

Exposé zum Dissertationsvorhaben mit dem Arbeitstitel:

**Formen der Metaisierung in sequentieller Literatur
oder:
Mediale Selbstreferenz im Comic
-
Varianten, Funktionen und gesellschaftliche Relevanz**

von Paul Meyer

Exposé

In den Strips des Grafikers und Comiczeichners Jan-Michael Richter, der unter dem Pseudonym Jamiri veröffentlicht¹, stellt sich der Zeichner und Szenarist stets in den Focus der abgebildeten Handlung. Darüber hinaus ist es nicht selten so, dass er, und mitunter auch die übrigen Figuren innerhalb des Strips, sich bewusst sind in einem Comic² zu sein. Der Figur Richter selbst verleiht dieser Umstand bisweilen sogar absolute Macht. Der Strip „*Oeyn Returns*“ zeigt Richter hinter dem Steuer eines PKW, auf dem Beifahrersitz – Gott. Richter erklärt im Streit, dass beide sich in einem Comic befänden, den er erschaffen hätte, was sein Beifahrer nur milde belächelt, als er den Comiczeichner im gleichen Atemzug auffordert etwas zu „schöpfen“. Es gibt einen Knall und der Beifahrer der Hauptfigur ist nicht länger ein rauschebärtiger Herr in den besten Jahren, sondern eine gelbe Ente, die entfernt an Ikonen des Mediums wie Duffy Duck oder Donald Duck erinnert und mit mürrischem Gesichtsausdruck verkündet, dass nun wohl der Vatikan zu informieren sei. Das quittiert der Fahrer des PKW mit einem selbstzufriedenen Lächeln.³

Phänomene wie diese lassen sich in sequentieller Literatur der letzten beiden Jahrzehnte verhältnismäßig oft beobachten: Figuren, die sich ihrer Figürlichkeit bewusst werden, Szenaristen und Zeichner, die offen oder verdeckt in ihren Werken auftauchen, das verkehren und negieren von ausgebauten Realitäten über das Mittel der Enthüllung des Fiktionscharakters eines Comics, die Thematisierung von Comics, deren Geschichte, Kunststatus, Entstehung und dergleichen mediale Figuren mehr, können in der sequentiellen Literatur auf der ganzen Welt beobachtet werden. Dabei haben sich in Manga, Bande Desinée, Graphic Novel, Manhwa, Comic und anderen Formen der sequentiellen Literatur zum Teil für das Medium spezifische Formen dieses Phänomens ebenso herausgebildet⁴, wie solche, die sich durchaus mit Metaphänomenen in Literatur, Film, Malerei, Theater, Videospiel, Musik oder Hörspiel vergleichen lassen.

¹ Aktuell im Magazin *Unicum* und auf *Spiegel Online*.

² Der Begriff Comic wird hier vorerst, trotz der damit verbundenen Unschärfe, stellvertretend und wertfrei für sämtliche Formen der sequentiellen bzw. graphischen Literatur gebraucht.

³ Vgl.: Richter, Jan-Michael: *Oeyn Returns*. [www.jamiri.com/jamiri/home/cms_content/site/comics_rsk.php?richter=Oeyn_Returns]. (Stand 25.03. 2011).

⁴ Vgl.: Nonnenmacher, Hartmut: Autoreferentialität und narrative Metalepse im französischen und spanischen Comic. In: *Bilderwelten – Textwelten – Comicwelten. Romanistische Begegnungen mit der*

Am häufigsten treten Metaisierungen augenscheinlich im autobiographischen Comic, der seit einiger Zeit auf dem Vormarsch ist, etwa in Azuma Hideos „*Shissō Nikki*“ (失踪日記) oder „*Los profesionales*“ von Carlos Giménez, auf. Dabei vermischen sich immer wieder verschiedene Erzählebenen, mit unterschiedlichen Graden von Fiktionalität und Symbolik besonders im graphischen Bereich des Tableaus. Nicht selten wird dabei zwischen dem Tableau der eigentlichen Narration und einem darin abgebildeten Tableau auf einer zweiten Ebene hin- und hergewechselt, beziehungsweise der Metacomic innerhalb der Panels des eigentlichen Werkes dargestellt,⁵ sodass sich eine graphische Schachtelung ergibt.

