

Katedra Germanistiky  
Filozofická fakulta  
Univerzita Palackého v Olomouci

Barbora Baráková  
Die Analyse des Comics *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines  
Lebens* von Ulli Lust  
Bakalářská diplomová práce

Vedoucí práce: Mgr. Milan Horňáček, Ph.D.

Olomouc 2013

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a uvedla v ní  
předepsaným způsobem všechny použité prameny a literaturu.

V Olomouci dne 20. 4. 2013

.....

Barbora Baráková

Děkuji Mgr. Milanu Horňáčkovi, Ph.D. za odborné vedení, připomínky, korektury a ochotu pomoci při tvorbě této bakalářské práce.



## **EINLEITUNG**

Die vorliegende Arbeit setzt sich zum Ziel, die Analyse des Comics *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* der zeitgenössischen österreichischen Comic-Autorin Ulli Lust durchzuführen.

Im theoretischen Teil wird der Rahmen für die eigene Analyse vorgelegt, wobei wir hauptsächlich von den beiden „Standartwerken“ *Comic-Analyse* von Jakob F. Dittmar und *Comics richtig lesen* von Scott McCloud ausgehen. Es werden kleinere Elemente des Comics sowie ihre Mitwirkung behandelt und die Grundlage für die praktische Analyse vorbereitet. Kurz wird auch die Geschichte des Comics thematisiert, bei der die Aufmerksamkeit v. a. auf den Autoren-Comic, seine Entwicklung und seine Spezifika gelenkt wird, weil der im Zentrum der Arbeit stehende Comic als ein autobiografischer Comic bezeichnet werden kann.

Nach dem im theoretischen Teil vorgelegten Rahmen wird dann im praktischen Teil die eigene Analyse des Comics *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* durchgeführt. Bei der Analyse konzentrieren wir uns gerade auf die autobiografischen Züge des Buches: Es wird diskutiert, welche Signale für den autobiografischen Charakter dieses Buches vorkommen und wie mit ihnen umgegangen wird. In der eigenen Analyse werden die im theoretischen Teil vorgelegten Aspekte besprochen und anhand von ausgewählten Stellen konkretisiert.

In der Analyse konzentrieren wir uns darauf, wie die Elemente des Comics im Buch wirken und mitarbeiten und welche Beziehungen sich unter ihnen bilden. Im letzten Kapitel des praktischen Teiles wird eines der Hauptthemen des Buches hervorgehoben und an diesem Beispiel wird demonstriert, wie der Comic als Medium wirken kann.

## THEORETISCHER TEIL

### 1. Definition des Comics

In dieser Arbeit wird mit bereits vorhandenen Definitionen gearbeitet, weil das Ziel nicht ist, eine perfekte Definition des Comics zu schaffen, sondern sich auf die konkrete Comic-Analyse zu konzentrieren. Die Definition sollte dem Leser helfen, sich eine bessere Vorstellung über das Medium Comic und seine Spezifika zu machen.

Die Definitionen des Comics sind (ähnlich wie bei anderen literarischen Genres) nicht einheitlich und es existiert keine verbindliche Definition, aber die Autoren kehren immer wieder zur Verbindung „sequenzielle Kunst“, die ursprünglich von Will Eisner<sup>1</sup> stammt, zurück. Scott McCloud, der mit seinem Buch *Comics richtig lesen* zu einem der wichtigsten Comic-Theoretiker avancierte, präzisiert den Begriff von Eisner weiter, indem er den Comic wie folgt definiert: „Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.“<sup>2</sup> In der *Comic-Analyse* widmet Jakob F. Dittmar der Definition mehr Raum, der Comic wird aber auch bei ihm als sequenzielle Kunst bezeichnet: „Comic ist eine Sequenz von Bildern oder Bildelementen, die einen Handlungsstrang oder Gedankenflug erzählen.“<sup>3</sup> Durch die Sequenz entsteht dann ein narrativer Effekt, weil der Leser beim Comic-Lesen voraussetzt, dass es sich um eine kohärente Geschichte handelt.<sup>4</sup>

Der Comic erfordert von dem Leser substanzielle Mitarbeit, indem er von ihm verlangt, die Sequenz zu bilden, die Bilder zu verbinden. „Das Erzählen im Comic funktioniert so, dass der Leser die Sequenz der einzelnen Bilder zu einer fließenden Narration verbindet, die Lücken zwischen den Einzelbildern überbrückt und die abgebildeten Formen mit Hilfe seines Wissens über die Welt mit Bedeutung füllt.“<sup>5</sup> In jedem Bild sind Informationen enthalten, die die

---

<sup>1</sup> Eisner, Will: *Comics & Sequential Art*. Paramus 2006, S. 5.

<sup>2</sup> McCloud, Scott: *Comics richtig lesen*. Hamburg 2001, S. 17.

<sup>3</sup> Dittmar, Jakob F.: *Comic-Analyse*. Konstanz 2008, S. 43.

<sup>4</sup> Magnussen, Anne: Die Semiotik von C. S. Peirce als theoretisches Rahmenwerk für das Verstehen von Comics. In: *Theorien des Comics: ein Reader*. Hrsg. Von Barbara Eder. Bielefeld 2011, S. 171 – 185, hier S. 175.

<sup>5</sup> Dittmar, *Comic-Analyse*, S. 27.

Sequenz bilden, erst beim Lesen entdeckt der Leser, welche Bildelemente für die Narration wichtig sind, welche von ihnen aktiviert werden, welche eine Spur, ein Indiz enthalten, das die Narration vorantreibt.<sup>6</sup>

Was für den Comic spezifisch ist, sind die Blasen, die aber nicht immer benutzt werden müssen. Der Comic kann auch ohne Blasen oder gar ohne Wörter vorkommen und dennoch ein „vollwertiger“ Comic sein. Der Text bildet mit dem Bild eine Einheit und sie ergänzen sich gegenseitig.<sup>7</sup>

*Wörter, Bilder und andere Symbole sind das Vokabular der Sprache, die wir Comic nennen. Eine selbständige, abgeschlossene Sprache verdient ein eigenes, abgeschlossenes Vokabular. Ohne dieses müsste der Comic weiter als das „uneheliche Kind“ von Wort und Bild daherhumpeln.<sup>8</sup>*

Der Begriff Comic steht in dieser Arbeit also für eine sequenzielle Kunst, die eine Art Narration erweckt, welche in der Regel aus Bild und Text besteht.

Der Comic wird weiter definiert entweder im Unterschied zu anderen Medien, v. a. zur Film und Literatur, oder im Medium des Comics selbst, dass heißt im Unterschied zum Zielpublikum, zum Genre, Form usw. Die Unterschiede zu anderen Medien werden in dieser Arbeit nicht thematisiert, obwohl sie bei manchen Comic-Definitionen in Betracht gezogen werden und beim Definieren helfen. Die Teilung des Comics nach dem Genre oder der Form kommt im Kapitel Comic-Genre vor.

## 2. Comic Genre, Gattung

### 2.1. Kurz zu der Geschichte des Comics

Diese Arbeit widmet sich der Analyse des autobiografischen Comics, der Graphic Novel. Es ist aber wichtig zu wissen, welche Vorgeschichte der autobiografische Comic hat, welche Entwicklung er durchmachte und an welchen Grundlagen er steht und dies ist bei der allgemeinen Comic-Geschichte zu suchen.

---

<sup>6</sup> Dittmar, Comic-Analyse, S. 45.

<sup>7</sup> Mehr zu dieser Verbindung bei 3.4. *Bild und Text*.

<sup>8</sup> Mccloud, Comics richtig lesen, S. 57.

In der Comic-Welt unterscheidet man drei geographisch-kulturelle Sphären: die USA, Westeuropa mit dem französischen Sprachraum und Japan.<sup>9</sup> In dieser Arbeit widmen wir uns vor allem dem europäischen und dem amerikanischen Comic, weil sich die Entwicklung von beiden durchdringt. Trotz der Breite und spezifischer Schönheit der japanischen Comics sind sie für unsere Arbeit nicht wesentlich.

Als ersten Comic bezeichnet die Mehrheit von Comictheoretikern das *Yellow Kid* von Richard Outcault. Dieser Comic erschien seit 1893 im Magazin *Truth* und später in der Zeitung *New York World*. Zuerst wurden kurze Monologe zu den Bildern auf Kids Nachthemd geschrieben, erst später kam Outcault mit den heute für den Comic so typischen Blasen.<sup>10</sup> Die regelmäßigen Comics halfen der Zeitungen ihre Leser zu halten und bald war Outcault nicht der Einzige, der seine Comicserien für eine Zeitung produzierte. Zu den frühen Comicsstrippen gehört das Thema „der karikaturenhaft dargebotenen anarchischen Schadenfreude, der slapstick-haften Bewegung und des proletarischen Slangs“.<sup>11</sup>

Erst später begannen sich die Geschichten in den Zeitungen zu entwickeln: Es handelte sich nicht mehr um einzelne Erlebnisse, die nur die Hauptfigur verband, sondern um eine längere, in mehrere Ausgaben der Zeitung verteilte Geschichte. Nach Knigge kam mit diesen sich entwickelnden Geschichten als erster Winsor McCay mit seinem *Little Nemo*. „Das Prinzip der Fortsetzung machte bald Schule und erweiterte den erzählerischen Raum der Comic-Seiten ins Unbegrenzte und ermöglichte es, nun selbst in den nur aus vier oder fünf Bildern bestehenden Tagesstrips epische Handlungsstränge zu entwickeln.“<sup>12</sup> In den 30er Jahren des vergangenen Jahrhunderts begannen die Heldencomics regelmäßig zu erscheinen, wobei die Abenteuerserien von dem Fortsetzungsprinzip profitieren konnten.

Der Comic blieb aber lange nur eine Domäne der Zeitungen, erst 1933 erschien das erste Comic-Heft und der Comic wurde zu einem eigenständigen Medium. Anfangs enthielten die Hefte Nachdrucke der Zeitungsserien, später kamen neue Storys vor, die vor allem von Jugendlichen für Jugendliche produziert

---

<sup>9</sup> Knigge, Andreas C.: Zeichen-Welten. Der Kosmos der Comics. In: Comics, Mangas, Graphic Novels. Hrsg. von Heinz Ludwig Arnold, München 2009, S. 5 – 34, hier S. 24.

<sup>10</sup> Ebd., S. 8.

<sup>11</sup> Ebd., S. 14.

<sup>12</sup> Ebd., S. 15.

wurden. Dies war auch die Zeit, in der die ersten Batman und Superman Comics entstanden.<sup>13</sup>

Nach dem Krieg folgten für den Comic schwere Jahre sowohl in Amerika als auch in Europa, denn er wurde als Schundliteratur bezeichnet und sein Einfluss auf die Jugendlichen als verheerend beschrieben.<sup>14</sup>

Langsam kommen wir zu den Vorstufen der Graphic Novel in die 60er Jahre und damit auch zu den Anfängen des autobiografischen Comics.

## 2.2. Comic-Autor

Mit dem Begriff des Comic-Autors beschäftigt sich u. a. Daniel Stein in seiner Studie *Was ist ein Comic-Autor?*. In der Comic-Forschung gibt es nach seiner Meinung keine klare Bezeichnung für den Autor. Man kann weder vom Schriftsteller noch vom Maler sprechen. Bei einigen Kritikern fand der Begriff „Meistern der Comics“ Eingang, der benutzt wird, um den Comic als Medium im Kulturbetrieb zu etablieren und als Kunstform zu bezeichnen. Den am meisten verbreiteten Begriff „Comic-Zeichner“ findet Stein ebenso problematisch, weil er auf das Bildästhetische verweist und damit das Wort außer Acht lässt. Dieser Begriff ignoriert auch die Tatsache, dass viele Comics von zwei Künstlern geschaffen sind, das heißt von einem Zeichner und einem Szenaristen. Und schließlich ist für Stein auch sein Begriff „Comic-Autor“ nicht unproblematisch, weil seiner Meinung nach „der Autorbegriff für comicspezifische Phänomene erst noch operationalisiert werden muss“.<sup>15</sup>

Selbst die Autorrolle machte natürlich während der Geschichte eine lange Entwicklung durch: Es wurde schon gesagt, dass die ersten Comics in den Zeitungen erschienen. Die damaligen Autoren hatten aber fast keine Macht über ihr Werk. Über die Fortdauer und Handlungsentwicklung entschieden in der Regel die Herausgeber und teilweise das Publikum. Die eigene Autorrolle entwickelte sich kaum auch in der Zeit der Superheldencomics: Sie war meistens

---

<sup>13</sup> Knigge, Zeichen-Welten, S. 18.

<sup>14</sup> Ebd., S. 20.

<sup>15</sup> Stein, Daniel: Was ist ein Comic-Autor? Autorinszenierung in autobiografischen Comics und Selbstporträts. In: Comics – Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Hrsg. von Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva, Daniel Stein. Bielefeld 2009, S. 201 – 237, hier S. 203 – 205.

anonym oder kollektiv. Ihre Verstärkung kam erst mit dem Underground-Comic, der Vorstufe des autobiografischen Comics und der Graphic Novel.<sup>16</sup>

### 2.3. Autobiografischer Comic

Als Vorbild des heutigen autobiografischen Comics sieht Daniel Stein die Autorinszenierung von Zeitungscartoonisten am Anfang des 20. Jahrhunderts und in amerikanischen Underground-Comics der 60er Jahre.<sup>17</sup>

Stein zeigt, dass sich Art Spiegelman, der heute als einer von der Graphic Novel-Autoren gilt, zu den Zeitungscartoonisten wie George Herriman oder Fontaine Fox bekennt. Sowohl Spiegelman, als auch Herriman und Fox inszenieren sich selbst als ein Autor, der sitzend an seinem Schreibtisch auf die Inspiration wartet. Ein anderes Motiv, das bei der Selbstinszenierung immer wieder auftaucht, ist die Vermischung von der Diegese der Comics-Figuren und von der Welt des realen Autors.<sup>18</sup> Mit diesem Bekenntnis zeigt Spiegelman den Zusammenhang zwischen seinem Autorencomic und der Selbstdarstellung von Zeitungscartoonisten, die es nach Stein schon bei Richard Outcault gibt, der sich mit seinen Figuren zeichnete.<sup>19</sup>

Diese Selbstinszenierungen erscheint jedoch nur in Form verschiedener Paratexte, z. B. Titelblätter, Nachwörter und Illustrationen für Zeitschriften.<sup>20</sup> Es gibt keine Comic-Strips, keine Comic-Geschichten, die eine Autorfigur enthalten.

Wie schon angedeutet wurde, begann sich in den USA in den 60er und 70er Jahren die Tendenz zu verbreiten sich von den Superheldencomics abzusetzen. So entstand der handwerklich produzierte Underground-Comic, dessen Begründer Robert Crumb ist. Der Underground-Comic wendet sich von der Massenkultur nicht nur mittels der Themenauswahl (als ein häufiges Thema kam Sexualität und andere Tabus vor), sondern auch mithilfe der Wahl von verschiedenen Genres ab.<sup>21</sup>

---

<sup>16</sup> Stein, Was ist ein Comic-Autor?, S. 205 – 206.

<sup>17</sup> Ebd., S. 207.

<sup>18</sup> Ebd., S. 224.

<sup>19</sup> Ebd., S. 233.

<sup>20</sup> Ebd., S. 207.

<sup>21</sup> Becker, Thomas: Genealogie der autobiografischen Graphic Novel. Zur feldsoziologischen Analyse intermedialer Strategien gegen ästhetische Normalisierungen. In: Comics – Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Hrsg. von Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva, Daniel Stein. Bielefeld 2009, S. 239 – 264, hier S. 245.

