

CLOSURE

Kieler e-Journal für Comicforschung

Autorin

Monika Schmitz-Emans (Bochum)

Aufsatztitel

Graphic Novel und Roman. Überlegungen anlässlich des doppelten *Tristram Shandy* von Laurence Sterne und Martin Rowson

Journal

Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 2 (2015) – www.closure.uni-kiel.de

Empfohlene Zitierweise

Monika Schmitz-Emans: Graphic Novel und Roman. Überlegungen anlässlich des doppelten *Tristram Shandy* von Laurence Sterne und Martin Rowson. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 2 (2015), S. 3–21. <<http://www.closure.uni-kiel.de/closure2/schmitz-emans>>. 09.11.2015.

Herausgeber_innen

Cord-Christian Casper, Chris Ullrich Cochanski, Sandro Esquivel, Yanine Esquivel, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Susanne Schwertfeger, Rosa Wohlers

Redaktion & Layout

Cord-Christian Casper, Chris Ullrich Cochanski, Sandro Esquivel, Yanine Esquivel, Constanze Groth, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Susanne Schwertfeger, Lukas Städing, Dennis Wegner, Rosa Wohlers, Nikolai Ziemer

Technische Gestaltung

Sandro Esquivel, Marie-Luise Meier

Kontakt

Homepage: <http://www.closure.uni-kiel.de> – Email: closure@comicforschung.uni-kiel.de

Graphic Novel und Roman

Überlegungen anlässlich des doppelten *Tristram Shandy* von Laurence Sterne und Martin Rowson

Monika Schmitz-Emans (Bochum)

Der Umstand, dass sich ›Graphic Novel‹ als Gattungsbegriff seit einiger Zeit im allgemeinen Sprachgebrauch, im Feuilleton und im wissenschaftlichen Diskurs etabliert hat, ist von Beobachtern und Teilnehmern dieses Diskurses unterschiedlich aufgenommen worden.¹ Bedienen sich die einen des Begriffs gern, so hegen die anderen deutliche Vorbehalte und bevorzugen es stattdessen, von ›Comics‹ zu sprechen. Manche Comiczeichner, aber auch Vertreter der Comicforschung bringen dem Diskurs über ›Graphic Novels‹ vor allem einen massiven Verdacht entgegen: Er diene, so ihre Annahme, in erster Linie dazu, dem Begriff ›Comic‹ möglichst auszuweichen, da dieser mit Populärkultur, Trivialität, ja Primitivität assoziiert sei. Und er solle offenbar die mit ihm bezeichneten Phänomene durch eine anspruchsvoller, nach Literarischem klingende Etikettierung nobilitieren, sie bildungskulturellen Vorbehalten gegenüber dem einst als ›Schmutz und Schund‹ abklassifizierten Comic entziehen – um so letztlich vor allem ihre Vermarktbarkeit zu steigern. Im Zeichen dieses Misstrauens gegenüber dem scheinbaren Eti-

kettenschwindel um den ›Novel-Begriff‹ werden ganze Aufsätze dem »Sinn und Unsinn des Begriffs Graphic Novel« gewidmet (vgl. Blank).

›Graphic Novel‹ als differenzierender Gattungsbegriff

Solchen Reserven gegenüber dem Begriff ›Graphic Novel‹ wäre entgegenzuhalten, dass dieser durchaus auch noch andere Funktionen erfüllt als nur die terminologische Aufwertung von Comics aus Gründen der Imagepflege und letztlich ökonomischen Motiven: Er trägt dem Bedürfnis Rechnung, für eine erst im späteren Verlauf des 20. Jahrhunderts entstandene narrative Gattung einen differenzierenden Namen zu finden, der als Gattungsbegriff klar erkennbar ist. Es geht um einen Namen für längere Bilderzählungen im Comicstil, die sich durch ihre Länge sowie (als Folge davon) durch ihre spezifische medial-materielle Prägung – insbesondere ihre Bindung an das Buch – von unselbständigen Comic-Publikationen (›Comic

Strips) in Zeitungen, Zeitschriften und Magazinen, aber auch von den meist als Serienprodukt konzipierten Comics im Heftformat unterscheiden. Der Ausdruck ›Comic‹ ist aus historischen Gründen polyvalent und nicht per se als Gattungsbegriff zu verstehen: Er bezeichnet ebenso einen Zeichenstil wie auch einen durch diesen Stil geprägten Typus von Bilderzählung (wobei über die Kriterien der Zugehörigkeit zum Comic kontrovers diskutiert werden kann) – und er ist zu unspezifisch, um das zu benennen, was mit ›Graphic Novel‹ gemeint ist: eine lange und in sich (relativ) geschlossene Comic-Erzählung im Buchformat.² Schon die Implikationen des Buchformats sind so distinkt wie gravierend: Bücher sind keine temporären Konsumprodukte, sondern Sammelobjekte; sie sind haltbar, in der Regel sorgfältiger ausgestattet als Comic-Hefte oder unselbständige Strips; Verfahren paratextueller Rahmung gewinnen an Signifikanz – und der größere Umfang buchförmiger Bildgeschichten kann sich komplexitätssteigernd auswirken.

Statt aber Etikettierungsfragen weiter nachzugehen,³ sei nur eines noch betont: Geht man von der Existenz einer Gattung ›Graphic Novel‹ (bzw. ›Grafischer Roman‹) aus, so liegt es nahe, nach der Beziehung sowohl dieser Gattung als auch ihrer einzelnen Beispiele zur Geschichte des Romans zu fragen.