Auch mehr- bis vielstufige Metaphänomene, also ein Comic im Comic im Comic (und zum Teil noch weiterreichende Potenzierungen) können punktuell, zum Beispiel im achten Band von Neil Gaimans *Sandman*-Serie „*World's End*“, aber auch in der Bertrand-Russel-Biographie „*Logicomix*“ der Griechen Apostolos Doxiades, Christos Papadimitriou und Alecos Papadatos beobachtet werden.

Letztlich finden sich oft auch Häufungen verschiedenster Formen von Metanarrativität in ein und demselben Comic. Im Graphic Novel „*Hicksville*“ des Neuseeländers Dylan Horrocks tritt zum einen der Zeichner und Szenarist Horrocks selbst im Comic auf, zum anderen findet sich aber auch eine Fülle verbaler, wie graphischer Anspielungen auf Comic-Ikonen und auf das Medium, seine Stellung innerhalb der Künste und der Gesellschaft. Zudem ist jedem Kapitel des Bandes das Zitat einer berühmten Persönlichkeit der Comicgeschichte vorangestellt, die nicht selten die Daseinsberechtigung oder den Wert des Mediums infrage stellen. Eine ähnlich bunte Ansammlung von metanarrativen Elementen hat die Szenaristin und Zeichnerin Shimoku Kio ihrer neunbändigen Serie „*Genshiken*“ (げんしけん) eingeschrieben: Fankultur, Myriaden von Anspielungen auf die japanische Comicszene und ein Metacomic, der im Nachhinein von der Mangaka Shimoku tatsächlich veröffentlicht wurde, sind hier nur die Spitze des Eisbergs. Gerade an diesem Beispiel wird deutlich, welch eminenten Einfluss nicht nur die Leser von einst, die heute selbst Comics schaffen, haben, sondern (wenigstens in Japan) auch die derzeitigen Konsumenten

Neunten Kunst. Hrsg. von: Frank Leinen & Guido Rings. München: Martin Meidenbauer Verlag 2007. S. 280 f.

⁵ Vgl.: Giménez, Carlos: *Los profesionales*. Barcelona: Ediciones Glénat 2000. S. 119.

sequentieller Literatur, wenn man sich den Stellenwert der dortigen dōjinshi-Kultur⁶ vor Augen führt, die integraler Bestandteil von Shimokus Manga ist.

Auch im Bereich der neuen Medien emanzipiert sich die sequentielle Literatur immer mehr, was im japanisch-deutschen Blog „*Nichimandoku*“⁷ – initiiert durch das Goethe-Institut Tokyo zum 150. Jahrestag deutsch-japanischer Beziehungen – zum Tragen kommt, wenn sich die Mangaka Matsuoka Waka und der deutsche Comickünstler Dirk Schwieger comiclastig im Kulturaustausch üben, wobei facettenreiche Metaisierungen vorprogrammiert sind.

Allein diese Vielfalt, die hier nicht annähernd erschöpfend überblickt werden kann, macht eine flächendeckende, zusammenhängende Untersuchung dieser Phänomene lohnenswert. Zudem ist eine umfassende Arbeit zu dieser Thematik bislang noch nicht geleistet worden. Zwar gibt es einzelne Betrachtungen, meist in Form von Beiträgen zu Sammelchriften oder Einzelkapiteln in einschlägigen Publikationen, wobei diese allerdings thematisch beschränkt sind. Solche Untersuchungen beziehen sich entweder auf populäre Werke mit enthaltenen Metaisierungen, wie etwa den „*Watchmen*“,⁸ oder räumlich bzw. zeitlich eng begrenzte Themenfelder⁹. Außerdem werden Einzelbeispiele, die Einfluss auf Bereiche der Medienwissenschaften, wie etwa die Erzähltheorie, haben, in bestimmten Kontexten häufiger herangezogen. So zum Beispiel ein „*Krazy&Ignatz*“-Strip von George Herriman aus dem Jahr 1923, der sehr plastisch die mitunter problematisierte Vermischung von Materialität und Erzählebene in Comics veranschaulicht¹⁰. In besagtem Strip versteckt der Mäuserich Ignatz, als er gefahrläuft von Ordnungshüter Officer Pupp erwischt zu werden, den Backstein, den er nach Krazy Kat werfen wollte, indem er die Comicseite, auf der er sich befindet aufschneidet, den Stein hinter der entstandenen Öffnung verschwinden lässt und diese wieder vernäht.¹¹ Szenen wie diese finden sich bei Herriman häufig und regen damit andere

