_Present_Number_Three.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Past_and_Present_(paintings)#/media/File:Past_and_Present_Number_Three.jpg), [https://en.wikipedia.org/wiki/Past_and_Present_\(paintings\)#/media/File:Past_and_Present_Number_One.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Past_and_Present_(paintings)#/media/File:Past_and_Present_Number_One.jpg), [https://en.wikipedia.org/wiki/Past_and_Present_\(paintings\)#/media/File:Past_and_Present_Number_Two.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Past_and_Present_(paintings)#/media/File:Past_and_Present_Number_Two.jpg)]

Abb. 13 bis 15: Matteo Cicaschi, Gianmarco Milesi: *Der ganze Film in 5 Sekunden. 150 große Kinomomente von Psycho bis Avatar*. Frankfurt a.M. 2013, 38, 63 und 103.

Abb. 16 und 17: Warja Lavater: *Blanche Neige. Une imagerie d'après le conte*. Paris 1974.

[http://www.archivelikeyou.com/brigitte weiss/warja_lavater.html].

Abb. 18 und 19: Thé Tjong-Khing: *Die Torte ist weg!* [2004] 13. Aufl. Frankfurt a.M. 2017.

Abb. 20 bis 22: Frans Masereel: *Geschichte ohne Worte. Ein Roman in Bildern* [1920]. Frankfurt a.M. 1952.

Abb. 23 bis 27: Lynd Ward: *Gods' Man. A Novel in Woodcuts* [1929]. New York 2004.

Abb. 28: Théâtre des Funambules: Ankündigungsplakat von 1858 (Bibliothèque nationale de France).

Abb. 29: Jean-Gaspard Deburau als Pierrot um 1833 (Bibliothèque nationale de France).

Abb. 30: Grete Wiesenthal in *Das fremde Märchen* (1911). In: Mary Fleischer: *Embodies Texts. Symbolist Playwright-Dancer Collaborations*. Amsterdam, New York 2007, 140.

Abb. 31 und 32: Habbe & Meik: *Der alte Mann und die Bettdecke*. [<https://www.habbeundmeik.com/>]

Abb. 33-35: Marcel Carné: *Les Enfants du Paradis* (Frankreich 1945), Taschendiebstahlszene 1-3).

Abb. 36: Mark Fenderson (1873-1944): *On the tramp – a song without words*. In: *New York World*, 28 January 1894.

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:On_The_Tramp_-_A_Song_Without_Words.gif]

Abb. 37: Winsor McCay: *Little Sammy Sneeze*, 24. September 1905.

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Little_Sammy_Sneeze_1905-09-24.jpg]

Abb. 38: Oscar Jacobsson: *Adamson* (vor 1945).

[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Oscar_Jacobsson?use-lang=de#/media/File:Oscar_Jacobsson_Adamson_Teppich.jpg]

Abb. 39: George Herriman: *The Family Upstairs* (25.7.1910)

[https://de.wikipedia.org/wiki/Krazy_Kat#/media/Datei:Family_Upstairs_26-07-1910.png]

Abb. 40: E. O. Plauen [Erich Ohser]: *Vater und Sohn. Gut gemeint*. In: E. O.

Plauen: Vater und Sohn. Sämtliche Abenteuer. Köln 2015, 109.

Abb. 41-45: Tamir Shefer. [Ohne Titel]. In: Comix 2000, 1623-1638, hier: 1623-1626, 1634, 1635.

Abb. 46: Ricardo Mosner: [Ohne Titel]. In: Comix 2000, 1226-1230, hier: 1226.

Abb. 47-48: Peggy Adam: [Ohne Titel]. In: Comix 2000, 10-12.

Abb. 49-50: Stéphane Blanquet: [Ohne Titel]. In: Comix 2000, 132-135, hier: 132 und 135.

Abb. 51: *Meanwhile...* [*The Amazing Spider-Man*, Vol. 2, Nr. 38], 22.

Abb. 52-53: *Silent Running* [*Incredible Hulk*. Vol 2, Nr. 35 (2002)], 3 und 22.

Abb. 54-57: Shaun Tan: *The Arrival* (London 2006), II, 27-29; III, 17; III, 18-19.

Abb. 59-62: Nicolas de Crécy: *Prosopopoeia*. Berlin 2009, 18, 38, 24 und 78.

Abb. 63: Thomas Ott: *The Number*. Zürich 2008, 44-45.

Abb. 64-72: Marc-Antoine Mathieu: *Richtung*.

Abb. 73: Marc-Antoine Mathieu: *3 Sekunden*. Berlin 2012

Abb. 74: Der Kineograph von John Barnes Linnet (1868) Illustration von 1886.

[https://de.wikipedia.org/wiki/Daumenkino#/media/Datei:Linnet_kineograph_1886.jpg]

Abb. 75-78: „The Flippist“: *In our Life* (2018).

[<https://www.youtube.com/watch?v=SGw6VREYkLE>]

Abb. 79: „Andymation“: *Dot Challenge* (2020).

[<https://www.youtube.com/watch?v=hCPdPc553yE>]

Abb. 80: Computersimulation für die Corona-Pandemie (*Washington Post* vom 14.03.2020).

[<https://www.washingtonpost.com/graphics/2020/world/corona-simulator/>]

Abb. 81-82: Lupu Pick: *Scherben* [D 1921].

[<https://www.youtube.com/watch?v=Vw0JxiP2EOU>]

Abb. 83-84: Arthur Robison: *Schatten* [D 1923].

Abb. 85-94: Buster Keaton: *Sherlock, jr.* [USA 1924].

Abb. 95-97: Samuel Beckett/Alan Schneider: *Film* (USA 1965).

Abb. 98: Winsor McCay: *Gertie the Dinosaur* (1914).

[<https://www.youtube.com/watch?v=TGXC8gXOPoU>]

Abb. 99: Walt Disney/Ub Iwerks: *Oswald the Lucky Rabbit / Trolley Troubles* (1927)].

[<https://www.youtube.com/watch?v=dpkldHU4TRY>]

Abb. 100: Walt Disney/Ub Iwerks: *Oswald the Lucky Rabbit / All wet* (1927)].

[<https://www.youtube.com/watch?v=aZC9hS9vpEg>]

Abb. 101: Walt Disney/Ub Iwerks: *Plane Crazy* (1928/1929).

[<https://www.youtube.com/watch?v=kCZPzHg0h80>]

Abb. 102: Walt Disney/Ub Iwerks: *The Skeleton Dance* (1929).

[<https://www.youtube.com/watch?v=vOGhAV-84iI>]

Abb. 103-111: Kaneto Shindo: *Hadaka no shima* (Japan 1960).

[<https://www.youtube.com/watch?v=watGzwZ6S-c>]

Abb. 112-116: Michelangelo Frammartino: *Le Quattro Volte* (2010).