›Roman‹ – ein unscharfer Gattungsbegriff

Hat der Begriff ›Roman‹ gegenüber seinem jüngeren Derivat ›Grafischer Roman‹ auch eine lange Geschichte, so handelt es sich doch

bei ihm keineswegs um einen klar profilierten Gattungsbegriff – und dies liegt unter anderem in der Natur der bezeichneten Sache(n) selbst. Denn er gehört nicht zum antiken Gattungskanon, und folglich hat er auch keinen Platz im Diskurs über gattungsrelevante Kriterien – und was man sich schließlich als ›Roman‹ zu bezeichnen gewöhnt hat, kann sehr verschieden gestaltet sein.⁴ Als eine durch keine tradierte Gattungslehre formal festgelegte und insofern nicht ›definierte‹ Gattung gewinnt der Roman im Lauf der Aufklärung an Signifikanz und Prestige – da gerade seine relative formale Freiheit gestattet, ihn auf verschiedene Weisen zu gestalten, die dem jeweils individuellen Bedürfnis der Verfasser und Leser entsprechen; lässt er doch eben darum eine starke Ausdifferenzierung in Untergattungen zu und öffnet sich für eine solche Fülle an disparaten Inhalten, Themen und Konzepten. Gerade das 18. Jahrhundert entdeckt, was sich in und mit Romanen machen lässt: So gut wie alles kann im Roman verhandelt werden, philosophische, anthropologische, historische und politische Gegenstände inbegriffen, und dies auf eine unterhaltsame, eingängige Weise.

Argumente der Romankritik – und Analogien zur Kritik des Comics

Gerade in der Fähigkeit von Romanen, ihre Leser zu unterhalten, ja zu fesseln und in den Bann ihrer Inhalte zu schlagen (siehe den Fall des *Don Quijote!*), liegt für kritische Beobachter erwartungsgemäß ein wichtiger Angriffspunkt. Lenkt eine solche Faszination durch Unterhal-

tendes nicht von ernsthaften Beschäftigungen ab? Drängen sich nicht Unwichtigkeiten an die Stelle seriöser Beschäftigungen – auch an die seriöser Beschäftigung mit »seriöser« Dichtung? So beliebt Romane beim Lesepublikum der Aufklärung sind, so wenig wird doch lange Zeit der Roman als dichterische Gattung anerkannt – nicht nur, weil es keinen bis auf die Antike zurückdatierenden Kanon der Romanliteratur gibt, sondern auch, weil es an bestimmten Formgesetzen des Romans fehlt. Nur allmählich gewöhnt man sich an die Vorstellung, auch nicht versifizierte Texte könnten ernstzunehmende Dichtungen sein. Schiller tut den Romanautor noch als »Halbbruder« des echten Dichters ab (Schiller, 462).

Erinnert man sich der Vorbehalte von Gattungstheoretikern, Ästhetikern und Kulturkritikern gegenüber dem Roman, wie sie bis weit ins 18. Jahrhundert artikuliert werden, so fallen Parallelen zu kulturkritischen und ästhetischen Vorbehalten gegenüber dem Comic und seinen verschiedenen medialen Spielformen auf: Werden doch auch diese als bloße Unterhaltung (und damit als etwas Nutzloses, mithin tendenziell Schädliches) lange Zeit diffamiert und als ästhetische Produkte nicht ernst genommen. Harsche Romankritiker wie Gotthard Heidegger in seiner *Mythoscopia romantica* (1698), aber auch noch Lesepädagogen der Aufklärung warnen vor Romanlektüren, sei es grundsätzlich, sei es nur vor Lese-Exzessen – und ihre Argumente gleichen in manchem den pädagogisch und bildungskulturell motivierten Sorgen späterer Comic-Kritiker (vgl. Baumgärtner). Nicht nur der vermeintlich drohende Wirklichkeitsverlust durch ausufernde Lektüren, sondern auch die

Gefahren der Schädigung des Lesers durch subkulturelles Unterhaltungs-Lesefutter, ja drohende Analphabetisierung (vgl. Seeliger) tauchen (bei entsprechenden Modifikationen) im roman- wie im comic-kritischen Diskurs als Argumente auf. Trivialität, Primitivität, Verrohungspotenziale, Zeitvergeudung: Diese und andere Vorwürfe der Comic-Feinde vor allem gegenüber dem Heftcomic haben ihre Vorformen in den Bedenken früherer Romankritiker. Sie basieren auf der Vorstellung eines identifikatorischen Lesens, unabhängig, ob es sich um weibliche oder männliche, kindliche, adoleszente oder erwachsene Leser handelt. In einer solchen Vorstellung impliziert ist die Unterscheidung eines »richtigen« (reflexiven) und eines »falschen« (naiv-gläubigen) Lesens. Letzteres gilt als Ansatzpunkt für Manipulationen des Leserverhaltens.