⁶ Vgl. dazu: Brunner, Miriam: *Manga*. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2010. S. 92f. & 115.

⁷ Zu erreichen ist der Blog unter <http://blog.goethe.de/nichimandoku>. In gedruckter Form erscheint „*Nichimandoku*“ zudem in der monatlichen Anthologie „*Comix*“ ab der Ausgabe 04/2011.

⁸ Vgl. z.B.: Reynolds, Richard: *Super Heroes. A Modern Mythology*. Jackson: University of Mississippi Press 1992. Kapitel 4.

⁹ Vgl. z.B.: Nonnenmacher, Hartmut: Autoreferentialität und narrative Metalepse im französischen und spanischen Comic. In: *Bilderwelten – Textwelten – Comicwelten. Romanistische Begegnungen mit der Neunten Kunst*. Hrsg. von: Frank Leinen & Guido Rings. München: Martin Meidenbauer Verlag 2007.

¹⁰ Vgl. z.B.: Schüwer, Martin: *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier 2008. S. 17.

¹¹ Herriman, George: *Krazy&Ignatz* 06.10. 1923. [<http://galeon.hispavista.com/monograficosnicks/img/6oct23.gif>]. (Stand 13.01. 2011).

Comicschaffende und in letzter Konsequenz den amerikanischen Zeichentrickfilm der damaligen Zeit zu Metaisierungen an. Besonders in Cartoons der *Warner Brothers Studios* der 1940er und 50er Jahre werden Zeichentrickfiguren vom Radiergummi ihres Zeichners Verfolg, was den gehetzten Toons durchaus Anlass dazu geben kann sich von der laufenden Filmrolle herunter in eine Art narrativen Nimbus zu flüchten.

Die Auswirkungen dieser Gestaltungsformen in Comics ist also von Beginn an spürbar, auch wenn sie erst in den 1990er Jahren vermehrt als Signalphänomen innerhalb der Emanzipationsbewegung sequentieller Literatur nachweisbar wird. Spätestens das hier instrumentalisierte Aufeinandertreffen von Fiktion und Realität, bzw. das Infragestellen letzterer, sowie der mitunter damit einhergehenden Raumphänomene, bedürfen einer eingehenden Untersuchung, die bisher bestenfalls punktuell geleistet worden ist¹².

Trotz der Tatsache, dass Phänomene der Metanarrativität allgemein medientheoretisch schon recht gut erforscht sind¹³, soll zunächst in der Arbeit eine kurze Übersicht über den Stand der Forschung im Bereich Theoriebildung gegeben werden und Anschließend anhand einzelner Beispiele die Verwendung von Metaphänomenen in Kunstformen von der Malerei bis zum Videospiel kurz überblickend thematisiert werden. Von Anfang an soll dabei als terminologisches Fundament die von Werner Wolf erarbeiteten Begrifflichkeiten und Kategorien¹⁴ verwendet (wie es in vorliegendem Exposé noch nicht der Fall ist) und wo es für das Thema der Arbeit nützlich ist, modifiziert und erweitert werden.