„In der Geschichte der amerikanischen Populärkultur wurden Comic-Autoren lange als Produzenten standardisierter Massenunterhaltung gehandelt, die keine künstlerischen Werke schaffen, sondern Waren zum schnellen Konsum herstellen.“<sup>22</sup> Robert Crumb führt in seinem Werk *The Many Faces of R. Crumb* eine Autorfigur ein, die sowohl als Autor des Comics als auch als andere Personen auftritt. „Er stellt einen spielerischen Umgang mit dem Autobiographischen, eine Selbstinszenierung des Autors mit den Mitteln der grafischen Literatur dar.“<sup>23</sup> Seine Abgrenzung zu den Superheldencomics dieser Zeit besteht darin, dass er „selbst kein Held ist, sondern ein Antiheld, ein Gegenentwurf zu den muskelbepackten Protagonisten der Marvel-Universen“.<sup>24</sup> In einem weiteren Werk unter dem Titel *The confessions of R. Crumb* entwickelt Crumb die Autorrolle in dem Comic weiter. Er betont die Macht und die Kontrolle des Autors über das Geschehen in dem Strip. Immer wieder ist aber die Autorfigur ironisch oder satirisch inszeniert, bei Becker wird dieses Verfahren als „reflexive Karikatur“ bezeichnet.<sup>25</sup> Mit solchen autobiografischen Motiven bildeten sich spezifische Erzählweisen aus, welche sich als „Strategien gegen die vereinnahmenden Normalisierungen des Massenmarkts formierten“.<sup>26</sup>

Der autobiografische Comic ist also nicht nur die Darstellung dessen, was der Autor selbst erlebte, sondern auch die Darstellung des Autors selbst in verschiedenen Rollen.

Nach Thomas Becker stellt gerade die Autonomisierung von Comic-Produktion am Ende der 60er Jahre die Vorstufe der Graphic Novel dar. Die Zeitungscartoonisten stehen nur als eine Ausnahme gegenüber der Massenkultur und bilden keinen sich von Massenmarkt abgrenzenden autonomen Markt.<sup>27</sup> Erst die Unabhängigkeit vom Mainstreammarkt half dem eigentlichen Autorencomic sich zu etablieren.

In den 70er Jahren erschienen auch in Frankreich Werke junger Autoren, die neue Methoden für Comicsschreiben benutzten. Dies hängt nicht zuletzt mit der Auswahl von neuen Genres zusammen. In Frankreich setzte sich die „écriture

---

<sup>22</sup> Stein, Was ist ein Comic-Autor?, S. 207.

<sup>23</sup> Ebd., S. 210.

<sup>24</sup> Ebd., S. 210.

<sup>25</sup> Becker, Genealogie der autobiografischen Graphic Novel, S. 247.

<sup>26</sup> Ebd., S. 243.

<sup>27</sup> Ebd., S. 241.

automatique<sup>28</sup>, die Comic-Avantgarde<sup>29</sup> durch, die sich um die Magazins *Métal hurlant* und *À Suivre* formierte und versuchte neue Formen von Comics zu schaffen. Paul Mougin, der Chefredakteur von *À Suivre* sagte dazu: „Wir wollen eine andere Form von Comics anbieten, wirkliche Comic-Romane, die in Kapitel unterteilt sind.“<sup>30</sup> Hier sind die Anfänge der Graphic Novel in Frankreich zu suchen.

*In den 80er Jahren findet eine Wandlung von der eher konfrontativen Gesellschaftskritik der Underground-Comics zu einer persönlicheren und nachdenklicheren Form der Auseinandersetzung mit Gesellschaft und Geschichte statt. Der bekannteste amerikanische Comic-Autor ist in diesem Zusammenhang Art Spiegelman, dessen Maus den Übergang zwischen den Underground-Comics und den autobiografischen Autorencomics markiert.*<sup>31</sup>

Der Unterschied zwischen Spiegelman und Crumb besteht nach Stein darin, dass Spiegelman nicht mehr Ironie bei der Selbstdarstellung benutzt, was den ersten Schritt zu der autobiografischen, ernsthaften Selbstdarstellungen von der Mehrheit der Autoren der Graphic Novel darstellt.<sup>32</sup>

### 2.3.1. Graphic Novel

Der Begriff Graphic Novel wird seit dem Erscheinen von Will Eisners *A Contract with God and other Tenement Stories* verwendet, um einen anspruchsvollen und komplex strukturierten Comic zu bezeichnen.<sup>33</sup>

Der Begriff Novel assoziiert einen Zusammenhang mit Literatur, mit „hochliterarischen“ Texten. Im deutschsprachigen Raum wird dieser Begriff benutzt, um die Literarizität des Comics zu betonen und zu zeigen, dass die

---

<sup>28</sup> Automatisches Schreiben, bevorzugtes Schreibverfahren des Surrealismus ohne Vernunft-Kontrolle und außerhalb aller ästhetischen oder ethischen Fragestellungen. Siehe dazu Metzler Literatur Lexikon. Begriffe und Definitionen. Hrsg. von Günther und Irmgard Schweikle. Stuttgart 1990, S. 115.

<sup>29</sup> Die Comic-Avantgarde wird hier ähnlich wie die literarische Avantgarde verstanden, dass heißt, sie wird als eine Richtung bezeichnet, die in Abkehr von etablierten Konventionen neue Gestaltungsprinzipien sucht und einführt. Siehe dazu Harenberg Lexikon der Weltliteratur. Autoren – Werke – Begriffe. Band I. Dortmund 1995, S. 259.

<sup>30</sup> Knigge, Zeichen-Welten, S. 27.

<sup>31</sup> Stein, Was ist ein Comic-Autor?, S. 213.

<sup>32</sup> Ebd., S. 218.

<sup>33</sup> Weiner, Stephen: The Rise of the Graphic Novel. In: Becker, Genealogie der autobiografischen Graphic Novel, S. 239.

jeweilige Geschichte ernst genommen wird.<sup>34</sup> Wie schon gesagt wurde, wollten die Autoren eine neue Form des Comics schaffen und zugleich wollten sie sich von den Superheldencomics distanzieren, sich unterscheiden. Damit hängt auch die Entwicklung der Comic-Theorie zusammen, die sich mehr auf die narrative Struktur des Comics als auf die Bildsprache zu konzentrieren begann.<sup>35</sup>

Mit der Graphic Novel will sich der Comic in der „hohen“ Literatur etablieren. Nach Ditschke findet man die Wahrnehmung des Comics als Literatur bereits in der expliziten Zuschreibung von Literarizität und gleichzeitig geschieht diese Zuschreibung implizit, wenn die Comics z. B. als Comic-Romane oder Kurzgeschichten bezeichnet werden.<sup>36</sup> Dieses Genre „illustriert mit seiner thematischen Vielfalt und individuellen grafischen Inszenierung seiner Erzählungen den Aberwitz der pauschalen Aburteilung der Erzählform Comic als minderwertige Literatur“.<sup>37</sup> Immer wieder wird der Comic aber mit seiner eigenen Geschichte konfrontiert, in dem Sinn, dass er als Massenunterhaltung begriffen wird. Die in dem literarischen Feld erfolgreichen Comics werden oft als „untypisch für das Comic-Genre“ bezeichnet.<sup>38</sup> Davon wollten sich bereits die Autoren des Underground-Comics befreien und davon befreien sich noch heute die Autoren der Graphic Novel.

Wenn man sich die als Graphic Novel bezeichneten Werke anschaut, kann man feststellen, dass ein beliebtes Genre die Autobiografie oder autobiografische Fiktion darstellt. Dies steht in Verbindung mit der Literarizität des Comics: Das Genre der Comic-Autobiografie oder der Comic-Reportage wurde „in Relation zu belletristischer Literatur im Feld der literarischen Produktion positioniert“.<sup>39</sup> Der Comic findet die Beachtung der Rezensenten vor allem dann, wenn es sich um eine längere Geschichte handelt, die ein ernsthaftes Thema behandelt. Der Meinung der Rezensenten nach werden manche Themen sogar vom Comics besser als von der Belletristik bearbeitet, und zwar trifft dies v. a. für die Autobiografie, den Comics mit wissensvermittelnder Funktion und auch die

---

<sup>34</sup> Ditschke, Stephan: Comics als Literatur. Zur Etablierung des Comics im deutschsprachigen Feuilleton seit 2003. In: Comics – Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Hrsg. von Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva, Daniel Stein. Bielefeld 2009, S. 265 – 280, hier S. 275.

<sup>35</sup> Ebd., S. 277.

<sup>36</sup> Ebd., S. 271.

<sup>37</sup> Knigge, Zeichen-Welten, S. 21.

<sup>38</sup> Ditschke, Comics als Literatur, S. 271.

<sup>39</sup> Ebd., S. 277.

jüngeren Comics-Reportagen zu.<sup>40</sup> Zu dem Begriff Graphic Novel beziehen sich mehrere Diskussionen, weil er nach manchen Theoretikern nicht ganz geeignet ist, das Genre gut zu charakterisieren. Diese Frage wird auch von vielen Comic-Zeichnern (Graphic Novel-Zeichnern) ironisch bearbeitet, was an folgenden Abbildungen von Ulli Lust<sup>41</sup> und Craig Thompson<sup>42</sup> zu sehen ist. Für unsere Arbeit ist aber die hier gegebene Definition des Begriffs genügend.



### 3. Die Comic-Analyse

In diesem Teil wird der theoretische Rahmen der Comic-Analyse nach u. a. Jakob F. Dittmars *Comic-Analyse* und Scott McClouds *Comics richtig lesen* bestimmt. Nach diesem Rahmen wird dann die eigentliche Analyse von *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* durchgeführt. Der folgende theoretische Teil ist in kleineren Abschnitte gegliedert, die jeweils die Grundelemente des Comics charakterisieren, und durch deren Zusammenwirken der Comic als eine Einheit entsteht. In dieser Arbeit werden die einzelnen Teile als solche, aber auch ihre Mitwirkung und ihre Rolle für das Ganze behandelt.

<sup>40</sup> Ditschke, Comics als Literatur, S. 273.

<sup>41</sup> Lust, Ulli. Online in Internet: <http://ullilust.de/info/biographie.html>. Stand 11. 4. 2013

<sup>42</sup> Thompson, Craig. Online in Internet: <http://www.craigthompsonbooks.com/2013/04/05/laser-boob-army-scrambled-seaweed/>. Stand 11. 4. 2013

### 3.1. Zeichen und Symbole

Für den Comic ist die Symbolsprache spezifisch, denn sie hilft dem Leser, die Bedeutung zu enthüllen, und dem Autor, seine Absicht auszudrücken. Das Symbol wird bei Scott McCloud und auch in dieser Arbeit als „Ausdruck für ein Zeichen, das für eine Person, einen Ort, eine Sache oder eine Idee steht“, definiert.<sup>43</sup> Die symbolischen Bilder konzentrieren sich auf die wesentliche Information des Bildes, auf das Wichtigste, darauf, was der Comic gerade sagen will<sup>44</sup>, sie konnotieren gleichzeitig weitere Bedeutungen und können auch leitmotivisch in der Geschichte benutzt werden.<sup>45</sup>

*Der Comic hat ein schier unerschöpfliches Reservoir bildsprachlicher Symbole entwickelt. Geräusche stellt er durch Soundwords dar, Musik durch gezeichnete Noten, Schmerz durch Sternchen... Wundersamerweise müssen wir das Vokabular des Comics nicht mühsam erlernen wie das einer Sprache: Wir können Comics nicht etwa deshalb lesen, weil wir ihr grafisches System verstehen, sondern wir verstehen das System, weil wir den Comic verstehen.<sup>46</sup>*

Wenn der Leser die Symbole aber nicht erkennt, wenn für ihn die Symbolsprache mit ihren Assoziationen unbekannt ist, wenn die Symbolsprache an ein anderes kulturelles Vorwissen gebunden ist, ist es für ihn unmöglich den Comic richtig zu lesen, die Zusammenhänge richtig zu ergänzen. „Der Leser muss die Zeichen lesen und begreifen können, um die Aussage der Geschichte zu verstehen.“<sup>47</sup> In einem Comic werden nämlich die Zeichen und Symbole aus verschiedenen Systemen gemeinsam benutzt und diese sind kulturell bedingt und ihre Bedeutungen muss der Leser lernen.<sup>48</sup>

Die symbolische Seite macht sich auf unterschiedlichen Ebenen des Comics bemerkbar: Ganze Bilder können symbolisch gezeichnet werden, wobei sie sich auf der Skala von ganz abstrakten bis zu realistischen bewegen, und sogar ein und derselbe Autor kann mehrere Zeichenstile benutzen. Bei der Figurendarstellung hilft das abstraktere Zeichnen dem Leser bei der

---

<sup>43</sup> McCloud, Comics richtig lesen, S. 35.

<sup>44</sup> Ebd., S. 39.

<sup>45</sup> Dittmar, Comic-Analyse, S. 146.

<sup>46</sup> Knigge, Zeichen-Welten, S. 24.

<sup>47</sup> Dittmar, Comic-Analyse, S. 122.

<sup>48</sup> Ebd., 137 – 138.

Identifikation: Die abstrakteren Bilder lassen mehr Platz für die subjektive Interpretation, weil die Details ausgelassen werden. Die Symbolebene zeigt sich aber auch bei kleineren Elementen, wie z. B. bei Panels oder Sprechblasen, welche den Inhalt schon durch ihre Form ausdrücken können. Und schließlich werden die Symbole oft statt den Wörtern als Zeichen benutzt, z. B. beim Ausdrücken von Musik oder Emotionen, zu deren Darstellung sich ein ganzer Kanon entwickelte.<sup>49</sup>

### 3.2. Rinnstein

Wie bereits gesagt wurde, wird der Comic als sequenzielle Kunst bezeichnet. Das bedeutet, dass man mindestens zwei Bilder braucht, die eine Sequenz bilden, um über Comic sprechen zu können. „Ein einzelnes Bild ist im Comic unvollständig, weil es keine Sequenz ist.“<sup>50</sup> Was den Comic so spezifisch macht, ist die Lücke zwischen diesen Bildern. „In der Grauzone des Rinnsteins (wie die Lücke eigentlich heißt) greift sich die menschliche Fantasie zwei separate Bilder und verwandelt sie zu einem einzigen Gedanken.“<sup>51</sup> Unser Geist verbindet die Bilder und konstruiert eine zusammenhängende, geschlossene Wirklichkeit. Und weil der Leser natürlich eine gewisse Macht über den Prozess der Verbindung hat, kann diese Wirklichkeit vom Fall zu Fall mehr oder weniger unterschiedlich sein. Gerade die Fantasie des Lesers verursacht, dass der Comic wirken kann und dass sich die Handlung, die Zeit und der Raum im Comic ändern, fließen und dabei ihren Sinn erhalten. Unser Gehirn erzeugt eine Illusion von Zeit und Bewegung.<sup>52</sup> Der Leser arbeitet mit dem Comic zusammen und wirkt beim Entstehen der Narration mit.<sup>53</sup> Bildsprünge können den Leser auf einen anderen Ort, in eine andere Zeitebene übertragen und durch die Sprünge wird im Comic ebenfalls das Tempo simuliert.<sup>54</sup>

Weil die Ausfüllung der Lücken, die Konstruktion der Zusammenhänge bei den Lesern verschieden funktionieren kann, soll man bei der Analyse zwischen der subjektiven und der allgemeinen Konstruktion unterscheiden, denn

---

<sup>49</sup> Dittmar, Comic-Analyse, S. 140.

<sup>50</sup> Ebd., S. 119.

<sup>51</sup> McCloud, Comics richtig lesen, S. 74.

<sup>52</sup> Ebd., S. 102.

<sup>53</sup> Dittmar, Comic-Analyse, S. 120.