Der Roman als Anlass ästhetischer Experimente: Vielstimmigkeit, Gattungsmischung, Themenvielfalt

Doch zunächst zurück zum Roman: Diskurse über Innovationen, Entgrenzungen, Konventions- und Tabubrüche prägen, wenn auch oft verklausuliert, die Geschichte der Romantheorie. Die für den Roman konstitutive weitgehende Freiheit von Gattungsregeln und die damit zusammenhängende Offenheit für vielfältige Inhalte werden, nach wichtigen Ansätzen im späten 18. Jahrhundert, in der Romantik dann nicht mehr als Defizite, sondern als Chance zum Experimentieren mit vielfältigen Textformen und Schreibweisen begriffen und genutzt – nicht allein von Roman zu Roman,

sondern oft auch innerhalb ein und desselben Romans – sowie als Chance zur Behandlung der verschiedensten Gegenstände, ja zur quasi-enzyklopädischen Ausbreitung von Themen und Wissensgehalten. So unterstreicht etwa Johann Gottfried Herder in einem seiner *Briefe zu Beförderung der Humanität* (1796), welches vielfältiges Wissen der Roman in sich aufnehmen könne (vgl. Herder, 107–110). Das im 20. Jahrhundert von Michail Bachtin entwickelte Konzept der ›Vielstimmigkeit‹ wird im romantischen Diskurs über den Roman sowie in der romantischen Romanliteratur bereits antizipiert; es gewinnt bei Bachtin sein Profil auch anlässlich der Interpretation von Romanen. Vielstimmigkeit, Multiperspektivität, Überlagerung verschiedener Interpretationen des Dargestellten: Diese und andere vom Roman gebotenen Optionen lassen die ansonsten nicht definierbare literarische Gattung als spezifisch modern erscheinen.

Formale Experimente mit heterogenen Schreibweisen sind insofern bei aller Spielfreude der Romanautoren keine funktionslosen Spielereien, sondern sie unterstreichen die Idee einer zugleich enzyklopädischen und spannungsreichen Vielfalt. Für die entschieden ›modernen‹ unter den vorromantischen und romantischen Autoren wird der Roman wegen seiner formalen und inhaltlichen Flexibilität zur Lieblingsgattung. Diese Flexibilität hebt auch den Zwang zur Behandlung tradierter Gegenstände, Figurentypen und Konflikte auf. Vor allem durch seine Auseinandersetzung mit der zeitgenössischen Wirklichkeit, mit der alltäglichen Welt und ihren Bewohnern gewinnt der Roman an Beliebtheit.

Themenvielfalt, Vielstimmigkeit und Darstellungsexperimente in Comics und Graphic Novels

Wiederum erinnert manches an die zeitverschoben ablaufende Geschichte von Comics und Graphic Novels: Wie der Roman seit der Aufklärung, so wird auch der Comic in seinen diversen Spielformen seit dem späten 19. Jahrhundert vielfach zum Anlass der Darstellung von Alltagswelten, Alltagserfahrungen, Alltagsproblemen. Zumal etwa die humoristische Bilderzählung, die aus guten Gründen als Vorläuferin des eigentlichen Comics betrachtet wird (wie die Bildromane und -geschichten Rodolphe Töpffers und Wilhelm Buschs), in der Tradition eines literarisch entfalteten humoristischen Erzählens steht. Wie Romane und frühe Bildergeschichten, so erzählen Comics oftmals von ›kleinen Helden‹ und ihren Schwächen, von nicht-heroischen, kuriosen oder grotesken Episoden aus deren Leben, von Enttäuschungen und Ernüchterungen, vom sich Wiederholenden, Gleichförmigen des Alltagslebens, vom Reiz und von den Abgründigkeiten banaler Dinge. Es gibt, analog zum Roman, nichts, wovon Comics und Graphic Novels nicht erzählen könnten: Alltägliches und Exotisch-Abenteuerliches sind gleichermaßen erlaubt, Realistisches und Phantastisch-Märchenhaftes, Zeitgenössisches und Historisches, Vernünftiges und Abstruses, Trauriges und Erheiterndes.

Die Experimentierfreude von Romanautoren seit dem späten 18. Jahrhundert findet Parallelen in derjenigen vieler Comiczeichner im 20. Jahrhundert. Zu Perspektivkombinationen und -wechseln der Darstellung kommt

es dabei, bedingt durch die Form der Bilderzählung, ohnehin vielfach in einem ganz konkreten Sinn. Erinnern frühe Bildgeschichten und Zeitungscomics mit ihrer Bildregie noch weitgehend an die visuellen Strukturen der Guckkastenbühne, so dynamisieren und vermischen sich im Lauf des 20. Jahrhunderts die Perspektiven, aus denen heraus der Zeichner den Leser auf das dargestellte Geschehen blicken lässt. Die jeweilige visuelle Inszenierung erzählter Geschichten ist dabei durch sehr unterschiedlich handhabbare Perspektivierungen geprägt. Für Scott McCloud sind gerade Verfahren der Bildregie, zumal Formen des Perspektivwechsels, für Comic-Zeichenstile konstitutiv (vgl. McCloud 74 et pass.). Auf der Ebene der Textgestaltung bietet die Differenz zwischen Sprechblasentexten, deskriptiven und narrativen Passagen in eigenen Bildfeldern und sonstigen Elementen geschriebener Sprache weitere Möglichkeiten der Kombination und Überlagerung von »Perspektiven«, und zwischen Text- und Bildebene können Spannungen erzeugt werden, die an die immanente Polyphonie des modernen Romans erinnern.