[https://www.youtube.com/watch?v=PA_7dwy3d0]

7 Bibliographie

- Ackerley, C.J./Gontarski, S. E. (Hg.): *The Faber Companion to Samuel Beckett*. London 2006.
- Adorno, Theodor W.: Mahler. Eine musikalische Physiognomik. In: Theodor W. Adorno: *Gesammelte Schriften*. Bd. 13: *Die musikalischen Monographien*. Frankfurt a.M. 1971, 225.
- Agamben, Giorgio: *Noten zur Geste*. In: Giorgio Agamben: *Mittel ohne Zweck. Noten zur Politik*. 2. Aufl. Berlin/Zürich 2006, 47-56.
- Aristoteles: *Über die Seele*. Griechisch-Deutsch. Hg. und übersetzt von H. Seidl. Hamburg 1994.
- Arnheim, Rudolf: Die Verkoppelung der Medien [1999]. In: Rudolf Arnheim: *Die Seele in der Silberschicht. Medientheoretische Texte. Photographie – Film – Rundfunk*. Frankfurt a. M. 2004, 413-417.
- Arnheim, Rudolf: Epischer und dramatischer Film [1934]. In: Rudolf Arnheim: *Die Seele in der Silberschicht. Medientheoretische Texte. Photographie – Film – Rundfunk*. Frankfurt a. M. 2004, 211-215.
- Arnheim, Rudolf: Neuer Laokoon. Die Verkoppelung der künstlerischen Mittel, untersucht anlässlich des Sprechfilms. In: Rudolf Arnheim: *Die Seele in der Silberschicht. Medientheoretische Texte. Photographie – Film – Rundfunk*. Frankfurt a. M. 2004, 377-412.
- Bahners, Patrick: „Danke für die Extratinte!“ Bild und Erzählung, Weißraum und Schwarzflächen bei Krazy Kat. In: Alexander Honold/Ralf Simon (Hg.): *Das erzählende und das erzählte Bild*. München 2010, 87-128.
- Bahr, Hermann: Pantomime [1890]. In: Hermann Bahr: *Die Überwindung des Naturalismus*. Hg. von Claus Pias. Weimar 2008, 44-49.
- Bailblé, Claude: Das Kino-Dispositiv. In: *Montage A/V* 16/2 (2007), 157-173.
- Balázs, Béla: *Der Geist des Films* [1930]. Frankfurt a.M. 2001.
- Balzer, Jens: Der Horizont bei Herriman. Zeit und Zeichen zwischen Zeitzeichen und Zeichenzeit. In: Michael Hein/Michael Hüners/Torsten Michaelsen (Hg.): *Ästhetik des Comic*. Berlin 2002, 143-152.
- Balzer, Jens/Wiesing, Lambert: Outcault. *Die Erfindung des Comic*. Bochum 2010.
- Barlow, John: *German Expressionist Film*. Boston 1982.
- Bedorf, Thomas: Selbstdifferenz in Praktiken. Phänomenologie, Anthropologie und die korporale Differenz. In: *Phänomenologische Forschungen*. 2 (2017), 57-75.
- Beil, Ulrich Johannes: Der caligarische Imperativ. Schrift und Bild im Stummfilm, in: *Pandaemonium Germanicum* 14/2 (2009), 1-14.

- Belting, Hans: *Bild und Kult. Eine Geschichte des Bildes vor dem Zeitalter der Kunst* [1990]. 6. Aufl. München 2004.
- Benjamin, Walter: [Micky Mouse]. In: *Gesammelte Schriften*. Bd. VI, Frankfurt a.M. 1991, 144-145.
- Bergson, Henri: *Das Lachen. Ein Essay über die Bedeutung des Komischen* (1900). Hamburg 2011.
- Beronä, David A.: *Wordless Books. The Original Graphic Novels*. New York 2008.
- Blum, Gerd/Sachs-Hombach/Klaus; Schirra Jörg: Kunsthistorische Bildanalyse und allgemeine Bildwissenschaft: Eine Gegenüberstellung am konkreten Beispiel – Die Fotografie *Terror of War* von Nick Ut (Vietnam, 1972). In: Josef Früchtl/Maria Moog-Grünewald (Hg.): *Ästhetik in metaphysikkritischen Zeiten. 100 Jahre „Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft“*. Hamburg 2007, 117-152.
- Blümle, Claudia: Augenblick oder Gleichzeitigkeit. Zur Simultaneität im Bild. In: Philipp Hubmann/Philipp/Till Julian Huss (Hg.): *Simultaneität. Modelle der Gleichzeitigkeit in den Wissenschaften und Künsten*. Bielefeld 2013.
- Boehm, Gottfried: Die Wiederkehr der Bilder. In: Gottfried Boehm (Hg.): *Was ist ein Bild?* München 1994, 11-38.
- Boehm, Gottfried: *Wie Bilder Sinn erzeugen. Die Macht des Zeigens*. Berlin 2007.
- Böhme, Gernot: *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*. 7. Aufl. Berlin 2013.
- Bosse, Heinrich: Geschichten. In: Heinrich Bosse/Ursula Renner (Hg.): *Literaturwissenschaft. Einführung in ein Sprachspiel*. Freiburg im Br. 1999, 299-320.
- Brandstetter, Gabriele: Geschichte[n] erzählen in Performances und im Theater der Neunziger Jahre. In: Gabriele Brandstetter (Hg.): *Bild-Sprung. TanzTheaterBewegung im Wechsel der Medien*. Berlin 2005, 116-133.
- Brandstetter, Gabriele: *Tanz-Lektüren. Körperbilder und Raumfiguren der Avantgarde*. Frankfurt a.M. 1995.
- Brater, Enoch: *Beyond Minimalism. Becketts Late Style in the Theater*. New York/Oxford 1987.
- Brössel, Stephan: *Filmisches Erzählen. Typologie und Geschichte*. Berlin/Boston 2014.
- Brütsch, Matthias: Ist Erzählen graduierbar? Zur Problematik transmedialer Narrativitätsvergleiche. In: *Diegesis* 2/1 (2013), 54-74.
- Brütsch, Matthias: When the Past Lies Ahead and the Future Lags Behind. Backward Narration in Film, Television, and Literature. In: Julia Eckel/Bernd Leidecker (Hg.): *(Dis-)Orienting Media and Narrative Mazes*. Bielefeld 2013, 293-312.
- Bürgin, Jürgen: Über Fotografien, die Geschichten erzählen. In: *kwerfeldein* (Oktober 2012) [<https://kwerfeldein.de/2012/10/30/uber-fotografien-die-geschichten-erzahlen/>].
- Butor, Michel: *Die Wörter in der Malerei*. Essay [1969]. Deutsch von Helmut Scheffel. Frankfurt a.M. 1993.

