CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Konstruktion und Subversion von Körperbildern im Comic

Über diese Ausgabe

Die Vielfalt an z. T. preisgekrönten autobiografisch-dokumentarischen sowie fiktionalen Comics macht deutlich, dass es grundsätzlich nichts gibt, was nicht (auch) im Comic dargestellt oder imaginiert werden könnte. Entsprechend reicht das internationale Feld von humorvollen Strips bis zu Reflexionen über Genozid und Fluchterfahrungen, von der Identitätssuche Heranwachsender sowie der Ergründung von Familiengeheimnissen und Sexualität bis zur kritischen Darstellung geopolitischer Konflikte, vom Entwurf fantastischer Sonderwelten bis zu ›realistischen‹ Auseinandersetzungen mit den Niederungen des Alltags. So gut wie allen Comics gemein ist die Tatsache, dass sie ihre Protagonist_innen in spezifischen Körpern zeigen: In Comics begegnen uns gezeichnete oder gemalte, also konstruierte Körper, auch wenn sie ihre ›Gemachtheit‹ unterschiedlich stark betonen. Es sind Körper, die in den Worten der Literatur- und Kommunikationswissenschaftlerin Elisabeth El Refaie (8) ein »pictorial embodiment« samt Mimik, Gestik und Bewegungen besitzen und die Grundlage (und manchmal auch die Grenze) von Handlungsoptionen bilden. Der US-amerikanische Comictheoretiker Will Eisner (103) geht so weit, der Körperdarstellung im Bild-Text-Medium Comic eine größere Wirkmächtigkeit zuzuweisen als der Sprache; er erklärt: »In comics, body posture and gesture occupy a position of primacy over text.«

Verkörperungen im Comic schlagen sich nicht nur in schon von außen erkennbaren Aktivitäten nieder, sondern sie vermitteln auch Gefühle und innere Vorgänge; Comics, so die Künstlerin MK Czerwiec und die Amerikanistin Michelle N. Huang, »are uniquely suited to representing embodied experience« (Czerwiec/Huang, 97). Solch ein *embodiment* von Erfahrungen schließt Gefühle wie beispielsweise Angst, Lust, Zweifel, Trauer oder Wut ein. Und es betrifft die Selbstentwürfe der dargestellten Protagonist_innen und damit letztlich auch ihre Interaktionen mit der Umgebung. Wie innere Erfahrungen und Zustände über Visualisierungen des Körpers dargestellt werden, lässt sich beispielsweise an Paco Rocas Comic *Arrugas* von 2007 (auf Deutsch *Kopf in den Wolken*, 2013) erkennen. Im Mittelpunkt steht Emilio, der in einem Altenheim lebt und dessen Wahrnehmung und Handlungsfähigkeit zunehmend von Demenz beeinträchtigt werden. In einer der letzten Szenen (Abb. 1) wird Emilio von seinem Zimmernachbarn und Freund Miguel gefüttert. Der Comic stellt Miguel aus Emilios Perspektive, also intern fokalisiert dar und zeigt Miguels Gesicht als Umriss, als bloße Fläche und geometrische

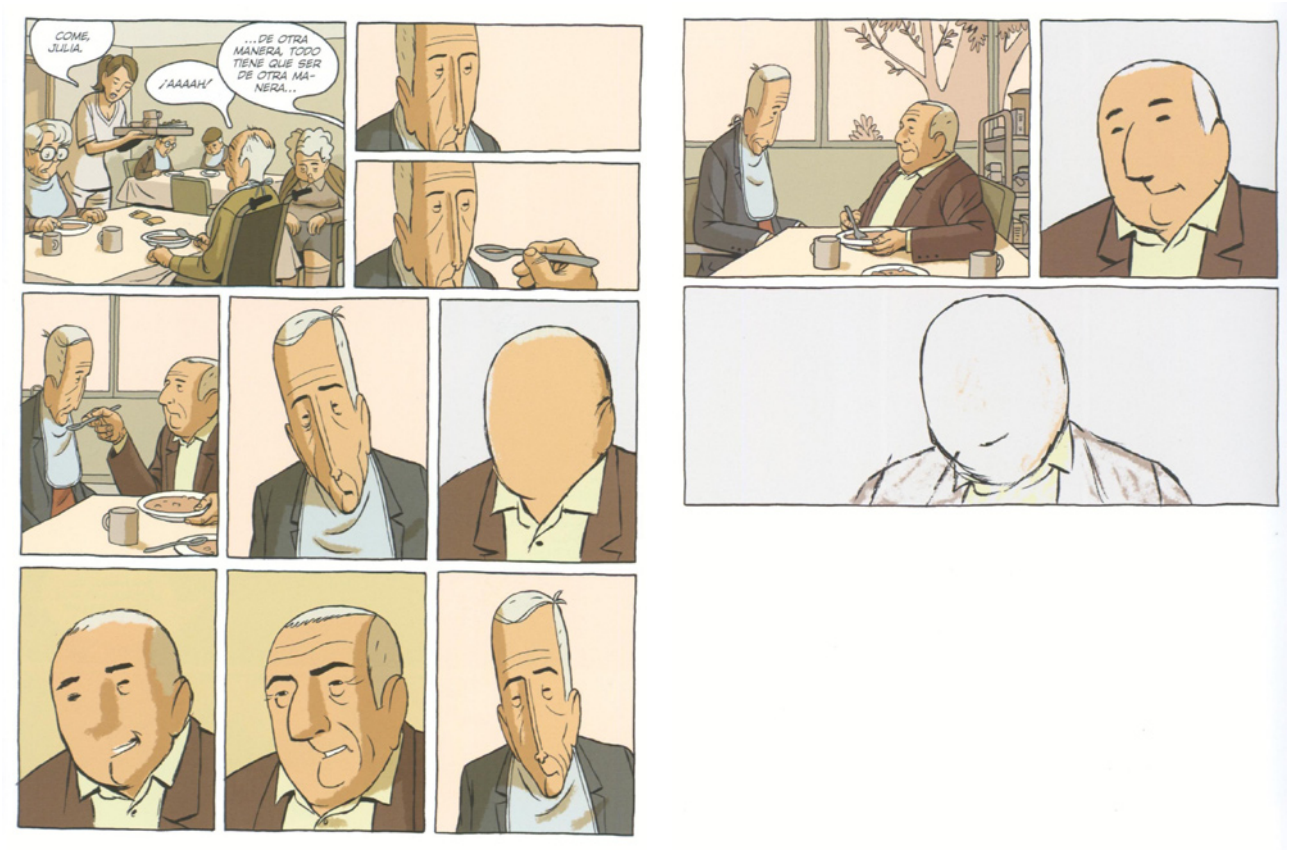

Abb. 1: Emilios Entfremdung von der Welt. Perspektivwechsel in Paco Rocas *Arrugas*.