<sup>54</sup> Knigge, Zeichen-Welten, S. 23.

immer wieder sind der Leser und der Interpret mit individuellen Assoziationen konfrontiert und es ist für sie schwer, sie von der objektiven Erklärung zu unterscheiden.<sup>55</sup> Die Fantasie kann aber nicht unendlich sein, der Leser soll bestimmte Regeln einhalten und beim Interpretieren die Konventionen des Comics respektieren, um den Sinn, die *intentio auctoris*<sup>56</sup> nicht ganz außer Acht zu lassen. Nach Scott McCloud ist gerade dieser Anspruch an den Leser, die Forderung die Lücke zu füllen, das größte Spezifikum des Comics: „Keine andere Kunstform gibt ihrem Publikum so viel und verlangt zugleich so viel von ihm. Das, was zwischen diesen Panels geschieht, ist ein Zauber, den nur der Comic erzeugen kann.“<sup>57</sup>

Mit der richtigen Ausfüllung der Lücken hängt auch die Folge der Panels zusammen. Im europäischen (westlichen) Raum gibt es die Gewohnheit, von links nach rechts, von oben nach unten zu lesen (im Unterschied z. B. zu den japanischen Manga-Comics). Der europäische Leser ist ebenfalls gewöhnt, dass der Vordergrund den Hintergrund dominiert: In dem Vordergrund befinden sich mehr betonte Details als im Hintergrund. „Üblicherweise betrachten wir ein Bild, indem wir entlang der Betonungslinien vom Vordergrund zum Hintergrund und von groß dargestellten Bildelementen zu den kleineren springen.“<sup>58</sup> Obwohl der Leser eines Comics (und natürlich auch eines Buches) die Freiheit hat, beim Lesen die Reihenfolge zu bestimmen, hätte ein anderes Lesen wahrscheinlich keinen Sinn. Daraus resultiert nicht zuletzt auch die Tatsache, dass diese Gewohnheit von den Zeichnern zu einem Spiel mit dem Leser genutzt werden kann.

### 3.3. Panels, Rahmen

Wir sprachen schon über den Rinnstein zwischen den Panels, der die eigentliche Verbindung, die eigentliche Sequenz bildet. Das Panel selbst ist aber das Grundelement des Comics und als solches bildet es die Basis der eigentlichen Analyse. „Ein Rahmen (ein Panel) macht alles, was innerhalb des Rahmens abgebildet ist, zu einem Bild. Der Rahmen lenkt den Blick auf das Bild und

---

<sup>55</sup> Dittmar, Comic-Analyse, S. 118.

<sup>56</sup> Siehe Eco, Umberto: Die Grenzen der Interpretation. München 1995, S. 35 – 39.

<sup>57</sup> McCloud, Comics richtig lesen, S. 100.

<sup>58</sup> Dittmar, Comic-Analyse, S. 76.

dessen Inhalte. [...] Im Comic kommt den Rahmen eine sehr hohe Bedeutung zu, da diese nicht nur einzelne Bilder betonen können, die einzelnen Bilder voneinander abgrenzen und deren Sequenzialität überhaupt verdeutlichen und die Erzählung dabei gliedern und moderieren.<sup>59</sup> Der Panelrahmen wird als ein Zeichen dafür verstanden, dass sich Zeit oder Raum ändern, was mit dem Rinnstein eng zusammenhängt.

*Je nachdem wie groß der Rahmen und die jeweils enthaltenen Bilder sind, benötigt der Leser mehr oder weniger Zeit, um den Inhalt wahrzunehmen. Das heißt, dass schmale Bilder schnell zu lesen sind, während breite Bilder entsprechend viel Zeit benötigen, um mit dem Auge abgetastet zu werden.<sup>60</sup>*

Das heißt, dass ein Panel nicht nur den Raum begrenzt, sondern auch die Zeit. Die Zeit läuft zwischen zwei (bzw. mehreren) Panels, aber auch in einem Panel. Das Panel kann die ungleichzeitigen Momente gleichzeitig darbieten, wobei die Figur immer starr bleibt, obwohl es deutlich ist, dass die Zeit läuft. „Bei der Lektüre entsteht die Illusion eines kinematografischen Verlaufs.“<sup>61</sup>

Die Panels kooperieren miteinander, denn die Verbindung gibt es nicht nur zwischen zwei nebeneinander liegenden Panels, sondern auch unter allen Panels auf der Seite bzw. Doppelseite. Das einzige Panel, das unser Auge in einem Augenblick wahrnimmt, stellt die Gegenwart dar, die vor ihm liegenden bilden die Vergangenheit und die hinter ihm (das heißt rechts von ihm) die Zukunft. Unsere Augen nehmen aber auch alle Bilder gleichzeitig wahr, zugleich gibt es also die Gleichzeitigkeit und zeitliche Sequenz der Bilder auf einer Seite<sup>62</sup>, „Zukunft, Vergangenheit und Gegenwart sind also allgegenwärtig.“<sup>63</sup>

Die Form eines Panels kann sehr unterschiedlich sein, sie hat keinen spezifischen Einfluss auf die Bedeutung, trotzdem steuert sie das Wahrnehmen des Lesers, und zwar kann sie sowohl die Zeitwahrnehmung als auch die Raumwahrnehmung beeinflussen,<sup>64</sup> sie wirkt (auch symbolisch<sup>65</sup>) auf die

---

<sup>59</sup> Dittmar, Comic-Analyse, S. 57 - 58.

<sup>60</sup> Ebd., S. 59.

<sup>61</sup> Knigge, Zeichen-Welten, S. 22.

<sup>62</sup> Dittmar, Comic-Analyse, S. 122.

<sup>63</sup> McCloud, Comics richtig lesen, S. 112.

<sup>64</sup> Ebd., S. 107.

<sup>65</sup> Das symbolische Panel zeigt schon mit seiner Form sein Inhalt, wie es schon in dem Teil 3.1. *Zeichen und Symbole* angedeutet wurde, z. B. für den Traum etablierte sich ein gewellter Rahmen.

Dynamik des Lesens und beeinflusst das Wahrnehmen der Geschichte.<sup>66</sup> Die Form der Panels ist also ein zentrales Element des Comics. In einem Buch, oder in einer Geschichte befindet sich oft ein einheitlicher Rahmenraster (Rahmengitter). Die Störung dieses Rasters hat eine spezifische Funktion: Die Bilder, die sich in dem gestörten Raster befinden, wirken dynamischer, ungewöhnlicher und der Leser sieht sie am frühesten.<sup>67</sup>

*Das Rahmengitter gibt die Gestaltung und Wirkung der Seite vor. Damit werden die eigene Dramaturgie und Lesegeschwindigkeit vorgegeben. Das Gitter gibt der Seite und der Geschichte ihre äußere Form und ist ein wesentliches stilistisches Element der Narration.*<sup>68</sup>

Es zeigt die Verhältnisse unter den Bildern, die Verhältnisse der Einzelbilder zu der Seite, die Menge der Bilder pro Zeile und Seite. Obwohl das Panel das Grundelement des Comics bildet, ist die Seite und das Rahmengitter das erste, was der Leser wahrnimmt.

### 3.4. Bild und Text

In der Regel wird das Bild im Comic vom Text begleitet.<sup>69</sup> „Die Erzählform besteht aus Bildern und Text, beide Elemente tragen hierbei die Handlung, wobei das Fehlen von Text als dramaturgisches Mittel eingesetzt werden kann. Text und Bild ergänzen sich einander.“<sup>70</sup> Nach Groensteen ist aber die bildliche Seite des Comics wichtiger, weil durch die Visualisierung fast alles gesagt wird und der Text dabei nur eine ergänzende Rolle spielt.<sup>71</sup> Man muss aber sowohl den Text als auch die Bilder lesen, um den Comic zu verstehen, denn „Comic ist weder ein geschriebener Text im herkömmlichen Sinne, noch eine reine Bildergeschichte. Die Logik der bildlichen Erzählung wird durch die Textebene in bestimmten Bezügen fixiert, die aus den Bildern allein so nicht

---

<sup>66</sup> Dittmar, Comic-Analyse, S. 65.

<sup>67</sup> Ebd., S. 62.

<sup>68</sup> Ebd., S. 61.

<sup>69</sup> Möglich sind auch die Comics ohne Wörter, sie bilden aber eher eine Ausnahme, eine weitere Möglichkeit von Comicschaffen.

<sup>70</sup> Dittmar, Comic-Analyse, S. 44.

<sup>71</sup> Groensteen, Thierry: Stavba komiksu. Brno 2005, S. 155.

erkennbar wären.<sup>72</sup> Nach Dittmar signalisiert die Konkurrenz zwischen beiden Elementen eine kompositorische Schwäche des Comics. Natürlich soll man aber unterscheiden, wo es sich um eine Schwäche oder Fehler des Autors handelt und wo die Konkurrenz, also die Vorherrschaft des Textes oder des Bildes, die *intentio auctoris* ist.<sup>73</sup> Es wäre für uns aber unlogisch in der Analyse diese zwei Ebenen zu trennen. Unter Bild werden wir also im Folgenden (falls es nicht anders angeführt wird) das Bild mit dem begleitenden Text verstehen.

Die Verbindung des Textes und des Bildes kann in unterschiedlichen Formen vorkommen. McCloud unterscheidet sogar sieben Typen der Verbindung: die textlastigen Verbindungen, bei denen die Bilder eine illustrative Rolle haben; die bildlastigen Verbindungen, in denen der Text ein „Soundtrack“ zu den Bildern ist; die Verbindung, in der Bild und Text die selbe Botschaft haben; die additive Verbindung, in der das Bild den Text oder der Text das Bild verstärkt oder ausführt; die parallele Verbindung, in der Bild und Text keinen scheinbaren Zusammenhang haben; die Montage, in der sich Bild und Text durchdringen und schließlich die korrelative Verbindung, die im Comic am häufigsten vorkommt, in der sich Bild und Text „zur Hand gehen, um eine Idee zu vermitteln, die jedes Ausdrucksmittel allein nicht artikulieren könnte“.<sup>74</sup>

Jedes Bild ist für die Analyse wichtig, jedes Bild bildet einen Teil der Geschichte, entwickelt die Narration. Trotzdem ist es in der Praxis nicht möglich jedes Bild zu beschreiben, darum beschränken wir uns im analytischen Teil auf einzelne Aspekte der Bilder und Details von Schlüsselszenen, auf vorherrschende Stilmerkmale, Figurendarstellungen usw.<sup>75</sup>

Im Abschnitt über den Rahmen, wurde bereits gesagt, wie die Größe eines Panels das Lesen beeinflusst. Es ist aber nicht nur die Größe, die das Lesen verzögert, sondern auch der Inhalt des Panels, das Bild. Für die detailreichen Bilder braucht das Auge mehr Zeit als für die einfacheren, so verlangsamt sich der Rhythmus des Lesens, Figuren oder Handlung können charakterisiert werden, dagegen findet der Leser bei den Bildern, die die Handlung schnell vorantreiben sollen, nur wenige Details.<sup>76</sup> Die Wirkung von Bildern ist dann sowohl von den

---

<sup>72</sup> Dittmar, *Comic-Analyse*, S. 49.

<sup>73</sup> Ebd., S. 74 – 75.

<sup>74</sup> McCloud, *Comics richtig lesen*, S. 161 – 163.

<sup>75</sup> Dittmar, *Comic-Analyse*, S. 69.

<sup>76</sup> Ebd., S. 70.

offensichtlichen Kompositionsdetails als auch von den eher versteckten Kompositionsdetails, die nur dank genauerer Analyse entdeckt werden, abhängig. Die Bedeutung wird von beiden Ebenen vervollständigt.<sup>77</sup>

Was den Text betrifft, ist für die Analyse eines Comics nicht nur von Bedeutung, welche stilistische Mittel benutzt werden und wie mit Wörtern gearbeitet wird, also Momente, die auch für die literarische Analyse typisch sind, sondern die Comic-Analyse verläuft auch auf der nichtliterarischen Ebene. Wichtig ist die grafische Gestaltung des Textes, die Typografie, bei der v. a. die Drucktypen und Handschriften zu unterscheiden sind, die Art und Weise wie der Text mit dem Bild kooperiert, wie er in dem Bild eingeschaltet wird, welche Form die Sprechblasen haben usw. (Zu der Problematik des [Text-] Stils siehe den Teil 3.6. *Nichtnarrative Elemente des Comics*). Was die Stilistik betrifft, ist v. a. zu unterscheiden, ob der Text in der Form von Kommentaren oder von Sprechblasen vorkommt. Der Text in Sprechblasen trägt den Status eines mündlichen Austauschs, wird aber immer geschrieben, darum bieten sich bei seiner Darstellung zwei Möglichkeiten: Er kann wie natürliche, gesprochene Sprache auftreten, darum findet der Leser darin Ellipsen, un abgeschlossene Sätze, Interjektionen oder Dialektismen, oder er kann als „schriftlicher“ Text vorkommen, wobei er sich nicht vom Rest der Geschichte unterscheidet.<sup>78</sup>

Innerhalb eines einzelnen Comics kann man die Textformen von Sprechblasen und Denkblasen, den Text außer Sprechblasen (Kommentar) und die Darstellung von Geräuschen unterscheiden.<sup>79</sup> Die Sprechblasen und die Denkblasen haben im Comic sowohl die sprachliche als auch die bildliche Funktion, ihre Form trägt die Bedeutung der Wörter, aber auch die Charakteristik der Figuren, der Situation oder des ganzen Comics.<sup>80</sup>

*Die Form der Textblasen verdeutlicht, ob es sich um Gedanken oder Rede handelt und ob diese leise, laut oder gar sehr laut mitgeteilt wird. Je nach Lautstärke ist die Textblase gestrichelt, wohlgerundet oder neutral eckig gezeichnet oder sie hat betont dicke Ränder und platzt auf.<sup>81</sup>*

---

<sup>77</sup> Dittmar, *Comic-Analyse*, S. 145.

<sup>78</sup> Groensteen, *Stavba komiksu*, S. 156.

<sup>79</sup> Dittmar, *Comic-Analyse*, S. 97.

<sup>80</sup> Ebd., S. 101.

<sup>81</sup> Ebd., S. 110.

Die Sprechblasen kommen immer in Präsens vor, stehen in einem Bild chronologisch, weil sie chronologisch ein Dialog darstellen und die zeitliche Abfolge von Bild und Text nicht brechen. Die Denkblasen sind im Text immer nur für den Leser wahrnehmbar, im Gegensatz zu den Sprechblasen, die „sichtbar“ (hörbar) auch für die Figuren sind.<sup>82</sup> Die Blasen gehören weder ins Bild noch außer dem Bild, sie können auch einen Teil des Bildes absichtlich verdecken (z. B. bei den Bildern, die einer Selbst- oder Fremdzensur unterliegen).<sup>83</sup>

Die Kommentare können das Bild räumlich und zeitlich zu dem Vorliegenden abgrenzen, sie können sowohl die ergänzenden Informationen zum Bild angeben oder Figuren und Situation charakterisieren. Sie stehen entweder in dem Bild, oder außerhalb von ihm, „solche Texte sind von der Handlung weiter entfernt und kommentieren diese ohne eine bestimmte Perspektive auf die Geschichte“<sup>84</sup>. Die Kommentare müssen sich aber nicht direkt auf das Bild beziehen, sie können eine andere Situation charakterisieren, die in dem Bild nicht dargestellt ist. Die Kommentare stammen in der Regel von einem Erzähler, der entweder unpersönlich, anonym ist, oder dem Leser bekannt ist und eine Figur des Comics sein kann, dies betrifft v. a. die autobiografischen Comics.

Ein Bild kann auch als Zeichen für sprachliche Äußerungen verwendet werden, als „Text“: Manche Bilder in Sprechblasen zeigen, was gesagt wird, ohne sich auf eine konkrete Sprache oder Formulierungen festlegen zu müssen.<sup>85</sup> Auf ähnlicher Weise kann ein Text auch als Bildelement eingesetzt werden, was vor allem bei der Darstellung von Geräuschen geschieht.<sup>86</sup> Die Geräusche können Teil der Bild- oder Textebene sein<sup>87</sup>, sie werden aber meistens als Textelemente benutzt, nur selten als typografische Zeichen oder andere Bildelemente.<sup>88</sup> Geräusche werden zumeist direkt ins Bild eingesetzt und können sogar das Bild dominieren, als ein zentrales Element des Bildes vorkommen.<sup>89</sup> Bei den Geräuschen ist die grafische Gestaltung des Textes noch wichtiger als bei anderen Textelementen, weil das Geräusch einen Ton, etwas Hörbares darstellt, das die Grafik besonders gut zum Ausdruck bringt.

---

<sup>82</sup> Dittmar, Comic-Analyse, S. 112.

<sup>83</sup> Ebd., S. 111.

<sup>84</sup> Ebd., S. 109.

<sup>85</sup> Ebd., S. 74.

