

Comics an der Grenze

COMICS AN DER GRENZE

SUB/VERSIONEN VON FORM UND INHALT

9. Wissenschaftstagung der
Gesellschaft für Comicforschung (ComFor)

herausgegeben von
Matthias Harbeck,
Linda-Rabea Heyden
und Marie Schröer

 CH. A. BACHMANN
VERLAG

Bibliographische Informationen der Deutschen Bibliothek

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

Soweit möglich wurden Abdruckrechte für alle Abbildungen eingeholt, die nicht vom Zitatrecht (§ 51 UrhG) abgedeckt sind. In Fällen, bei denen es nicht gelungen ist, die Rechteinhaber ausfindig zu machen, bitten wir um Nachricht an den Verlag.

Copyright 2017 Christian A. Bachmann Verlag, Berlin
www.christian-bachmann.de

Titelillustration Copyright 2014 Paul Paetzel, Berlin
Herstellung: docupoint GmbH, Barleben
Printed in Germany
Print-Ausgabe: ISBN 978-3-941030-68-8
E-Book-Ausgabe: ISBN 978-3-96234-012-4
1. Auflage 2017

Merle Koch

Grenzen zwischen Traum und Realität

Von Etablierung, Überschreitung und Auflösung
der Grenzen zwischen erzähltem Traum
und erzählter Realität

Abstract | Most dream sequences in comics are embedded in narrated reality as if the characters were experiencing them directly. Together with the character, the reader transcends the border between narrated reality and narrated dream. There are conventional stylistic devices to mark this boundary.

But the border between narrated dream and narrated reality can also be transcended, figures or elements can break out of dreams or break into dreams of others.

The dream can be transgressive. Dreams can be defined by a space in which the limitations of physics and logic do not apply. The artistic engagement with experienced and fictitious dreams enriches the comic and expands its possibilities. Dream events and elements can even be used outside dream sequences. Comics can treat narrated reality like a narrated dream.

Zusammenfassung | Traumsequenzen werden im Comic meistens so in die erzählte Realität eingebettet, als würde die Figur sie in genau diesem Moment erleben. Gemeinsam mit der Figur überschreitet der Leser die Grenze zwischen erzählter Realität und erzähltem Traum. Es gibt konventionell etablierte Marker, um diese Grenze sichtbar zu machen.

Im Comic kann die Grenze zwischen erzählter Realität und erzähltem Traum durchbrochen werden; Figuren und andere Elemente können aus dem Traum ausbrechen oder in fremde Träume gelangen.

Der Traum kann auch Mittel zur Grenzüberschreitung sein. Die Grenzen des Traums können einen Raum umschließen, in dem die Grenzen der Physik und Logik nicht mehr gelten. Die künstlerische Auseinandersetzung mit erlebten und fiktiven Träumen bereichert den Comic; an den Traum erinnernde Elemente und Ereignisse finden sich im Comic dann auch außerhalb von Traumsequenzen. Der Comic kann die erzählte Realität wie den erzählten Traum behandeln.

Etablierung der Grenzen

»Dann, einmal eingeschlafen, [...] muss eine *andere* Grenze überschritten werden, um zu den Traumepisoden zu gelangen: Es öffnet sich eine andere Bühne, die vielleicht nicht eine andere Welt ist (der Traum ist, im Grunde, ein Teil der realen Welt), aber ein Ort, zugleich vertraut und *unheimlich* [...], in welcher der, der hinübergetreten ist, der *einzigste Zeuge* der Ereignisse wird, auch wenn der Traum bewohnt, heimgesucht werden kann von unzähligen Figuren.«¹

Christian Rosset benennt hier zwei Grenzen, die überwunden werden müssen: die zwischen Wach- und Schlafzustand und die zwischen der Außenwelt und der »anderen Bühne«.

In den meisten Fällen folgen wir im Comic den träumenden Figuren auf diese andere Bühne. Traumsequenzen werden in diesem Fall so inszeniert, als ob sie gerade in diesem Moment erlebt werden: Der Protagonist schließt die Augen, der Traum beginnt; er öffnet die Augen und der Traum endet. Dabei wird der Traum innerhalb der erzählten Zeit dargestellt, d.h. der Betrachter des Comics teilt das Traumerlebnis direkt mit der Figur, ohne die Zensur und Verkürzungen, die für die rückblickende Traumerzählung repräsentativ sind. Rückblickende Traumerzählungen, die in der Mehrzahl aus konkreten Erzählsituationen entstehen, tauchen seltener auf: Im Comic wird dargestellt, was im realen Leben nicht erfahrbar ist: Das Träumen wird als aktuelle Bewusstseins Tatsache gezeigt.

Um die Überschreitung der Grenze anzuzeigen, haben Zeichner ein Repertoire von Markierungen entwickelt, von denen einige konventionell etabliert sind und andere speziell für einzelne Traumsequenzen in bestimmten Comics entwickelt wurden. In dem Katalog zur Ausstellung *Nocturnes* nennt Thierry Groensteen einige dieser Marker:² Der Traum könne durch einen speziellen Panelrand³ (gewellt, andersfarbig, abgerundet oder abwesend), die Rahmung in einer Gedankenblase, einen schwarzen Hintergrund oder eine Veränderung der Panelgröße angezeigt werden. Auch durch den Wechsel der Zeichenutensilien, der Farbpalette oder durch eine Änderung des Stils könne er von der erzählten Realität unter-

1 | Christian Rosset: »À la frontière (la bande dessinée et l'autre scène)«, in: Thierry Groensteen (Hg.): *Nocturnes*. Angoulême, Paris 2013, S. 203. Alle Zitate aus diesem Werk wurden von der Verfasserin dieses Beitrags aus dem Französischen ins Deutsche übersetzt.

2 | Thierry Groensteen: »Rêves de papier«, in: ebd., S. 34.

3 | Dazu schreibt Ullrich Krafft: »In einem abgerundeten Panel ist die erzählende Comic-Figur auch Sprecher des Blocktextes. Für diesen Fall gibt es kein besonderes funktionales Zeichen: der Blockrand fällt meist weg, und zusätzlich muß der Sprecherwechsel sprachlich, graphisch (Anführungszeichen) oder durch ein lexematisches Zeichen angezeigt werden.« Ullrich Krafft: *Comics lesen*. Stuttgart 1978, S. 88.



Abb. 1 Stan Lee (Text), Steve Ditko (Zeichnung): *Dr. Strange. Meister der Magie*. Marvel Deutschland, Nettetal Kaldenkirchen 1995 [Nachdruck von *Strange Tales*, 110, 1963], S. 3.

schieden werden. Merkwürdige und unrealistische Inhalte können ein Indiz sein.⁴ Der Traum könne auch durch die Darstellung des Schlafenden selbst angekündigt werden. Groensteen erwähnt in diesem Zusammenhang das Bild, welches die Figur beim Aufwachen (oder Einschlafen) darstellt.⁵

Eine weitere wichtige Markierung ist die Traummarkierung anhand des Textes. In erzählten Träumen, die völlig ohne einen Rahmen aus erzählter Realität

4 | Hierzu ist anzumerken, dass merkwürdige oder unrealistische Vorkommnisse im Comic nicht ungewöhnlich sind und für sich genommen kein hinreichendes Indiz für einen Traum bilden. Im Vergleich mit dem in der erzählten Realität Erwartbaren hingegen schon, so können neben bizarren Bewegungen, Figuren, Formen und Geschehnissen auch ihr Fehlen auf den Traumzustand verweisen.