- Caracciolo, Marco: *The Experientiality of Narrative. An Enactivist Approach*. Berlin/New York 2014 sowie Ders.: Experientiality. In: *The Living Handbook of Narratology* (2013, 2014) [<https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/102.html#Fludernik1996>].
- Carrier, David: *The Aesthetics of Comics*, Pennsylvania 2000.
- Carroll, Noël: Keaton: Film Acting as Action. In: Carola Zucker (Hg.): *Making Visible the Invisible: an anthology of original essays on film acting*. London 1990, 198-223.
- Carroll, Noël: Notes on the sight gag. In: Andrew Horton (Hg.): *Comedy/cinema/theory*. Berkeley 1991, 25-42.
- Cavell, Stanley: *The World Viewed. Reflections on the Ontology of Film*. Cambridge (MS), London 1979.
- Chatman, Seymour: *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca 1990.
- Chatman, Seymour: *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca 1978.
- Chong, Denise: *Das Mädchen hinter dem Foto. Die Geschichte der Kim Phuc*. Hamburg 2001.
- Christen, Matthias: Erzählen im Film. In: Martin Huber/Wolf Schmid (Hg.): *Grundthemen der Literaturwissenschaft: Erzählen*. Berlin/Boston, 447-458.
- Claus, Horst: Scherben auf der Hintertreppe. Anmerkungen zum Kontext zweier ‚titelloser‘ Kammerspielfproduktionen. In: Michael Omasta, Brigitte Mayr und Christian Cargnelli (Hg.): *Carl Mayer. Szenar[t]ist. Ein Script von ihm war schon ein Film. „A Script by Carl Mayer was already a Film*. Wien 2003, 129-155.
- Clayton, Alex: *The Body in Hollywood Slapstick*. London 2007.
- Cohn, Dorrit: *Transparent Minds. Narrative Modes for Presenting Consciousness in Fiction*. Princeton 1978.
- Cohn, Ruby: *A Beckett Canon*. Ann Arbor 2001.
- Crafton, Donald: *Before Mickey. The Animated Film 1898-1928*. Chicago 1993.
- Debevec-Henning, Sylvie: *Film: ein Dialog zwischen Beckett und Berkeley*. In: Hartmut Engelhardt (Hg.): *Samuel Beckett*. Frankfurt a.M. 1984, 197-210.
- Dehn, Mechthild: Unsichtbare Bilder. Visual literacy als Aufgabe des Deutschunterrichts? In: Monika Plath/Gerd Mannhaupt: *Kinder – Lesen – Literatur*. Baltmannsweiler 2008.
- Deleuze, Gilles: *Das Bewegungsbild. Kino I*. Frankfurt a.M. 1989.
- Deleuze, Gilles: *Das Zeit-Bild. Kino 2*. Übersetzt von Klaus Englert. Frankfurt a.M. 1991, 13.
- Dindas, Henrik: *Gelingen und Scheitern zwischenmenschlicher Kommunikation. Semiotische Analyse von Kommunikationsmodellen am Beispiel des Werkes von Samuel Beckett*. Köln 2017.
- Dolar, Mladen: *His Master's Voice. Eine Theorie der Stimme*. Frankfurt a.M. 2007.
- Dolle-Weinkauff, Bernd: *Comics*. Weinheim, Basel 1990.

- Dwyer, Peter D.: Mamihlapinatapai. Games people might play. In: *Oceania* 70 (2000), 231-251.
- Eilert, Heide: „allein durch die stumme Sprache der Gebärden“. Erscheinungsformen der Pantomime im 18. Jahrhundert. In: Erika Fischer-Lichte/Jörg Schönert (Hg.): *Theater im Kulturwandel des 18. Jahrhunderts. Inszenierung und Wahrnehmung von Körper – Musik – Sprache*. Göttingen 1999, 339-360.
- Eisenstein, Sergej: Dickens, Griffith und wir. In: Ders.: *Gesammelte Aufsätze*. Bd. 1, Zürich 1965, 60-136.
- Eisenstein, Sergej: *Disney*. Herausgegeben und übersetzt von Oksana Bulgakowa und Dietmar Hochmuth. PotemkinPress. Berlin 2011.
- Eisner, Will: *Comics and Sequential Art. Principles and Practices from the Legends Cartoonist*. New York 2008.
- Engel, Johann Jakob: *Ideen zu einer Mimik*. Bd. 1. Berlin 1785.
- Englhart, Andreas: Historischer Abriss. In: Andreas Englhart/Franziska Schlößler (Hg.): *Grundthemen der Literaturwissenschaft: Drama*. Berlin/Boston 2019, 39-161.
- Feige, Daniel Martin: Musik als Paradigma ästhetischen Erzählens. In: Frédéric Döhl/Daniel Martin Feige (Hg.): *Musik und Narration. Philosophische und musikästhetische Perspektiven*. Bielefeld 2015, 59-84.
- Feyersinger, Erwin: Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten. Die Metalepse im Animationsfilm. In: *Montage A/V* 16/2 (2007), 113-130.
- Fiedler, Leonhard M./Lang, Martin (Hg.): *Grete Wiesenthal. Die Schönheit der Sprache des Körpers im Tanz*. Salzburg/Wien 1985.
- Finkel, Robert J.: History of the Arrow. In: *American Printing History Association* (April 2015) [<https://printinghistory.org/arrow/>, Zugriff am 22.06.2020].
- Fischer, Miriam: Tanz als rein(st)e Geste. Überlegungen zum Konzept des Gestischen im Ausgang von Maurice Merleau-Ponty und Giorgio Agamben. In: Ulrich Richtmeyer/Fabian Goppelsröder/Toni Hildebrandt (Hg.): *Bild und Geste: Figuren des Denkens in Philosophie und Kunst*. Bielefeld 2014, 149-170.
- Flach, Auguste: Die Psychologie der Ausdrucksbewegungen. In: *Archiv für die gesamte Psychologie* 65 (1928), 435-634.
- Flanagan, Matthew: *„Slow Cinema“: Temporality and Style in Contemporary Art and Experimental Film*. (Diss) University of Exeter 2012.
- Fleischer, Mary: *Embodies Texts. Symbolist Playwright-Dancer Collaborations*. Amsterdam/New York 2007.
- Fludernik, Monika: *Towards a „Natural“ Narratology*. London 1996.
- Fölsch, Wiebke K.: *Buch Film Kinetiks. Zur Vor- und Frühgeschichte von Daumenkino, Mutoskop & Co*. Berlin 2011.
- Fouché, Pascal: Versuch einer Geschichte des Daumenkinos. In: Kunsthalle Düsseldorf (Hg.): *Daumenkino. The Flip Book Show* [Ausstellungskatalog]. Köln 2005, 10-23.

