

vem Erzählen«, wie sie »an dem Gegensatz zwischen Narziss und Eros mythopoetisch festgeschrieben worden ist«, so unscharf wie mehrdeutig sei. Bronfen nimmt diesen Befund zum Anlass, das Narrative im Visuellen und das Visuelle im Narrativen zu lokalisieren. Neben dem Phänomen, dass Bilder Narrationen hervorrufen als Möglichkeit der Generierung von Schaulust, erörtert sie an vor allem zwei ausgewählten prominenten Quellen, Goethes *Wahlverwandtschaften* und Eliots *Middlemarch*, wie Texte mittels Szenenbeschreibung, Figuren und Tropen als Generatoren von Bildern wirken. Diese Überlegungen münden in eine Erörterung des Zusammenhangs zwischen dem Wechselspiel von Narziss und Eros und dem Licht- und Schattenspiel in Literatur und Film. Als Anschauungsmaterial dient hier Billy Wilders *Sunset Boulevard*, der bis jetzt unstrittig den Gipfel der Hollywood-Filme über Hollywood bildet. Wilder wirft in und mit seinem Film Licht auf das Schicksal vergessener Stars, für die exemplarisch Nora Desmond alias Gloria Swanson steht. Von der Unterhaltungsmaschine einst hochgejubelt und dann abserviert, wird sie von dem Wunsch angetrieben, ins Rampenlicht zurückzukehren, um, besessen vom eigenen Star-Körper, in ihrem Narzissmus noch einmal voll auf ihre Kosten zu kommen. – Wie exemplarisch in Bronfens Keynote tritt uns auch in den anderen Beiträgen zum Band Narziss in verschiedenster Gestalt als männlicher oder weiblicher Körper entgegen, der sich textuell oder bildlich ins Bild des Spiegels entkörper und in dem Körper des Bildes oder Textes als Narziss-Körper aufgeht.

Bandnummer 2 der *Manhattan Manuscripts*, dies sei abschließend betont, ist eine Bereicherung für alle Leser. Die versammelten Aufsätze überzeugen in ihren Inhalten, und auch die formale Gestaltung verdient, gelobt zu werden: Bedauerlicherweise gibt es zwar kein Register, die 302 Seiten sind aber ansonsten beispielhaft ediert. Eine Legitimierung der Sammlung wäre daher gar nicht nötig gewesen. Die »Einleitung« liefert sie dennoch – und auch das ist als positiv hervorzuheben: Indem Goebel »die Geschichte vom Narziss« als »großen Mythos« deklariert, »der einer reichen Forschung zum Trotz immer neue Deutungen erfordert«, führt er als Hauptgrund für die Publikation den Widerstand des Mythos gegen Vereindeutigung an. – Auf diesen Widerstand kann nicht oft genug hingewiesen werden.

Almut-Barbara Renger

Martin Schüwer: *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier (WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier) 2008 (= WVT-Handbücher und Studien zur Medienkulturwissenschaft; Bd. 1). 574 S.

Mit seiner 2006 an der Universität Gießen eingereichten Dissertation, die hier in der Druckfassung vorliegt, hat sich der Verf. nicht weniger zum Ziel gesetzt als die Formulierung einer »modifizierten Erzähltheorie, mithin einer Theorie nicht mehr des sprachlichen, sondern des visuellen Erzählens« (20) anhand des Mediums Comic. Damit präsentiert er ein nicht nur von der Seitenzahl her im Vergleich zu anderen Comic-Monographien sehr umfangreiches, sondern auch in seinem Anliegen sehr anspruchsvolles Werk, was sich auch im mithin apodiktischen, mindestens aber einen

Allgemeinanspruch artikulierenden Titel spiegelt. Es mag deshalb kaum verwundern, daß das Buch diesem Anspruch nur bedingt gerecht werden kann. Doch der Reihe nach ...