Form; das leerer werdende Gesicht seines Gegenübers verdeutlicht, ja verkörpert Emilios zunehmende Orientierungslosigkeit (vgl. Fraser, 165–166; Hertrampf, 18–19). Nur durch die Abfolge der Bilder und die Verbindung mit Kragen und Schulterpartie ist die runde Form im letzten Panel noch als menschlicher Kopf erkennbar. Wir verstehen, dass Emilios Unvermögen, das Gesicht seines Freundes als solches zu erkennen und dessen Gefühle zu ›lesen‹, seinen Erinnerungsverlust ausdrückt; seine Demenz wird hier also über die Darstellung eines ›fremden‹ Körpers (im doppelten Sinne des fremd gewordenen Körpers eines anderen Menschen) und ganz ohne Worte vermittelt. Letztlich steht der durch Vereinfachung und Auslassung visualisierte ›Entzug‹ von Miguels Körper für die drohende Auflösung von Emilios eigenem Selbstverständnis, und es erscheint folgerichtig, dass Emilios innere Erfahrung (oder unsere Deutung dieser Erfahrung) in einer zu einem Drittel weiß bleibenden Seite mündet.

Weil Comics – anders als literarische Texte und ähnlich wie Filme – ihre Protagonist_innen visualisieren können und müssen, verleihen sie ihnen eine Gestalt, die wir Rezipierenden als Körper verstehen, und sei dieser auch noch so verfremdet, grotesk überzeichnet oder – wie im Beispiel aus *Arrugas* – reduziert. Comics können Körper als unwandelbar gestalten (so altern Figuren in Serien typischerweise kaum)[1] oder im Gegenteil als unendlich veränderbar und sogar als unsterblich (beispielsweise, wenn Figuren slapstickartig nach jedem Unglück

unversehrt wieder auferstehen); Comics statten Körper mit umfassender Handlungsmacht aus (Stichwort Superhelden) oder reflektieren ihre Einschränkungen; sie können entsexualisierte oder aber sexuell stark aufgeladene Körper präsentieren; in Visualisierungen von Mutanten, Chimären und Zombies spielen sie mit kulturellen Grenzziehungen zwischen Ganzheit und Auflösung, Natürlichkeit und Künstlichkeit, Tod und Leben; sie entwerfen Individualkörper und häufig auch Kollektivkörper. Unabhängig davon, ob es sich bei all dem um Stereotype, Karikaturen oder Wunschbilder handelt, vermitteln Comics kulturelle Vorstellungen von menschlichen, tierischen, anthropomorphen oder technischen Körpern; von Männlichkeit, Weiblichkeit oder *queerness*; von Alter, ethnischer und kultureller Zugehörigkeit; von sozialer Schicht und körperlichen oder geistigen Fähigkeiten. Und natürlich existieren diese Aspekte in der Regel nicht getrennt voneinander, sondern treten in einander ergänzenden oder miteinander konfligierenden Konstellationen auf, formen also intersektionale Ensembles (vgl. Eckhoff-Heindl/Sina). Die Wahl spezifischer Visualisierungen im Comic kann die soziokulturellen Kontexte dieser Verkörperungen sichtbar machen und ist aus diesem Grund »a profoundly social and political activity« (El Refaie, 73). Comics geben uns also Körper zu sehen und rechnen mit unseren Reaktionen, die sich aus gesellschaftlichen Erwartungen und individuellen Erfahrungen speisen.[2] Dabei sind Comics weder per se affirmativ noch subversiv, aber sie

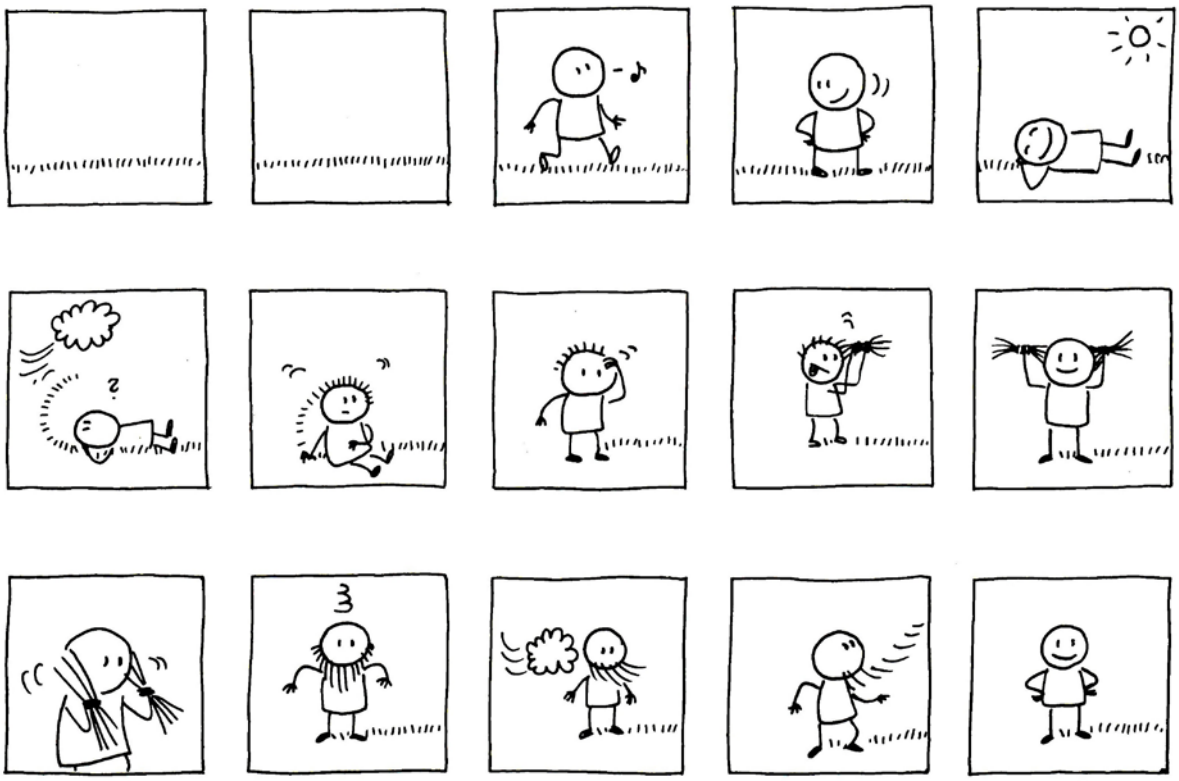

Abb. 2: Kleine Striche, große Wirkung. Reflexion körper- und gendertheoretischer Fragen in *Ich sehe was, was du nicht siehst*.