<sup>86</sup> Ebd., S. 98.

<sup>87</sup> Ebd., S. 113.

<sup>88</sup> Ebd., S. 146.

<sup>89</sup> Ebd., S. 115.

*Sie können einen Nachklang oder ein Echo zeigen, zum Beispiel als Dopplung oder Schattierung der Schriftzeichen. Auch lässt sich am Abstand der verwendeten Buchstaben und Satzzeichen ablesen, ob der Klang lauter oder leiser wird, ob die Geräuschquelle näher kommt oder ob der Klangverlauf auf- oder abschwilt, schwingt, gleich bleibt oder gar springt.<sup>90</sup>*

### 3.5. Konstruktion der Narration

Die Narration entsteht durch die Mitwirkung von allen hier diskutierten Elementen. Sie entsteht als Kooperation vom Bild und Text, von der grafischen Gestaltung eines Bildes, einer Seite, einer Doppelseite und des ganzen Buches. Jedes Element des Comics spielt in der Konstruktion und bei ihrer späteren Analyse seine Rolle. Unsere Aufgabe ist also nicht nur die Untersuchung der Einzelelemente, sondern auch der Konstruktion ihrer Mitwirkung zu entdecken, die Betrachtung des Comics als eines Ganzen von den untersten Schichten, von Bilderelementen, die zu Bildern kombiniert werden, über Sequenzen, Seiten, Kapiteln und die Komponente, die den ganzen Comic durchdringen, bis zu den Farben und stilistischen Mitteln.

Wie schon gesagt wurde, ist das Grundelement des Comics das Panel, jedoch erst die Sequenz und die Seite bilden die Narration. Das Bild selbst trägt nicht die Narration, weil es erst auf seinen erzählerischen Aspekt verweist. Durch seine Darstellung wird seine Rolle nicht erschöpft.<sup>91</sup> Zwischen einzelnen Bildern, einzelnen Panels wird ein Zusammenhang konstruiert, dessen „Rückgrat“ der Rinnstein bildet und der aus den Bildern eine ganze Geschichte, einen Comic macht.<sup>92</sup> Die Aufgabe des Lesers ist die Zusammenhänge zwischen den Bildern und der Geschichte zu suchen, sich zu fragen, in welcher Verbindung die Bilder stehen, wie und warum sie miteinander kooperieren. „Das einzelne Bild muss in

---

<sup>90</sup> Wienhöfer, Friederike: Untersuchungen zur semiotischen Ästhetik des Comic Strip. In: Dittmar, Comic-Analyse, S. 114.

<sup>91</sup> Grünewald, Dietrich: Das Prinzip der Bildgeschichte. Konstitutiva und Variablen einer Kunstform. In: Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung. Hrsg. von Dietrich Grünewald, Bochum 2010. S. 11 – 31, hier S. 21.

<sup>92</sup> Dittmar, Comic-Analyse, S. 118.

einen erzählerischen Kontext gesetzt werden, um richtig gelesen und eindeutig verstanden zu werden.<sup>93</sup>

Weil eine Seite eine Gesamtheit bildet, soll sie eine eigene Eröffnung und einen Abschluss enthalten; nach Ulli Lust soll jede Seite mit einer Pointe abgeschlossen werden.<sup>94</sup> Die ganze Seite kann als ein Bild betrachtet werden, beim ersten Blick muss sich der Leser nicht darauf konzentrieren, eine Sequenz, eine Handlung auf der Seite zu suchen, er beachtet die Farbe, die Form der Seite oder den Zeichenstil<sup>95</sup>, wobei er sich erst später auf einzelne Bilder und ihre Details konzentriert, v. a. auf diejenigen, die von der Seite, von dem Gitter irgendwie abgehen, auf die, die den Schwerpunkt der Seite, der für die Sequenz besonders wichtig ist, bilden. Die Variierung der Bilder, z. B. ihrer Größe, wirkt auf den Rhythmus des Erzählens: „Die Lenkung des Blicks und der Aufmerksamkeit ist wesentlich für das Erzählen in Bildergeschichten. So werden Schwerpunkte gesetzt und Handlungen oder Figuren detailliert gezeigt.“<sup>96</sup> Auf einer Seite muss es nicht notwendig eine Reihe von Bildern geben, eine Seite kann auch nur ein Bild beinhalten, wobei dieses oft die Aufgabe der Titelseite oder einer Einführung in die Geschichte hat. Das ganzseitige Bild dient als eine Betonung der dargestellten Situation, es kann detailreich gezeichnet werden, damit der Autor auf die Details später verzichten kann. So wird beispielweise die Umgebung, in der sich die Geschichte abspielt, in einem Bild vorgestellt und muss nicht mehr wiederholt werden.<sup>97</sup>

Die Sequenz wird durch die Nachfolge von Panels konstruiert, was auch nur formal geschehen kann, denn der Zusammenhang muss nicht offensichtlich sein, die nebeneinander stehenden Bilder, welche dadurch formal verbunden werden, sollen aber auch einen inhaltlichen Zusammenhang enthalten.<sup>98</sup> Gleichzeitig entsteht die Sequenz nicht nur zwischen zwei nebeneinander liegenden Bildern, sondern auch zwischen den Bildern, die auf sich auf andere Art verweisen, wobei der Zusammenhang erst später entstehen kann, wenn ein Bild erscheint, das an ein anderes anknüpft:

---

<sup>93</sup> Steinberg, Leo: Other Criteria: Confrontations with Twentieth-Century Art. In: Dittmar, Comic-Analyse, S. 119.

<sup>94</sup> Beitrag von Ulli Lust, Ausstellungseröffnung: 1. November 2012, Prag.

<sup>95</sup> Magnussen, Die Semiotik von C.S. Peirce als theoretisches Rahmenwerk für das Verstehen von Comics, S. 177.

<sup>96</sup> Dittmar, Comic-Analyse, S. 118.

<sup>97</sup> Ebd., S. 123.

<sup>98</sup> Ebd., S. 122.

*Themen und Erzählstränge können im Bezug auf frühere Bilder oder Details wieder eingeführt werden, wodurch die Sequenz, auf die dabei verwiesen wird, neu gewichtet wird. Im Rückbezug wird dem Leser deutlich, dass auch an dieses Element angeknüpft wird und es entsprechend Bedeutung für die Erzählung hat, was er bis zur Entdeckung der Bezugnahme nicht wusste.<sup>99</sup>*

Die Verhältnisse zwischen Panels nehmen unterschiedliche Form an, wobei McCloud sechs Typen unterscheidet<sup>100</sup> und Dittmar den Übergang zwischen Bildern mit der Montage im Film, genauer gesagt mit dem Filmschnitt, vergleicht. Der Unterschied entsteht dadurch, dass im Film die vorliegenden „Bilder“ nicht mehr zu sehen sind und im Comic dagegen der Leser alle Bilder auf der Seite immer vor sich hat. Dittmar entwirft mehrere Typologien, nach denen er die Übergänge zwischen Panels und Paneltypen unterteilt.<sup>101</sup> In dieser Arbeit werden wir uns jedoch der Typologie von McCloud anschließen, welcher die Übergänge von Augenblick zu Augenblick, von Handlung zu Handlung, von Gegenstand zu Gegenstand, von Szene zu Szene, von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt und Übergang durch Paralogie unterscheidet. Der Zusammenhang ist bei den Übergängen von Augenblick zu Augenblick und von Handlung zu Handlung am leichtesten erkennbar, eine größere Mitwirkung des Lesers erfordern die Übergänge von Gegenstand zu Gegenstand und von Szene zu Szene. Der Übergang von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt zeigt einen Raum aus mehreren Perspektiven in einem Zeitablauf und bei der Paralogie findet der Leser schließlich keinen logischen Bezug zwischen den Panels.<sup>102</sup> In europäischen und amerikanischen Comics dominieren die Handlungsfolgen, weil schnell und auf kleinem Raum Entwicklungen dargestellt werden, dagegen lässt sich in dem japanischen Comic am meisten der Übergang von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt finden.<sup>103</sup>

Ein weiterer Aspekt, der in der Analyse berücksichtigt wird, ist die Wahl der Perspektive, aus der die Bilder, die Figuren und die Handlung gezeigt werden. Die Fokalisierung kann durch das Bild und durch den Text geändert werden,

---

<sup>99</sup> Dittmar, Comic-Analyse, S. 125.

<sup>100</sup> McCloud, Comics richtig lesen, S. 82.

<sup>101</sup> Dittmar, Comic-Analyse, S. 129 – 131.

<sup>102</sup> McCloud, Comics richtig lesen, S. 78 – 82.

<sup>103</sup> Ebd., S. 82 – 87.

wobei die gewählte Perspektive zeigt, was für die Handlung wesentlich ist: „Die gewählten Perspektiven wirken sich auf die mögliche Identifikation mit Figuren und den Einbezug der Leser in die Handlung aus.“<sup>104</sup> Dank der Wahl der Perspektive können die Figuren auch charakterisiert werden: „Je nach Größe und Positionierung der Figur im Verhältnis zum restlichen Bild wirkt sie isoliert oder integriert, dominierend oder untergeordnet, etc.“<sup>105</sup> Die Perspektive wechselt auch innerhalb einer Sequenz, wodurch die Szene detaillierter wiedergegeben wird. Die Erzählperspektive muss vom Leser immer verfolgt werden, eine andere Sicht wird ihm nicht angeboten und damit wird sein Anblick auf die Diegese permanent beeinflusst.

*Die Perspektiven auf die Inhalte und Handlungen werden durch die der einzelnen Bilder vorgegeben: Totale zwingen den Leser, entsprechenden Abstand zu den Details der Erzählung einzunehmen, Nahansichten ziehen ihn mit in die Details und verwehren eine distanzierte Übersicht.*<sup>106</sup>

### 3.6. Nichtnarrative Elemente des Comics

Die Narration entsteht im Comic durch die Verbindung von verschiedenen Elementen, die ihn formen. Es gibt aber auch Elemente, die an der Konstruktion der Narration nicht teilnehmen, trotzdem bilden sie einen wichtigen Teil des Comics und seiner visuellen Wirkung auf den Leser. Man spricht in diesem Zusammenhang über den Stil eines Comics, den der Leser wahrnimmt und der den Leser bei der Interpretation beeinflusst. Der ausgewählte Stil und seine Veränderung kann aber auch narrativ wirken: So kommt es z. B. zur Betonung der anders gezeichneten Bilder, die als wichtig für die Handlung gelten, der Zeichenstil kann die Narration auch durch den Grad des Erzählerischen beeinflussen: Je erzählerischer die Bilder sind, desto weniger Text braucht der Comic.

Je nach der Wahl des Stils wird dann das Zielpublikum „gesteuert“, es wird über den Grad der Identifikation mit den Figuren entschieden (wobei es leichter ist sich mit den abstrakteren Bildern zu identifizieren) und die ganze

---

<sup>104</sup> Dittmar, Comic-Analyse, S. 134.

<sup>105</sup> Ebd., S. 134.

<sup>106</sup> Ebd., S. 135.

Gestalt des Comics wird beeinflusst. Die Wahl des Stils ist aber nicht nur von dem Autor, sondern auch von der Tradition oder gerade vom Zielpublikum abhängig. Bei der Massenproduktion hat der Autor (wie schon gesagt wurde) eine geringere Wahlmöglichkeit als beim Autorencomic, bei dem die Wiedererkennbarkeit, der Unterschied zu anderen Autoren, ein persönlicher, spezifischer Stil betont wird. Bei der Massenproduktion von Comics wird auf das Zielpublikum und die Tradition Rücksicht genommen, wobei sich die Comics für Kinder oder Jugendliche und die Comics für Erwachsene und die amerikanische, die europäische und die japanische Tradition unterscheiden.<sup>107</sup>

Ein Grundmerkmal des Stils ist die Farbe, wobei man die schwarz-weiß und farbig gezeichneten Comics unterscheidet, und die Typografie. Den Leser beeinflusst natürlich auch das Format des Buches oder die Qualität des Papiers, dies wirkt aber meiner Meinung nach eher unbewusst und wird bei der folgenden Analyse nicht erforscht.

Der Textstil unterscheidet sich von Autor zu Autor und alle suchen ihren eigenen. Für den independent Comic der 80er und 90er Jahre, also für den Autoren-Comic, ist ein breites Spektrum von Schreibstilen spezifisch und bei der Zeichnung der Nachdruck auf den Unterschied zum Mainstream.<sup>108</sup> Es ist nicht leicht Kriterien zu finden, nach denen man die Textstile unterteilen könnte, weil jeder Autor den Text auf eine für ihn spezifische Art benutzt und es wird nicht nur die Typografie behandelt, sondern auch der Umgang mit dem Text. Die grafische Gestaltung des Textes hilft dem Autor den Sinn des Textes zu akzentuieren, man kann die Grafik und die Bedeutung der Wörter nicht voneinander trennen. Die Typografie selbst verweist auf verschiedene Medien, Kommunikationstechniken, was Dittmar am Beispiel der Schreibmaschine zeigt: Diese etablierte sich als ein Zeichen für Reporter, oder für eine unabhängige, objektive Stimme (z. B. eines Erzählers).<sup>109</sup> Zusätzlich kann die Typografie die Figuren, die Zeit, in der sich die Geschichte abspielt, oder die Stimmung charakterisieren. Die Umgebung des Texts (z. B. Farbe des Hintergrunds, Form von Zeilen) enthält Verweise auf die

---

<sup>107</sup> Dittmar, Comic-Analyse, S. 159.

<sup>108</sup> Ebd., S. 64.

<sup>109</sup> Ebd., S. 106.

Geschichte, auf die Charakteristik von Figuren oder Situationen und wirkt auf den Leser ähnlich wie die Form der Schrift.<sup>110</sup>

Der Zeichenstil liegt auf der Skala von einfachsten bis zu komplizierten, gar nicht abstrakten Bildern, der einfache Stil muss aber nicht gleichzeitig das Merkmal einer einfachen Geschichte sein, der Inhalt muss der Form nicht „direkt“ entsprechen.<sup>111</sup> Bei dem Zeichenstil etablierten sich verschiedene Symbole (ähnlich wie bei der Bilderbedeutung):

*Im allgemeinen arbeite man mit breiten, starken Strichen, wenn der Charakter der darzustellenden Gegenstände erhaben, schrecklich oder wild ist, wie etwa bei Schlachten, Raubüberfällen, Hexenszenen, Geistererscheinungen usw., oder auch in Bildnissen von Männern, die solche Charakterzüge aufweisen. Umgekehrt gehört zur Darstellung von Anmut, Schönheit, Liebe, Unschuld, usw. ein weicher Strich und eine feinere Ausarbeitung.<sup>112</sup>*

Nach der Farbe unterscheidet man (wie wir bereits gesehen haben) die schwarz-weißen und die farbigen Comics, wir werden bei der Analyse nicht zu tief in das Kunsthistorische oder Psychologische „eintauchen“, die Farbe wird nur mit unseren philologischen Möglichkeiten behandelt. Die Farbe beeinflusst die äußere Sinnesreizung aber auch das „Innere“, das sich im Unterbewussten befindet, die Farbigkeit wird bei den Lesern unterschiedlich bewertet. Das Wahrnehmen von Farben ist rein subjektiv und individuell, die Farbe wirkt aber oft als Verkaufsmagnet, sodass die farbigen Comics oft kommerzieller erfolgreicher als die schwarz-weißen sind. Was den Leser beeinflusst, sind die Farbtöne, die Sättigkeit von Farben, die Kontraste oder die Farbenpalette, das alles spielt eine Rolle beim Wahrnehmen, beim Verstehen oder beim Merken und Wiedererkennen eines Comics. Nach McCloud werden die Ideen in schwarz-weiß direkter vermittelt: „Die Bedeutung transzendiert die Form. Die Kunst nähert sich der Sprache.“<sup>113</sup> Bei den farbigen Comics unterscheidet er vollflächige Farbe, bei der die Form mehr Gewicht hat, und expressivere Farben, die den Comic zu einem rauschhaften Erlebnis machen. Die Farben haben eine stärkere

---

<sup>110</sup> Dittmar, Comic-Analyse, S. 142.