Wie der Verf. eingangs betont, stelle die Erforschung von Comics ein Desiderat der Narratologie dar (5). Dem kann im Grunde nicht widersprochen werden, ist doch die Zahl rezenter dezidiert narratologisch ausgerichteter Comicstudien vernachlässigbar. Schümer ordnet daher seine Arbeit, deren Ziel es sei, »die erzählerischen Mittel der Comics erzähltheoretisch zu erschließen« (1), in die gegenwärtige Entwicklung einer Narratologie ein, die sich »in einem ›post-klassischen‹ Stadium« befinde (5). Damit grenzt sich der Verf. deutlich von einer ›klassischen‹ Narratologie genetischer Provenienz ab (20 f.); eine enge Verwandtschaft zwischen dem Comic und dem Film postulierend bezieht er sich statt[]dessen auf die Filmnarratologie von David Bordwell und Kristin Thompson und, mehr noch, auf die *Kino*-Bücher Gilles Deleuzes (16 f.). Letztere stellen die grundlegende theoretische Folie dar, vor welcher er die erzählerische Dimension von Comics zu untersuchen beabsichtige. Diesen auf den ersten Blick nicht unbedingt naheliegenden Ansatz – schließlich handelt es sich bei Deleuzes *Kino*-Büchern keineswegs um die Ausformulierung einer Filmnarratologie – kann Schümer dadurch rechtfertigen, daß er selbst die »Verbalanteile« des Comics, d.h. die Schrift, »grundsätzlich als Bestandteile des Bildes« auffaßt (28). Damit fühlt er sich bei Deleuze in guter Gesellschaft, der ebenfalls »das Bild ganz in den Mittelpunkt seiner Überlegungen« stelle und dabei zu Feststellungen gelange, die »mit der narratologischen Ebene der erzählerischen Vermittlung verwandt« seien (30).

Ausgangspunkt dieser Herleitung ist für Schümer die Tatsache, daß bei Henri Bergson, auf den sich wiederum Deleuze bezieht, die Bewegung eine zentrale Stellung einnehme, sowohl als Bewegung der äußeren Welt als auch als senso-motorische Bewegung des Bewußtseins, welche als eine Anordnung von Wahrnehmungsbildern konzipiert sei (31). Daher werde deutlich, daß das ›Bewegungs-Bild‹ – nun wieder im deleuzeschen Sinne – ein »privilegiertes Mittel der künstlerischen Erforschung menschlicher Erfahrung« sei (32). Kurz: Schümer betrachtet den Comic in seiner narratologischen Dimension als Ausdruck eben dieser Erfahrung, weshalb die Darstellung von Bewegung und – damit eng zusammenhängend – des Raumes im Comic Gegenstand ausführlicher Untersuchungen ist (41–207); der zweite Schwerpunkt liegt auf der Darstellung von Zeit (209–302), was der Verf. damit begründet, daß bei Deleuze das ›Zeit-Bild‹, »dem es darum zu tun ist, der Zeit selbst, der Zeit als Dauer, Ausdruck zu verleihen«, komplementär zum ›Bewegungs-Bild‹ fungiere (33). Freilich, man mag Raum und Zeit (und damit Bewegung?) als tragende Textur jeglicher Form des Erzählens auffassen. Dennoch scheint Schümer im alleinigen Rekurs auf Deleuze ein narratologisches Defizit zu verspüren, weshalb er ergänzend auf Werner Wolfs Konzeption des Erzählens als ein kognitives Schema zurückgreift, die das Narrative nicht primär im Text, sondern im Bewußtsein des Rezipienten verortet⁵ (24–26). Mit Wolf ordnet der Verf. dabei dem ›Bewegungs-Bild‹ die ›repräsentierende bzw. (re-)konstruierende Funktion‹ und dem Zeit-Bild dagegen die ›Sinngewandlungs- bzw. philosophische Funktion‹ zu (34 f.; vgl. auch Wolf 2002, 32 f.). Den Comic faßt er daher als ein Medium auf, in dessen »Bildern,

5 Vgl. Werner Wolf: Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik. Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie. In: Ansgar u. Vera Nünning (Hg.): Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär. Trier 2002, 23–104, hier: 29.