5 | Groensteen: »Rêves de papier«, S. 86.

auskommen, ist der Text die einzige Möglichkeit der Kennzeichnung. Meistens findet er sich in einem Kasten in einer Ecke des Panels; auch Sprechblasen und Gedankenblasen können diesen Hinweis enthalten. Beide Möglichkeiten nutzen Stan Lee und Steve Ditko in ihrer ersten Episode von *Dr. Strange. Master of Black Magic*, die 1963 in *Strange Tales* erschien (Abb. 1 zeigt den deutschen Reprint⁶). Die redundante Nutzung mehrerer Marker ist häufig; so finden sich auch hier zwei weitere: Über dem schlafenden Mann bildet sich eine rosafarbene Wolke, in der zunächst nur eine Linie sichtbar ist und in der in den folgenden Panels der Trauminhalt deutlich wird. Die Wolke grenzt Träumer und Trauminhalt voneinander ab, wenn diese in einem Panel dargestellt werden. Durch die unterschiedliche Farbgebung wird diese Abgrenzung zusätzlich verstärkt. Die gleichzeitige Darstellung ist im sequentiellen Comic keine Notwendigkeit, da sie in einer Bilderfolge, anders als im Einzelbild, umgangen werden kann. Dennoch wählen viele Zeichner diese Option.

Auch wenn die Traumblase in einigen Fällen in ihrer Gestalt einer Gedankenblase gleicht (mitsamt den Wölkchen, die das »Ventil« bilden), zeigt Danièle Alexandre-Bidon, dass sie auf Grund ihrer Herkunft als eine andere Kategorie zu betrachten sind, ihr zufolge haben sie sich aus den Heiligendarstellungen entwickelt:

»Die Künstler des Mittelalters haben [...] mehrere Möglichkeiten der Darstellung des Schlafs und der nächtlichen Träume erfunden, von denen einige im Comic zu finden sind. Wir sehen die langsame Entwicklung, die zu der Darstellung des Traumes in einer spezifischen Blase führt, die ihn, durch ihre Farbe oder ausgeschnittene Form, von der Realität unterscheidet. [...] Die Traumblase verdankt ohne Zweifel ihre Wolkenform einer Art der Darstellung, die in der klassischen Malerei Bestand hatte. Die ›Vernebelung‹ des Traums, wie sie in Bildergeschichten und im Comic verwendet wird, scheint inspiriert zu sein von biblischen Motiven, in denen der Inspirator des Traums (Gott, die heilige Jungfrau) aus einer Wolke auftauchte, in die die Akteure des Traums, dank einer ganz materiellen Leiter, hineingelangen konnten.«⁷

Traumblasen sind nicht immer wolkenförmig, sie sind freier in ihrer Gestaltung als Gedankenblasen. Anders als diese zeigen sie in jedem Fall ein Bild, welches in den meisten Fällen den Beginn einer neuen Sequenz bildet. Eine solche Verwendung ist für eine Gedankenblase als Einleitung in eine ausgedachte oder erinnerte Sequenz möglich. In diesen Fällen wird, wie im Traum, eine innere Bühne betreten.

6 | Steve Ditko (Zeichnung)/Stan Lee (Text): *Dr. Strange. Meister der Magie*. Marvel Deutschland, Nettetal Kaldenkirchen 1995 [Nachdruck von *Strange Tales*, 110, 1963].

7 | Danièle Alexandre-Bidon: »À l'origine de l'imagerie onirique: la peinture du rêve dans l'art médiéval«, in: Groensteen: *Nocturnes*, S. 24.

2. Überschreitung und Auflösung der Grenzen

2.1 »Und wieder wird der Körper starr, als der Astralleib sich aufmacht, in den Traum einzudringen.« – Das Sichtbarmachen von fremden Träumen und das Eindringen in sie

In dem Abenteuer, dessen Beginn wir oben verfolgt haben (Abb. 1), bittet ein Klient den Magier Dr. Strange, die Ursache für seine Alpträume zu finden. Dieser beschließt, die Antwort im Traum selbst zu suchen. Um das Eindringen in den Traum des Gegenübers zu zeigen, nutzt Zeichner Steve Ditko die Traumblase. Im zweiten Panel bildet sie sich über dem Kopf des schlafenden Mannes, während sich der Astralleib über dem in Meditationshaltung verharrenden Dr. Strange erhebt. In der rosa eingefärbten Wolke ist außer einer Linie nichts zu sehen. Im folgenden Panel springt Dr. Stranges Astralleib in die Wolke. Daraufhin wird im nächsten Panel der Traum dargestellt und zeitgleich mit der Figur auch für den Leser sichtbar. Um jedes Missverständnis auszuschließen, kommentiert der Text das Geschehen. Im Traum trifft Dr. Strange auf das schlechte Gewissen seines Klienten, »das Böse, das er getan hat«. Durch das externe Eindringen in seinen Traum ist der Klient gezwungen, etwas preiszugeben, das er verschweigen wollte.⁸

Die Fähigkeit, Träume anderer sichtbar zu machen und in sie einzudringen, gehört zu den Superkräften verschiedener Helden und Schurken. In der *Sandman* Mini-Serie, von der zwischen 1974 und 1976 sechs Ausgaben bei DC erschienen sind (im ersten Heft von Joe Simon, in den folgenden von Michael Fleisher geschrieben),⁹ existiert parallel zur erzählten Realität der Dream Stream. In diese Traumdimension gelangen Helden und Normalbürger im Schlaf. Sie ist von personifizierten Alpträumen und vom Sandman (Dr. Sandford) bewohnt. Von seinem Arbeitsplatz, dem Dream Dome, kann er den Dream Stream und die Realität auf Monitoren überwachen. Es wird gezeigt, wie er von dort die Grenze zur Traumdimension überschreitet: In den ersten drei Episoden wird die Grenze in einem Panel als weißes Band dargestellt, das, etwa so breit wie der Raum zwischen den Panels aber wellig, das Panel in zwei Hälften teilt: Links sind Elemente aus dem Arbeitsplatz zu sehen (oder, in der zweiten Ausgabe, bunte Muster), rechts die Landschaft der Traumdimension. Die Figur Sandman, in der typischen Pose eines fliegenden Helden mit ausgestreckten Armen und wehendem Cape, verbindet, in einer sternförmigen weißen Umrahmung isoliert, die beiden Teile. In späteren Episoden nutzt der Sandman für die Reise in die Traumdimension ein Hilfsmittel,

8 | Die Erzählung erlaubt Rückschlüsse auf eine bestimmte Vorstellung vom Traum, auf die sich der Autor hier bezieht: die verbreitete Vorstellung des belehrenden Traums als Resultat des schlechten Gewissens, das den Träumer plagt, um ihn zu läutern.

9 | Joe Simon/Michael Fleisher/Jack Kirby: *The Sandman Vol 1*. New York 1974–1976.

welches er auch für die Reise in die Realität nutzt: eine Röhre, die die Dimensionen verbindet. In diesen Fällen ist die Grenze nicht zu sehen: In einem Panel gleitet er hinein, im nächsten fällt er von oben herab oder aus der Röhre hinaus; der Übergang erfolgt zwischen den Panels.

Die Traumquelle ist in dieser Mini-Serie extern. Die Grenze und Grenzüberschreitung zwischen erzähltem Traum und erzählter Realität verläuft also hier nicht zwischen Außenwelt und Innenwelt einer Figur, sondern zwischen zwei Orten, die jeweils in verschiedenen Zuständen betretbar sind.