lassen sich als Seismografen von und (möglicherweise kritische) Kommentare zu kulturellen Normierungen, Hoffnungen, Ängsten und gesellschaftspolitischen Entwicklungen verstehen. Genau diese Perspektive verfolgen die Beiträge der vorliegenden Ausgabe.

Gerade die jüngere Comic-Forschung, die Ansätze aus Medientheorie, Kulturwissenschaft, Gender und Diversity Studies sowie Disability Studies aufgreift, hat darauf hingewiesen, dass Körper in der variierenden Wiederholung einzelner Comic-Panels immer wieder neu hergestellt werden. Dadurch werden die Körper nicht nur ›bestätigt‹, sondern vielmehr – im Sinne von Judith Butlers Performativitätstheorien – in ihrer Konstruiertheit und Veränderbarkeit (vgl. Klar) und oft auch in ihrer Verletzlichkeit erkennbar (vgl. Engelmann, 109–194). So betont die Literaturwissenschaftlerin Elisabeth Klar (232): »Jedes Panel bedeutet nicht nur eine Gefährdung der Kontinuität, sondern auch eine Chance auf Veränderung«. Ganz in diesem Sinne attestiert die Germanistin und Comicwissenschaftlerin Anna Beckmann (92) dem Comic eine spezifische »Ästhetik der Wiederholungen und Brüche«, die ihn im besonderen Maße befähige, »Ambivalenzen, Unbestimmtheiten und Leerstellen aufzuzeigen«. Diese Medialität macht den Comic auch zu einem vielversprechenden Medium für die Reflexion körper- und gendertheoretischer Fragen. Freilich ist dies nicht immer so leichtfüßig und heiter wie auf der Eingangsseite aus dem Comic *Ich sehe was, was du nicht siehst* (2010) von Imke Schmidt und Ka Schmitz, auf der eine stilisierte und äußerst flexible menschliche Figur zu sehen ist (Abb. 2). Denn natürlich verwandeln sich Grashalme ›in Wirklichkeit‹ nicht nacheinander in eine Igelfrisur, Zöpfe und einen langen Bart; natürlich lassen sich körperliche Attribute, *styling* und schließlich Identitäten nicht beliebig an- und ablegen. Dennoch verdeutlichen Schmidt und Schmitz mit ihren schlichten Zeichnungen, wie wenig Striche es braucht, um Körpern im Comic z. B. Geschlecht, Ethnizität oder Alter zuzuschreiben. Gerade deshalb versuchen sie für eine durchdachte Gestaltung zu werben und für die Darstellung von Vielfalt zu sensibilisieren.

Die gestalterische Offenheit hat allerdings auch deshalb Grenzen, weil die im Comic visualisierten Körper immer in ein Netz von Bedeutungszuschreibungen eingebunden sind (El Refaie, 72). So argumentiert Krista Quesenberry (418), dass eine »visual language of identity markers«, die sich auf Körpereigenschaften stützt, (auch) zu vereinfachenden Zuschreibungen führen kann, die der Heterogenität und Vielschichtigkeit der dargestellten Akteur_innen nicht gerecht wird. Zeichner_innen, die solche Vereindeutigungen im negativen Sinne vermeiden möchten, könnten beispielsweise Körper vervielfältigen, also ›Wimmelbilder‹ der Diversität erstellen – so zumindest der (wiederum im Comic selbst nicht unproblematisiert bleibende) Vorschlag im Comic *Ich sehe was, was du nicht siehst*, der den treffenden Untertitel *LIGHTfaden für BILDERmacher_innen* trägt (Abb. 3). Auch wenn weder Wimmelbilder noch Panoramen möglicher Körperkonzepte alle Aspekte je werden abdecken können, wollen die Beiträge dieses Themenhefts dazu beitragen, die Vielfältigkeit und Heterogenität der gemachten, gezeigten und erzählten Körper im Comic zu verdeutli-

Abb. 3: »Fühlst du dich jetzt repräsentiert?« Wimmelbilder sind auch (k)eine Lösung in *Ich sehe was, was du nicht siehst*.

chen. Mit ›Behinderung‹ und ›Traumatisierung‹ möchten wir an dieser Stelle auf zwei Themenfelder eingehen, in denen Comics der Körperlichkeit ihrer Protagonist_innen besondere Aufmerksamkeit schenken.

Es gibt Körper, die im öffentlichen Raum auffallen – die Körper von Menschen mit einer sichtbaren Behinderung beispielsweise. In der allgemeinen (diskriminierenden) Wahrnehmung ›fehlt‹ ihnen entweder etwas – Symmetrie etwa, oder der Hör- oder Sehsinn –, oder sie sind geprägt von einem ›Zuviel‹ – an erratischer Gestik beispielsweise oder zu auffälligen Hilfsmitteln. In Kunst und Kultur hingegen fällt denjenigen, die mit Krankheit oder Behinderung leben, häufig die Abwesenheit von Körpern (und folglich auch Lebensrealitäten) auf, die ihren eigenen ähneln. Im Comic und genauer im Bereich der *graphic medicine* finden inzwischen immer mehr unterschiedliche Körper einen Platz, auch ebensolche mit Erkrankungen und Behinderungen (vgl. u. a. Czerwiec et al.; Foss et al.; Wegner).[3] Damit geht das Medium Comic das Problem einer mangelnden Sichtbarkeit von *dis/abled communities* an, wird zu einem Raum für die Erzählungen von *dis/abled lives* und wendet sich dabei nicht ›nur‹ an Leserschaften, die sich selbst als behindert identifizieren. Auch wenn der deutschsprachige Comic hier nicht als Vorreiter gelten kann, soll anhand von zwei deutschsprachigen Beispielen verdeutlicht werden, wie Behinderung (als Abweichung von einer gesellschaftlich imaginierten Norm der Unversehrtheit

und *ablebodiedness*) dargestellt wird und welche Fragen dies in Bezug auf Körperlichkeit, Selbst- und Fremdwahrnehmung sowie Mechanismen der Zugehörigkeit bzw. Ausgrenzung aufwirft.