Selbstreflexion und Metaisierung im Roman, in Comics und Graphic Novels

Noch eine weitere (nicht unbedingt die letzte) Analogie zwischen den Spielräumen des Roman-Erzählens und des grafischen Erzählens sei nicht übergangen: Der Roman ist, zweifellos infolge seiner Flexibilität und relativen Freiheit von Gattungsvorgaben, besonders dazu disponiert, über sich selbst

zu reflektieren – und über das, was er darstellt und bewirkt. Fiktionsreflexionen sind hier (prominent schon im *Don Quijote*) ein typisches Merkmal vieler Werke. Insbesondere in der romantischen Romanliteratur entfalten sich vielfältige Strategien der Selbstreferenz, der Selbstkommentierung, der Metaisierung: Erzähler kommentieren ihr Erzählen, Figuren reflektieren über ihren eigenen Status als Figuren, intradiegetische Welten spiegeln sich in Teilwelten. Zu den Metaisierungsstrategien, mittels derer der seit der Aufklärung entstehende moderne Roman auf sich selbst verweist und sich selbst bespiegelt, gehören ferner etwa das ostentative Zitieren, die Betonung intertextueller Abhängigkeiten und das Parodieren.

In Comics und Graphic Novels werden analoge Metaisierungsverfahren genutzt wie in Romanen.⁵ Auch in Comic-Geschichten können Figuren über ihren Status als Figuren reflektieren, Wiederholungen auf Strukturprinzipien des Comics verweisen, narrative Partien das Dargestellte kommentieren und die Rezeption steuern. Schon insistentes Sich-Selbst-Zitieren ist eine Metaisierungsstrategie. Eine frühe Gipfelleistung des metaisierenden, selbstreflexiven und dabei selbstparodistischen Comics bietet George Herriman mit seinen berühmten *Krazy-Kat*-Episoden (1913–44) um drei Figuren, die letztlich immer wieder dasselbe tun. *Krazy Kat* setzt früh auf einen wichtigen Effekt: Die Verwendung von Text- und Bildzitat im Comic besitzt reflexive Potenziale, insofern sie die Aufmerksamkeit des Lesers auf die Darstellungsweise selbst lenkt. Erscheinen bei Herriman die wenigen Figuren des *Krazy-Kat*-Comics samt ihren Verhaltens-

weisen als ständige Selbstzitate der Serie und ihres Basisplots, so arbeiten andere Zeichner und Szenaristen ostentativ mit zitiertem Fremdmaterial. So etwa ist *The League of Extraordinary Gentlemen* von Alan Moore und Kevin O’Neill (seit 1999) ein Meta-Comic, der durch Verwendung vorgefertigter Figuren aus der Romanliteratur (wir begegnen unter anderem Robert Louis Stevensons Jekyll/Hyde, H. G. Wells’ Invisible Man, Bram Stokers Mina Harker, Jules Vernes Captain Nemo und Arthur Conan Doyles Dr. Moriarty) seine eigene Einbettung in die Geschichte des romanhaften Erzählens bespiegelt, diese unterstreicht – und zur Basis der Comic-Narration macht; die agierenden Figuren sind erkennbare Doppelgänger ihrer literarischen Urbilder. Comic-Erzählungen, die – wie die *League* – auf literarischen Vorlagen beruhen oder ganze Werke der Literatur nacherzählen bzw. in Szene setzen, besitzen als per se intertextuelle und zitathafte Geschichten eine besondere Reflexivität (vgl. Schmitz-Emans 2012a, 2012b). Wie auch immer sie ihre Geschichten erzählen, sie erzählen sie in spannungsvoller Beziehung zu ihrem jeweiligen literarischen Vorläufer und verdeutlichen so implizit, wie und woraus sie selbst gemacht sind.

Bezüge zwischen verbaler und visueller Ebene und ihre Metaisierungspotenziale

Weil Comicerzählungen eine Text- und eine Bildebene besitzen, verfügen sie gegenüber konventionellen Romanen über zusätzliche Metaisierungspotenziale: Können doch Text- und Bildebene einander wechselseitig

kommentieren, in ein wechselseitiges Brechungsverhältnis treten oder einander relativieren – und mit all dem auf spezifische Verfahren und Effekte sprachlich-schriftlicher sowie bildlich-visueller Darstellung verweisen. Etwas Ähnliches – also eine reziproke Bespiegelung verbaler und bildlich-visueller Darstellungsmittel im Zeichen metaisierender Interessen – ist im Roman evidenterweise nur dann möglich, wenn dieser auch grafisch-visuelle Elemente enthält, respektive wenn seine (typo-)grafische Gestalt auffällig und insofern als solche signifikant ist.

Ein zweifacher Tristram Shandy: Laurence Sternes Roman und Martin Rowsons Graphic Novel als reflexive Romane

Im Folgenden kurz vorgestellt sei erstens ein Text, der im ausgehenden 18. Jahrhundert Romangeschichte geschrieben hat – vor allem, weil er diverse für den Roman konstitutive Merkmale zugleich thematisiert und sich kritisch von ihnen distanziert, weshalb er zu Recht als folgenreiches Beispiel des »Meta-Romans« gilt: Gemeint ist Laurence Sternes *Tristram Shandy* (1759–67). Vorgestellt sei zweitens eine Graphic Novel, die sich als freie Paraphrase zu Sternes Roman präsentiert – und dies in einer Weise, die dessen Reflexions- und Metaisierungsstrategien aufgreift, aber in einer für die Graphic Novel spezifischen Weise: Martin Rowsons *Tristram Shandy* (1996, Neuaufl. 2010).⁶

Ist der *Tristram Shandy* Sternes ein Meta-Roman, so präsentiert sich Rowsons Version

als »Meta-Graphic-Novel«. Die Konstellation Sterne/Rowson illustriert, so meine These, dass der Comiczeichner Rowson das reflexive Potenzial seines eigenen künstlerischen Darstellungsmediums in ähnlich breiter Form nutzt wie Sterne das des Romans – und dass er einen vielschichtigen Meta-Comic konstruiert, der die Comic-Erzählung implizit als Erbin des abendländischen Romans in Szene setzt.