Hans J. Wulff hat Traumquellen im Film untersucht und stellt klar, dass nicht alle dargestellten Träume aus psychischen Prozessen resultieren: Als andere Quellen der Traumbilder nennt er den Teufel (als Quell der Versuchung), die höhere Fügung (die Einblick gewährt) und die Anderswelt (Visionen, die z.B. Indianer in das Kollektiv einweisen).¹⁰ Diese Traumquellen finden sich auch im Comic. Sie bestimmen, wo die Grenze zwischen Traum und Realität verläuft: Ist der Protagonist selbst Urheber seiner Träume, so verläuft die Grenze zwischen Wach- und Schlafzustand. Wird sie von Dritten durchbrochen, sind seine persönlichen Grenzen betroffen – seine Intimität wird verletzt. Christian Rosset formuliert:

»Das Gefühl des Besitzes, das der Traum erzeugt: Dieser Traum ist der meine, er wird nur für mich lebendig, wenn er an jemanden adressiert ist, dann nur an mich und an mich allein; ich kann ihn dir erzählen, mit anderen seine Ereignisse teilen, aber ich kann ihn dir keinesfalls in seiner *Realität* darbieten, nicht das *Erlebte* in den kleinsten Details zeigen... Daher stammt die schreckliche Idee, man könnte uns unsere Träume stehlen: das käme einer Vergewaltigung gleich.«¹¹

In der von Roy und Danette Thomas entwickelten *Wonder Woman*-Episode *Beautiful Dreamer, Death Unto thee!*¹² gesteht Sandman der Heldin, dass er, in seiner Pflicht als Wächter der Träume, auch ihre beobachtet habe. Diese wirft ihm daraufhin vor, ihr privates Unbewusstes abgehört zu haben, und weist so auf seine Grenzüberschreitung hin.

Die Traumdimension des DC Universums ist nicht mehr nur ein allgemeiner Ort für alle, sondern wird hier und in späteren Erzählungen um persönliche Dimensionen erweitert: Sie bleibt als Ort, in dem diese persönlichen Träume stattfinden, bestehen.

Wonder Woman wird von einem Schattenwesen heimgesucht. Dieses wird auf ihre personifizierten verdrängten Ängste, ihren Todeswunsch, zurückgeführt.

10 | Hans-J. Wulff: »Intentionalität, Modalität, Subjektivität: Der Filmtraum«, in: Bernard Dieterle (Hg.): *Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur*. St. Augustin 1998, S. 64.

11 | Rosset: »À la frontière«, S. 203.

12 | Roy & Danette Thomas: »Beautiful Dreamer, Death Unto thee!«, in: *Wonder Woman* (Feb. 1983: 300).

Hier trifft ein an Freud orientiertes Traumkonzept auf die mystische Traumwelt. Wie hier co-existieren im Comic Traumkonzepte aus verschiedenen Kulturen und Mythologien. Als Inspiration für Funktion und Gestaltung der Traumsequenzen nutzen Autoren und Zeichner neben ihren eigenen Traumerlebnissen oder aktuellen Forschungen vor allem überlieferte mythische und fiktive Träume aus verschiedenen Quellen und Medien, die im Comic ihre Fortsetzung finden.¹³

Wer nicht wie Dr. Strange und Sandman über Superkräfte verfügt, um in Träume zu reisen, muss auf technische Hilfsmittel zurückgreifen: In der 2004 von Don Rosa geschaffenen *Uncle Scrooge*-Episode *The Dream of a Lifetime*¹⁴ (Abb. 2) wollen die Panzerknacker den Code zum Geldspeicher erfahren, indem sie eine Erfindung von Daniel Düsentrieb nutzen, mit der sie in Dagoberts Träume gelangen. Donald folgt ihnen, um dieses zu verhindern. Dabei sind die Eindringlinge den turbulenten Träumen genauso ausgeliefert wie Dagobert selbst. Donald gelingt es aus dem Traum heraus nach außen zu kommunizieren; Tick, Trick und Track versuchen von dort den Traum zu beeinflussen, was ihm weitere absurde Wendungen



Abb. 2 Don Rosa: »The Dream of a Lifetime«, in: *Walt Disney's Uncle Scrooge* (May 2004: 329), o.S.

13 | Einen interessanten Überblick zu einigen von diesen liefert die englischsprachige Website *TV Tropes* (www.tvtropes.org).

14 | Don Rosa: »The Dream of a Lifetime«, in: *Walt Disney's Uncle Scrooge* (May 2004: 329).

verleiht: Sie tun dies, indem sie mit Hilfe von Tassen Pferdehufe imitieren. Dies mündet in einer Pointe: Es erscheinen keine Pferde, wohl aber regnet es Tassen.

Besonders interessant ist hier die Darstellung des Panelrands als Grenze zwischen Traum und Realität: Donald und der Panzerknacker befinden sich im Traum von Dagobert. Dessen Traum-Selbst entfernt sich und schließt die beiden dadurch aus seinem Traum aus. Don Rosa verwendet hier ein immer schmaler werdendes Panel, dessen rechter Rand fehlt; die Figuren sehen ins Leere. Ihr Fallen aus dem Panel korreliert mit ihrem Aufwachen – sie finden sich in einem Panel der erzählten Realität wieder. Die sich verschiebenden Grenzen des Panels sind zugleich die des Traumes. Diese Verwendung des Panels, die einer Gleichsetzung der Traumwelt mit dem Panel entspricht, durchbricht die Grenze zwischen Leser und Figur. Die Figur sieht das Panel, in dem sie sich befindet.¹⁵ Bei Don Rosa ist der Angriff auf den Panelrand kaum bedrohlich, da er lediglich ein Aufwachen bezweckt. Unter anderen Umständen kann er durchaus bedrohlich wirken, wie Thierry Groensteen in Bezug auf *Dream of the Rarebit Fiend*¹⁶ anmerkt:

»Besonders bemerkenswert erscheinen mir die Seiten, auf denen der Zeichner mit dem Rand, der die Panel einfasst, spielt. Stück um Stück zerreit er, rollt ein, deformiert und reit den Rahmen ab, der, im Kontext von *Dream of the Rarebit Fiend*, als die metaphorische Versinnbildlichung der Logik und Ratio erscheint. Was die Zeichnung umgrenzt, stellt das dar, was unseren Geist umgrenzt und ihn hindert, frei umher zu schweifen. Es ist nicht verwunderlich, dass im Innern einer Geschichte, die sich den methodischen Erkundungen der Ängste und der nächtlichen Hirngespinnste widmet, dieser Rahmen zerstört und überwunden wird.«¹⁷

Groensteen zitiert Serge Tisseron, der von einer sicherheitsbildenden Funktion ausgeht, die der saubere Rand im Comic für Kinder habe.¹⁸ Indem er ein Drinnen und ein Draußen eingrenze, biete er sich dem Kind als ein privilegierter Raum an, in dem die Psyche in ihren Grenzen Bestärkung und Bestätigung findet. Daraus folgert Groensteen, dass die Aggressionen, die sich gegen den Rahmen richten, grundlegend angstausslösend sind.

2.2 Wer träumt wen?

Was bei Don Rosa ein Spiel mit der Metaebene ist, wirkt in einem *Donald Duck* Abenteuer bedrohlich: In der *Lovecraft* Parodie *Donald der Supersänger* [*The Call*

15 | Dieses Phänomenon ist im Comic nicht selten (vgl. den Eintrag zu »Breaking the 4th Wall« auf vtropes.org).

16 | Winsor McCay: *Dream of the Rarebit Fiend*. New York 1904–1911.

17 | Groensteen: *Rêves de papier*, S. 86 ff.

18 | Serge Tisseron: »Mon rêve, c'est une BD«, in: Benoît Peeters (Hg.): *Little Nemo 1905–2005. Un siècle de rêves*. Brüssel 2005, S. 62.