- Frahm, Ole: *Die Sprache des Comic*. Hamburg 2010.
- Freud, Sigmund: *Die Traumdeutung*. Frankfurt a.M. 2000 (Studienausgabe Bd. II).
- Freud, Sigmund: Entwurf einer Psychologie. In: *Gesammelte Werke*. Nachtragsband. Frankfurt a.M. 1975, 375-486.
- Freud, Sigmund: Totem und Tabu. In: *Studienausgabe*. Bd. IX, Frankfurt a.M. 2000, 287-443.
- Freund, Gisèle: *Photographie und Gesellschaft*, Reinbek 1979.
- Genette, Gérard: *Die Erzählung*. 3. Aufl. Paderborn 2010.
- Genette, Gérard: *Metalepse*. Hannover 2018.
- Genette, Gérard: *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*. Frankfurt a.M. 1993.
- Gerndt, Helge: Mit Bildern erzählen. Skizze für ein enzyklopädisches Stichwort. In: Rolf Wilhelm Brednich (Hg.): *Erzählkultur. Beiträge zur kulturwissenschaftlichen Erzählforschung*. Berlin 2009, 309-325.
- Gethmann, Daniel: Zauberscheiben und Schwingungsverhältnisse. Simon Stampfer, Felix Savart und die Erfindung der stroboskopischen Methode. In: Daniel Gethmann/Christoph B. Schulz (Hg.): *Apparaturen bewegter Bilder*. Münster 2006, 51-80.
- Giesa, Felix: Erzählen mit Bildern (Malerei, Comic, *roman-photo*). In: Matías Martínez (Hg.): *Handbuch Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte*. Stuttgart 2011, 36-41.
- Girardi, Claudia: Pierrotdichtungen im deutschen Sprachraum um 1900. In: Florian Krobb/Sabis Strümper-Krobb (Hg.): *Literaturvermittlung um 1900. Fallstudien zu Wegen ins deutschsprachige kulturelle System*. Amsterdam 2001, 93-112.
- Glasmeyer, Michael: Hände im Augenraum. Samuel Becketts Film *Film* In: *kritische berichte* 4/2004, 61-75.
- Gradinari, Irina/Niehaus, Michael: Flashback im Film. Ästhetik – Theorie – Formen. In: Irina Gradinari, Michael Niehaus (Hg.): *Filmisches Erinnern. Zur Ästhetik und Funktion der Rückblende*. Dortmund 2020, 7-30.
- Gray, Henry David: The Dumb Show in Hamlet. In: *Modern Philology*, May 1919, 51-54.
- Grünewald, Dietrich: „Ich setze Zeichen wie Grundakkorde“. Warja Honegger-Lavaters „Folded Stories“. In: Henner Barthel u.a. (Hg.): *Aus „Wundertüte“ und „Zauberkasten“: Über die Kunst des Umgangs mit Kinder- und Jugendliteratur*. Frankfurt a.M. 2000, 553-569.
- Grünewald, Dietrich: *Comics*. Tübingen 2000.
- Grünewald, Dietrich: Die Kraft der Bilder. Zu Leistung und Herausforderung der textfreien Bildgeschichte. In: *Medienobservationen.de* (2012).
- Grünewald, Dietrich: Die Kraft der narrativen Bilder. In: Susanne Hochreiter/Ur-sula Klingenböck (Hg.): *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Bielefeld 2014, 17-52.
- Grünewald, Dietrich: Roman ohne Worte. Lynd Wards ‚Gods‘ Man. A Novel in

- Woodcuts⁶ (1929). In: Helga Arend: „Und wer bist du, der mich betrachtet?“. *Populäre Literatur und Kultur als ästhetische Phänomene*. Festschrift für Helmut Schmiedt. Bielefeld 2010, 47-93.
- Hallwell, Stephen: Diegesis – Mimesis (2012). In: *The Living Handbook of Narratology* [https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/36.html].
- Hamburger, Käte: *Die Logik der Dichtung* [1957]. Stuttgart 1987.
- Hans, Anjeana M.: *Gender and the Uncanny in Films of the Weimar Republic*. Detroit 2014.
- Heidegger, Martin: *Sein und Zeit*. 14. Aufl. Tübingen 1977.
- Hellmold, Martin: Warum gerade diese Bilder? Überlegungen zur Ästhetik und Funktion der historischen Referenzbilder moderner Kriege. In: Thomas F. Schneider (Hg.): *Kriegserlebnis und Legendenbildung. Das Bild des „modernen“ Krieges in Literatur, Theater, Photographie und Film*. Bd. 1. Osnabrück 1999, 34-50.
- Henderson, Brian: Tense, Mood and Voice in Film. Notes after Genette. In: *Film Quarterly*. Vol 36/4 (1983), 4-17.
- Hesse, Hermann: Nachwort. In: Frans Masereel: *Geschichte ohne Worte. Ein Roman in Bildern*. Wiesbaden 1952, 67-71.
- Hiebler, Heinz: *Hugo von Hofmannsthal und die Medienkultur der Moderne*. Würzburg 2003.
- Hofmannsthal, Hugo von: Über die Pantomime. In: *Gesammelte Werke in zehn Einzelbänden*. Bd. 8: Reden und Aufsätze I. Frankfurt a.M. 1979/1980, 502-505.
- Höppner, Stefan: Ohne Worte: Erzählweisen des Fremden in Shaun Tans *The Arrival*. In: Monika Schmitz-Emans (Hg.): *Comic und Literatur. Konstellationen*. Berlin 2012, 136-166.
- Hühn, Peter: Erzählen in der Lyrik und im Drama. In: Martin Huber/Wolf Schmid (Hg.): *Grundthemen der Literaturwissenschaft: Erzählen*. Berlin/Boston 2018, 384-397.
- Jablonski, Nils: *Idylle. Eine medientheoretische Untersuchung des materialen Topos in Literatur, Film und Fernsehen*. Stuttgart 2019.
- Jonas, Hans: Homo Pictor. Von der Freiheit des Bildens [1961]. In: Gottfried Boehm (Hg.): *Was ist ein Bild?* München 1994, 105-124.
- Joswig, Ivo: Bibi in der Hölle. In: *Tagesspiegel* (06.07.2010). [https://www.tagesspiegel.de/kultur/comics/graphic-novel-bibi-in-der-hoelle/1876718.html, Zugriff am 02.06.2020]
- Junge, Claas: *Text in Bewegung. Zu Pantomime, Tanz und Film bei Hugo von Hofmannsthal*. [Diss.] Frankfurt a.M. 2007.
- Keaton, Buster/Samuels, Charles: *My Wonderful World of Slapstick* [1967]. New York 1982.
- Kelleter, Frank; Stein, Daniel: Great, Mad, New: Populärkultur, serielle Ästhetik und der amerikanische Zeitungscomic. In: Stephan Ditschke/Katerina Kroucheva/Daniel Stein (Hg.): *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines popkulturellen Mediums*, Bielefeld 2009, 81-117.