Der sich anschließende Hauptteil der geplanten Dissertation wird sich voll und ganz den verschiedenen Metaphänomenen in sequentieller Literatur widmen. Welche Gruppen solcher Figuren lassen sich differenzieren und welche Wirkung entfalten sie? Sind einige – je nach Herkunft des Beispieltexts – in besonderer Weise kulturell oder gesellschaftlich geprägt, bzw. gibt es Bedeutungsunterschiede angesichts vergleichbarer Metaphänomene, wenn diese einmal in einem südkoreanischen Manhwa auftreten und ein anderes Mal in einem belgischen Bande Desinée? Gibt es Formen und Bedeutungen,

¹²Vgl. z.B.: Bishara, Nina; Britta Neitzel & Winfried Nöth: *Mediale Selbstreferenz. Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und Comics*. Köln: Halem Verlag 2008.

¹³Ergebnisse dieser Forschungsbemühungen finden sich unter anderem in prominenten Herausgeber-schriften wie „*Metareference across Media*“ und „*Metaisierung in der Literatur und anderen Medien*“ oder in Monographien wie Gerard Genettes „*Métalepse. De la figure à la fiction*“ oder „*Formen selbstreflexiven Erzählens*“ von Michael Scheffel.

¹⁴Wolf, Werner: *Metaisierung als transgenerisches und transmediales Phänomen: Ein Systematisierungsversuch metareferentieller Formen und Begriffe in Literatur und anderen Medien*. In: *Metaisierung in Literatur und anderen Medien*. Hrsg. von: Janine Hauthal, Julijana Nadj, Ansgar Nünning und Henning Peters. Berlin; New York: Walter de Gruyter 2007. S. 25 – 64.

die immer wieder in Erscheinung treten und die unabhängig von der jeweiligen Ursprungskultur eingesetzt werden? Spielt der Grad der Akzeptanz im jeweiligen Ursprungsland eines Textes eine erkennbare Rolle? Darüber hinaus natürlich: Wie haben sich diese Formen im Laufe der Zeit und mit wachsendem Grad von Crossmedialität, Globalisierung und Kommerzialisierung entwickelt? Welches künstlerische und narrative Gewicht besitzen solche Metaphänomene für die sequentielle Literatur und welche mediale und gesellschaftliche Relevanz besitzen wiederum die Comics in denen sie verstärkt vorzufinden sind? Unter anderem soll für diesen Teil der Analyse die von Ansgar Nünning entwickelte Skalierung von „*Funktionspotentialen metaisierender Darstellungsverfahren*“¹⁵ zurückgegriffen werden.

Auch wenn Erweiterungen und Veränderungen dieser Fragestellungen nicht ausbleiben werden, soll, wie zuvor schon angeklungen, der Radius der geplanten Untersuchung möglichst umfassend sein, weswegen Beispiele aus verschiedenen Kulturkreisen von den Anfängen des Comics bis in die heutige Zeit in die Betrachtung einfließen, wobei der Haupttenor auf den Erscheinungen der letzten beiden Dekaden liegen wird, um der Aktualität dieses Gestaltungsmerkmals Rechnung zu tragen.

Zeitplan

Die ersten zwölf Monate der Promotionszeit sollen im Wesentlichen für das Recherchieren, Beschaffen und rezipieren sowohl der Quelltexte als auch der benötigten Forschungsliteratur im engeren, wie weiteren Kreis um das Themenfeld, aufgewendet werden. Ziel ist es in dieser Zeit sowohl die Fragestellungen als auch den Fokus der Betrachtung endgültig festzuschreiben, was allein der Fülle des vorhandenen Materials wegen im Vorhinein nicht möglich ist. Im Folgejahr gilt es eine genaue Gliederung und ein Großteil der benötigten neuen oder abgewandelten Begriffe und Kategorien zu erarbeiten, sowie mit der Verschriftlichung einiger Schwerpunktfelder der Arbeit zu beginnen. Innerhalb der letzten zwölf Monate der dreijährigen Bearbeitungszeit soll die Verschriftlichung abgeschlossen und notwendige Korrekturen vorgenommen werden.

¹⁵ Nünning, Ansgar: On Metanarrative. Towards a definition, a Typology and an Outline of the Functions of Metanarrative Commentary. In: The Dynamics of narrative Form. Hrsg. von: John Pier. Berlin; New York: Walter de Gruyter 2004. S. 11 – 57.