<sup>111</sup> McCloud, Comics richtig lesen, S. 53.

<sup>112</sup> Richardson, Jonathan: An Essay on the Theory of Painting. In: Dittmar, Comic-Analyse, S. 151.

<sup>113</sup> McCloud, Comics richtig lesen, S. 200.

Anziehungskraft und wirken realer, werden aber immer mit Kommerzialisierung und technischer Entwicklung verbunden.<sup>114</sup>

---

<sup>114</sup>McCloud, Comics richtig lesen, S. 200.

## PRAKTISCHER TEIL

Im theoretischen Teil bereiteten wir uns die Basis für die eigentliche Analyse des Comics *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* von Ulli Lust vor. Im folgenden analytischen Teil beginnen wir mit den allgemeinen Informationen über das Buch und über die Autorin, danach konzentrieren wir uns auf die autobiografischen Elemente des Comics. Bei der Analyse gehen wir von dem oben vorgestellten theoretischen Rahmen aus und greifen auch auf grundlegende Methoden der Erzähltextanalyse zurück. Im letzten Teil wird die narratologische Analyse der Darstellung der Männer und der männlichen Aggressivität bearbeitet, die eines der Hauptthemen der Geschichte bildet.

### 4. Ulli Lust

Ulli Lust wurde 1967 in Wien geboren, sie studierte aber in Berlin, wo sie auch heute lebt und als Comic-Autorin und Illustratorin arbeitet. Außer des Comic-Zeichnens ist sie als Verlegerin tätig und zwar an dem Portal [www.electrocomics.com](http://www.electrocomics.com), an dessen Seiten Bildschirmcomics veröffentlicht werden. Als Comic-Autorin widmete sie sich den Genres Reportage und erotische Erzählung. Im Jahre 2009 veröffentlichte sie den autobiografischen Comic *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens*, auf dessen Analyse sich diese Arbeit konzentriert und der in mehrere Sprachen übersetzt wurde. Für Mai 2013 wird die Veröffentlichung ihrer Comic-Adaption des Romans *Flughunde* von Marcel Beyer vorbereitet.

### 5. Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens

Der Comic *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* wurde im Jahre 2009 in Berlin herausgegeben, es handelt sich um einen umfangreichen autobiografischen Roman, der zum Genre Graphic Novel zugeordnet werden kann. Das Buch wird im Paratext auf dem Buchumschlag<sup>115</sup> als „ein

---

<sup>115</sup> Ein Paratext wird als ein Text verstanden, der eigentlich nicht zu dem literarischen Werk gehört, trotzdem die Rezeption des Werkes wesentlich beeinflusst. Es handelt sich z. B. um gerade Klappentexte, Mottos oder Titel. Siehe dazu Metzler Literatur Lexikon. Begriffe und Definitionen, S. 342.

komödiantisches Drama über den Preis der Freiheit, Geschlechterkonflikte und Vertrauensverluste<sup>116</sup> charakterisiert.

Für die kurze Beschreibung der Handlung, auf die wir hier nicht näher eingehen werden, leihen wir uns wieder die Worte vom Buchumschlag:

*Die Autorin berichtet aus ihrer vom „Unwertesystem“ des Punk motivierten Jugend in Wien und Italien. Eine Geschichte über zwei Mädchen, die glauben, wenn man nichts mitnimmt auf die Reise, dann habe man auch nichts zu verlieren. Die zweimonatige Odyssee der siebzehnjährigen Ulli und ihrer nymphomanischen Freundin Edi, ohne Geld, ohne Papiere, mit nur einem Schlafsack und je einem T-Shirt zum Wechseln, führt sie von Wien über Alpen nach Verona, Rom und Neapel bis nach Sizilien. Durch eine Intrige verlieren die Mädchen einander, treffen auf Junkies, Straßenmaler, vom italienischen Machismo überforderte Esoteriker, Nachwuchs-Mafiosi wie ausgewachsene Capos, die trotz der in Palermo schwelenden Mafiakriege ein beunruhigendes Interesse an den Mädchen zeigen. Ulli wird bald klar, dass ihr schlichtes Beharren auf elementarsten Persönlichkeitsrechten angesichts ebenso archaischer Wertvorstellungen wie kaum zu bändigender Brunst einem Grabenkrieg unter Dauerbeschuss gleicht.<sup>117</sup>*

Auf dem Buchumschlag findet der Leser aber auch einen Paratext, der der Geschichte nicht ganz entspricht. Dieser Text stammt wahrscheinlich selbst von Ulli Lust (im Unterschied zu den anderen Paratexten, die wie üblich vom Verlag stammen) und spielt mit den Lesererwartungen, weil er nicht an einen zeitgenössischen Roman hinweist, wie der Leser erwarten würde, sondern eher an ältere Heldenromane erinnert.

*Bericht von der heldenmütigen Reise zweier Punk-Mädchen aus Wien im Jahre 1984. Wie sie bis nach Sizilien gelangten, manchem Unhold begegneten, und was ihnen dabei widerfuhr. Wie sie ganz unten waren und trotzdem immer weiter wollten.<sup>118</sup>*

Formal besteht das Buch aus zwanzig Kapiteln, einer „Vorgeschichte“ (der Einführung in die Geschichte), einer „Nachgeschichte“ (dem Nachtrag zur Geschichte) und einem Anhang, zusammen zählt es 464 Seiten. Alle Kapitel

---

<sup>116</sup> Lust, Ulli: Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens. Berlin 2009.

<sup>117</sup> Ebd.

<sup>118</sup> Ebd.

werden grafisch mit einer grünen Seite mit Bild, Zahl und Namen des Kapitels eröffnet.

Der Name *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* wird in dem Buch explizit erklärt, wenn Ulli mit Edi über ihre Lebensphilosophie spricht: „Heute lebe ich so, als ob jeder Tag mein Letzter wäre. [...] Was würdest du mit deiner Zeit anfangen, wenn du wüsstest, heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens?“<sup>119</sup> Es ist der Anfang der Reise und die Mädchen und auch die Leser wissen noch nicht, was sie erwarten sollen, die Geschichte erscheint noch wie ein Reiseabenteuer, und darum ist auch die Antwort von Edi noch voll von freudigen Erwartungen: „Mir wär’ alles wurscht! Ich würde mir nichts mehr scheißen, ich würd’ mich vor nichts mehr fürchten und... würde nur machen was absolut Spaß bringt!“ „So ist es!“<sup>120</sup>

## 6. Autobiografische und Faktualität signalisierende Elemente der Geschichte

Das Buch ist nach der Autorin „hundertprozentig autobiografisch“, wird aber nach ihren Worten mit einem großen Abstand erzählt, als ob es sich nicht um Lusts Geschichte, sondern um die einer fremden Person handelte.<sup>121</sup> Trotzdem findet der Leser mehrere Hinweise auf die Faktualität des Erzählten und Elemente, die auf die Autobiografie hindeuten. Im Buch kommen die bei Lejeune dargestellten Zeichen für Autobiografie vor: Die Namensidentität der Autorin und Protagonistin, der autodiegetische Erzähler<sup>122</sup>, eine rückblickende Perspektive und das Thema der intimen Historie.<sup>123</sup> So beginnt die Geschichte mit zwei Kopien aus dem Tagebuch, was gleich auf die Autobiografie oder autobiografische Fiktion hinweist. Bereits am Anfang soll also der Eindruck erweckt werden, dass es sich um faktuales Erzählen handelt.

---

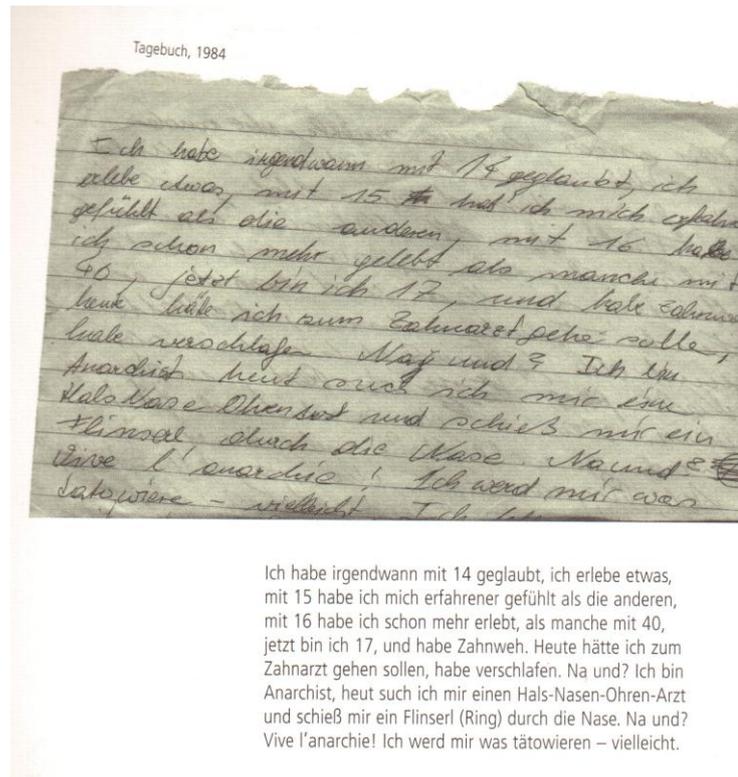
<sup>119</sup> Lust, *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens*, S. 70 – 71.

<sup>120</sup> Ebd., S. 71.

<sup>121</sup> Beitrag von Ulli Lust, Ausstellungseröffnung: 1. November 2012, Prag.

<sup>122</sup> Siehe dazu Martinez, Matias; Scheffel, Michael: *Einführung in die Erzähltheorie*. München 2007. S. 83.

<sup>123</sup> Lejeune, Philippe: *Der autobiographische Pakt*. Frankfurt am Main 1994. S. 14.



124

In der Vorgeschichte lernt der Leser die Protagonistin kennen, er erfährt noch nicht ihren Namen, sieht aber ihre Gedanken in den Denkblasen und es wird deutlich, dass es sich um das autodiegetische Erzählen handeln wird. Im ersten Kapitel kommen zum ersten Mal die Kommentare vor, die den Leser darin bestärken, wer der Erzähler ist, und er erfährt auch den Namen der Protagonistin, der Ulli lautet. Obwohl nicht explizit geäußert wird, dass diese Ulli mit der Autorin identisch ist, genügt nach Lejeune die Namensidentität dazu, dass der Leser voraussetzt, dass es sich um Autobiografie handelt.<sup>125</sup> Schon auf den ersten Seiten erkennt der Leser also, dass die Geschichte von einem autodiegetischen Erzähler präsentiert wird, dass die Protagonistin den selben Namen wie die Autorin hat, und durch die Ausschnitte aus dem Tagebuch wird er überzeugt, dass die Geschichte auf einer wahren Grundlage basiert. Der Leser wird mit der Umgebung der Protagonistin konfrontiert und langsam dringt er in die Geschichte ein.

<sup>124</sup> Lust, Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens, S. 6.

<sup>125</sup> Lejeune, Der autobiographische Pakt, S. 32 – 33.

Im ersten Kapitel erscheint auch ein Foto mit einem Kommentar, der über Ullis Familie berichtet, sodass der Leser mehr über die Protagonistin erfährt, und das Foto weist wieder auf die (vermeintliche) Authentizität der Geschichte hin. Obwohl nicht explizit gesagt wird, wer auf dem Foto ist, bietet sich die Möglichkeit, dass es die kleine Ulli und ihre Großmutter sind, weil im Kommentar über Ullis Großmütter gesprochen wird. Am Ende des Kapitels findet der Leser erneut eine Kopie eines Abschnittes, den Ulli schrieb und der Sätze von Wienerstraßen auffängt. Auf den ersten sechzehn Seiten wird der Leser also mit der Frage nach dem Status der dargestellten Wirklichkeit konfrontiert und er soll durch die genannten Signale davon überzeugt werden, dass die Geschichte eine Erinnerung, einen Teil der Vergangenheit der Protagonistin (und gleichzeitig der Autorin) erzählt.

Im zweiten Kapitel kommt noch ein Teil eines nicht abgeschickten Briefes vor, indem die Protagonistin charakterisiert wird, und der nicht der Teil der gezeichneten Geschichte ist. Noch später findet der Leser im zweiten Kapitel zwei kopierte Tagebuchseiten, auf denen Zeichnungen von Skinheads aufgezeigt sind. Als ob sich der Leser schon ausreichend darüber vergewisserte, dass es sich um eine wahrhaftige Geschichte handelt, kommen die außerfiktive Welt evozierenden Kopien nicht mehr vor, obwohl es deutlich ist, dass die Protagonistin immer ein Tagebuch oder Reisetagebuch führt. Die Teile des Tagebuches oder Briefe werden in die Geschichte eingebaut und damit stellen sie die Faktualität des Dargestellten nicht mehr so offensichtlich in den Vordergrund. In gleicher Weise werden die Erinnerungen in die Geschichte nicht mehr anhand der Fotografien integriert, sondern wie der Rest des Erzählens grafisch dargestellt (siehe folgendes Bild).



126

<sup>126</sup> Lust, Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens, S. 68.

Die Erwartungen des Lesers werden vom Text so gesteuert, dass er jetzt die Geschichte mit schon angepassten Vorstellungen über die Beziehung der Diegese und seiner Welt liest. Nach dem zweiten Kapitel ist es nicht mehr nötig, ihn über die Wahrhaftigkeit der Geschichte zu überzeugen, er nimmt die Geschichte schon mit der Voraussetzung wahr, dass die Protagonistin Ulli auch eine „reale Ulli“ ist, deren Erinnerungen er jetzt vor sich hat. Er wird an die Faktualität des Dargestellten erst mehrere Seiten später erinnert, wobei es sich wieder um eine Kopie des Reisetagebuches handelt. Dies ist aber gleichzeitig das letzte Mal bis zum Ende des Erzählens, wo ein solches Signal vorkommt.

In der Nachgeschichte erzählt die vom „naiven“ Leser mit der Autorin gleichgesetzte autodiegetische Erzählerin, wie das weitere Schicksal der anderen Figuren des Buches war, was an ein Nachwort in Filmen erinnert, die nach einer realen Geschichte verarbeitet wurden. Es wird bestätigt, dass das, was der Leser gerade las, eine wahre Geschichte ist, wie unwahrscheinlich es auch wirken mag. Nachdem der Leser also am Ende des Buches „landet“, wird er erneut daran erinnert, dass er die Realität nie verlassen hat, wozu auch der beigelegte Anhang hilft. Darin findet der Leser wieder Kopien aus dem Tagebuch und dem Reisetagebuch, Fotos von Ullis Freunden und den Bettelzettel, den die Protagonistin in der Geschichte benutzt. Zu den Kopien werden Daten zugeordnet, um ihre Echtheit zu bestätigen. An dieser Stelle sollte man sich fragen, warum sie nicht direkt in die Geschichte eingebaut wurden. Meiner Meinung nach hätten sie die grafische Gestaltung des Comics stören können, sie bestätigen aber die Faktualität der Geschichte und sollten darin enthalten werden, darum findet sie der Leser am Ende des Buches, im Anhang.

Im Anhang findet der Leser auch Bemerkungen zu einigen Begriffen oder Ereignissen, die während der Geschichte auftauchten. Diese fungieren wieder als Bestätigung der realen „Kulissen“ des Erzählens, indem sie an die Realien Italiens oder Österreichs verweisen. Es handelt sich z. B. um die Erläuterung des Wortes *Punk*, oder *Mafia*, die auf dem historischen Hintergrund erklärt werden.

Was der Leser suchen könnte, was aber in diesem Comic nicht zu finden ist, ist die Ähnlichkeit der gezeichneten Figur Ulli und des Fotos der Autorin Ulli auf dem Buchumschlag. Der Zeichenstil ist natürlich stilisiert, darum ist es eher schwerer einen Zusammenhang mit dem realen Aussehen zu finden, trotzdem könnte der Leser erwarten, dass das Foto und die Stilisierung der Figur ähnlicher

wäre. Vielleicht ist gerade hier der Abstand der Autorin von der dargestellten Geschichte bemerkbar.