Of C'Rruso, 2004]¹⁹ finden dieser und seine Neffen heraus, dass sie und ihre Welt nur der Traum eines Tentakelmonsters sind. Wenn hier das Panel samt seiner Figuren zu verschwinden droht (es verliert an zwei Seiten seine Begrenzung), so steht nicht weniger als die Existenz Entenhausens in Frage. Donald gelingt es, das Wesen in den Schlaf zu singen; die Kontinuität der Serie bleibt erhalten. »Auch wenn diese Welt nur der Traum eines ... schauder ... schrecklichen Monsters ist«, wie Donald schlussendlich feststellt. Anders als in der Vorlage steht hier nicht unsere oder eine unserer ähnliche Realität in Frage, sondern die fiktionale Welt Entenhausens, die der Autor mit dem Traum des Monsters gleichsetzt. Dennoch hat der oft mit Erleichterung gesprochene Satz: »Es war alles nur ein Traum« hier eine bedrohliche Konnotation.

Die Frage der Identität stellt sich auch in *Die Nacht der bösen Träume*²⁰ (1979). Hier werden Traummarker verwendet, um den Leser in die Irre zu führen: Das Bild zeigt nach einer Traumsequenz, wie ein Junge erwacht und der Panelrand wechselt von nicht-eckig zu eckig, dann folgt wieder eine Traumsequenz mit nicht-eckigem Rand. Das zweite Aufwachbild zeigt dann ein erwachendes Monster als eigentlichen Urheber des Traumes und stellt, unterstützt vom Text, klar, dass es um einen Traum im Traum ging. In diesem Traum träumt das »Monster« von sich als Menschen. Es ist eine Besonderheit der Traumerzählung, dass der Träumende im Traum oft selbst auftaucht, sich also selbst imaginiert. Der Körper der Figur bleibt in der erzählten Realität, während der Leser dem Traum-Ich in innere Welten oder externe Traumdimensionen folgt. Träumende Figur und geträumte Figur werden getrennt, durch die Spaltung in Figur und Traumfigur entsteht eine Verdopplung. Im Comic ist der träumende Protagonist dabei meistens anders als im obigen Beispiel auch im Traum »er selbst«: Er wird im erzählten Traum wie in der erzählten Realität dargestellt. Seltener unterscheiden sich geträumter Protagonist und träumender Protagonist in einzelnen Merkmalen wie der Kleidung, dem Alter, einer Erweiterung der Möglichkeiten der Mimik, in Form einer Verunstaltung oder Verschönerung oder in der Darstellung als Mischwesen zwischen Mensch und Tier. In diesen Fällen sind genug Anzeichen vorhanden, um den Protagonisten eindeutig identifizieren zu können. Seltener findet wie hier eine komplette Verwandlung statt.

19 | Laura & Marc Shaw/Flemming Andersen: *Donald der Supersänger LTB 330*, Berlin 2004.

20 | [Unbekannter Verfasser]: »Die Nacht der bösen Träume«, in: *Gespenster Geschichten* (1997: 1260).

2.3 Der Ausbruch aus dem Traum

In der anderen Richtung wird die Grenze zwischen Traum und Realität durchbrochen in einem kurzen, zwischen Wachsein und Schlafen angesiedelten Moment, in dem der Trauminhalt in der Realität ausagiert wird: Die Batman Episode *Requiem for a Killer* (1991)²¹ stellt auf zwei gegenüberliegenden Seiten den Traum von Killer Croc der Realität (auf Seite 3) gegenüber. Auf der »Traum-Seite« befindet sich ein umrahmtes Panel, in dem eine Sequenz gezeigt wird. In ihrem letzten Bild würgt Croc Batman. Im ersten Bild der »Realitäts-Seite« wiederholt sich das Bild, abgesehen von einem Detail: Er würgt hier einen anderen. Dieses Panel hat keinen Rand, in den folgenden ist er wieder vorhanden, die Panels sind ineinander verschoben und symbolisieren, wie sich Croc wieder in die Realität einfindet. Auch durch die Farben und den Text werden Traum und Realität unterschieden. Die Handlung verbindet beides. Was oft als Gag verwendet wird,²² hat hier einen bedrohlichen Unterton: In diesem kurzen Moment des Schlafwandeln übernimmt der Traum die Kontrolle über die Realität.

Im Comic ist die Grenze zwischen erzähltem Traum und erzählter Realität nicht nur in eine Richtung durchlässig: Gegenstände, Monster und andere Figuren können auch aus dem Traum bzw. der Traumwelt ausbrechen. Ein Gegenstand kann nach dem vermeintlichen Aufwachen zurückbleiben und so die Frage aufwerfen, ob es »nur ein Traum« war. Nicht nur in Horrorcomics dringen Alpträumenmonster und Dämonen in die erzählte Realität. Dieser Grenzübertritt wird selten dargestellt. Meistens ist in einem Panel der Traum zu sehen und in dem Panel nach dem Aufwachen ist der Eindringling da; der Moment des Übertritts findet zwischen den Panels statt. Einige Zeichner greifen auf die Traumblase zurück, um die Manifestation der Figuren darzustellen: In »*Das Zimmer der bösen Träume*« (1989)²³ bildet sich über dem schlafenden Kind zunächst eine Traumblase, die die Form eines Zwerges annimmt. Die Eltern sehen diese Blase und bezeichnen sie als »Schwaden«, sie wird hier zu einem für die Figuren sichtbaren Element der erzählten Realität. Auf dem Cover von *Weird World Vol. 1 (1952: 8)*²⁴ ist eine Sequenz zu sehen, in der sich ebenfalls eine Traumblase bildet, in der sich Gestalten um das Bett des Schlafenden versammeln. Im letzten Panel löst sich diese auf und lässt diese in der Realität des nun aufwachenden Mannes zurück.

21 | Norm Breyfogle (Zeichnung)/Alan Grant (Text): »Requiem for a Killer«, in: *Batman* (Nov. 1991: 471).

22 | Vgl. dazu den Eintrag »Marshmellow Dream« auf tvtropes.org.

23 | Prunes (Zeichnung)/unbekannter Verfasser (Text): »Das Zimmer der bösen Träume«, in: *Die unheimlichen Gespenstergeschichten. Spezial: Alpträume Nächte* (1989: 40).

24 | *Weird World Vol. 1* (1952: 8). Nach atlastales.com wird das Werk Bill Everett zugeschrieben.

2.4 Die Auflösung der Grenzen des Traumes als Bedrohung

Wenn sich der Traum in der Realität fortsetzt, kann der Protagonist nicht mehr zwischen Imagination und Realität unterscheiden. Der Traum kann im Comic als »Einstieg« oder Vorbote für den Wahn dienen. In der von Scott Edelman geschriebenen Geschichte *Picasso Fever*, 1978 in *Secrets of the Haunted House*²⁵ erschienen, träumt ein reuiger Dieb zunächst, er wäre zu Besuch in einer Welt, deren Dekor und Figureninventar einem Gemälde von Picasso entsprungen sein könnten, bevor die Welt und schließlich auch er selbst sich, ausgelöst durch seinen Wahn, tatsächlich in eine solche verwandeln.

Der Autor rekurriert hier auf die Vorstellung, dass der Traum ein Verwandter des Wahns sei. Thierry Groensteen verweist in »Rêves de papier« auf Gérard de Nerval, der seinen Wahnsinn mit der Infiltration des Traumes in den Wachzustand erklärte, und geht der Frage nach, ob der (Alp-)Traum allgemein zu Wahnsinn führt, für die er in Comics verschiedene Antworten findet. Als Beispiele nennt er die Comics *Toxic* und seinen Nachfolger *La Ruche* von Charles Burns, in dem sich Traum und Wahnsinn am engsten verschränken.