Die ersten drei Seiten von Roland Burkarts Comic *Wirbelsturm* (2017) machen uns mit Piedro vertraut, der durch einen Schwimmunfall zum Tetraplegiker geworden ist. Gezeigt wird hier Alltagsroutine, pure Normalität also, 13 Jahre nach dem Unfall. Piedros Körper erfährt durch eine ausgebildete Kraft Pflege, ist Objekt ihrer Tätigkeit (Abb. 4). Er ist stark im Vordergrund in dieser Eingangsszene (und im Buch überhaupt), Leser_innen können sich buchstäblich ein Bild von den vielen täglich notwendigen Handgriffen machen. Obgleich der Unfall Piedros Körperlichkeit sichtlich verändert hat, relativiert er: »ich bin eigentlich noch fast derselbe wie früher« (Burkart, 5). Dies mag nicht-behinderte Leser_innen überraschen, da sie evtl. eine drastischere Unterscheidung in ein Leben vor und ein Leben nach dem Unfall erwarten und die Selbstaussage für sie möglicherweise nicht zu den Körperdarstellungen passt. Doch gerade deshalb ist sie wichtig: Es entsteht eine Spannung zwischen Bild und Text, die nur aufgelöst werden kann, wenn wir verstehen, dass Piedro von sich als Persönlichkeit spricht; der Körper ist dabei nur ein Teil des Ganzen.

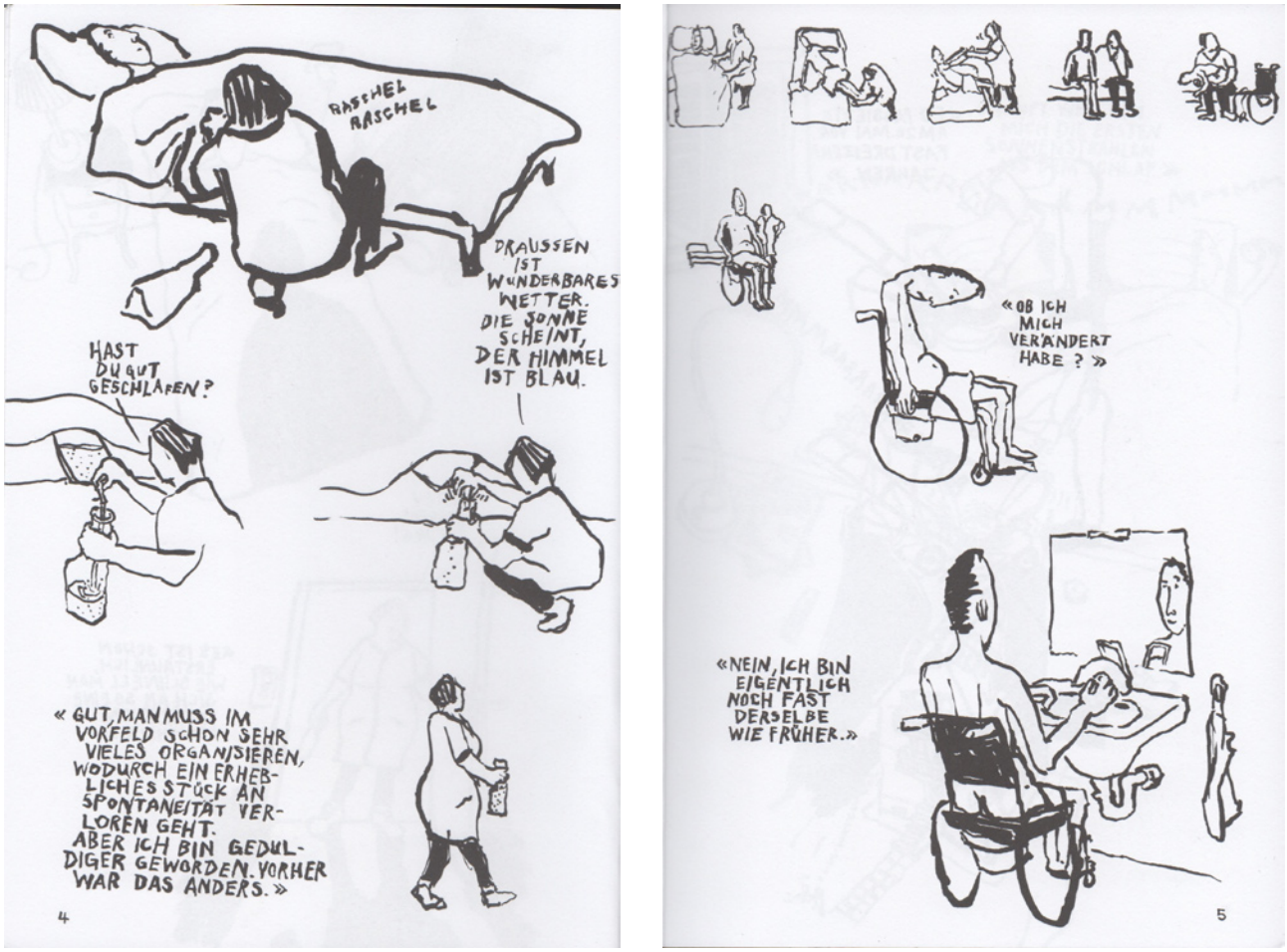

Abb. 4: Besuch der Pflegerin. Piedros Morgenroutine in *Wirbelsturm*.

Abb. 5: Am Comic-Körper visualisiertes Selbstverständnis. Daniela Schreiters ›Antennen‹ in *Schattenspringer*.