Wie bereits gesagt wurde, wird der Comic zum Genre Graphic Novel zugeordnet. Belege dazu sind das autobiografische, auf der wahrhaftigen Grundlage aufgebaute Thema, die Breite des Comics und auch seine Gestaltung. Es wurde ebenfalls darauf hingewiesen, dass der Comic in Kapiteln geteilt wird, was gerade für die Graphic Novel typisch ist und wodurch die Literarizität des Comics unterstreicht wird. Das Thema der Geschichte, die Reise von zwei jungen Mädchen nach Italien, ist zwar manchmal lustig und lächerlich, trotzdem eher ernsthaft. In dem Buch versteckt sich mehr als ein Abenteuer zwei heranwachsender Mädchen, es ist zugleich eine Aussage über ernste Themen wie z. B. die Frauenstellung in Italien, worauf detailliert im Kapitel *7.5. Narratologische Analyse der Darstellung der Männer und der männlichen Aggressivität* eingegangen wird.

Bei der autobiografischen Literatur sollte sich der Interpret auch nach der Autorin fragen. In diesem Sinn interessieren uns aber nicht die autobiografischen Daten, die Frage ist eher, warum die Autorin ein solches Thema an die Öffentlichkeit bringt. Natürlich bleibt die Intention der Autorin letztlich verborgen, aus dem Comic und auch aus den sekundären Texten, wie Interviews, kann der Leser aber vieles ableiten. Ulli Lust spricht<sup>127</sup> in diesem Zusammenhang über die gesellschafts-politische Relevanz des Themas, was auch das Kapitel *7.5. Narratologische Analyse der Darstellung der Männer und der männlichen Aggressivität* betrifft. Lust betont auch die Wichtigkeit des Abstands zur Zeit, in der sich die „wirkliche“ Geschichte abspielte: Ihr Abenteuer geschah vor fünfundzwanzig Jahren, darum ist es für sie möglich, sich selbst zu zeichnen, als ob es sich um eine andere Person handelte. Der Leser und der Autor sollen sich nach Lust aber immer dessen bewusst sein, dass es sich um Literatur nicht um das reale Leben handelt.<sup>128</sup> Die Geschichte wirkt also nicht wie eine Bewältigung der traumatischen Vergangenheit, wie ein psychologisches Überwinden der Traumata oder eine Beichte. Das Erzählen, obwohl es sich oft um schreckliche Erlebnisse handelt, und obwohl der Inhalt sehr intim ist, wirkt eher objektiv, die Erzählerin

---

<sup>127</sup> Kučerovský, Tomáš: Příběhy raději nacházím. Interview mit Ulli Lust. In: AARGH! 10 (2010), S. 62 – 64.

<sup>128</sup> Beitrag von Ulli Lust, Ausstellungseröffnung: 1. November 2012, Prag.

bringt dazu keine Kommentare, die ihre Meinung oder ihren Schmerz aus der heutigen Perspektive zeigen würden. Die Geschichte wird mit Ullis Heimkehr abgeschlossen und der Leser denkt nicht mehr darüber nach, wie sie sich weiter entwickelte, was die Reise für die Protagonistin bedeutete, welche Folgen sie hatte. Die Protagonistin, obwohl sie autobiografische Züge trägt, bleibt „im Buch“.

Nicht zuletzt spricht Lust auch über die natürliche Verankerung einer realen Geschichte in unserer Welt, die die Themenwahl beeinflusst<sup>129</sup>: Der Leser versteht und empfindet leichter eine Geschichte, die einen „wirklichen“ Inhalt in sich einschließt. Das faktuale Erzählen hat für den Leser immer den Zauber der Möglichkeit eines solchen Geschehens. Wie unreal die Geschichte auch klingen mag, die autobiografischen Bücher locken die Leser gerade durch die Verbindung des Unglaublichen mit realen Elementen.

## 7. Analyse des Comics *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens*

### 7.1. Zeichen und Symbole in *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens*

Wir haben bereits gesehen<sup>130</sup>, dass für Comic-Zeichen das Benutzen von Symbolen typisch ist, dass sich eine Reihe von Symbolen etablierte, die in verschiedenen Comics vorkommen, egal ob es sich um Superhelden-Comic oder Graphic Novel handelt. Jetzt wird an konkreten Beispielen gezeigt, wie Ulli Lust mit diesen Symbolen umgeht und in welcher Form sie in *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* erscheinen.

Zuerst handelt es sich um die Form von Rahmen und Sprechblasen. Die Rahmen sind in dem Buch eckig, bei der Darstellung von Erinnerungen oder Träumen weisen sie aber eine wellige Form auf, was eben eine übliche Darstellung von Erinnerungs- und Traumsequenzen ist. Gleichermassen kommen die welligen Sprechblasen bei der Präsentation der Vergangenheit, einer Erinnerung<sup>131</sup> und sogar eines Gedankens (es handelt sich also um die Form von

---

<sup>129</sup> Kučerovský, *Příběhy raději nacházím*, S. 64.

<sup>130</sup> Siehe 3.1. *Zeichen und Symbole*.

<sup>131</sup> Siehe dazu das vorliegende Bild.

Denkblasen) vor. In den Sprechblasen geht aber auch darum, wie die Replik gesprochen wird, in diesem Fall gehen der Inhalt und die Form immer Hand in Hand, bei den erregten Ausrufen oder z. B. beim Singen wird die übliche eckige Form geändert. Die Blasen haben eine andere Form auch dann, wenn sie Geräusche oder symbolische Bilder statt Wörter enthalten, wodurch wir zu einem weiteren Symbol kommen und zwar zur Darstellung von Worten als einem Bild: Bei unverständlichen, ungehörten Sätzen oder bei der Abbildung hoch erregter Sprache stehen in den Sprechblasen keine Buchstaben, sondern simple Bilder oder einfach nur Wellenlinien. Symbolisch wird auch das Italienische dargestellt: Um zu zeigen, dass die Figuren auf italienisch sprechen, wird die Schreibrift benutzt, obwohl der Text, außer ein paar leicht verständlichen italienischen Wörtern, auf Deutsch verfasst ist.

Die erste Abbildung zeigt die ungehörte, unverständene und die erregte Sprache in den Sprechblasen.<sup>132</sup> Die zweite Abbildung zeigt die geänderte Form der Sprechblasen.<sup>133</sup>



<sup>132</sup> Lust, Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens, S. 109, S. 146.

<sup>133</sup> Ebd., S. 120, S. 7.

Im Buch finden wir aber auch andere Symbole, die wir als Bildsymbole bezeichnen können. Es handelt sich nicht mehr um comic-spezifische Zeichen, sondern um solche, die auf der Bildebene erscheinen. In der Geschichte verkörpern sie eher eine Art von Metaphern. Im Unterschied zu den comic-spezifischen Symbolen vertreten sie nicht die Worte und bilden einen inneren Inhalt des Bildes, des Panels. Das Verstehen von solchen Symbolen geschieht oft intertextuell, es handelt sich um fest gefügte Bedeutungen, die aber in verschiedenen Kontexten vorkommen können. Auf diese bildlichen Symbole gehen wir ausführlich im Kapitel 7.5. *Narratologische Analyse der Darstellung der Männer und der männlichen Aggressivität* ein, weil sie meistens bei Männerdarstellung erscheinen.

## 7.2. Text

Ulli Lust bezeichnet sich selbst eher als Zeichnerin denn als Schriftstellerin<sup>134</sup>, trotzdem finden sich in dem Comic auch viele Texte und er wirkt nicht nur bildlich, sondern auch als ein Erzähltext, die Geschichte wird durch die Visualisierung nicht vereinfacht.

### 7.2.1. Grafische Gestaltung

Der Text kommt in der Form von Sprech-, Denkblasen, Kommentaren und Geräuschen vor. Die Denkblasen sieht der Leser nur bei der Erzählerin, durch deren Perspektive er die ganze Geschichte wahrnimmt. Die Sprechblasen kommen im Unterschied dazu bei allen Figuren vor, über ihre Form wurde schon im Kapitel 7.1. *Zeichen und Symbole in Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* gesprochen. Die Aussagen, die nicht dialogisch sind, haben die Form von Kommentaren. Die Kommentare verfließen manchmal mit den Gedanken der Protagonistin, sie bringen dem Leser die Handlung näher, kommentieren die dargestellte Situation, können aber auch eine ganz andere Geschichte erzählen, die sich auf das Bild nicht bezieht. Solche Kommentare erzeugen einen Abstand zur abgebildeten Geschichte, sie können aber auch als eine Ergänzung vorkommen, wobei der Zusammenhang vom Bild und Text beim ersten Blick nicht bemerkbar

---

<sup>134</sup> Beitrag von Ulli Lust, Ausstellungseröffnung: 1. November 2012, Prag.

ist, trotzdem stehen die beiden Elemente nicht nur formal, sondern auch inhaltlich in Verbindung. Die Kommentare sind manchmal von den Sprechblasen nicht zu unterscheiden, entweder kommen sie in der Form einer Sprechblase vor, haben aber eher eine Funktion des Kommentars, oder ein Dialog, eine erzählte Geschichte kommt in der Form vom Kommentar vor. Die Kommentare stehen in einem Rahmen oder als selbstständiger Text, sie werden nicht ins Bild gesetzt. Dagegen kommen Geräusche als Teile von Bildern vor: Sie stehen direkt darin und auch ihre Form ist eher bildlich, obwohl es sich um Text handelt. Je lauter, emotionaler dann das Geräusch<sup>135</sup> ist, desto bildlichere Form trägt es. Die Geräusche kommen in Form von ausgedachten, unverständlichen Interjektionen vor, was auch typisch für die Comic-Sprache ist. Die explizite Darstellung von Geräuschen erscheint v. a. in den Fällen, wenn es für das Verstehen der Handlung wichtig ist, oder wenn sie die Abbildungen verstärken.

Auf den nächsten Abbildungen sind die Beispiele für die Verfließung eines Dialoges mit dem Kommentar bzw. umgekehrt des Kommentars, der in die Sprechblase gesetzt wird<sup>136</sup>, und ein Beispiel für Kommentar, der mit den Gedanken der Protagonistin korrespondiert<sup>137</sup>, zu sehen. Das letzte Bild zeigt das Beispiel für einen Kommentar, der sich nicht auf das Abgebildete bezieht.<sup>138</sup>



<sup>135</sup> Wobei man hier unter dem Geräusch auch Ausrufe von Figuren, die als Bildteile vorkommen, versteht.

<sup>136</sup> Lust, Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens, S. 141, S. 322.

<sup>137</sup> Ebd., S. 157.

<sup>138</sup> Ebd., S. 230.



Der Text kommt in Handschrift vor, wobei es sich aber um einen handschriftlichen Font handelt, was auch typisch für die autobiografische Comics ist: Der Autor benutzt seine eigene Schrift, die aber für weitere Verarbeitung am PC angepasst wird. Eine Ausnahme bilden die „italienischen“ Sätze, die in Handschrift vorkommen, und Geräusche, Ausrufe, Worte eines Liedes oder unverständliche Repliken, die ebenfalls alle handgeschrieben sind. In diesem Fall

hält Lust die Konventionen des Comicmediums ein, wobei die Geräusche bildlicher als andere Repliken dargestellt werden.<sup>139</sup>

### 7.2.2. Stilistische Merkmale des Textes

Die Sprache wird in diesem Comic in zwei bzw. drei Bereiche geteilt: Die Rede in Sprechblasen, die Sprache in Kommentaren und die sprachliche Wiedergabe von Geräuschen, bei denen es sich oft um „ausgedachte“ Wörter handelt. Die Rede in Sprechblasen hat dialogischen Charakter, darum ist auch die Stilistik eher umgangssprachlich. Bei der Rede erscheinen Verkürzungen von korrekter Konjugation, Vulgarismen oder Dialektismen. In den Sprechblasen kommen auch viele Interjektionen und damit verbundene unvollständige Sätze vor. Dagegen ist die Sprache in Kommentaren schriftsprachlich, die Sätze sind länger und vollständig. Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass die Blasen an den gesprochenen Sprachstil und die Kommentare eher an die geschriebene Literatur erinnern sollen.

### 7.3. Narration

Die Sequenzialität in *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* lässt sich vom Leser ganz unproblematisch verfolgen, die Geschichte und ihre Chronologie ist nicht schwer zu verstehen. Der Leser muss sich nicht bei der Nachfolge von Bildern aufhalten und nachdenken, welche Verbindung die nebeneinander liegenden Panels haben. Ein Spiel mit den Zusammenhängen wird am Ende der Geschichte eingesetzt: Ein Panel, auf dem Ullis Freundin Edi sitzend im Auto abgebildet ist, kommt noch mal vor, wobei zuerst Edi als eine große Freundin dargestellt wird, bei der Ulli Hilfe und Sicherheit findet. Zum zweiten Mal kommt das selbe Bild vor, wenn Ulli feststellt, dass Edi ihren Eltern log: Dieselbe Abbildung bekommt jetzt einen umgekehrten Sinn, der Panel erhält eine neue Bedeutung.

Die Handlung entwickelt sich eher langsam, die Mädchen reisen und bummeln durch die Städte, ihr Leben ist nicht voll von Aktion, trotzdem findet der Leser ein paar Szenen, bei denen die Handlung wie bei einer

---

<sup>139</sup> Siehe dazu 7.1. *Zeichen und Symbole in Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens.*

Abenteuergeschichte schnell vorankommt: Es handelt sich v. a. um die Szenen des Widerstandes gegen die Aggressivität der Männer, womit wir uns ausführlicher in dem Teil 7.5. *Narratologische Analyse der Darstellung der Männer und der männlichen Aggressivität* beschäftigen werden. Das langsame Fortschreiten der Handlung zeigt treffend die Langweiligkeit des Lebens und das Nichtstun der Mädchen und der anderen Punks in den Städten.

Die Erzählperspektive, die der Leser verfolgen muss, ist die Perspektive der Protagonistin Ulli. Dem Leser bietet sich kein anderer Blick auf das Geschehen, Ulli ist in allen Szenen anwesend, entweder direkt (der Leser sieht sie), oder indirekt (sie ist zwar nicht abgebildet, trotzdem wissen wir, dass sie in der Szene auftritt, oder dass wir die Geschichte direkt durch ihre Augen betrachten). Es gibt nur einen Teil, bei dem Ulli abwesend ist: Es handelt sich um eine kurze Geschichte ihrer Eltern, die auf der Suche nach ihr sind. Diese Geschichte muss also vermittelt erzählt werden, an dem Zeichenstil und der Erzählweise macht es sich aber nicht bemerkbar.

In der Geschichte ist zwischen dem erzählten Ich und dem erzählenden Ich zu unterscheiden, wobei sich aber das erzählende Ich nicht zu oft von dem erzählten unterscheidet. Wie schon gesagt wurde, verwendet Lust keine Kommentare über die Gefühle aus der heutigen Perspektive. Das erzählende Ich macht sich aber bemerkbar, wenn damalige Realien erklärt werden, wie z. B. im Anhang oder im Text: „Grüß Gott.‘ Wanderer grüßen.“<sup>140</sup>, oder „Jetzt haben wir noch genau 50 Groschen.‘ ca. 0,03 Euro.“<sup>141</sup>. Der Abstand vom Geschehen, von der dargestellten Geschichte, ist auch bei einigen Kommentaren zu den Bildern oder zu den Tagebuchausschnitten deutlich: „Meine erotischen Bedürfnisse waren damals – auch wenn ich mich um einen abgebrühten Auftritt bemühte – erstaunlich unschuldig.“<sup>142</sup> Hier trennt sich das erzählende Ich von seinem derzeitigen Gegenbild explizit durch das Wort *damals*. Solche Kommentare beziehen sich aber nie auf die Gefühle der „heutigen Ulli“, sie sind eher eine Zugabe zu dem Dargestellten, die die Verständigung erleichtern.