Der Comic verwendet für die Darstellung von Wahn und Traum oft ähnliche gestalterische Mittel wie Verzerrungen und Verschiebungen der Größenverhältnisse. Im Comic ist die Halluzination neben Traum und Tagtraum eine Möglichkeit, Imaginäres und Reales zu verschmelzen. Solche konkreten Vorwände sind im Comic allerdings nicht zwingend notwendig. Das Auftauchen innerer Bilder in der äußeren Realität deutet daher nicht immer auf einen der oben genannten Zustände hin.

2.5 Gefangen in der Traumwelt

Eine weitere Bedrohung des Protagonisten ist das Nicht-Verlassenkönnen der Traumdimension oder des Schafzustandes. Im *Zimmer der bösen Träume* (1974)²⁶ wird gezeigt, wie ein böser Diktator aufwacht, nur um sich im nächsten Alptraum wieder zu finden. Auch hier wird der Leser durch die Markierung des scheinbaren Endes der Traumsequenz getäuscht: Nach jedem vermeintlichen Aufwachen aus einem Alptraum gerät er in den nächsten, da ihn ein Voodoo-Priester zum ewigen Durchlaufen von individuellen (Alp-)Träumen verurteilt hat. Sein Körper bleibt im ewigen Schlaf, er kann nicht mehr in den Wachzustand wechseln.

Der Sandman (Garett Sanford) berichtet Wonder Woman in der oben erwähnten Erzählung davon, wie er in einer Rettungsmission in die Traumdimen-

25 | Scott Edelman (Text)/John M. Fuller & Bruce Patterson (Zeichnung): »Picasso Fever«, in: *Secrets of the Haunted House Vol. 4* (Apr., May 1978: 11).

26 | »Im Zimmer der bösen Träume«, in: *Die unheimlichen Gespenstergeschichten* (1975: 557).

sion reiste und diese (für mehr als eine Stunde) nicht mehr verlassen konnte: So wurde er zum Wächter über die Träume. Eine Spaltung zwischen seinem Körper und Geist findet hier nicht statt - auch im Wachzustand bleibt er am Ort des Traumzustandes zurück, wo er schließlich vor Einsamkeit verrückt wird.

3. Überwindung von Grenzen mit Hilfe des Traums

3.1 Räumliche und zeitliche Grenzen

Der Traum kann als erzählerisches Mittel Verwendung finden, um aus der erzählten Zeit auszuscheren: Als geträumte Erinnerung kann bereits Erzähltes wiederholt oder für den Leser Neues eingeführt werden. Es existieren beispielsweise zahlreiche Varianten der traumatischen Ursprungsgeschichte Batmans in Traumsequenzen. Diese erfüllen zwei Funktionen:

- Narrative Funktion: Neueinsteiger finden Anschluss an die Serie
- Dramaturgisch expressive Funktion: Die inneren Motive werden aktualisiert

Dabei kann der Traum gleichzeitig mehr als nur Mittel sein, wenn er sich mit Traumphänomenen auseinandersetzt. Autor Dennis O'Neil verwendet 1989 in »Shaman«²⁷ den von Freud beschriebenen Prozess der Verschiebung und bringt ein Element aus der erzählten Realität in das Traumszenario ein: Die eisige Kälte, in der sich der schlafende Batman befindet, findet in Form eines Schneemanns Eingang in die Erzählung. Mit der Darstellung der wie Glas zersplitternden Eltern wird versucht, ein Bild für das Trauma zu finden.²⁸

Im prophetischen Traum kann ein Ereignis der erzählten Zeit voraus sein. Auch ihn findet man in verschiedenen Variationen: Als »Verkündigung« durch einen Engel, Dämon oder Verstorbenen oder als genaue oder verschlüsselte Darstellung der kommenden Ereignisse. Er kann als rettende Warnung dienen, im Horrorgenre ist sie jedoch meistens vergeblich: Man kann, so die Botschaft, dem Schicksal nicht entkommen.

Verstorbene geben im Comic nicht nur über die Zukunft, sondern auch über Vergangenes und Aktuelles Auskunft. Der Traum kann als Kommunikationskanal dazu dienen, zwischen Diesseits und Jenseits über Raum und Zeit hinweg zu vermitteln, um Hilfe anzubieten oder um Hilfe zu bitten. Der Erzähler macht sich hier die Zeitlosigkeit des Traumes zu Nutze, der die Eigenschaft hat, Ereignisse

27 | Dennis O'Neil (Skript)/Edward Hannigan (Bleistift)/John Beatty (Tusche): »Shaman. Part One«, in *Batman. Legends of the Dark Knight* (1989: 1).

28 | Tatsächlich sind Alpträume ein Symptom einer posttraumatischen Belastungsstörung. Vgl. Hans-Peter Kapfhammer: »Alptraum, Pavor nocturnus und andere Gespenster der Nacht«, in: Michael H. Wiegand u.a. (Hgg.): *Schlaf und Traum*. Stuttgart 2006.

aus der Vergangenheit mit aktuellen Ereignissen zu mischen. Dass von Menschen aus der erzählten Realität geträumt wird, ist an sich nichts Ungewöhnliches, hier wird jedoch suggeriert, dass diejenigen im Traum tatsächlich anwesend sind. Es handelt sich gewissermaßen um die Gegenperspektive zum Eindringen in fremde Träume. In der 1951 in *Black Magic* erschienenen Geschichte »*The Voices in the Night!*«²⁹ wird in einer kurzen Einleitung erzählt, dass sich Lucy Thompson Sorgen um ihren Gatten macht, der in einem alten Flugzeug unterwegs ist. Danach wird gezeigt, wie sie zu Bett geht, und über ihrem Kopf erscheinen, nur durch die monochrome Kolorierung von der erzählten Realität abgegrenzt, erst ihr Gatte, der um Hilfe fleht, und schließlich sein abstürzendes Flugzeug. Im Laufe der Geschichte stellt sich heraus, dass sie, während sie träumt, tatsächlich vor Ort ist: Sie sieht die genaue Absturzstelle und kann so ihren Mann retten. Solche Beispiele, in denen der Geist den schlafenden Körper verlässt und umherwandert, liefern besonders im Horrorcomic häufig den Vorwand, um in fremde Orte oder zukünftige/vergangene Zeiten zu reisen. So können im Traum auch Figuren aus verschiedenen Zeiten, Orten, Welten und Dimensionen zusammengebracht werden.

3.2 Traum als Hilfsmittel zur Überschreitung von Logik und Tabus

Der Traum, in dem alles möglich ist, muss sich nicht an die Grenzen von Raum und Zeit oder die der Logik halten. So kann Nicht-Serienkonformes erzählt werden. Im Traum dürfen die Charaktere zusammenfinden oder miteinander verschmelzen. Was in den Träumen geschieht, bleibt in der Traumklammer, die die erzählte Realität vor ihren Auswirkungen schützt. Dazu schreibt Thierry Groensteen:

»[...] der dargestellte Traumraum befindet sich am Rande der eigentlichen Erzählung, als Einschub, und es ist, als ob das, was erzählt wird, nicht wirklich stattgefunden hätte. Der Traumraum zieht seinen Nutzen genau aus diesem Status der erzählerischen Exterritorialität, in der wichtige Dinge suggeriert werden können, die woanders nicht gesagt werden könnten.«³⁰

In den erotischen Comics von Crepax, der sich viel mit dem Thema Traum befasst, sind (Tag-)Träume ein Mittel, die Fantasie schweifen zu lassen und sich gänzlich von der Logik - und den Tabus - zu befreien. Ein aktuelles Beispiel ist das 2006 in Frankreich erschienene Album *Songes: Coraline* [*Träume: Coraline*],³¹ in dem Autor Dennis-Pierre Filippi dem Zeichner Terry Dodson mit Hilfe des Traumes ermöglicht, seiner (überwiegend männlichen) Zielgruppe den Körper seiner Prot-

29 | Marvin Stein (Zeichnung)/unbekannter Verfasser (Text): »*The Voices in the Night*«, in: *Black Magic Vol. 1* (1951: 3).