Das nächste Beispiel verfolgt gewissermaßen eine gegenläufige Strategie, denn hier wird eine eigentlich nicht sichtbare (und nicht immer schwerwiegende) Behinderung explizit am Comic-Körper visualisiert. Die Comic-Zeichnerin Daniela Schreiter ist durch ihre *Schattenspringer*-Trilogie (2014–2018) einem breiteren Publikum bekannt. In der Trilogie bereitet sie das Thema Asperger-Autismus autobiografisch auf. Im ersten Band geht es v. a. um ihre Kindheit und den langen Weg zur Diagnose. Im Vergleich zu *Wirbelsturm* thematisiert *Schattenspringer* die körperlich subtilere Differenz, die im Comic allerdings trotzdem (oder gerade weil ihr die Sichtbarkeit fehlt) über den Körper der Alter Ego-Figur gezeigt wird (Abb. 5). Schreiter gibt ihrem Avatar Antennen oder Fühler, weil ihre Form des Autismus auch den Spitznamen *wrong planet syndrome* trägt; sie übernimmt das sprachliche Bild, da es ihrem Erleben von Welt und Alltag als *alien* recht nahekommt (vgl. Schreiter, 8; Göhlsdorf, 291). Mit ihren Antennen markiert sich Schreiter als ›anders‹ im Sinne von ›besonders‹ – sie präsentiert sich damit als feinfühliger als neurotypische Menschen. Ihre Wahrnehmung taktiler und anderer Reize ist sowohl ungesteuerter als auch intensiver, weshalb Mitmenschen ihre Reaktionen auf die Umwelt oft nicht nachvollziehen können. Sich die Antennen zu zeichnen ist entsprechend keine Visualisierung eines Stigmas, sondern eine Geste der Selbstermächtigung, die darauf besteht, dass das ›andere‹ Erleben weder Einbildung noch zwingend ein Defizit ist. Das ist auch vor dem Hintergrund der Geschichte der medizinischen Erforschung von Autismus wichtig, die geprägt ist von Fehleinschätzungen (Autismus als Form der Schizophrenie), negativen Bildern oder sogar Schuldzuweisungen, z. B. in Richtung der Eltern betroffener Kinder (vgl. Göhlsdorf, 280–285; Kumbier et al., 55–60).

Die Fühler der Figur sind ausgefahren, wenn sie entspannt ist und das Gefühl hat, ganz sie selbst sein zu können (vgl. Alegiani, 35); das ist vorwiegend in der eigenen Wohnung der Fall, z. B. direkt nach dem Aufstehen. Wie *Wirbelsturm* thematisiert auch *Schattenspringer* eingangs Morgenroutinen. Insgesamt betont die Seite aus *Schattenspringer* den Unterschied zwischen drinnen und draußen, dem Wohlfühlort Zuhause und der Umwelt. ›Da draußen‹ wird die Figur ganz klein (letztes Panel), die Herausforderungen, die auf sie warten, werden umso größer, und doch formuliert sie ganz aktiv: »sobald ich aus der Haustür trete... / ...fange ich an.« Der Comic-Körper verwandelt sich, reflektiert damit äußerlich, was innerlich passiert, die Figur beginnt nämlich bewusst, sich so neurotypisch wie möglich zu verhalten. Auf diese Weise wird die aktive Leistung der Person mit Autismus betont, die auf ihre Mitmenschen zugeht, *ihnen* sozusagen Verständnis entgegenbringt und sich ihnen anpasst, weil sie es andersherum leider nur bedingt erwarten kann. Auch wenn Schreiters Darstellung nicht für die Erfahrungen aller autistischen Menschen stehen kann oder will (vgl. Schreiter, [7], 157), schaffen Comics wie *Schattenspringer* für einen Teil ihrer Leserschaft seltene Momente des Wiedererkennens und stiften damit ein Stück weit Gemeinschaft und Identität.

So wie geteiltes Körpererleben Gemeinschaft stiften kann, kann eine Darstellung verschiedener Körper als einander ähnlich auf potentielle Gemeinsamkeiten verweisen. Genau dies wird in einigen Comics explizit vermieden, die von erlittener Gewalt und Traumatisierung erzählen und dabei die Perspektive der Opfer in den Mittelpunkt rücken. Diese Comics wollen nicht nur die Gewalterfahrung und den Bruch zwischen der Normalität eines ›Vorher‹ und der Verunsicherung und Versehrtheit eines ›Nachher‹ vermitteln, sondern auf visueller Ebene Distanz zu den Tätern herstellen, die auf brutale Weise körperliche und psychische Grenzen überschritten haben. Dieses gezielte *othering* der Täter durch die Opfer von Gewalt und Traumatisierung, ja die gelegentlich retrospektive Dehumanisierung der Täter geschieht ebenfalls über Körperdarstellungen. Zugleich kann es den Comics darum gehen, einen voyeuristischen Blick auf die Opfer zu vermeiden. Die beiden visuellen Strategien der Distanzierung vom Körper der Täter sowie des Schutzes der Opfer werden an zwei autobiografischen französischen Comics deutlich, die den islamistischen Anschlag auf die Redaktion der Satirezeitschrift Charlie Hebdo am 7. Januar 2015 bzw. den Terroranschlag im Pariser Viertel Bataclan vom 13. November desselben Jahres verarbeiten.

Der 2016 erschienene Band des Grafikers und medizinischen Illustrators Fred Dewilde verbindet in *Mon Bataclan* Comicseiten mit schriftlichen Reflexionen über das Leben nach und mit dem Trauma. Eine der Seiten über den Terroranschlag (Abb. 6), die in vier unterschiedlich spitz zulaufende Panels untergliedert ist, vermittelt über die Körperdarstellungen zwei gegenläufige Botschaften: Einerseits thronen die klar erkennbaren Attentäter siegessicher über der fliehenden bzw. hingestreckten »masse grouillante« der Konzertbesucher_innen,[4] deren fragmentierte Körperteile zum Teil nicht einmal mehr klar zuzuordnen sind. Andererseits verweigert Dewilde den Tätern jede Individualität; als Skelette, die an die

vier apokalyptischen Reiter der biblischen Offenbarung (bzw. ihre bildliche Umsetzung u. a. durch Albrecht Dürer) erinnern, sind sie nicht nur Todesboten, sondern selber bereits leblose Gestalten, deren fehlende Menschlichkeit an ihren leeren Augen und zusammengebissenen Zähnen erkennbar ist, währen die aufgerissenen Augen und Münder der verzweifelten Opfer an unser Mitleid appellieren und ihnen menschliche Individualität verleihen.