Laurence Sterne: *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman* (1759–67):
Die geschlängelte Linie des Erzählens

Der Titel des Sterne'schen Romans scheint eine autobiografische Erzählung zu verheißen, doch wird dies nur in begrenztem Maße eingelöst. Man muss sich, um *Tristram Shandy* hinsichtlich seiner Konzeption als Werk der Erzählliteratur recht einschätzen zu können, zunächst vor Augen halten, was man konventionellerweise unter Erzählen versteht: Ereignisse werden in einer zeitlichen Folge mitgeteilt, werden auf eine Reihe gebracht. Erzählen heißt, wie verschiedene Theoretiker betont haben, Ordnung in eine Folge von Erfahrungen zu bringen. Eine Ordnung, die insofern wohltuend ist, als sich mit ihr die Verheißung verbindet, das Leben und die Menge der in ihm gemachten Erfahrungen überblicken und verstehen zu können. Sterne brüskiert die Erwartung des Lesers, eine lineare Geschichte erzählt zu bekommen, konsequent. Metapher des Erzählens ist der Faden; der *Tristram*-Erzähler nun nimmt für sich das Recht in Anspruch, statt eines gerade ver-

laufenden Fadens einen verschlungenen zu nehmen – und sich an diesem vor- und rückwärts entlang zu bewegen. Auf das Selbstverständnis eines solchen Erzählens verweisen als grafische (Fremd-)Elemente die geschlängelten, gekräuselten Linien, wie sie sich im Buch selbst grafisch dargestellt finden – wie es heißt, als Darstellungen der Bewegungslinie eines Spazierstocks (vgl. LS, 426). Sternes Roman fällt auch und insbesondere durch den Einsatz solch grafischer Mittel aus der Reihe.

Die Zeit als Thema – und der Kampf des Erzählers gegen die Zeit

Kernthema des Romans ist die Zeit als etwas, mit dem sich die Menschen in Konflikt befinden und dem sie doch unterworfen sind, als etwas, das die Menschen gern beherrschen möchten, weil sie Angst haben, umgekehrt von ihm beherrscht zu werden. Tristrams digressives Erzählen steht im Zeichen dieses Kampfes gegen die Zeit. Jeder Ansatz zu einer Erzählung wird so von Digressionen überwuchert, dass keine Geschichte zustande kommt und die Abschweifung zur Hauptsache wird; dieser Umstand selbst wird im Roman auch ausdrücklich thematisiert. Die ersten Episoden des Romans spielen 1718, die letzten 1713. Tristrams Geburt wird zum Anlass, mit dem Erzählerbericht bei der Zeugung anzufangen, dann rückwärtsgewandt aber auch den Ehevertrag der Eltern und die Vorgeschichte der Schwangerschaft zu erzählen, ferner die Geschichte der Hebamme, des bei der Geburt anwesenden Arztes und des Pfarrers Yorick. Der Leser bekommt demons-

triert, dass die Welt allzu komplex ist, als dass man eine einzige Figur oder ein bestimmtes Ereignis herauspräparieren könnte, ohne dass an diesem Präparat zugleich wieder ein ganzes Gewirre von Fäden hänge – ein ungeordnetes Knäuel, das sich nicht entwirren und entsprechend nicht kurz abhandeln lässt.

Tristrams Schicksal exemplifiziert die Planlosigkeit menschlichen Lebens, seine Chaotik und Rätselhaftigkeit. Sein Erzählerdiskurs imitiert diese Ziel- und Richtungslosigkeit ostentativ – ist eben darum gerade nicht ›planlos‹, sondern als ein künstliches Chaos hochgradig kalkuliert. Um die Dinge noch zu komplizieren, überlagern sich verschiedene Geschichten, insbesondere die Lebensgeschichte des Helden und die seines Schreibens: Der Erzähler unterbricht seinen Bericht häufig, um über seine Schreibsituation zu reflektieren. Schon am Romananfang wird der Leser angesprochen, und er begleitet den Erzähler als imaginärer Dialogpartner durch das Buch.

Poetik der Assoziation: zu Sternes Romanwelt

Die Anordnung der Ideen, die dem Einzelnen durch den Kopf gehen, ist subjektiv. Im mit Ideen und Ideenverbindungen gefüllten Kopf regiert nicht eine für alle verbindliche äußere Ordnung der Dinge, sondern das Gesetz der Assoziation. Sterne interessiert sich hierfür, auf den Spuren John Lockes, ganz besonders; er lässt seine Figuren üppig assoziieren – und lädt den Leser zu weiteren Ideenverknüpfungen ein. Wenn in Sternes Romanwelt Dinge zueinander in Beziehungen treten, so geschieht

dies nicht auf der Basis verbindlicher Kausalitäten, sondern auf der von Assoziationen: Das eine lässt an das andere denken, und im Zeichen dieser letztlich kontingenten Verknüpfung reihen sich wiederkehrende Motive, Themen und Thesen aneinander. Die vielleicht berühmteste und berüchtigtste der *Tristram*-Assoziationen ist die von Nase und männlichem Genital; sie wird in den Lebensgeschichten Tristrams und seines Onkels Toby einfallsreich variiert. Nasen spielen auf der Handlungsebene eine wichtige Rolle; von Genitalien ist nur umschreibend bzw. implizit die Rede; der Leser kann aber kaum umhin, sich anlässlich langer Nasen-Diskurse mehr auszumalen als das, was beschrieben wird.