30 | Groensteen: »*Rêves de papier*«, S. 29 ff.

31 | Denis-Pierre Filippi (Skript), Terry Dodson (Zeichnungen): *Träume Coraline* [*Songes: Coraline*]. Bielefeld 2008 [2006].

agonistin auf einem Piratenschiff an den Mast gebunden; oder nackt im Kochtopf von Kannibalen zu präsentieren, und um dann sexuelle Übergriffe darzustellen. Im erotischen Comic werden mit der Hilfe des Traums grafisch explizite Szenen gerechtfertigt und in eine Rahmenhandlung eingebettet, die zugleich als Vorwand und Verharmlosung dienen kann. Zugleich hilft diese Strategie, die moralische Integrität der Heldin zu erhalten, die ja für ihre Träume nicht verantwortlich gemacht werden kann. So wird nicht nur den handelnden Protagonisten die Schuld genommen, sondern auch des Lesers Integrität bleibt gewahrt: Er erfreut sich hier nicht an der Szene einer drohenden Vergewaltigung, sondern an einem Traum, den die Protagonistin selbst träumt. Für den Leser gesellt sich das »Es ist nur ein Traum« in doppelter Verneinung eines Realitätsanspruchs zu dem »Es ist nur auf dem Papier/ Es ist nur ein Comic«.

Auch in dem oben angesprochenen *Wonder Woman*-Abenteuer, in dem die Heldin auf Sandman trifft, wird in der Traumsequenz eine Idee umgesetzt, die vielen Lesern gefallen dürfte: Wonder Womans Kleider verbrennen und sie steht entblößt vor Superman (mit dem sie in diesem Traum verheiratet ist) und den Lesern – letzteren wird jedoch von strategisch platzierten Flammen der Anblick verweigert. Da diese Sequenz nur so viel zur Erzählung beiträgt, als sie die erotische Spannung zwischen den Frischvermählten aufzeigt, kann davon ausgegangen werden, dass sie in erster Linie als Dienst an den Fans gedacht ist.

Die entlastende Funktion der Zuschreibung zum Traum findet sich auch in der Überschreitung anderer Grenzen dessen, »was gesagt und gezeigt werden darf«. Ralf Palandt weist darauf hin, dass im *Comic für Demokratie und gegen Extremismus Andy Nr. 1* Gewalt nicht vorkommen darf und daher im Tagtraum stattfindet.³² Ebenfalls ist nicht allein aus Gründen der Serialität zu erklären, dass eine Episode in der Serie *Lucky Luke, Grabuge à Pancace-Valley* [*Dicke Luft in Pancake-Valley*] von 1986,³³ in der Jolly Jumper stirbt, durch das Bild des aus dem Bett fallenden Helden als Traum aufgelöst wird. Die jugendliche Zielgruppe teilt die Erleichterung mit ihm.

32 | Ralf Palandt: »Einleitung«, in Ders. (Hg.): *Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus in Comics*. Berlin 2011, S. 38.

33 | Morris: »Lucky Luke. Dicke Luft in Pancake-Valley«, in: *Die Dalton Ballade und andere Geschichten*. Berlin 1986.

4. Erweiterung der Grenzen des Comics durch die künstlerische Auseinandersetzung mit dem Traum

In Mattottis *Chimera* (2005, Abb. 3)³⁴ entspinnt sich die Erzählung aus Verbindungen der Panels über Assoziationen, die teils aus inhaltlichen, teils aus formalen, teils aus symbolischen Verflechtungen hervorzugehen scheinen. Dabei sind verschiedene Verbindungen möglich, die auch gleichzeitig richtig sein können. So kann man, die konventionelle Leserichtung ignorierend, nebeneinanderliegende Seiten als ein Tableau betrachten und erst die vier oberen Panels, dann die unteren lesen. Die Offenheit der Erzählung lässt das zu. Mattotti nutzt, wie es scheint, die Assoziation über das Bild (die oft in Traumdarstellungen Verwendung findet), um eine onirische Erzählung zu schaffen.

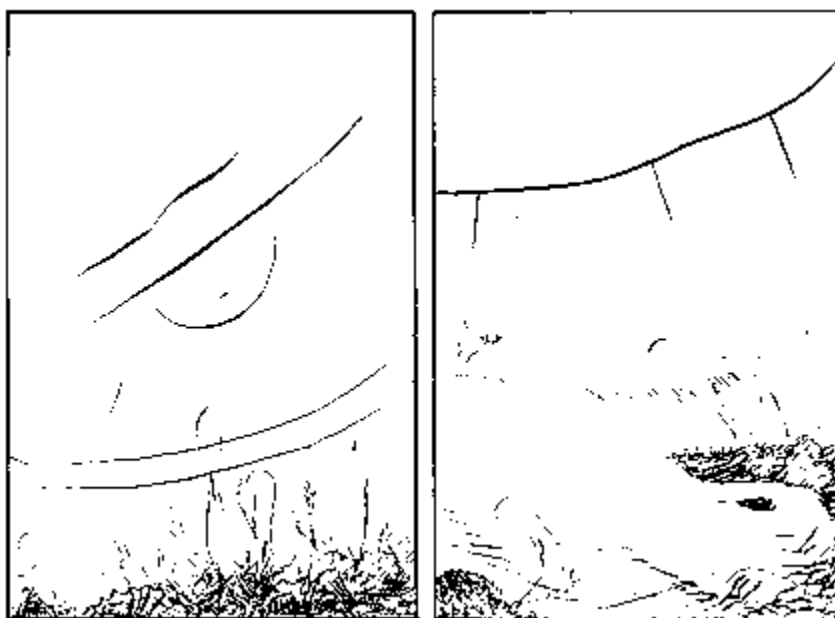


Abb. 3 Lorenzo Mattotti: *Chimera*. New York 2009 [2005], o.S.

Ausblick: Die Traumklammer als Vorwand zur Aufhebung der Grenzen von Imaginärem und Realem

Die in dem Spannungsfeld zwischen dem Wunsch nach möglichst authentischer Wiedergabe, Lesbarkeit und künstlerischem Anspruch entstehenden grafischen

34 | Lorenzo Mattotti: *Chimera*. New York 2009 [2005].

Auseinandersetzungen mit den eigenen Träumen beschäftigen viele Zeichner. Nach J.C. Menu begann die Auseinandersetzung des Comics mit dem Traum um seiner selbst willen erst mit den autobiografischen Comics der achtziger Jahre, vorher diente der Traum nur als Vorwand, wie er in seiner Dissertation anmerkt:³⁵

»Aber dass Nemo im letzten Bild aufwacht, ist vor allem ein Vorwand, der es McCay erlaubt, auf jeder Seite ein fantastisches zeichnerisches Universum und seine zeichnerischen Fantasien zu entfalten. [...] Jahrzehnte später ist der Vorwand, dass die Figur geträumt habe, nicht mehr nötig, um Universen zu entwickeln, die von ihrer Natur her onirisch sind.«

Er bezieht sich auf Serge Tisseron, der einige Jahre zuvor argumentiert hat, dass der Traum ein Vorwand sei, dem es nicht mehr bedürfe, da der Leser gelernt habe, den Comic nicht mit der täglichen Realität zu verwechseln.³⁶ Er weist jedoch im gleichen Text die von Freud beschriebenen Vorgänge der Verschiebung, Dramatisierung, Symbolbildung und Verdichtung bei *Little Nemo* nach, er sieht in diesen Regeln der Anordnung von Inhalten eine der Verbindungen von Traum und Comic.