Bildsequenzen und Seitenkompositionen« das senso-motorische ›Bewegungs-Bild‹ und das ›Zeit-Bild‹ einander durchdringen.

So faszinierend und herausfordernd all das klingen mag, so wirft es im einzelnen doch mehr Probleme auf, als es bei der Untersuchung der narratologischen Dimension von Comics zu helfen vermag. Zunächst scheint die Übertragung der deleuzeschen Konzeption von ›Bewegungs-‹ und ›Zeit-Bild‹ auf den Comic vorschnell und durchaus naiv. Zwar betont Schüwer selbst, daß der Comic ein völlig eigenes Medium darstelle (11), ist dann aber prompt bereit, Theorien, die für den Film artikuliert wurden, auf den Comic zu übertragen; mit Blick auf das ›Bewegung-Bild‹ verkennt er zwar nicht das Grundproblem, daß die Bewegungsdarstellung im Comic – anders als im Film, der Bewegung medial und materiell repräsentiert – allein auf Konventionen und Rezipienten-Inferenz beruht (vgl. 41), versucht dann aber, Bewegung im Comic mit Deleuzes Unterscheidung von »transzendenten Posen und immanenten Momentschnitten« zu erklären (45f.). Doch gerade die Bilder des Comics sind eben keine Momentschnitte im deleuzeschen Sinne, sie sind keine unbewegten Schnitte durch einen präfilmischen, dynamischen Bewegungsprozeß,⁶ sie leben allein davon, daß wir als Rezipienten Bewegung in sie inferieren.

In den Kapiteln zu den einzelnen narrativen Grundkomponenten des Comics – neben ›Bewegung‹ (41–82), ›Raum‹ (83–207) und ›Zeit‹ (209–302) geht der Verf. auch noch ausführlich auf das Verhältnis von ›Sprache, Schrift und Bild‹ (303–478) ein – fällt dann zudem die Diskrepanz zwischen theoretischer Fundierung und konkreter Untersuchung bzw. Darstellung besonders auf: Freilich, die Analysen Schüwers sind in der Regel profund und erhellend, indes selten innovativ. In der Regel präsentiert er Altbekanntes, das sich so oder in ähnlicher Form auch schon beispielsweise bei Scott McCloud (*Understanding Comics*, 1993) nachlesen läßt, auf den Schüwer immer wieder rekurriert. Daß sich Bewegung im Comics im Einzelbild durch *speed lines* darstellen läßt (66), ist offensichtlich, daß Bewegung in der Panelsequenz mit einem »Rhythmus der Dauer« zusammenhängt, muß man nicht mit Bergson begründen.⁷ Und daraus dann gar die Affinität des Mediums Comic zum Superhelden-Genre zu folgern, da sich in dessen Pose die Dauer kondensiere und im Spannungsverhältnis zu den senso-motorischen *action*-Bewegungen stehe (vgl. 81), scheint doch arg überzogen. Überhaupt macht sich hier eine ärgerliche Einseitigkeit der Arbeit bemerkbar: Der Verf. bezieht sich in seiner Untersuchung – von wenigen Ausnahmen abgesehen – fast ausschließlich auf Superhelden-Comics überwiegend US-amerikanischer Provenienz. Weite Traditionen des Comics (so z. B. die franko-belgische) finden somit keine adäquate Bef[tr]achtung. Dies deckt sich freilich nicht mit dem im Titel artikulierten Anspruch, darzulegen, wie Comics – im allgemeinen – erzählen. Was Schüwer statt dessen vorgelegt hat, ist – über weite Strecken – eine übertheoretisierte Darstellung der medial bedingten Narrationsmodalitäten des Superheldencomics. In diese Sinne verrät das Umschlagbild, das einen Ausschnitt aus Paul Dinis und Alex Ross' Comic *Batman. War on Crime* (1999) zeigt, mehr als der Titel des Buches.