Sternes Romanpoetik ist insgesamt eine Poetik des Assoziierens: Das, was sich der Einzelne bei einer Sache oder anlässlich eines Erlebnisses denkt, ist niemals als allgemeinverbindlich anzusehen; die Dinge und Eindrücke lösen in verschiedenen Personen ganz Unterschiedliches aus – und so zersplittert die Welt in Interpretationen.

Sternes Spiel mit Textformen und Schreibweisen

Einfallsreich spielt der Erzähler mit den Konventionen der Romanform, etwa anlässlich paratextueller Elemente des Buchs. Die Widmung, normalerweise an den Anfang gestellt, erfolgt in Kapitel IX von Buch I und hat die Gestalt eines Formulars ohne Adressatenangabe – ist somit genau genommen das Gegenteil einer Widmung. Diese Dedikation ist an niemanden speziell adressiert; es handelt sich

um »a true Virgin-Dedication« (LS, 10) und der Autor bietet sie demjenigen an, der sie gebrauchen kann und bereit ist, dafür fünfzig Guineen zu bezahlen. Das Vorwort steht erst in Buch III, und der Erzähler lässt sich explizit darüber aus, warum er es erst jetzt vorbringt (vgl. LS, 140–147). Die Kapitel der neun Bücher im Übrigen sind von sehr unterschiedlicher Länge: Manche bestehen aus einzelnen Sätzen; manche enthalten Bruchstücke zu Kapiteln, die als Ganze nicht vorliegen; manche bestehen aus Texten, die nicht vom Haupterzähler, sondern von anderen Verfassern stammen.

Sterne kombiniert in seinem Roman gänzlich verschiedene Schreib- und Darstellungsstile. Das Spektrum reicht inhaltlich von der sentimentalischen Geschichte zur Burleske, von der Darstellung persönlichster Empfindungen zur nüchternen Abhandlung; sprachlich zieht der Erzähler alle Register vom poetisch-bildhaften Stil bis zum Formalstil wissenschaftlicher Studien. Eine Fülle von Zitaten und intertextuellen Anspielungen prägt den Roman, begonnen beim Motto, einem Diktum Epiktets aus dem *Encheiridion*. Auf der Titelseite des Romans in griechischer Sprache zitiert, besagt dieses Motto: »Nicht die Dinge an sich verwirren die Menschen, sondern die Meinungen über die Dinge.« Die verschiedensten Wissensdiskurse sind im Roman auf inhaltlicher und sprachlich-stilistischer Ebene vertreten: der juristische, der theologische, der naturwissenschaftliche, der mathematisch-physikalische, der psychologisch-anthropologische, der historische und kulturgeschichtliche. In den Erzählerbericht Tristrams eingefügt finden sich mehrfach eigenartige

›Sachtexte: Abhandlungen wie insbesondere die lateinische Schrift *De nasīs* eines gewissen Hafenslawkenbergius über Nasen (vgl. LS, 176–196), ferner Darstellungen wissenschaftlicher Thesen, eine Exkommunikationsformel oder Ähnliches.

Das Buch als Raum – die Dynamik typografischer Zeichen

Tristram Shandy ist auf inhaltlicher wie auf typografischer Ebene vor allem ein besonders ›buchbewusster‹ Roman. Die Idee des Buchs als eines Raums, durch den sich Erzähler und Leser gemeinsam bewegen, wird mehrfach zum Anlass skurriler Einfälle. In Buch I, Kapitel XX etwa schickt der Erzähler eine Leserin zur Strafe ein Stück zurück, weil sie angeblich unaufmerksam war. Sie soll sich nun im Roman ein Stück rückwärts bewegen, das Überlesene nachholen und dann wiederkommen (vgl. LS, 40f.). Das Konzept des Buchs als eines Raums, durch den sich Leser, Figuren und Erzähler bewegen, wird durch den Hinweis auf architektonische Strukturen mehrfach variiert und bekräftigt. Wenn etwa Walter und Toby Shandy, in ein Gespräch vertieft, eine Treppe heruntersteigen, weist der Erzähler darauf hin, dass sein Bericht dazu tendiert, Gestalt und Erstreckung der Treppe abzubilden (vgl. LS, 202–207).

Typografische Zeichen und Formen der *mise-en-page* wirken vielfach wie Gebärden – sie simulieren etwa Gesten, mit denen eine Tür aufgemacht oder geschlossen, ein Weg gewiesen oder versperrt wird (vgl. LS, 81, 147 u. 222). Gedankenstriche dienen dem Erzähler

dazu, sich selbst oder einem gedachten Leser Einhalt zu gebieten. Die Linie in ihren diversen Spielformen gehört gleichsam zu den Protagonisten des Buchs: Ungerade Linien stehen für fortgesetzte Bewegungen, gerade Linien oft für Prozesse der Trennung und des Abbruchs. Sternes typografische Extravaganzen sind keine bloßen Ornamente im Roman, sondern korrespondieren dessen Zentralthemen, inszenieren diese gleichsam visuell.