Ulrich Merkl zufolge arbeitete McCay auch mit Träumen, die ihm Kollegen erzählt oder Leser geschickt hätten.³⁷ Hier offenbart sich ein Wissen um den Traum und eine Experimentierfreudigkeit zum Thema Traumphantome, wie Kathrin Hoffmann-Curtius feststellt:

»Vermutlich ohne unmittelbare Kenntnis von Freuds Thesen setzte der Comiczeichner in den Traumdarstellungen als uneinheitlichen, verwirrenden Darstellungsräumen mit ständig variierten Größenverhältnissen neue Wahrnehmungsweisen ein, denen die für den »zerstreuten Blick« des großstädtischen Publikums produzierten Comics ebenso verpflichtet sind wie die Traumdeutung des Psychoanalytikers.«³⁸

Tisseron zeigt eine Gemeinsamkeit von Comic und Traum auf: Beide enthalten Handlungen und Motive, die außerhalb der alltäglichen Realität stattfinden. In beiden Fällen sind diese von letzterer abgegrenzt: Im Traum geschieht das durch das Ritual des Einschlafens und Aufwachens. Im Comic übernimmt die Struktur diese Funktion mit den Linien, die die Figuren umrahmen, den Panels und den

35 | Jean-Christophe Menu: *La bande dessinée et son double*. Paris 2011, S. 88. [Übersetzung durch die Autorin].

36 | Tisseron: »Mon rêve, c'est une BD«, S. 62.

37 | In 69 Strips dankt McCay Personen, deren Namen er über seine Signatur stellt, so Ulrich Merkl in: *The complete Dream of the Rarebit Fiend (1904–1913) by Winsor McCay*. Hohenstein-Ernstthal 2007, S. 53.

38 | Kathrin Hoffmann-Curtius: »Re-rezipierte Erinnerung an den Nationalsozialismus in Comicsequenzen von Art Spiegelman und Volker Reiche«, in: Angelika Bartl u.a. (Hgg.): *Sehen - Macht - Wissen. ReSaVoir. Bilder im Spannungsfeld von Kultur, Politik und Erinnerung*. Bielefeld 2011, S. 80.

Tableaus. Tisseron verweist darauf, dass sie mit der Struktur von Kirchenfenstern verglichen werden können, in denen die Bleifassungen die Fragmente und ihren Inhalt gleichzeitig trennen und verbinden.³⁹ Tatsächlich findet sich das Ritual des Einschlafens und Aufwachens, wie wir gesehen haben, sehr häufig als markierender Rahmen um eine Traumsequenz im Comic.

Diese »Traumklammer« ist nicht verschwunden, sie findet, neben anderen Mitteln wie Halluzination und Tagtraum, auch heute noch Verwendung. Sie ist und war aber nie notwendig: Schon früher gab es onirische Comics, die ohne diesen Vorwand auskamen. Menu selbst nennt George Herrimans *Krazy Kat*, ein weiteres Beispiel ist *Wishing Wisp* von Thornton Fisher. In dem am 5. März 1913 erschienenen Strip wird ein Baby groß und seine Eltern schrumpfen; es erfolgt ein Rollentausch. Das Motiv des Morphens wurde möglicherweise McCay entliehen, der Traumkontext wird durch einen »Wish Bug« ersetzt.⁴⁰ Der Comic kann die Realität wie einen Traum erzählen.

Nicht immer sind im Comic innen und außen, Traum und Realität getrennt. In Hergés *L'étoile mystérieuse* (1942)⁴¹ döst Tintin im Sessel, als er durch einen Propheten gestört wird; rückwirkend wird dies durch den Text als Traumsequenz aufgelöst. Indem Hergé auf die Markierung verzichtet, führt er den Leser ohne plumpe Täuschung hinters Licht. Vor allem stimmt er auf die Traumlogik der gesamten Episode ein und verdeutlicht diese. Nach einem Bild, das Tintin beim Aufwachen zeigt, tauchen riesige Pilze und Insekten auf, die Situation wird jedoch nicht als Traum oder Wahn aufgelöst.

»Breton glaubte an die Auflösung der scheinbar so gegensätzlichen Zustände von Traum und Wirklichkeit in einer Art absoluter Realität: der Surrealität. Der Comic bietet Möglichkeiten für eine solche Verschmelzung von Phantasie und Wirklichkeit zu einer Comic-Realität, die in dieser Konsequenz in keinem anderen Medium denkbar wären, ohne die Handlungsebene zu erschüttern.«⁴²

So formuliert es Jonas Engelmann. In der Zwischenzeit haben sich Filme mehr und mehr für das Imaginäre geöffnet. Im Gegenzug hat mit dem Reportagecomic ein neues Genre Einzug gehalten, welches sich der Realität verpflichtet fühlt. Letzteres ist nur ein scheinbarer Widerspruch: Gerade durch das radikal Subjektive, die Einbindung des Autors in die Reportage, wird versucht, diesem Anspruch

39 | Tisseron: »Mon rêve, c'est une BD«, S. 62 f.

40 | Marco Graziosi: »Edward Lear«, in: *A Blog of Bosh. Edward Lear and Nonsense Literature*. <https://nonsenselit.wordpress.com/page/19/> (publ. 4.10.2014, zit. 20.5.2016).

41 | Hergé: *Tintin. L'étoile mystérieuse*. Tournai 2007 [1942].

42 | Jonas Engelmann: »Die schwarze Welt der Träume. David B's »Die heilige Krankheit« und der Verlag L'Association«, in: *Text + Kritik (Sonderband Comics, Mangas, Graphic Novels* 2009: 5), S. 198.

gerecht zu werden.⁴³ Auf die Frage, warum sich der Comic hier von anderen Medien unterscheidet, lassen sich gleich mehrere Antworten finden. Engelmann vermutet eine in Andreas Platthaus' Hinweis, dass der Comic keine Objektivität beanspruche, sondern »in seiner bildlichen Darstellung Wirklichkeit immer schon gebrochen und umgeformt wird.«⁴⁴ Es ist die Zeichnung, welche den Anspruch auf Realität unterläuft. Auch Thierry Groensteen weist auf die besondere Fähigkeit der Zeichnung hin, zwischen Realität und Imaginärem zu wechseln, sie zu verschmelzen und gleichzustellen. Bill Watterson zeichnet Hobbes als Tiger und macht ihn zum Akteur der erzählten Realität, und er behandelt die erzählte Realität genauso wie die Imagination.⁴⁵ Dasselbe gilt für den Zeichentrickfilm, der reichlich Gebrauch von dieser Strategie macht. Auf einen entscheidenden Unterschied, die Wiederholung der Bilder auf der Seite, weist Ole Frahm hin:

»Das ist das Gesetz der Reproduktion und das Paradox der Serie, wie Herriman sie in *Krazy Kat* realisiert: Sie agiert mit wiedererkennbaren Figuren, die aber tatsächlich nie dieselben sind, sondern immer datiert, immer neu gezeichnet, ihre Identität bildet sich von Tag zu Tag, von Panel zu Panel in der jeweiligen Konstellation.«⁴⁶

So kann, wie im Traum, *Krazy Kat* männlich und weiblich zugleich sein. Bild für Bild wird die Wirklichkeit hinterfragt. Frahm kommt zu dem Schluss: »Es ist in gewisser Hinsicht bedeutungslos, ob das Gezeichnete sich auf ein wirkliches Geschehen bezieht. Die Panels fragen vielmehr Bild für Bild, was wirklich passiert.«⁴⁷ Die Struktur des Comics unterläuft den Anspruch auf eine eindeutige Realität. Wenn Entenhausen der Traum eines Tentakelmonsters ist, ist die Traumsequenz im Comic – ein Traum im Traum.