Abb. 6: Todesfiguren. Entmenschlichte Täter und ihre Opfer in *Mon Bataclan*.

Dem Comic wurde wiederholt attestiert, er sei wegen seiner medialen Besonderheiten – beispielsweise der Spannung zwischen Bild- und Textebene, zwischen Einzelbild und Panelfolge, zwischen simultaner und sukzessiver Wahrnehmung – besonders gut geeignet, existentiell bedrohliche Erlebnisse zu vermitteln, also z. B. lebensbedrohliche Erkrankungen (vgl. Waples; Williams) oder kontinuitätssprengende Erfahrungen von Traumatisierung (vgl. Chute 2010, 2016; Davies/Rifkind). In diesem Sinne kann auch die Verfremdung, De- und Rekontextualisierung von Körpern im Comic zur selbstermächtigenden Traumareflexion beitragen. Dass sich dafür auch die imaginäre Konfrontation zwischen ›fleischlich-realen‹ und künstlerisch-künstlichen Körpern einsetzen lässt, verdeutlicht der autobiographische Comic *La légèreté* (2016) von Catherine Meurisse. Die Zeichnerin und Charlie-Hebdo-Mitarbeiterin entging dem Attentat auf das Satiremagazin zwar durch einen Zufall, der sie zu spät zur Arbeit kommen ließ, sie verlor aber einen Großteil ihrer Redaktionskolleg_innen und Freund_innen und stand aufgrund möglicher weiterer Anschläge lange unter Personenschutz. In ihrem international gefeierten Comic, der die schwierige Rückkehr in eine gewisse Alltagsnormalität schildert, bezieht sich Meurisse auf zahlreiche Beispiele aus Literatur, Malerei, Architektur und Skulptur und schildert die Bedeutung der Kunst für die schrittweise Bewältigung ihrer Traumati-

sierung. Die Künstlerin hat die Leichen ihrer erschossenen Kolleg_innen nicht gesehen und zeigt sie auch in ihrem Comic nicht. Stattdessen geht sie den Umweg über die Betrachtung antiker Statuen, deren Verfall sie wegen der verlorenen Gliedmaßen an die Massakrierten von Paris erinnert (Abb. 7). Meurisses Ego-Protagonistin erklärt:

> »Les statues mutilées, démembrées, m'obsèdent. […] / Elles ne sont meurtries que par le temps. Pourtant, il me semble reconnaître en elles les corps de toutes les victimes des attaques. / Nobles, taillés dans le marbre, figés pur l'éternité, ils sont d'une beauté à couper le souffle.« (Meurisse 2016, 111)[5]

Die Konstruktion idealer Körperlichkeit durch antike Plastik prägt unser Verständnis von Schönheit bis heute; je nach historischer Situation wurden ihre Beschädigungen oder ›Versehrungen‹ in den vergangenen Jahrhunderten übersehen, in Gedanken imaginär bzw. zeitweise auch real-handwerklich ergänzt oder als *memento mori* kontempliert (vgl. Krüger-Fürhoff). Meurisses Engführung der auratisierten und musealisierten Marmorkörpern mit den Körpern der zwölf erschossenen Redaktionsmitgliedern verleiht diesen zwar an dieser Stelle des Comics keine individuellen Gesichter, aber ›stellvertretende‹ Körper, die als beschädigt *und* schön gelten. Damit gibt *La légèreté* den Terroropfern ihre Würde zurück und erhebt sie zu Mahnmalen, verspricht ihnen also einen Platz im kollektiven Gedächtnis.

Abb. 7: Kunstkörper als Reflexionsfiguren. Marmorne Mahnmale in Catherine Meurisses *La légèreté*.

Das vorliegende Themenheft geht zurück auf die Vorlesungsreihe *Comic – Kunst – Körper. Konstruktion und Subversion von Körperbildern im Comic*, die im Wintersemester 2020/21 an der Freien Universität Berlin stattfand. Grundlage der Veranstaltung war das von der Einstein Stiftung Berlin geförderte ›PathoGraphics‹-Forschungsprojekt zu Krankheitserzählungen in Literatur und Comics; finanzielle und organisatorische Unterstützung kam vom Präsidium der Freien Universität Berlin, den Mitarbeiter_innen des Programms Offener Hörsaal und der Frauenbeauftragten des Fachbereichs Philosophie und Geisteswissenschaften. Die insgesamt 13 Vorträge von Kolleg_innen und Künstler_innen aus Berlin, von anderen deutschen Universitäten sowie aus Argentinien, Österreich, Polen und den Vereinigten Staaten wurden aufgrund der Corona-Einschränkungen per Videokonferenzsoftware und im Livestream präsentiert und fanden auf diese Weise ein breites internationales Publikum aus Studierenden, Kolleg_innen und Interessierten aus vielfältigen Bereichen. Allen Beteiligten der Ringvorlesung sei herzlich gedankt – es war eine großartige Veranstaltung, die uns viel Spaß gemacht und uns inspiriert hat. Wir freuen uns, dass wir gut die Hälfte der Beiträge in überarbeiteter Form in diesem Themenheft versammeln können und danken Dorothee Marx und Susanne Schwertfeger für den Elan, mit dem sie uns als Gast-Herausgeberinnen bei CLOSURE willkommen geheißen haben. Das Cover stammt von **stef lenk**, über deren Veröffentlichungsgenehmigung wir sehr froh sind.

Véronique Sinas Aufsatz *Comic, Körper und die Kategorie Gender: Geschlechtlich codierte Visualisierungsmechanismen im Superheld_innen-Genre* eröffnet das Heft. Er geht von zwei Prämissen aus: erstens, dass Zeichnungen und Über-Zeichnungen von Körpern im Comic nahezu unvermeidbar sind, und zweitens, dass Körper im Comic immer auch Geschlechtskörper sind. Sinas kritische Analyse der *good* und *bad girls* des Superheld_innen-Genres verdeutlicht, dass der Comic zwar ein subversives Potential besitzt, dieses aber nicht in jedem Fall realisiert; das Medium an sich ist also noch kein Garant für progressive Inhalte.