- Kemp, Wolfgang: Ellipsen, Analepsen, Gleichzeitigkeiten. Schwierige Aufgaben für die Bilderzählung. In: Wolfgang Kemp (Hg.): *Der Text des Bildes: Möglichkeiten und Mittel eigenständiger Bilderzählung*. München 1989, S. 62-88.
- Kemp, Wolfgang: *Sermo Corporeus. Die Erzählung der mittelalterlichen Glasfenster*. München 1987.
- Kesler, Waldemar: Ein virtuos zersplitterter Krimi. In: *Die Zeit*. 8. Februar 2013 (<https://www.zeit.de/kultur/literatur/2013-01/Marc-Antoine-Mathieu-drei-Sekunden>); Zugriff am 22.08.2020)
- Keutzer, Oliver/Lauritz, Sebastian/Mehlinger, Claudia/Moormann, Peter: *Filmanalyse*. Wiesbaden 2014.
- Khailova, Ladislava: Politics of Postmodern Multiculturalism in Shaun Tan's *The Arrival*. Reconfiguring the Subject as a Nomad. In: *Papers: Explorations into Children's Literature* 23/1 (2015), 1-16.
- Kitsnik, Lauri: Real and slow: The poetics and politics of *The Naked Island*. In: *Asian Cinema*, 29/2 (2018), 261-73 (doi: 10.1386/ac.29.2.261_1).
- Kitsnik, Lauri: Record. Reenact. Recycle. Notes on Shindo Kaneto's Documentary Styles. In: *Arts* 2019, 8, 39; doi:10.3390/arts8010039.
- Klein, Julius Leopold: *Geschichte des spanischen Dramas*. Bd. 4. Leipzig 1874.
- Kluckert, Ehrenfried: *Die Erzählform des mittelalterlichen Simultanbildes*. Diss. Tübingen 1974.
- Knape, Joachim (Hg.): *Bildrhetorik*. Baden-Baden 2007.
- Köhring, Esther: Einsicht einsichtig werden lassen. Experimentelles Theater und Tierexperiment in Samuel Becketts *Acte sans Paroles I* und Wolfgang Köhlers *Intelligenzprüfungen am Menschenaffen*. In: Roland Borgards/Nicolas Pethes (Hg.): *Tier — Experiment — Literatur. 1880–2010*. Würzburg 2013, 109-126.
- Korthals, Holger: *Zwischen Drama und Erzählung. Ein Beitrag zur Theorie geschehensdarstellender Literatur*. Berlin 2003.
- Kracauer, Siegfried: *Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films* [1947]. Frankfurt a.M. 1979.
- Kraemer, Florian: Raum – Perspektive – Narration. Was Gustav Mahler zur intermedialen Narrationstheorie beitragen könnte. In: Frédéric Döhl/Daniel Martin Feige (Hg.): *Musik und Narration. Philosophische und musikästhetische Perspektiven*. Bielefeld 2015, 227-244.
- Krauss, Heinrich/Uthemann, Eva: *Was Bilder erzählen. Die klassischen Geschichten aus Antike und Christentum in der abendländischen Kunst*. Frankfurt a.M. 1998.
- Krichel, Anne: *Textlose Bilderbücher. Visuelle Erzählstrukturen und erzähldidaktische Konzeptionen für die Grundschule*. Münster/New York 2020.
- Kronthaler, Helmut. Otto Nückel. Bilderroman ohne Worte. In: *Deutsche Comicforschung* 6 (2010), 65-73.
- Kuhn, Markus: Erzählen mit bewegten Bildern. In: Matías Martínez (Hg.): *Handbuch*

- Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte.* Stuttgart 2011.
- Kuhn, Markus: *Filmnarratologie. Ein erzähltheoretisches Analysemodell.* Berlin/New York 2011.
- Kurwinkel, Tobias: *Bilderbuchanalyse. Narrativik, Ästhetik, Didaktik.* Tübingen 2017.
- Lacan, Jacques: Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion. In: *Schriften I.* Frankfurt a.M. 1975, 61-70.
- Lacan, Jacques: Die Ausrichtung der Kur und die Prinzipien ihrer Macht. In: *Schriften I.* Frankfurt a.M. 1975, 171-239.
- Lacan, Jacques: *Die Ethik in der Psychoanalyse.* Weinheim/Berlin 1996.
- Landweer, Hilge: Zeigen, Sich-zeigen und Sehen-lassen. Evolutionstheoretische Untersuchungen zu geteilter Intentionalität in phänomenologischer Sicht. In: Karen van den Berg, Hans-Ulrich Gumbrecht (Hg.): *Politik des Zeigens.* Paderborn 2010, 29-58.
- Legendre, Pierre: *Das Verbrechen des Gefreiten Lortie. Abhandlung über den Vater.* Freiburg 1998.
- Legendre, Pierre: Die bevölkerte leere Bühne. Notizen zum kinematographischen Emblem. In: Rüdiger Campe/Michael Niehaus (Hg.): *Gesetz. Ironie. Festschrift für Manfred Schneider.* Heidelberg 2004, 43-56.
- Legendre, Pierre: *Die Kinder des Textes. Zur Elternfunktion des Staates.* Wien/Berlin 2011.
- Legendre, Pierre: *Gott im Spiegel. Untersuchung zur Institution der Bilder.* Berlin 2012.
- Legendre, Pierre: *La Passion d'être un autre. Étude pour la danse.* Paris 1978.
- Lessing, Gotthold Ephraim: *Laokoon.* Studienausgabe. Hg. von F. Vollhardt. Stuttgart 2012.
- Lichtenberg, Georg Christoph: Ausführliche Erklärung der Hogarthischen Kupferstiche. In: *Schriften und Briefe.* Hg. Wolfgang Promies. Bd. 3. Nördlingen 1994, 657-1060.
- Löffler, Petra: *Affektbilder. Eine Mediengeschichte der Mimik.* Bielefeld 2004.
- Lotman, Jurij M.: *Probleme der Kinoästhetik. Einführung in die Semiotik des Films.* Frankfurt a.M. 1977.
- Lubbock, Percy: *The Craft of Fiction* (1921). London 1960.
- Lugowski, Clemens: *Die Form der Individualität im Roman* [1932]. Frankfurt a. M. 1976.
- Lukács, Georg: *Die Theorie des Romans. Ein geschichtsphilosophischer Versuch über die Formen der großen Epik.* Darmstadt/Neuwied 1977.
- Lukian von Samosata: Ueber den mimischen Tanz. In: *Lukians Werke.* Bd. 7. Stuttgart 1827, 863-905.
- Manuwald, Gesine: *Römisches Theater. Von den Anfängen bis zur frühen Kaiserzeit.* Tübingen 2016.
- Mast, Gerald: *The Comic Mind. Comedy and the Movies.* Chicago 1973.