Zwischenzeitlich ist überdies der Erwerb von Kenntnissen in mindestens einer weiteren Fremdsprache (Spanisch oder Französisch) zur Durchführung des Projektes unabdingbar. Noch vor der Verteidigung der Arbeit wird die Vorstellung einzelner Teile des Projektes innerhalb von Lehrveranstaltungen oder (mit verengtem und/oder verändertem Focus) in Form von Publikationen in Zeitschriften oder Herausgeberschriften angestrebt.

Auswahlbibliographie

Primärtexte

Azuma, Hideo: Der Ausreißer. München: Schreiber&Leser 2007.

Bravo, Emile: Spirou – Porträt eines Helden als junger Tor. Hamburg: Carlsen Comics 2009. (=Spirou und Fantasio Spezial 8).

Delisle, Guy: Aufzeichnungen aus Birma. Berlin: Reprodukt 2009.

Doxiadis, Apostilos; Christos Papadimitriou & Alecos Papadatos: Logicomix. An Epic Search for Truth. London: Bloomsbury 2009.

Fies, Brian: Whatever Happened to the World of Tomorrow. New York: Harry N. Abrams 2009.

Gaiman, Neil; Michael Allred; Shea Anton Pensa u.a.: The Sandman Vol. 8 – World's End. New York: Vertigo 1995.

Giménez, Carlos: Los profesionales. Barcelona: Ediciones Glénat 2000.

Herriman, George: Krazy & Ignatz 1919 - 1921. A Kind, Benevolent and Amiable Brick. Seattle: Fantagraphics Books 2011.

Horn, William Van: Nur noch Köpfe. In: Micky Maus 45 (2008). S. 52 – 60.

Horrocks, Dylan: Hicksville. Montreal: Drawn & Quarterly 2010.

McKean, Dave: Cages. Milwaukee: Dark Horse Comics 2009.

Millar, Mark & John Romita Jr.: Kick-Ass. New York: Marvel Comics 2010.

Milligan, Peter & Duncan Fegredo: Enigma. London: Titan Books 1995.

Moore, Alan & Dave Gibbons: Watchmen. Ultimate Edition. Nettetal-Kaldenkirchen: Panini Comics 2005.

Nananan, Kiriko: Liebe und andere Lügengeschichten. München: Verlag Schreiber & Leser 2008.

Richter, Jan-Michael: Oeyn Returns. [www.jamiri.com/jamiri/home/cms_content/site/comics_rsk.php?richter=Oeyn_Returns]. (Stand 25.03. 2011).

Shimoku, Kio: Genshiken. Die Gesellschaft zum Studium moderner visueller Kultur. (9 Bde.). München: Wilhelm Heyne Verlag 2006 - 2007.

Spiegelman, Art: The Complete Maus. 20. Auflage. London: Penguin Books 2003.

Schwieger, Dirk & Matsuoka Waka: Nichimandoku. 24. Januar – 28. März 2011. In: Comix 04 (2011). S. 77 – 96.

Thompson, Craig: Blankets. 10. Auflage. Marietta: Top Shelf Productions 2009.

Vasquez, Jhonen: Johnny the Homicidal Maniac. Directors Cut. San Jose: Slave Labour Graphics 1997.

Way, Gerard & Gabriel Bá: The Umbrella Academy Bd.2 – Dallas. Ludwigsburg Amigo Grafik 2010.

Forschungsliteratur

Augé, Marc: Nicht-Orte. München: Verlag C. H. Beck 2010. (=bsr 1960).

Bernhart, Walter & Werner Wolf (Hrsg.): Self-Reference in Literature and Music. Amsterdam, New York: Rodopi 2010. (=Words and Music Studies 11).

Bishara, Nina; Britta Neitzel & Winfried Nöth: Mediale Selbstreferenz. Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und Comics. Köln: Halem Verlag 2008.

Bishara, Nina & Winfried Nöth (Hrsg.): Self-reference in the Media. Berlin, New York: Mouton de Gruyter 2007. (=Approaches to Applied Semiotics 6).

Brunner, Miriam: Manga. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2010. (=UTB 3330).

Dünne, Jörg & Stephan Günzel (Hrsg.): Raumtheorie: Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 2006. (=stw 1800).