6 Vgl. Gilles Deleuze: *Das Bewegungs-Bild*. Kino 1. Frankfurt a.M. 1989, bes. 16–21.

7 In seinem Abendvortrag *The Comics: A Matter of Rythm* zur fünften Jahrestagung der *Gesellschaft zur Comicforschung* (Com For) am 25. November 2010 in Gießen hat beispielsweise auch Thierry Groensteen die Bedeutung von Rhythmisierung in der Panelsequenz dargelegt, wobei er indes die Affinität der Sequenzierung zu natürlichen Rhythmusbewegungen und zur Musik hervorgehoben hat.

Stärker als auf die Bewegungsdarstellung konzentriert sich die Untersuchung auf die Raumdarstellung im Comic. Ausgehend von Bergsons Thesen zur Perspektivität und zur Differenziertheit unserer Wahrnehmung (83) geht der Verf. auf unterschiedliche Formen der Perspektive im Comic ein (87-140), um sich dann der Beziehung zwischen Raum und Körper (gemeint ist der der Figur) zuzuwenden (140-155), denn die »Trennung zwischen Raum und Körper« sei eine »Bedingung für die grafische Narration«. (140) Wer etwas über Bewegungsdarstellung in der Panelsequenz erfahren will, sollte schließlich nicht im Kapitel »Bewegung« suchen, sondern im Unterabschnitt »Der vervielfachte Raum: Raum in Sequenz, Raum im Tableau« (155-196), was man im argumentativen und sachlichen Aufbau der Arbeit als konzeptionellen Fehler werten kann.

Weitere Defizite werden in den Ausführungen zur Zeit im Comic deutlich. Für Schüwer stellt das Gesamttableau einer Comic-Seite ein »direktes Zeit-Bild« dar, während die Sequenz vor allem Bewegung repräsentiere (210). Aber die Sequenz ist immer auch Teil des Gesamttableaus, und damit vermittelt das Gesamttableau – wenn wir uns schon deleuzescher Terminologie bedienen wollen – wohl eher ein »indirektes Zeit-Bild«. Der eigentliche Ort des direkten Zeitbildes müßte, wenn überhaupt, das einzelne Panel sein. Verwundert mag man auch darüber stolpern, daß der Verf. im Zusammenhang mit der Zeit unter narratologischen Gesichtspunkten vom »Gedächtnis der Comics« (238-271) spricht. Freilich, ein Comic kann, wie jedes andere narrative Medium, mit Rückblende und Vorgriff arbeiten. Dafür muß man jedoch nicht auf den Begriff des Gedächtnisses mit all seinen theoretischen Implikationen verweisen. Statt dessen hätte hier der Begriff des *intratextuellen* Verweises genügt, zumal es dem Verf. in diesem Abschnitt daneben vorrangig um *intertextuelle* geht.

Daß Schrift neben dem Bild ein wesentlicher Bestandteil des Comics ist, dürfte offensichtlich sein, und daß man verschiedene Formen von Schrift – d. h. intra- oder extradiegetisch – unterschieden muß, ist nicht neu. Insgesamt arbeitet der Verf. im letzten großen Kapitel zahlreiche Zusammenhänge der Schrift-Bild-Beziehungen im Comic geflissentlich ab, ohne dabei jedoch wirklich Neues zu präsentieren. Hier wird zusammengefaßt, was man andernorts – und das heißt oft genug und bei weitem pragmatischer bei McCloud – nachlesen kann. Kurz und gut: Wer sich über die Möglichkeiten und Modalitäten des Erzählens im Comic (im allgemeinen, nicht im Superheldencomic) informieren will, wer dezidierte Analysen ohne unnötige Übertheoretisierung sucht, die sich in der konkreten Analyse dann doch meist als nicht notwendig erweist, wer keine Lust hat auf Repetitionen, Redundanzen und Zwischenresümees, die Hand in Hand gehen mit einem didaktisch-belehrenden Ton, der dem Leser offensichtlich wenig zutraut, und schließlich, wer nicht bereit ist, den immerhin stattlichen Preis zu bezahlen, dem sei vom Kauf und der Lektüre dieses Buches abgeraten. Scott McClouds *Understanding Comics* ist immer noch die bessere, pragmatischere und nach wie vor aktuelle Alternative.

Keyvan Sarkhosh