- Matyszek, Tomasz: *Wassermaler und Hungerkünstler. Kunst als Ding und Körper in der Literatur*. Berlin 2010.
- McCloud, Scott: *Comics richtig lesen*. Hamburg 2001.
- Mehl, Dieter: *Die Pantomime im Drama der Shakespearezeit. Ein Beitrag zur Geschichte der Dumb-Show*. Heidelberg 1964.
- Mehnert, Henning: *Commedia dell'arte. Struktur – Geschichte – Rezeption*. Stuttgart 2003.
- Meister, Jan Christoph: Erzählen: eine anthropologische Universalie? In: Martin Huber/Wolf Schmid (Hg.): *Grundthemen der Literaturwissenschaft: Erzählen*. Berlin/New York 2018, 88-112.
- Menke, Bettine: *Prosopopöia. Stimme und Text bei Brentano, Hoffmann, Kleist und Kafka*. München 2000.
- Merleau-Ponty, Maurice: *Phänomenologie der Wahrnehmung*. Berlin 1966.
- Mersch, Dieter: Zeigen – Etwas-Zeigen – Sichzeigen. In: Stephan Günzel, Dieter Mersch (Hg.): *Bild. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart 2014, 312-319.
- Metz, Christian: *Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Kino*. Münster 2000.
- Meyer, Johann Heinrich/Goethe, Johann Wolfgang von: Über die Gegenstände der bildenden Kunst [1798]. Zit. n. Werner Busch/Wolfgang Beyrodt (Hg.): *Kunsttheorie und Kunstgeschichte des 19. Jahrhunderts. Texte und Dokumente*. Bd. 1. Kunsttheorie und Malerei. Kunstwissenschaft. Stuttgart 1982, 69ff., hier: 71.
- Midding, Gerhard: *Kritik zu Vier Leben* (1.6. 2011) (<https://www.epd-film.de/film-kritiken/vier-leben>; Zugriff am 21.12.2020).
- Mosse, Ramona: Hamlet als Metakommentar des Theaters. In: Peter W. Marx (Hg.): *Hamlet-Handbuch. Stoffe, Aneignungen, Deutungen*. Stuttgart 2014, 107-115, hier: 108f.
- Mourey, Marie-Thérèse: Körperrhetorik und -semiotik der volkstümlichen Figuren auf der Bühne. In: Stefanie Arend/Thomas Borgstedt/Nicola Kaminski/Dirk Niefanger (Hg.): *Anthropologie und Medialität des Komischen im 17. Jahrhundert (1580-1730)* Amsterdam/New York 2008, 105-143.
- Müller-Kampel, Beatrix: Komik und das Komische. In: *LiTheS. Zeitschrift für Literatur- und Theatersoziologie*. Nr. 7: Komik und das Komische I (2012), 5-39.
- Muse, John M.: *Microdramas. Crucibles for Theater and Time*. Ann Arbor 2017.
- Nagels, Katherine: ‚Those funny subtitles‘: Silent film intertitles in exhibition and discourse. In: *Early Popular Visual Culture* 10/4 (2012), 367-382.
- Naito, Jonathan Tadashi: Writing Silence. Samuel Beckett's Early Mimes. In: *Samuel Beckett Today / Aujourd'hui*. Bd. 19. Leiden 2006, 393-402.
- Nemitz, Rolf: *Lacans Schemata. Das Schema von Auge und Blick* (2014) [https://lacan-entziffern.de/trieb/obertitel-lacans-schemata/#Die_Funktion_des_Blicks; abgerufen am 12.12.2020]
- Niehaus, Michael: ‚Anaphorisches Erzählen‘. Beispiel und Problemskizze einer Figur doppelter Wiederholung. In: Rolf Parr/Jörg Wesche/Bernd Bastert/Carla Dauven-van Knippenberg (Hg.): *Wiederholen/Wiederholung*. Heidelberg 2015, 43-56.

- Niehaus, Michael: *Das Buch der wandernden Dinge. Vom Ring des Polykrates bis zum entwendeten Brief*. München 2009.
- Niehaus, Michael: Der Ort der Leinwand. Legendre mit Beckett. In: Georg Mein (Hg.): *Die Zivilisation der Interpreten. Studien zum Werk Pierre Legendres*. Wien/Berlin 2012, 367-386.
- Niehaus, Michael: Die sprechende und die stumme Anekdote. In: *Zeitschrift für deutsche Philologie*, 132/2 (2013), 183-202.
- Niehaus, Michael: Retroanalyse. In: Mona Körte (Hg.): *Rückwärtsvorgänge. Retrogrades Erzählen in Literatur, Kunst und Wissenschaft*. Zeitschrift für Deutsche Philologie. Bd. 138 (2019), 87-104.
- Niehaus, Michael: Stehende Figur. Mikro-Narration und Serialität im frühen Comic Strip. In: Sabiene Autsch/Claudia Öhlschläger/Leonie Stüwolt (Hg.): *Kulturen des Kleinen. Mikroformate in Literatur, Kunst und Medien*. Paderborn 2014, 265-82.
- Niehaus, Michael: Titel: *Film*. Eine Versenkung. In: Peter Risthaus (Hg.): *Par Coeur. Einige Lehren des Samuel Beckett*. Bochum 2006, 35-59.
- Niehaus, Michael: *Was ist ein Format?* Hannover 2018, 107-119.
- Niles, John D.: *Homo Narrans. The Poetics and Anthropology of Oral Literature*. Philadelphia 1999.
- Olrik, Axel: Epische Gesetze der Volksdichtung. In: *Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur* 51/1909, 1-11.
- Oppolzer, Markus: Reading Shaun Tan's *The Arrival*. In: Pascal Klenke (Hg.): *Writing Worlds. Welten- und Raummodelle der Fantastik*. Heidelberg 2014, 265-276.
- Orosz, Susanne: Weiße Schrift auf schwarzem Grund. Die Funktion von Zwischentiteln in Stummfilmen. In: Elfriede Ledig (Hg.): *Der Stummfilm. Konstruktion und Rekonstruktion*. München 1988, 135-152.
- Oy-Marra, Elisabeth: Poussins *Mannalese*. Zur Debatte um Zeitlichkeit in der Historienmalerei. In: *Marburger Jahrbuch für Kunstwissenschaft*. Bd. 24/1997, 201-212.
- Paech, Joachim: Zwischen Reden und Schweigen – die Schrift. In: Paul Goetsch/Dietrich Scheunemann (Hg.): *Text und Ton im Film*. Tübingen 1997, 47-68.
- Paul, Gerhard: Die Geschichte hinter dem Foto. Authentizität, Ikonisierung und Überschreibung eines Bildes aus dem Vietnamkrieg. In: *Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History* 2 (2005), 224-245.
- Paulus, Tom/King, Rob (Hg.): *Slapstick Comedy*. London/New York 2010.
- Peacock, Louise: *Slapstick and Comic Performance. Comedy and Pain*. New York 2014.
- Peeters, Benoît: Case, Planche, Récit. *Comment lire une bande dessinée*. Tournai 1991.
- Pfister, Manfred: *Das Drama*. 6. Aufl. München 1988.
- Pflüger, Ole: Musik und Zwischentitel im Stummfilm. Eine Annäherung. In: Frank Hentschel/Peter Moormann (Hg.): *Filmmusik. Ein alternatives Kompendium*. Wiesbaden 2018, 87-100.