Reflexionen über Medien der Darstellung: die visuelle Dimension des Romans

Darstellungsmedien und ihre Leistungsfähigkeit gehören zu den Kernthemen des *Tristram Shandy*. Ein wiederholt reflektiertes Problem ist die Bindung des Erzählers an die Sprache. Deren Ausdrücke müssen erklärt werden, wenn sie angemessen sein sollen, aber selbst dann wird die Linearität eines Erzählerberichts dem vielschichtigen Getümmel einer Schlacht nicht gerecht. Daher nimmt Tristrams Onkel Toby seine Zuflucht zu einem anderen Darstellungsmedium: Er baut im Freien großflächige Modell-Befestigungsanlagen. Aber auch diese Maßnahme lässt die Darstellung nicht gelingen, sondern führt nur zu neuen Verwirrungen. Seine Geschichte bietet ein Modell dessen, was auch Tristram als Erzähler versucht.

Das Sternchen (*) gehört zu den beliebtesten typografischen Zeichen im *Tristram Shandy*. Es dient dazu, Stellen zu markieren, an denen etwas nicht gesagt oder genannt wird, sondern der Leser sich seine eigenen Gedanken

machen soll. Gerade durch seinen Gebrauch werden Stellen dann aber besonders hervorgehoben, und wo es um Dinge geht, die »man nicht sagt«, werden sie anzüglicher, als wenn die ausgesparten Wörter wirklich gebraucht würden. Doch Sterne lässt sich noch Seltsameres einfallen: Nicht auf allen Seiten des Buches stehen überhaupt Texte. Buch I, Kapitel XII enthält ein beidseitig gänzlich eingeschwärztes Blatt (vgl. LS, 23f.) – und zwar genau an der Stelle, wo vom Tod des liebenswürdigen Pfarrers Yorick und von einer ihm von einem Freund aufs Grab gelegten schwarzen Grabplatte die Rede ist. Eine weitere unkonventionell bedruckte Doppelseite findet sich in Buch III, Kapitel XXXVI: ein marmoriertes Blatt der Art, wie Buchbinder es als Einbandpapier verwenden (vgl. LS, 165f.), vom Kommentar ausgewiesen als Sinnbild des Romans: »motly emblem of my work!« (LS, 164)

Visueller Roman, Meta- und Anti-Roman: *Tristram Shandy* als Herausforderung zur kreativen Adaptation

Tristram Shandy ist, als Reflexion über das Erzählen bei zugleich ausbleibender Erzählung, sowohl ein Meta- als auch ein Anti-Roman – und ein visueller Roman. Ostentativ präsentiert und reflektiert sich der Roman bei Sterne in seiner medialen Verfasstheit als gedrucktes Buch: als ein konkretes Gebilde, ein Raum, ein Objekt der Gestaltung. Das Unterfangen, den *Tristram Shandy* in Form einer Graphic Novel adaptieren zu wollen, erscheint auf den ersten Blick seltsam, wenn nicht gar abwegig. Liegt doch das, was sich in konventionellen Lite-

raturadaptationen (etwa im Stil der *Classics Illustrated*) noch am leichtesten umsetzen lässt und den Leser solcher grafischer Adaptionen meist auch vorrangig interessiert, im Fall dieses Romans kaum vor: eine »richtige« Geschichte. Wie lässt sich das *Nicht-Erzählen* einer Geschichte grafisch *nach-erzählen*? Und wie sollte man als Szenarist und Zeichner mit den langen digressiven Partien des Romans verfahren, mit den Exkursen und Abhandlungen, den Reflexionen und Selbstkommentaren? Gibt es dazu überhaupt zeichnerisch-bildnarrative Äquivalente?

Auf den zweiten Blick bestehen ergiebige Anschlussstellen gerade dieses Romans für eine grafische Adaptation – und Martin Rowson erkundet insbesondere sie, wenn er 1996 einen zweiten *Tristram Shandy* zeichnet. Die Bedeutung, die grafisch-visuelle Elemente in der Romanvorlage selbst schon besitzen, wirkt wie eine Einladung. Darüber hinaus aber interessiert sich Rowson vor allem für Zeitmanagement, Zitierpraktiken und experimentelle Verfahren der Kombination verschiedener Ausdrucksformen. Ihn beschäftigt, anders gesagt, der *Tristram Shandy* als ein darstellungsreflexiver Roman.

Ostentative Aneignung des *Tristram Shandy*: freie Bewegungen in den Spuren des Vorgängers

Martin Rowsons Graphic Novel zu Sternes Roman ist kongenial – nicht obwohl, son-

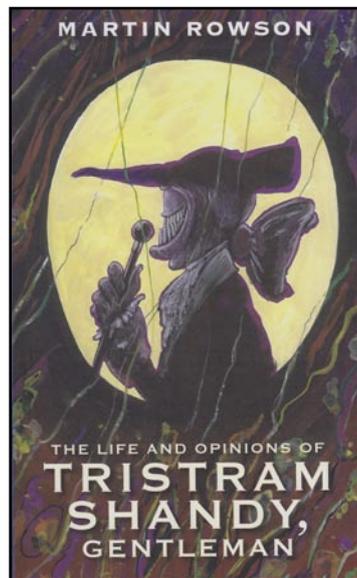


Abb. 1: Martin Rowsons *Tristram Shandy* (MR, Cover).