Daran schließt **Daniel Steins** englischsprachiger Beitrag *Black Bodies Swinging: Superheroes and the Shadow Archive of Lynching* an. Er hinterfragt die Körperkonzepte des US-amerikanischen Superhelden-Genres, indem er sie mit der Darstellung der Opfer von Lynchmorden in Jeremy Loves *Bayou* (2009; 2010) und Kyle Bakers *Nat Turner* (2008) konfrontiert. Die widerständige Visualität afroamerikanischer Körper in diesen Comics fordert und ermöglicht eine Auseinandersetzung mit dem rassistischen Bildarchiv des Genres wie auch der Geschichte der USA insgesamt.

Jasmin Wrobel untersucht in *Körper/Blicke und Selbst(be)zeichnungen bei Pagu, Laerte und Powerpaola* die sequentielle Kunst Südamerikas als künstlerischen Raum des Widerstands und der Verhandlung von feministischen Diskursen. Am Beispiel der drei Künstlerinnen ›Pagu‹, Laerte Coutinho und Paola Gaviria alias ›Powerpaola‹ nimmt Wrobel militante, queere/nicht-binäre und antipatriarchale Körper in den Blick, deren Aktivitäten autobiografische mit politischen Perspektiven verbinden.

Kalina Kupczyńskas Aufsatz *(Frauen-)Körper und gleichgeschlechtliches Begehren als Politikum im polnischen alternativen Comic* untersucht Comics, die sich gegen eine Mainstream-Ästhetik sowie gegen konservative Denk- und Verhaltensweisen wenden. Sie erinnern an verdrängte Kapitel der polnischen Geschichte, erzählen identitätsstiftende Narrative neu oder entwerfen nichtheteronormative Figuren, die es offiziell in der polnischen Gesellschaft gar nicht gibt. Dabei verdeutlichen Kupczyńskas Analysen, wie die alternative polnische Comicszene etablierte kulturelle Zusammenhänge zwischen Körper, Gender und Nation kritisch hinterfragt.

In *Die Breitbeinigen: Aufklärungsmodi und Körperpolitiken in deutschsprachigen feministischen Comics* argumentiert **Nina Schmidt**, dass der feministisch-aktivistische Comic gleich in zweifacher Hinsicht aufklärt: mit Blick auf die (Frauen-)Geschichte und in Bezug auf den menschlichen (v. a. den als weiblich konstruierten) Körper. Sie zeigt, wie aktuelle Comics *body politics* betreiben und untersucht, warum das Bild-Text-Medium besonders geeignet ist, politische Aspekte von Körperlichkeit zu thematisieren.

Unter dem Titel *Ebenbilder und Fremdkörper: Figurenmultiplikationen im Werk von Patrice Killoffer* fragt **Marie Schröer**, was die medienspezifische Besonderheit des Comics, in (fast) jedem Panel das Bild eines Körpers zu (re-)produzieren, für Vorstellungen von Individualität, Authentizität, Original und Kopie bedeutet – und für Konzepte von Männlichkeit. Dabei schlägt sie den Bogen vom Körper im Comic zum Comic-Buch als körperlichem Objekt und zeigt, wie sich die Werke von Patrice Killoffer (selbst-)ironisch in aktuelle literarische und philosophische Diskurse einschreiben.

Das Themenheft schließt mit **Irmela Marei Krüger-Fürhoffs** Aufsatz *Entfaltungen: Alternde Körper im Comic*, der anhand von Beispielen aus unterschiedlichen Ländern und Sprachen analysiert, wie Comics durch die körperliche Gestaltung ihrer Protagonist_innen zu einer Vervielfältigung von kulturellen Narrativen und medialen Bildern des Alter(n)s beitragen. Auf ästhetisch vielfältige Weise brechen die gezeichneten und erzählten Figuren mit Stereotypien und ringen um körperliche Beziehungen, individuelle Handlungsspielräume und (gesellschaftspolitische) Teilhabe.

Wir hoffen, dass die vorliegenden sieben Beiträge weitere Untersuchungen zum Körper im Comic befeuern werden.

Berlin, Juli 2021
Irmela Marei Krüger-Fürhoff und Nina Schmidt

Bibliografie

Alegiani, Assunta: Drawing Out the Invisible Difference. Autism-Spectrum-Disorder in Educational and Auto/biographical Comics. Unveröff. Masterarbeit, Freie Universität Berlin, 2020.

Beckmann, Anna: »Glaub mir nicht, ich bin ein Comic«. Selbstreflexivität im Comic als Markierung narrativer Unzuverlässigkeit. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 4.5 (2018), S. 92–105. <http://www.closure.uni-kiel.de/closure4.5/beckmann>. 10.05.2018. Letzter Zugriff am 15.03.2021.

Burkart, Roland: Wirbelsturm. Zürich: Edition Moderne, 2017.

Chute, Hillary: Disaster Drawn. Visual Witness, Comics, and Documentary Form. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2016.

Chute, Hillary: Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics. New York: Columbia University Press, 2010.

Czerwiec, MK et al. (Hg.): Graphic Medicine Manifesto. University Park: Penn State University Press, 2015.

Czerwiec, MK und Michelle N. Huang: Hospice Comics: Representations of Patient and Family Experience of Illness and Death in Graphic Novels. In: Journal of Medical Humanities 38 (2017), S. 95–113.

Davies, Dominic und Candida Rifkind: Documenting Trauma in Comics. Traumatic Pasts, Embodied Histories, and Graphic Reportage. Cham: Springer International Publishing, 2020.

DeTora, Lisa und Jodi Cressman: Graphic Embodiments. Perspectives on Health and Embodiment in Graphic Narratives. Leuven: Leuven University Press, 2021.

Dewilde, Fred: Bataclan. Wie ich überlebte. Übers. v. Bettina Frank. Stuttgart: Panini, 2017.

Dewilde, Fred: Mon Bataclan. Paris: Lemieux, 2016.

Eckhoff-Heindl, Nina und Véronique Sina (Hg.): Spaces Between. Gender, Diversity, and Identity in Comics. Wiesbaden: Springer VS, 2020.

Eisner, Will: Comics and Sequential Art. Tamarac, FL: Poorhouse Press, 1985.

El Refaie, Elisabeth: Autobiographical Comics. Life Writing in Pictures. Jackson: University of Mississippi Press, 2012.