- Pichler, Wolfram/Ubl, Ralph: *Bildtheorie zur Einführung*. Hamburg 2014.
- Pietro, Nancy: *Joyless Streets. Women and Melodramatic Representation in Weimar Germany*. Princeton 1989.
- Pinthus, Kurt: Das Kinostück. Ernste Einleitung für Vor- und Nachdenkliche. In: Kurt Pinthus: *Das Kinobuch*. Leipzig 1914, 1-12.
- Plath, Monika; Richter, Karin: *Die Bildwelten der Warja Lavater. „Schneewittchen“*. Hohengehren 2009.
- Platthaus, Andreas: *Die 101 wichtigsten Fragen: Comics und Mangas*. München 2008.
- Plett, Kathrin: Auf der Suche. In: *Belletristik-Couch* (Juni 2015). [<https://www.belletristik-couch.de/titel/3480-richtung/>, Zugriff am 18.06.2020]
- Prange, Klaus: Machtverhältnisse in pädagogischen Inszenierungen. In: Karen van den Berg/Hans-Ulrich Gumbrecht (Hg.): *Politik des Zeigens*. Paderborn 2010, 61-72.
- Rentsch, Thomas; Vollmann, Morris: Zeigen. In: Joachim Ritter/Karlfried Gründer/Gottfried Gabriel (Hg.): *Historisches Wörterbuch der Philosophie* online, Basel 2004. DOI: 10.24894/HWPh.4924.
- Richardson, Brian: Transtextual Characters. 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, 527-542.
- Riha, Karl: *Commedia dell'arte. Mit den Figurinen Maurice Sands*. Frankfurt a.M. 1980.
- Risholm, Ellen: Das Unheimliche, Technik und heimgesuchte Räume – *Schatten. Eine nächtliche Halluzination* des Weimarer Kinos. In: Tobias Lachmann (Hg.): *Ästhetik und Politik der Zerstreuung*. Paderborn 2021, 313-338.
- Ritter, Hanns Henning: Pathosformel. In: Joachim Ritter/Karlfried Gründer/Gottfried Gabriel (Hg.): *Historisches Wörterbuch der Philosophie* online, Basel 2004. DOI: 10.24894/HWPh.2969.
- Runkel, Simon: Zur Genealogie des Atmosphären-Begriffs. Eine kritische Würdigung der Ansätze von Hermann Schmitz und Gernot Böhme. In: Ulrich Wünsch (Hg.): *Atmosphären des Populären II. Perspektiven, Projekte, Protokolle, Performances, Personen, Posen*. Berlin 2016.
- Ruskin, John: Academy Notes. In: *Works*. Hg. von E.T. Cook und Alexander Wedderburn. London 1903–1912. Bd 14, 166.
- Ryan, Marie-Laure: Narration in Various Media [2012, 2014]. In: *The Living Handbook of Narratology* [<http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narration-various-media>], 19.
- Sackmann, Eckart: Comic. Kommentierte Definition. In: *Deutsche Comicforschung* 6 (2010), 6-9.
- Sassen, Claudia: *Larry Semon. Daredevil Comedian of the Silent Screen*. Jefferson 2015.
- Schaub, Mirjam: *Bilder aus dem Off. Zum philosophischen Stand der Kintotheorie*. Weimar 2005.

- Scheible, Hartmut: Die Verwandlungen des Pierrot. Arthur Schnitzler und das Nachleben der Commedia dell'arte im Wien der Jahrhundertwende. In: Susanne Winter (Hg.): *Il mondo e le sue favole. Sviluppi europei del teatro di Goldoni e Gozzi / Inszenierte Wirklichkeit und Bühnillusion. Zur Europäischen Rezeption von Goldonis und Gozzis Theater*. Rom 2006, 139-177.
- Scheunemann, Dietrich: Intolerance – Caligari – Potemkin: Zur ästhetischen Funktion der Zwischentitel im frühen Film. In: Paul Goetsch/Dietrich Scheunemann (Hg.): *Text und Ton im Film*. Tübingen 1997, 11-46.
- Schlichting, Klara: *Filmische Repräsentationen von Dumb Show und Spiel im Spiel in Hamlet*. Hamburg 2012.
- Schmid, Bärbel G.: „Das unheimliche Erlebnis eines jungen Elegants in einer merkwürdigen visionären Nacht“. Zu Hofmannsthals Pantomime *Das fremde Mädchen*. In: *Hofmannsthal-Blätter* 34 (1986), 46-57.
- Schmid, Wolf: *Elemente der Narratologie*. Berlin/New York 2005.
- Schmidt-Hannisa, Hans-Walter: „Das ist die Materialisation erhabenster Traumvorgänge“. Magdeleine Guipert und ihr Traumtanz. In: Marie Gutmüller/Hans-Walter Schmidt-Hannisa: *Das nächtliche Selbst. Traumwissen und Traumkunst im Jahrhundert der Psychologie*. Bd. II: 1900–1950. Göttingen 2020, 181-208.
- Schmitz-Emans, Monika: Die Wüste als poetologisches Gleichnis: Beispiele, Aspekte, Ausblicke. In: Uwe Lindemann, Monika Schmitz-Emans (Hg.): *Was ist eine Wüste? Interdisziplinäre Annäherungen an einen interkulturellen Topos*. Würzburg 2000, 127-152.
- Schneider, Manfred: *Die Kinder des Olymp. Der Triumph der Schaulust*. Texte, Dokumente, Kommentare. Frankfurt a.M. 1985.
- Schoonover, Karl: Wastrels of time. Slow cinema's laboring body, the political spectator, and the queer. In: *Framework: The Journal of Cinema and Media*, 53/1 (2012), 65-78.
- Schöttler, Tobias: Pictorial Narrativity: Transcending intrinsically incomplete representation. In: Natalia Igl/Sonja Zeman (Hg.): *Narrativity and Narrative Perspectivization*. Amsterdam/Philadelphia 2016, 161-183.
- Schüwer, Martin: *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermediären Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier 2008.
- Schwaab, Herbert: Erwachsene Tiere und infantile Zuschauer. Der digitale Realismus und das Unterhaltungskino. In: Sabine Nessel/Winfried Pauleit u. a. (Hg.): *Der Film und das Tier. Klassifizierungen, Cinephilien, Philosophien*. Berlin 2012, 115-131.
- Schwab, Martin: *Unsichtbares – Sichtbar gemacht*. Zu Samuel Becketts *Film*. München 1996.
- Schwan, Alexander: Tanz, Wahnsinn und Gesetz. Eine kritische *relecture* von Pierre Legendre und Daniel Sibony. In: Johannes Birringer/Josephine Fenger (Hg.): *Tanz & WahnSinn/ Dance & ChoreoMania. Jahrbuch Tanzforschung Bd. 21*. Leipzig 2011, 111-119.