---

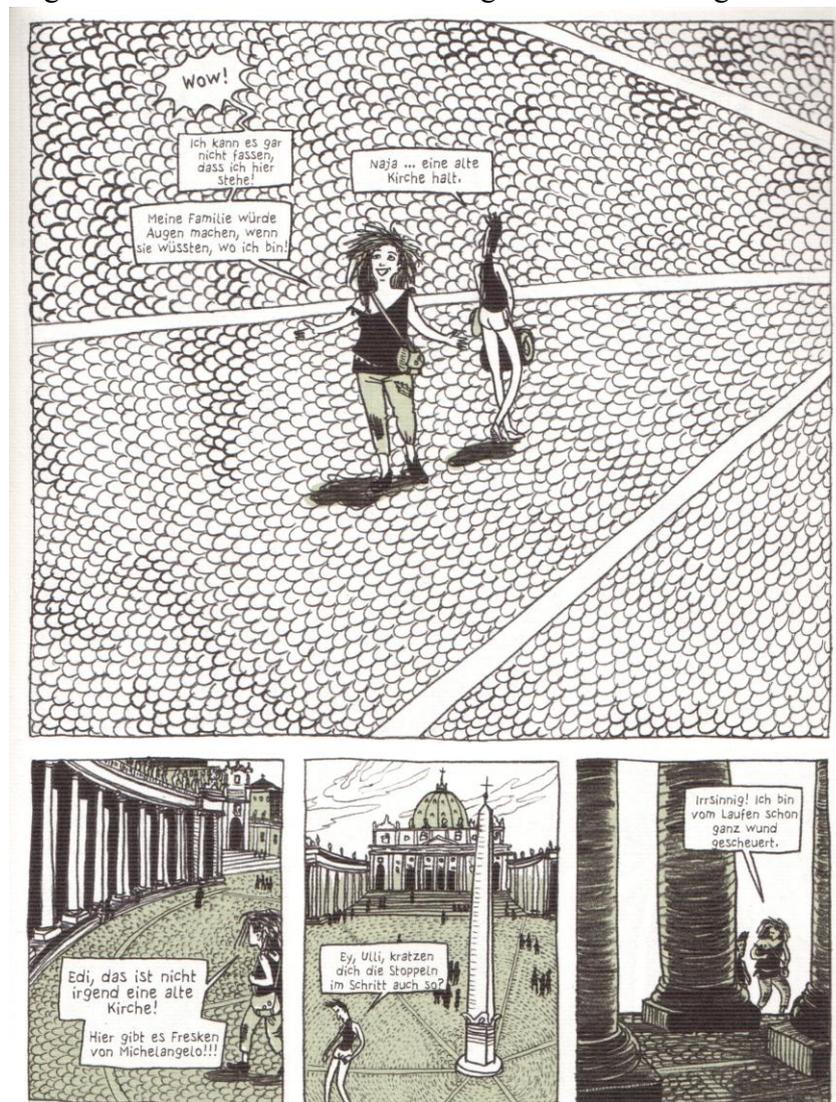
<sup>140</sup> Lust, Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens. S. 84.

<sup>141</sup> Ebd., S. 50.

<sup>142</sup> Ebd., S. 102.

Wie bereits im theoretischen Teil erklärt wurde<sup>143</sup>, ermöglicht die gewählte Perspektive dem Autor den Blick des Lesers und die Wirkung der Sequenz zu steuern. An drei Beispielen von *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* wird gezeigt, wie mit der Perspektive gearbeitet wird und wie sie den Leser durch das dargestellte Geschehen führen kann.

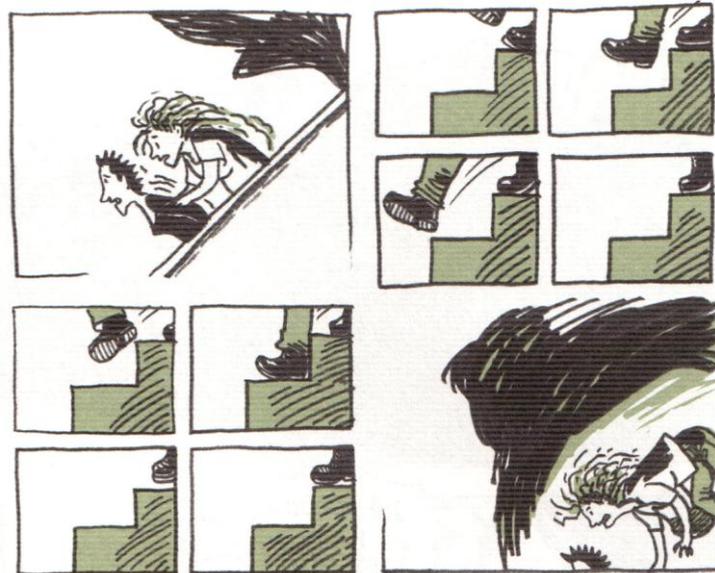
Auf der ersten Abbildung<sup>144</sup> sehen wir Ulli und Edi in Rom. Die gewählte Perspektive hat hier die Aufgabe, dem Leser zu zeigen, in welcher Stadt die Mädchen sind, bzw. erkennbar zu machen, dass es sich um Rom handelt. Auf dem ersten Bild wird dies noch nicht ganz deutlich, auf den kleineren Bildern, die zusätzlich mit Text begleitet werden, soll der Leser aber die Stadt erkennen, darum sind auch die Figuren kleiner (es handelt sich v. a. um das dritte Panel) und der Hintergrund ist für das Verstehen wichtiger als der Vordergrund.



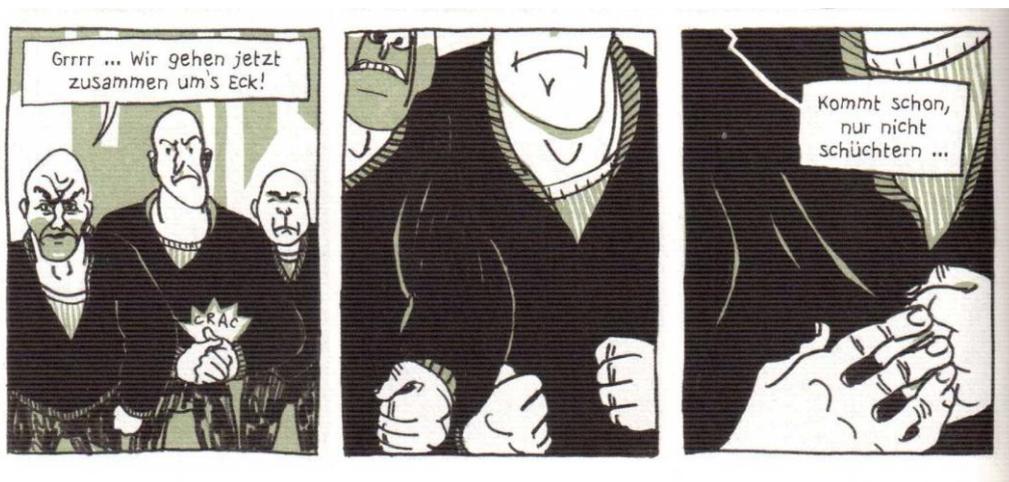
<sup>143</sup> Siehe 3.5. *Konstruktion der Narration*.

<sup>144</sup> Lust, *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens*, S. 135.

Auf der zweiten Abbildung<sup>145</sup> kommt eine Szene vor, in der die Handlung rasch fortschreitet. Der Leser sieht die laufenden Schuhe auf den Treppen, wodurch die Schnelligkeit und Gefährlichkeit des Laufens dargestellt werden. Auf dem letzten Panel der Sequenz ist die Perspektive verkehrt, es sieht so aus, als ob die Mädchen fallen, obwohl sie immer noch die Treppe runterlaufen. Dank der Perspektive wird der Leser in die Handlung eingezogen und er kann die Gefahr und Schnelligkeit des Geschehens nachvollziehen.



Auf der letzten Abbildung<sup>146</sup>, sieht der Leser eine Sequenz, in der die Handlung fast steht, die aber dank der Arbeit mit der Perspektive Spannung erzeugt. Dem Leser wird dadurch klar, was passiert, welche Gefahr droht; durch den näheren Blick auf die Hände erkennt er, dass sie stark und zum Kampf vorbereitet sind.



<sup>145</sup> Lust, Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens, S. 383.

<sup>146</sup> Ebd., S. 42.

Im Kapitel 3.5. *Konstruktion der Narration* wurden Seiten thematisiert, weil erst auf der Seite, durch die Verbindung von Panels, eine Sequenz entsteht. In *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* haben die Seiten meistens einen neunteiligen Rahmenraster, wobei alle Panels eine gleiche eckige Form aufweisen<sup>147</sup>. Dieser Raster wird aber auch gestört, was auf unterschiedliche Weise geschieht: Einige Bilder können größer bzw. kleiner als andere abgebildet werden, die Seite hat dann eine andere Zahl von Panels, bildet aber immer noch einen Raster. Größere Bilder kommen v. a. bei der Darstellung der Umgebung, der Städte, der Reise oder der Natur. Sie zwingen den Leser, sich bei ihnen aufzuhalten, und sie können detailreicher als die kleineren gestaltet werden. Die Bilder müssen aber gar keinen oder nur einen unscharfen Panelrahmen haben, der ganze Raster der Seite wird dann gestört und sie wirkt durch ihre Unabgeschlossenheit offener. Die Sequenzialität wird nicht streng abgegrenzt, der Übergang zwischen den Bildern ist eher freifließend und manchmal lässt es sich gar nicht unterscheiden, wo ein Bild endet und ein anderes beginnt. Im Buch sind auch ganzseitige Bilder zu finden, es sind aber nicht viele. Öfter findet man dagegen größere Bilder, die jedoch mit kleineren Panels ergänzt werden. Die ganzseitigen Bilder spielen in der Narration unterschiedliche Rollen: Sie drücken Emotionen aus – Angst, Sehnsucht nach der Rache, Verlorenheit, wobei diese Emotion dadurch betont wird. Man findet auf diesen Bildern aber auch den Petersdom, der dank der ganzseitigen Abbildung für den Leser leicht zu erkennen ist, oder Abbildung der Landschaft, welche die Geschichte verlangsamt und beruhigend wirkt.

Im Buch befinden sich auch weiße Seiten, die zwar nummeriert sind, aber keine Bilder beinhalten und darum bietet sich die Frage an, ob sie ein Teil der Sequenz sind oder nicht, weil sie die Geschichte irgendwie zerteilen. Sie zeigen oft einen zeitlichen Abstand der nebeneinander liegenden Seiten, falls sie sich innerhalb eines Kapitels befinden, und bilden dadurch keine Sequenz, sondern wirken eher als formale Abtrennung von zwei unterschiedlichen Sequenzen. Dies betrifft auch die Trennung der Geschichte der Eltern, in der sich Ulli nicht befindet. Eine weiße Seite gibt es aber auch am Ende eines Kapitels, wo sie als Teil der Sequenz verstanden werden kann: Die weiße Seite wirkt, was den Inhalt

---

<sup>147</sup> Falls es sich nicht um Erinnerungsdarstellung handelt, siehe 7.1. *Zeichen und Symbole in Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* .

betrifft, sowohl zeitlich als auch räumlich unabgeschlossen und beeinflusst dadurch die Bedeutung der vorliegenden Bilder. Zwei weiße Seiten befinden sich auch am Ende der ganzen Geschichte, vor dem Nachwort. Das Ende der Geschichte kann dadurch noch im Leser nachklingen.

Ein wichtiger Teil der Narration ist die Unterteilung der Geschichte in Kapitel. Es wurde schon gesagt, dass die Kapitel als Hinweis auf die Literarizität des Comics fungieren, sie helfen aber gleichzeitig die Geschichte zu gliedern, wodurch sie nicht zuletzt die Lesegeschwindigkeit und damit auch die Rezeption steuern: Die Segmentierung der Geschichte zeigt dem Leser die Zusammenhänge, hilft ihm bei der Orientierung. Die Benennung der Kapitel deutet auf den Inhalt hin und weckt die Aufmerksamkeit des Lesers. Die Kapitel tragen Namen wie: *Der Sommer, Die Freundin, Der Plan, Die Tat, Das wilde Leben, Die Eroberung, Die Einweihung, Die Gemeinschaft, Die Falle, Die Zugvögel, Das Tier, Die Beute, Der Bräutigam, Die Rache der Santa Rosalia, Die neue Familie, Das Haus, Der Verrat, Der Joker, Die Verlorenen* und *Die Auferstehung*. Alle diese Namen charakterisieren die Handlung des Kapitels. Jeder Name wird auch mit einem Bild begleitet, welches stilisiert und vereinfacht ist und nicht ganz dem Zeichenstil des Restes der Geschichte entspricht, wozu mehr im folgenden Kapitel 7.4. *Zeichenstil* gesagt wird.

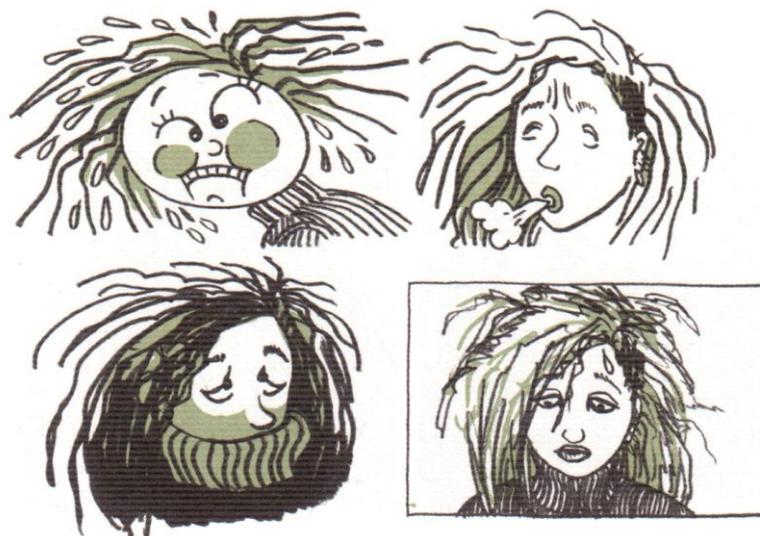
#### 7.4. Zeichenstil

Der Bildstil und der Textstil erfüllen bei den Autoren-Comics v. a. die Aufgabe der Wiedererkennbarkeit und sollen folglich spezifisch für den Autor sein. Diese Aufgabe soll aber nicht im Weg der Verständlichkeit des Comics stehen. Es wurde bereits gesagt, dass Lust zwar ihren spezifischen Zeichenstil hat, trotzdem benutzt sie jedoch auch etablierte Symbole, die typisch für die Comic-Sprache sind und die ihr helfen, den Inhalt einfacher auszudrücken.

Meiner Meinung nach ist der Bildstil dieses Comics leicht erkennbar und erfüllt damit die Funktion der Spezifität, die für den Autorencomic charakteristisch ist. Die Realität, besser gesagt das Vorbild für die dargestellte Welt, wird vereinfacht und eher abstrakt gezeichnet, trotzdem ist es leicht zu erkennen, was auf den Bildern dargestellt wird, um welche Figuren es sich handelt, sogar in welcher Umgebung sich die Geschichte abspielt und was im

Hintergrund steht. Die Bilder sind nicht so abstrakt, dass der Leser forschen oder raten müsste, was abgebildet wird. Alles ist leicht erkennbar, der Leser versteht zwar, dass es sich um die Diegese handelt, aber gleichzeitig ist er sich bewusst, dass ihr Vorbild seine reale Welt ist: Er erkennt z. B., in welcher Stadt die Figuren sind und sogar um welche Sehenswürdigkeiten es sich handelt. Der Bildstil ändert sich aber bei manchen Bildern: Es handelt sich um die Kapiteltitelseiten und um ein paar stilisierte Bilder, die eine Emotion zum Ausdruck bringen. Die Kapiteltitelseiten trennen die eigene Bildergeschichte von der „formalen“ Seite: Die Bilder unterscheiden sich, damit deutlich wird, dass sie keine Sequenz bilden, sondern „über“ der Geschichte stehen. Der Unterschied besteht nicht nur im Bildstil, sondern auch im Textstil und in der Farbe, wobei sie grün-weiß gezeichnet werden. Der Bildstil ist abstrakter und einfacher als der Stil des Restes der Geschichte. Einige von den Abbildungen erinnern an mythische Symbole, einige kommen einfach von der alltäglichen Realität aus, alle sind aber schematisiert und diese Vereinfachung und die verstärkte Symbolseite weist auf die Differenz zwischen dem Inhalt der Geschichte und ihrer formalen Seite hin. Bei der Darstellung von Emotionen, die in einem anderen Zeichenstil abgebildet werden, wird dadurch die Emotion stilisiert und oft übertrieben ausgedrückt.