Engelmann, Jonas: Gerahmter Diskurs. Gesellschaftsbilder im Independent-Comic. Mainz: Ventil Verlag, 2013.

Foss, Chris, Jonathan W. Gray und Zach Whalen (Hg.): Disability in Comic Books and Graphic Narratives. London: Palgrave Macmillan, 2016.

Fraser, Benjamin: Cognitive Disability Aesthetics. Visual Culture, Disability Representations, and the (In)Visibility of Cognitive Difference. Toronto: University of Toronto Press, 2015.

Göhlsdorf, Novina: Autismus. Diagnose der Gegenwart. In: Kinder- und Jugendlichen-Psychotherapie: Zeitschrift für Psychoanalyse und Tiefenpsychologie 182.2 (2019), S. 277–303.

Hertrampf, Marina Ortrud M.: Die Visualisierung des Nichtsagbaren oder das Verschwinden der Bilder in Paco Rocas Arrugas (2007). In: Medienobservationen. 26.03.2012. <www.medienobservationen.lmu.de>. Letzter Zugriff am 15.03.2021.

Klar, Elisabeth: Wir sind alle Superhelden! Über die Eigenart des Körpers im Comic – und über die Lust an ihm. In: Theorien des Comics. Ein Reader. Hg. v. Barbara Eder, Elisabeth Klar und Ramón Reichert. Bielefeld: transcript, 2011, S. 219–236.

Krüger-Fürhoff, Irmela Marei: Der versehrte Körper. Revisionen des klassizistischen Schönheitsideals. Göttingen: Wallstein, 2001.

Kumbier, E., Domes, G., Herpertz-Dahlmann, B. et al.: Autismus und autistische Störungen. In: Nervenarzt 81 (2010), S. 55–65.

Meurisse, Catherine: Die Leichtigkeit. Übers. v. Ulrich Pröfrock. Hamburg: Carlsen, 2017.

Meurisse, Catherine: La légèreté. Paris: Dargaud, 2016.

Quesenberry, Krista: Intersectional and Non-Human Self-Representation in Women's Autobiographical Comics. In: Journal of Graphic Novels and Comics 8.5 (2017), S. 417–432.

Roca, Paco: Arrugas. Bilbao: Astiberri, 2013 [2007].

Roca, Paco: Kopf in den Wolken. Übers. v. André Höchemer. Berlin: Reprodukt, 2013.

Schmidt, Imke (W/P) und Ka Schmitz (W/P): Ich sehe was, was du nicht siehst. LIGHTfaden für BILDERmacher_innen. Berlin: GenderKompetenzZentrum, 2010.

Schreiter, Daniela: Schattenspringer. Wie es ist, anders zu sein. Stuttgart: Panini, 2014.

Squier, Susan Merrill und Irmela Marei Krüger-Fürhoff (Hg.): PathoGraphics. Narrative, Aesthetics, Contention, Community. University Park: Penn State University Press, 2020.

Szép, Eszter: Comics and the Body. Drawing, Reading, and Vulnerability. Columbus: Ohio State UP, 2020.

Vollbrecht, Ralf: Der Körper im Comic. In: Körpergeschichten. Körper als Fluchtpunkte medialer Biografisierungspraxen. Hg. v. Anja Hartung-Griemberg, Ralf Vollbrecht und Christine Dallmann: Baden-Baden: Nomos, 2018, S. 237–250.

Waples, Emily: Avatars, Illness, and Authority: Embodied Experience in Breast Cancer Autopathographics. In: Configurations 22.2 (2014), S. 153–181.

Wegner, Gesine: Reflections on the Boom of Graphic Pathography. The Effects and Affects of Narrating Disability and Illness in Comics. In: Journal of Literary & Cultural Disability Studies 14.1 (2020), S. 57–74.

Williams, Ian C. M.: Graphic Medicine. The Portrayal of Illness in underground and autobiographical Comics. Case Study. In: Medicine, Health and the Arts. Hg. v. Victoria Bates, Alan Bleakley und Sam Goodman. London/New York: Routledge (2014), S. 64–84.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Roca, Paco: Arrugas. Bilbao: Astiberri, 2013 [2007], S. 95–96.

Abb. 2: Schmidt, Imke (W/P) und Ka Schmitz (W/P): Ich sehe was, was du nicht siehst. LIGHTfaden für BILDERmacher_innen. Berlin: GenderKompetenzZentrum, 2010, S. 5.

Abb. 3: Schmidt, Imke (W/P) und Ka Schmitz (W/P): Ich sehe was, was du nicht siehst. LIGHTfaden für BILDERmacher_innen. Berlin: GenderKompetenzZentrum, 2010, S. 9.

Abb. 4: Burkart, Roland: Wirbelsturm. Zürich: Edition Moderne, 2017, S. 4–5.

Abb. 5: Schreiter, Daniela. Schattenspringer. Wie es ist, anders zu sein. Stuttgart: Panini, 2014, S. 10.

Abb. 6: Dewilde, Fred: Mon Bataclan. Paris: Lemieux, 2016, S. 11.

Abb. 7: Meurisse, Catherine: La légèreté. Paris: Dargaud, 2016, S. 110–111.

1] Zur »Invarianz des Körpers« und dem damit verbundenen Wiedererkennungswert vgl. Vollbrecht, 238.

2] Für die körperliche Interaktion zwischen der Produktion und Rezeption von Comics vgl. Szép.

3] Forschung, die die Bezüge zur Literatur bzw. zu den *critical medical humanities* betont, verwendet statt *graphic medicine* auch Begriffe wie *PathoGraphics* (vgl. Squier/Krüger-Fürhoff) oder spricht – offener – von *graphic embodiment* (vgl. DeTora/Cressman).

4] In der deutschen Übersetzung »eine wimmelnde Masse aus Lebenden, Verletzten und Toten« (Dewilde 2017, 9).

5] »Die verstümmelten, ihrer Glieder beraubten Statuen gehen mir nicht aus dem Sinn. […] / Sie sind nur von der Zeit gezeichnet. Dennoch meine ich, in ihnen die Körper all der Opfer der Anschläge zu erkennen. / Würdevoll, aus Marmor gehauen, auf ewig unbewegt, sind sie von atemberaubender Schönheit.« (Meurisse 2017, 111).