- Schwanitz, Dietrich: *Systemtheorie und Literatur. Ein neues Paradigma*. Opladen 1990.
- Siebert, Jan: *Flexible Figuren. Medienreflexive Komik im Zeichentrickfilm*. Bielefeld 2005.
- Siegmund, Gerald: *Abwesenheit: Eine performative Ästhetik des Tanzes. William Forsythe, Jérôme Bel, Xavier Le Roy, Meg Stuart*. Bielefeld 2006.
- Sillars, Stuart: *Visualisation in Popular Fiction 1860-1960. Graphic Narratives, Fictional Images*. New York 2005.
- Stanzel, Franz K.: *Theorie des Erzählens*. 4. Aufl. Göttingen 1989.
- Stegmaier, Werner: *Philosophie der Orientierung*. Berlin/New York 2008.
- Steinaecker, Thomas von: Zoomfahrt in tiefere Dimensionen (<https://www.sued-deutsche.de/kultur/graphic-novel-3-sekunden-zoomfahrt-in-tiefere-dimensionen-1.1431591>; Zugriff am 25.08.2020)
- Steiner, Uwe C.: *Die Zeit der Schrift. Die Krise der Schrift und die Vergänglichkeit der Gleichnisse bei Hofmannsthal und Rilke*. München 1996.
- Steiner, Wendy: Pictorial Narrativity [1988]. In: Marie-Laure Ryan (Hg.): *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln 2004, 145-77.
- Stingelin, Martin: Warum Schatten im Kerzenlicht nicht flackern. Eine kleine nachträgliche Zerstreuung. In: Tobias Lachmann (Hg.): *Ästhetik und Politik der Zerstreuung*. Paderborn 2021, 339-342.
- Stobbe, Alfred: *Volkswirtschaftslehre I: Volkswirtschaftliches Rechnungswesen*. 5. Aufl. Berlin/Heidelberg 1980.
- Sträßner, Matthias: *Tanz-Meister und Dichter: Literatur-Geschichte[n] im Umkreis von Jean Georges Noverre*. Berlin 1994.
- Strauven, Wanda (Hg.): *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam 2006.
- Stukenbrock, Anja: Referenz durch Zeigen. Zur Theorie der Deixis. In: *Deutsche Sprache* 37/2009. 289-316.
- Sulzer, Johann Georg: Pantomime. In: *Allgemeine Theorie der Schönen Künste*. Bd. 2. Leipzig 1774, 876.
- Sulzer, Johann Georg: Stumme Spiehl. In: *Allgemeine Theorie der Schönen Künste*. Bd. 2. Leipzig 1774, 1118-1119.
- Summers, David: *Real Spaces. World Art History and the Rise of Western modernism*. London 2003.
- Tan, Shaun: Comments on *The Arrival*. In: <http://www.shauntan.net/books.html> [Zugriff am 28.05.2020].
- Tan, Shaun: *Picture Books – Who are they for?* (2002) (<https://www.shauntan.net/essay-picture-books-who-for>) [Zugriff am 30.12.2020]
- Tellenbach, Hubert: *Geschmack und Atmosphäre*. Salzburg 1968.
- Thiele, Jens: *Das Bilderbuch. Ästhetik – Theorie – Analyse – Didaktik – Rezeption*. Bremen/Oldenburg 2003.
- Thurner, Christina: Erzählen mit dem Körper. In: Matias Martinez (Hg.): *Handbuch*

- Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte.* Stuttgart 2011, 56-58.
- Tomasello, Michael: *Die Ursprünge der menschlichen Kommunikation.* Frankfurt a.M. 2009.
- Trahair, Lisa: *The Comedy of Philosophy. Sense and Nonsense in Early Cinematic Slapstick.* New York 2007.
- Trommer, Ralph: Pfeile weisen den Weg. In: *TAZ* (12.03.2015), 16.
- van den Berg, Karen; Gumbrecht, Hans-Ulrich (Hg.): *Politik des Zeigens.* Paderborn 2010.
- Varga, Aron Kibédi: Visuelle Argumentation und visuelle Narrativität. In: Wolfgang Harms (Hg.): *Text und Bild, Bild und Text.* Stuttgart 1990, 356-367.
- Vollbrecht, Rolf: Der Körper im Comic. In: Anja Hartung-Griemberg/Ralf Vollbrecht/Christine Dallmann (Hg.): *Körpergeschichten. Körper als Fluchtpunkte medialer Biografisierungspraxen.* Baden Baden 2018, 237-250.
- Vollmer, Hartmut: *Die literarische Pantomime: Studien zu einer Literaturgattung der Moderne.* Bielefeld 2011.
- Wachelder, Joseph: Bewegte Bilder? Bewegte Scheiben! Die Wunderscheiben Joseph Plateaus und Simon Stampfers und ihre Rezeption. In: Daniel Gethmann/Christoph B. Schulz (Hg.): *Apparaturen bewegter Bilder.* Münster 2006, 96-122.
- Walsh, Richard: Dreaming and Narration [2012/2013]. In: *The Living Handbook of Narratology*, 16 (<https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/70.html>).
- Warning, Rainer: Erzählen im Paradigma. Kontingenzbewältigung und Kontingenzexposition. In: *Romanistisches Jahrbuch*, Bd. 52/1 (2001), 176-209.
- Watzlawick Paul/Beavin, Janet H.; Jackson, Don D.: *Menschliche Kommunikation – Formen, Störungen, Paradoxien* [1969]. 13. Aufl. Bern 2017.
- Webb, Eugene: *The Plays of Samuel Beckett.* Seattle 1972.
- Wehn, Karin/Linde, Ingo: Daumenkino. Hommage an eine verkannte Kunstform. In: *Telepolis*. 18. August 2005 (<https://www.heise.de/tp/features/Daumenkino-3402298.html>; Zugriff am 04.09.2020)
- Weigand, Brigitte: Blick zurück: Faszination als ‚Augenzauber‘. In: Kenneth Scott Calhoon/Eva Geulen/Claude Haas/Nils Reschke (Hg.): *„Es trübt mein Auge sich in Glück und Licht“: Über den Blick in der Literatur.* Berlin 2010, 188-205.
- Weinrich, Harald: *Tempus. Besprochene und erzählte Welt.* 2. Aufl. Stuttgart 1971.
- Wells, Paul: *The Animated Bestiary. Animals, Cartoons, and Culture.* New Brunswick (NJ)/London 2009.
- Wiesing, Lambert: Zeigen, Verweisen und Präsentieren. In: Karen van den Berg, Hans-Ulrich Gumbrecht (Hg.): *Politik des Zeigens.* Paderborn 2010, 18-27.
- Wolf, Werner: Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik. Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie. In: Ansgar Nünning/Vera Nünning (Hg.): *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär.* Trier 2002, 23-104.

- Wolf, Werner: Erzählen in der Musik. In: Martin Huber/Wolf Schmid (Hg.): *Grundthemen der Literaturwissenschaft: Erzählen*. Berlin/Boston 2018, 499-513.
- Wulff, Hans J.: Die Maisfeld-Szene aus North by Northwest. Eine situationale Analyse. In: *montage/av* 3/1 (1994), 97-114.
- Wulff, Hans J.: Prolegomena zu einer Theorie des Atmosphärischen im Film. In: Philipp Brunner/Jörg Schweinitz/Margit Tröhler (Hg.): *Filmische Atmosphären*. Marburg 2011, 109-132.
- Yongqiang, Liu: Wahrnehmung und Gebärde in Hugo von Hofmannsthals Pantomimeszenarium *Das fremde Mädchen*. In: *Literaturstraße* 17 (2016) Würzburg, 95-110.