43 | Vgl. hierzu Hans-Joachim Hahn: »Reality beats out surrealism every time«, in: Dietrich Grünewald (Hg.): *Der dokumentarische Comic*. Essen 2013, S. 75–89.

44 | Andreas Platthaus: »Sprechen wir über mich. Die Rückkehr des autobiografischen Elements in den Comic«, in: Stefanie Diekmann/Matthias Schneider (Hgg.): *Szenarien des Comics. Helden und Historien im Medium der Schriftbildlichkeit*. Berlin 2005, S. 193–208.

45 | Groensteen: *Rêves de papier*, S. 65.

46 | Ole Frahm: *Die Sprache des Comics*. Hamburg 2010, S. 80.

47 | Ebd., S. 103.

Literatur

- Alexandre-Bidon, Danièle: »À l'origine de l'imagerie onirique: la peinture du rêve dans l'art médiéval«, in: Thierry Groensteen (Hg.): *Nocturnes*. Angoulême, Paris 2013, S. 13–26.
- Engelmann, Jonas: »Die schwarze Welt der Träume. David B's »Die heilige Krankheit« und der Verlag L'Association«, in: *Text + Kritik (Sonderband Comics, Mangas, Graphic Novels 2009: 5)*, S. 195–210.
- Frahm, Ole: *Die Sprache des Comics*. Hamburg 2010.
- Groensteen, Thierry: »Rêves de Papier«, in: Thierry Groensteen (Hg.): *Nocturnes*. Angoulême, Paris 2013, S. 29–170.
- Hahn, Hans-Joachim: »Reality beats out surrealism every time«, in: Dietrich Grünwald (Hg.): *Der dokumentarische Comic*. Essen 2013, S. 75–89.
- Hoffmann-Curtius, Kathrin: »Re-rezipierte Erinnerung an den Nationalsozialismus in Comicsequenzen von Art Spiegelman und Volker Reiche«, in: Angelika Bartl. u. a. (Hgg.): *Sehen – Macht – Wissen ReSaVoir Bilder im Spannungsfeld von Kultur, Politik und Erinnerung*. Bielefeld 2011, S. 75–97.
- Kapfhammer, Hans-Peter: »Alptraum, Pavor nocturnus und andere Gespenster der Nacht«, in: Michael H. Wiegand u. a. (Hgg.): *Schlaf und Traum*. Stuttgart 2006, S. 171–199.
- Krafft, Ulrich: *Comics lesen*. Stuttgart 1978.
- Menu, Jean-Christophe: *La bande dessinée et son double*. Paris 2011.
- Merkel, Ulrich: *The Complete Dream of a Rarebit Fiend (1904–1913) by Winsor McCay »Silas*. Hohenstein-Ernstthal 2007.
- Palandt, Ralf: »Einleitung«, in: ders. (Hg.): *Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus in Comics*. Berlin 2011, S. 5–60.
- Platthaus, Andreas: »Sprechen wir über mich. Die Rückkehr des autobiografischen Elements in den Comic«, in: Diekmann, Stefanie/Schneider, Matthias (Hgg.): *Szenarien des Comics. Helden und Historien im Medium der Schriftbildlichkeit*. Berlin 2005, S. 193–208.
- Rosset, Christian: »À la frontière (la bande dessinée et l'autre scène)«, in: Thierry Groensteen (Hg.): *Nocturnes*. Angoulême, Paris 2013, S. 199–217.
- Tisseron, Serge: »Mon rêve, c'est une BD«, in: Benoît Peeters (Hg.): *Little Nemo 1905–2005 un siècle de rêves*. Brüssel 2005, S. 60–63.
- Wulff, Hans-J.: »Intentionalität, Modalität, Subjektivität: Der Filmtraum«, in: Bernard Dieterle (Hg.): *Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur*. St. Augustin 1998, S. 53–71.
- Lustige Taschenbücher.de (http://www.lustige-taschenbuecher.de/katalog_1_218_1.html)
- tvtropes.org (<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HomePage>)
- atlastales.com (<https://www.atlastales.com/>)

Comics

- Edelman, Scott (Text)/Fuller, John (Bleistift)/Patterson, Bruce (Tusche): »Picasso Fever«, in: *Secrets of the Haunted House Vol. 4* (Apr., May 1978: 11).
- Everett, Bill: Cover von *Adventures into Weird Worlds Vol.1* [nicht signiert, zugeschrieben nach atlastales.com] (1952: 8).

- Filippi, Denis-Pierre (Skript), Dodson, Terry (Zeichnungen): *Träume Coraline* [*Songes: Coraline*], Bielefeld 2008 [2006].
- Grant, Alan (Skript), Breyfogle, Norm (Zeichnung): »Requiem for a Killer«, in *Batman* (Nov. 1991: 471).
- Marco Graziosi: »Edward Lear«, in: *A Blog of Bosh. Edward Lear and Nonsense Literature*. <https://nonsenselit.wordpress.com/page/19/> (publ. 4.10.2014, zit. 20.5.2016).
- Fleisher, Michael (Text)/Simon, Joe (Text)/Chan, Ernie (Bleistift)/Kirby, Jack (Bleistift)/Royer, Mike (Tusche)/Wood, Wally (Tusche): *The Sandman Vol 1*. New York 1974–1976.
- Lee, Stan (Text)/Ditko, Steve (Zeichnung): *Dr.Strange. Meister der Magie*. Marvel Deutschland, Nettetal Kaldenkirchen 1995 [Nachdruck von *Strange Tales*, 110, 1963].
- Mattotti, Lorenzo: *Chimera*. New York 2009 [2005].
- McCay, Winsor: *Dreams of a Rarebit Fiend*. New York 1904–1911.
- Morris: »Lucky Luke. Dicke Luft in Pancake-Valley« [»Grabuge à Pancake Valley«], in: *Die Dalton Ballade und andere Geschichten*. Berlin 1986 [1986].
- O'Neil, Dennis (Text)/Hannigan, Edward (Bleistift)/Beatty, John (Tusche): »Shaman. Part One«, in *Batman. Legends of the Dark Knight* (1989: 1).
- Prunes (Zeichnung)/unbekannter Verfasser (Text): »Das Zimmer der bösen Träume«, in: *Die unheimlichen Gespenstergeschichten. Spezial: Alptraum Nächte* (1989: 40).
- Rosa, Don: »The Dream of a Lifetime«, in: *Walt Disney's Uncle Scrooge* (May 2004: 329).
- Shaw, Mark/Shaw, Laura (Skript)/Andersen, Flemming (Zeichnung): *Donald der Supersänger LTB 330* [*The Call Of C'Rruso*], Berlin 2004 [2004].
- Stein, Marvin (Zeichnung)/unbekannter Verfasser (Text): »The Voices in the Night«, in: *Black Magic Vol. 1* (1951: 3).
- Thomas, Roy/Thomas, Danette u.a.: »Beautiful Dreamer, DEATH Unto Thee!«, in: *Wonder Woman* (Feb. 1983: 300).
- Collado (d.i. Louis Collado Coch, Zeichnung)/unbekannter Verfasser: »Die Nacht der bösen Träume«, in *Gespenster Geschichten* (1997: 1260). Reprint aus: 1974: 778.
- Ramos, Vicente (Zeichnung)/unbekannter Verfasser: »Im Zimmer der bösen Träume«, in: *Die unheimlichen Gespenstergeschichten. Spezial: Alptraum Nächte* (1989: 40). Reprint aus: *Gespenster Geschichten* (1975: 557).