Genette, Gérard: Métalepse. De la figure à la fiction. Paris: Éditions de Seuil 2004.

Hauthal, Janine; Julijana Nadj; Ansgar Nünning & Henning Peters: Metaisierung in Literatur und anderen Medien: Begriffserklärungen, Typologien, Funktionspotentiale und Forschungsdesiderate. In: Metaisierung in der Literatur und anderen Medien: theoretische Grundlagen – historische Perspektiven – Metagattungen – Funktionen. Hrsg. von: Hauthal, Janine; Julijana Nadj; Ansgar Nünning & Henning Peters. Berlin; New York: Walter de Gruyter 2007. (= spectrum Wissenschaft Komparatistische Studien 12). S. 1 – 21.

Ingold, Felix: Das Buch im Buch. Berlin: Merve Verlag 1988.

Ingulsrud, John E., Kate Allen: Reading Japan Cool. Patterns of Manga Literacy and Discourse. Lanham, Boulder u.a.: Lexington Books 2009.

Kannenberg Jr., Gene: „I looked just like Rudolph Valentino“. Identity and Representation in Maus. In: The Graphic Novel. Hrsg. von: Jan Baetens. Leuven: University of Leuven Press 2001. S. 79 – 89.

Mahne, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2007. (= UTB 2913).

Nonnenmacher, Hartmut: Autoreferentialität und narrative Metalepse im französischen und spanischen Comic. In: Bilderwelten – Textwelten – Comicwelten. Romanistische Begegnungen mit der Neunten Kunst. Hrsg. von: Frank Leinen & Guido Rings. München: Martin Meidenbauer Verlag 2007. S. 265 – 285.

Nöth, Winfried: Formen der Selbstreferenz in den Medien. In: SchnittStellen: Erster Basler Kongress für Medienwissenschaft. Hrsg. von: Sigrid Schade, Thomas Sieber & Georg Christian Tholen. Basel: Schwabe Verlag: Schwabe 2005. S.133-146. (=Basler Beiträge zur Medienwissenschaft Bd. 1)

Nünning, Ansgar: On Metanarrative. Towards a definition, a Typology and an Outline of the Functions of Metanarrative Commentary. In: The Dynamics of narrative Form. Studies in Anglo-American Narratology. Hrsg. von: John Pier. Berlin; New York: Walter de Gruyter 2004. S. 11 – 57. (= Narratologia 4).

Reynolds, Richard: Super Heroes. A Modern Mythology. Jackson: University Press of Mississippi 1992.

Scheffel, Michael: Formen selbstreflexiven Erzählens. Eine Typologie und sechs exemplarische Studien. Tübingen: Niemeyer Verlag 1997.

Schroer, Markus: Räume, Orte, Grenzen: Auf dem Weg zu einer Soziologie des Raums. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 2005. (=stw 1761).

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

Waugh, Patricia: *Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London, New York: Routledge 2001.

Wolf, Werner: *Metaisierung als transgenerisches und transmediales Phänomen: Ein Systematisierungsversuch metareferentieller Formen und Begriffe in Literatur und anderen Medien*. In: *Metaisierung in Literatur und anderen Medien*. Hrsg. von: Janine Hauthal, Julijana Nadj, Ansgar Nünning und Henning Peters. Berlin; New York: Walter de Gruyter 2007. (= spectrum Wissenschaft Komparatistische Studien 12). S. 25 – 64.

Wolf, Werner: *Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik: Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie*. In: *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Hrsg. von Ansgar Nünning; Vera Nünning. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier 2002. (=WVT-Handbücher zum literaturwissenschaftlichen Studium Bd. 5). S. 23 – 104.

Wolf, Werner; Katharina Bantleon & Jeff Thoss: *Metareference Across Media: Theory and Case Studies. Theory and Case Studies*. Amsterdam, New York: Rodopi 2009. (=Studies in Intermediality 4).

Wuthenow, Ralph Rainer: *Im Buch die Bücher oder Der Held als Leser*. Frankfurt am Main: Europäische Verlagsanstalt 1980.