Auf folgenden Abbildungen gibt es Beispiele für die Veränderung des Bildstils. Auf der ersten Sequenz sehen wir die übertriebene Emotion<sup>148</sup>, das zweite Bild zeigt ein Beispiel für Kapiteltitelseite<sup>149</sup>.



<sup>148</sup> Lust, Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens, S. 176.

<sup>149</sup> Ebd., S. 48.



Die Benutzung der Farbe ist für den Interpreten nur schwer zu dechiffrieren. Den Comic *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* würde ich zu den schwarz-weißen Comics zuordnen, obwohl er schwarz-weiß-grün ist. Die grüne Farbe spielt aber nicht die Rolle von „anderen Farben“, sie wird nicht benutzt, um zu simulieren, dass es sich um einen farbigen Comic handelt. Wenn man andere Werke von Ulli Lust betrachtet, erfährt man, dass sie die Farbe oft sehr spezifisch benutzt: Manchmal sind die Werke einfach schwarz-weiß, man findet aber auch viele, in denen noch eine andere Farbe auftaucht, wobei es sich nicht um farbige Comics im gängigen Sinn handelt. Die Farbe hat hier eher die Rolle des „Seltsammachens“, sie funktioniert als ein Kennzeichen des Autorenstils. In *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* sind einige Elemente der Bilder nicht nur einfarbig, in dem Sinn, dass sie in einem Panel grün, in einem anderen z. B. weiß vorkommen – ein Hinweis darauf, dass die Farbe nicht die Aufgabe des einfacheren Anfärbens übernimmt. Eine bizarre Situation kommt bei der Abbildung von einem Wachmann der Schweizergarde vor: Er wird schwarz-weiß abgebildet, wobei bei ihm „Zettel“ mit Farbebeschreibung stehen um zu zeigen, wie komisch er aussieht. In anderen Momenten kann sich der Leser die Farben dazu denken. In diesen Fällen spielt die

Farbe bei der Verständigung eine so wichtige Rolle, dass sich Lust dieser Ausdruckweise im Bezug auf die Farbe bediente.

#### 7.5. Narratologische Analyse der Darstellung der Männer und der männlichen Aggressivität

Eines der Hauptthemen des Werks ist die Stellung der Frauen in der Gesellschaft und die Einstellung zu Frauen in Italien. Immer wieder treffen sich die Freundinnen mit verschiedenen Männern und bald verstehen sie, dass sie in Italien nur als ein Objekt der sexuellen Begierde begriffen werden und je südlicher sie reisen, desto schwerer ist es für sie, die Männer von sich fernzuhalten. Zuerst wird die Bewunderung seitens der Männer von den Mädchen als positiv empfunden, erst später werden die Männer, hauptsächlich von Ulli, abgelehnt, was auch bei ihrer Abbildung reflektiert wird. Es ist nicht zuletzt dieses Thema, das aus dem abenteuerlichen „Roadtrip“ auch ein „ernsthaftes“ Buch macht.

In diesem Teil wird gerade diese Problematik diskutiert, genauer gesagt, gehen wir auf die Frage ein, wie die Männer und ihre Aggressivität dargestellt werden. Wir konzentrieren uns v. a. darauf, ob bei dieser Darstellung Wiederholungen vorkommen und welche Symbole benutzt werden.

Wie schon angedeutet wurde, ist die Darstellung von Männern zuerst positiv, ihre Begierde und die damit verbundene Aggressivität steigern sich aber, was sich auch auf den Zeichnungen bemerkbar macht. Der Akzent wird bei der Abbildung auf Gesichter bzw. Augen gelegt, weil sich Ulli immer beobachtet fühlt, wobei sich die Augen symbolisch in Hände verwandeln, mit denen Ulli berührt wird. Symbolisch werden auch die Männer in Tiere transformiert: Die Aggressivität und Begierde werden als tierisch, gefährlich bis viehisch oder gar bestialisch dargestellt. Ein Tiersymbol findet der Leser auch später: Der Kampf von Ulli und einem Italiener wird neben dem Kampf einer Taube mit einem Raubvogel gesetzt, wobei die Taube, das Symbol der Weiblichkeit und der Hoffnung, tot zur Erde fällt.

Der Akzent auf die Augen, die sich in Hände verwandeln.<sup>150</sup>



Die Verwandlung eines Mannes ins Tier.<sup>151</sup>



<sup>150</sup> Lust, Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens, S. 226.

<sup>151</sup> Ebd., S. 337.

Ein wiederkehrendes Symbol ist das Feuer als Zeichen für Wut, aber auch für Verzweiflung, Ausschluss aus der Gesellschaft, fürs Ende. Im Feuer befindet sich aber auch eine Hoffnung, wenn es nicht mehr Ulli, sondern die anderen sind, die brennen: Ihre Verbrennung stellt für sie einen Neubeginn, die Zerstörung der verdorbenen Welt. Einmal findet der Leser auch das Symbol des Wassers, besser gesagt der Überflutung, wobei ein Mann als Hochwasser dargestellt wird, von dem Ulli überschwemmt wird.

Das Symbol des Feuers als Darstellung der brennenden verderbten Welt.<sup>152</sup>



Wie wir bereits festgestellt haben, wird die Handlung bei der Darstellung von männlicher Aggressivität beschleunigt, was auch den Bildstil beeinflusst. Die Ablehnung der Männer geschieht nie friedlich, die Bilder wechseln sich schnell ab, die Übergänge zwischen Panels sind unscharf und es handelt sich nicht um detailreiche Abbildungen: Der Hintergrund wird unterdrückt, die Figuren werden von der Nähe betrachtet und dadurch wird der Leser in die Geschichte eingezogen.

Auf den folgenden Abbildungen der Vergewaltigung zeigen wir, wie alle von diesen Symbolen in einer Szene benutzt werden. Diese Sequenz erstreckt sich

<sup>152</sup> Lust, Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens, S. 395.

über mehrere Seiten und wirkt auf den Leser sehr stark. Die Symbole erscheinen auf der formalen Ebene: Die kleinen Panels wechseln sich während des Kampfs schnell ab und verfließen ineinander, wodurch der Raster der Seite zerstört wird und dabei vergrößert sich auch die Zahl der Panels pro Seite. Der Leser sieht auf den Abbildungen nur die Figuren und gar keinen Hintergrund, was seine Aufmerksamkeit gerade auf die Figuren und ihre Emotionen lenkt, und wodurch er in die Geschichte eingezogen wird. Das Geschrei (das Geräusch) wird ins Bild gesetzt, seine bildliche Darstellung fungiert so, dass der Leser das Gefühl hat, es wirklich zu hören. Gleichermassen verändert sich die Form von Sprechblasen, die beim Schreien spitz wird. Die Symbole erscheinen aber auch im Bildinhalt: Der Mann verwandelt sich in ein wildes Tier, in einen Wolf, der das Mädchen bedroht. Obwohl Ulli schreit, kommt ihr niemand zu Hilfr, was auf der Abbildung von dem leeren Strand zu sehen ist. Dieses Bild wirkt scheinbar beruhigend, die Ruhe ist in diesem Fall aber für die Protagonistin unheimlich. Der einzige Zeuge ist hier der Mond, der aber als ein Gesicht mit verdeckten Augen abgebildet wird, wodurch deutlich wird, dass sich niemand um das Schicksal eines österreichischen Mädchens kümmert und niemand das Geschehen sehen will. Die formale und die inhaltliche Seite arbeiten miteinander.



<sup>153</sup> Lust, Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens, S. 237.



154



155

<sup>154</sup> Lust, Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens, S. 239.

<sup>155</sup> Ebd., S. 238, S. 241.

## FAZIT

Diese Arbeit setzte sich zum Ziel nach der Vorstellung der theoretischen Grundlagen der Comic-Analyse ihre Möglichkeiten bei der Anwendung an ein konkretes Werk zu erproben. Es wurde festgestellt, dass der theoretische Rahmen für die eigene Analyse geeignet ist, und dass es möglich ist, solche Analyse durchzuführen.

Es gilt noch die Frage zu beantworten, was die eigene Analyse gerade über den Comic *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* bzw. über den Autorenstil von Ulli Lust verriet: Es wurde festgestellt, dass in diesem Comic, obwohl es sich um einen Autoren-Comic handelt, der zum Genre der Graphic Novel zu zählen ist, wird mit den für den Comic etablierten Symbolen recht konventionell gearbeitet. Darum ist seine Spezifität eher in der Wahl des Themas, im Bildstil und auch in der Arbeit mit Farbe zu suchen.

Bei der Analyse wurden zuerst die Merkmale der Autobiografie beschrieben, wobei wir feststellten, dass die auf die Faktualität der Geschichte hinweisenden Elemente v. a. am Anfang des Buches erscheinen. Durch solche Signale wird dem Leser deutlich, mit welchen Erwartungen er das Erzählte lesen sollte, und sie bewegen ihn dazu, an die Faktualität der Geschichte zu glauben.

Weiter wurden in der Arbeit die Grundelemente des Comics behandelt, wobei sich die Analyse eher auf die wichtigsten Merkmale konzentrierte, weil es nicht möglich und sinnvoll wäre, alle sich in diesem Comic befindende Elemente zu beschreiben. Dabei wurde die Aufmerksamkeit auf die Spezifität des Comics und des Autorenstils gelegt. Es wurde gezeigt, dass bei der Spezifität die Farbe eine wichtige Rolle spielt und dass der Bildstil leicht wiedererkennbar ist.

Bei der narratologischen Analyse des Themas der Männerdarstellung wurde verdeutlicht, wie alle im Buch benutzten Symbole und Elemente zusammenwirken können. Es wurde gezeigt, dass dieses Zusammenwirken fungiert und dass die Elemente, die verwendet wurden, ihre Rolle im Ganzen haben und erfüllen. Das Thema der Männerdarstellung wurde als eines der Hauptthemen der Analyse ausgewählt, weil es die ganze Geschichte durchdringt und wichtig für ihr Ausklingen ist. Die Darstellung verändert sich während des Verlaufs des Erzählens, darum ist es möglich anhand dieses Themas seine

Entwicklung, aber auch die wiederkehrenden Symbole und die Wiederholungen bei den Abbildungen zu explizieren.

## RESUMÉ

Tato práce se zabývá praktickou analýzou komiksu *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* současné rakouské autorky Ulli Lust.

V první části jsou předloženy teoretické podklady pro tuto analýzu, přičemž vycházíme především z prací *Comic-Analyse* Jakoba F. Dittmara a *Comics richtig lesen* Scotta McClouda. Krátce se zabýváme také historií komiksu, především pak vývojem autorského komiksu a žánru Graphic Novel a postavením samotného autora, jehož pozice prošla během vývoje komiksu značnými proměnami.

V praktické části je pak provedena vlastní analýza komiksu *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens*. Nejprve se zabýváme prvky odkazujícími na autobiografičnost či „skutečnost“ událostí v komikse ztvárněných. Vycházíme při tom ze signálů vzbuzujících zdání autobiografie, které jsou v knize přítomny. Na tomto místě nezůstává stranou ani stanovisko samotné autorky a její vyjádření jak k autentičnosti příběhu, tak k volbě tématu.

Ve vlastní analýze se zabýváme především prvky, které jsou pro tento komiks typické, které jej určitým způsobem odlišují od ostatních a které napomáhají k rozpoznání autorského stylu. Těmito prvky jsou, jak bylo zjištěno, především styl kresby, práce s barvou a výběr tématu. Dále se zabýváme symboly, které se v knize objevují jak na úrovni formální, tak na úrovni obsahové. Mezi formální symboly pak řadíme především práci s tvary bublin a rámečků či symbolické zobrazení emočně vypjaté nebo špatně slyšitelné řeči uvnitř bublin. Tyto symboly jsou ve většině komiksů běžně používané a i zde s nimi autorka pracuje obvyklou formou tak, aby čtenáři byly srozumitelné. Na obsahové úrovni jsou to pak symboly obrazové, které se objevují především při zobrazování mužů a mužské agresivity, které je v této práci popsáno jako jedno z hlavních témat. Na příkladech týkajících se právě tohoto tématu je v závěru práce ukázáno, jak spolu obsahová a formální stránka mohou spolupracovat, jak se doplňují a jak dané symboly pomáhají čtenáři porozumět obsahu a autorce vyjádřit jasně emoci dané situace.

## **BIBLIOGRAPHIE**

### **Primärquelle**

Lust, Ulli: Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens. Berlin 2009.

### **Sekundärquellen**

Comics, Mangas, Graphic Novels. Hrsg. von Heinz Ludwig Arnold. München 2009.

Comics – Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Hrsg. von Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva, Daniel Stein. Bielefeld 2009.

Dittmar, Jakob F.: Comic-Analyse. Konstanz 2008.

Eco, Umberto: Die Grenzen der Interpretation. München 1995.

Eisner, Will: Comics & Sequential Art. Paramus 2006.

Groensteen, Thierry: Stavba komiksu. Brno 2005.

Harenberg Lexikon der Weltliteratur. Autoren – Werke – Begriffe. Band I. Dortmund 1995.

Kučerovský, Tomáš: Příběhy raději nacházím. Interview mit Ulli Lust. In: AARGH! 10 (2010), S. 62 – 64.

Lejeune, Philippe: Der autobiographische Pakt. Frankfurt am Main 1994.

Malá, Jiřina: Einführung in die deutsche Stilistik. Brno 2003.

Martinez, Matias; Scheffel, Michael: Einführung in die Erzähltheorie. München 2007.

McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Hamburg 2001.

Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung. Hrsg. von Dietrich Grünewald. Bochum 2010.

Theorien des Comics: Ein Reader. Hrsg. von Barbara Eder. Bielefeld 2011.

### **Internetquellen**

<http://ullilust.de/>. Stand 11. 4. 2013

<http://www.craigthompsonbooks.com>. Stand 11. 4. 2013

## **Anotace**

**Příjmení a jméno autora:** Baráková Barbora

**Název katedry a fakulty:** Katedra germanistiky, Filozofická fakulta, Univerzita Palackého v Olomouci

**Název diplomové práce:** Analyse des Comics *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* von Ulli Lust

**Vedoucí diplomové práce:** Mgr. Milan Hornáček, Ph.D.

**Počet znaků:** 93 069

**Počet příloh:** 0

**Počet titulů použité literatury:** 15

**Klíčová slova:** Comic, Comic-Analyse, Ulli Lust, Graphic Novel, Autobiografie, Symbol, Darstellung

**Abstrakt:** Tato práce se zabývá praktickou analýzou komiksu *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens*, která je provedena na základě teoretických rámců. V teoretické části jsou předloženy právě tyto rámce vycházející z publikací zabývajících se komiksovou teorií. V praktické části je pak provedena vlastní analýza, důraz je kladen na nejdůležitější elementy analyzovaného komiksu.

## **Annotation**

**Name of the author:** Baráková Barbora

**Name of the institution:** Katedra germanistiky, Filozofická fakulta, Univerzita Palackého v Olomouci

**Name of the thesis:** Analysis of the comics *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* by Ulli Lust

**Supervisor:** Mgr. Milan Horňáček, Ph.D.

**Number of characters:** 93 069

**Number of attachments:** 0

**Number of used titles of literature:** 15

**Keywords:** Comic, Comic-Analysis, Ulli Lust, Graphic Novel, Autobiography, Sign, Image

**Abstract:** This thesis occupies with a practical analysis of a comic called *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* which is made based on theoretical frameworks. These frameworks are presented in the theoretical part and they are patterned on publications occupying with comic theory. The actual analysis is presented in the practical part and the emphasis is placed on the most important elements of the analysed comic.