dern weil er sich viele Freiheiten nimmt. Schon das Cover der Graphic Novel dokumentiert den (spiele-rischen) Gestus einer Aneignung: »Martin Rowson / The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman«, liest man dort (Abb. 1). Der Name des Roman-autors Sterne ist durch den des Zeichners Rowson ersetzt worden, auch auf dem Titelblatt,

und im Folgenden agiert Rowson als Autor des Werks: Als »The Author« unterzeichnet er eine Danksagung, die einer Reihe von Personen gilt, denen sich Rowson verpflichtet fühlt (vgl. MR, 5); es folgt eine mit »Martin Rowson« gezeichnete »Dedication« an zwei der zuvor genannten Personen (vgl. MR, 7), wobei »Rev. STERNE« immerhin erwähnt wird, schließlich ein gezeichnetes Titelblatt, datiert auf 1996, auf dem eine kleine Figur im Kostüm des 18. Jahrhunderts sowohl als Sterne wie auch als Rowson identifiziert werden könnte (Abb. 2). Eine



Abb. 2: Tristram Shandy führt seine Leser durchs Buch (Ausschnitt; MR 143).

Erzählerinstanz tritt als gezeichnete Figur auf, charakterisiert durch ihre an ein männliches Genital erinnernde Nase – in Anspielung auf eine bei Sterne bereits ausführlich entfaltete assoziative Verknüpfung. Dass diese Figur manchen Metamorphosen und Deformationen unterliegt, passt zum einen zum Umgang Sternes mit seiner Erzählerfigur, erinnert in vielen slapstickartigen Szenen aber zugleich an typische Geschichten von Comic-Strip-Figuren. Manches so triviale wie schmerzliche Missgeschick ereignet sich im *Tristram Shandy*: Ein zur Geburtshilfe herbeigerufener Arzt fällt aus, weil er sich zu schmutzig gemacht hat; ein nicht näher bezeichnetes männliches Körperteil gerät zwischen die Teile eines Schiebefensters; Onkel Toby verheddert sich in seiner Werbung um eine Witwe in Zweideutigkeiten und so fort.

Sofern sich die auf den unpaginierten Buchseiten Rowsons gezeigten Szenen und Motive überhaupt als Teile einer Geschichte lesen lassen, korrespondieren diese Teilgeschichten jeweils mit Episoden aus Sternes Roman. (Dabei kommt es erwartungsgemäß zu umfangsbedingten Reduktionen.) Insbesondere ist auch die Aufteilung in neun Bücher beibehalten worden; beginnt ein neues Buch (»volume«), so ist dies auf der entsprechenden Seite vermerkt. Rowson nimmt sich gleichwohl gegenüber Sternes Romanvorlage manche Freiheiten heraus, bleibt dabei aber den Ideen und Themen, die das Original prägen, verbunden, ja er radikalisiert manche Einfälle. Der besagte Verzicht auf Paginierungen gestaltet die Orientierung in seinem Buch ähnlich schwierig wie die in Sternes von Digressionen durchzogenem Roman, erzwingt er

doch ein Hin-und-Her-Lesen nicht allein bezogen auf die Einzelseiten, sondern auch auf den Buchkörper insgesamt. Ein weiteres Beispiel (unter vielen): Die von Sterne einem beliebigen Leser angebotene »Dedication« wird bei Rowson ausführlich zitiert, d. h. als Text in ein Bild hineingezeichnet – gerahmt von einer Versteigerungsszene, die den Sterne'schen Einfall, den Meistbietenden zu



Abb. 3: Schwarze Seite à la Sterne (MR, 22).

berücksichtigen, beim Wort nimmt (vgl. MR, 26). Vor allem typografische und buchgestalterische Einfälle Sternes werden aufgegriffen. So setzt Rowson mehrfach, beim Bucheinband beginnend, marmoriertes Papier (bzw. dessen Simulation) ein. Auch die bei Sterne in den Roman eingefügte schwarze Seite wird zitiert (Abb. 3), dabei zeichnerisch umspielt

und modifiziert, ein grafisches Memento mori mit typischen Comic-Zutaten, darunter *sound words* wie »Splatt«, »Sheee« etc.

Verwirrende Repräsentationen und strukturelle Komplexität

»Nicht die Dinge an sich verwirren die Menschen, sondern die Meinungen über die Dinge« – dieses Sterne'sche Motto charakterisiert nicht zuletzt den Zeichenstil Rowsons, der in seiner Detailverliebtheit und Komplexität dem Leser schon beim Identifizieren der jeweils dargestellten Objekte einiges zumutet. Und es geht dabei nicht bloß darum, zu erkennen, was da jeweils gezeichnet wurde – es geht immer auch um das ›Wie‹, das Äquivalent zu den ›Meinungen über die Dinge‹. Denn Rowsons Bildmotive sind zu weiten Teilen Bildzitate, gezeichnet nach Vorlagen aus der bildenden Kunst, der populären Druckgrafik, der Fotografie und auch aus Comics. Hinzu kommen Vorlagen aus den weitläufigen Bereichen der Gestaltung von Schrift im öffentlichen und privaten Leben: gezeichnete Bücher, Schrifttafeln, Briefe etc.

Zwar lassen sich die zeichnerisch umgesetzten Partien des Sterne'schen Romans identifizieren – aber dazu bedarf es evidenterweise der Kenntnis des Romans. Bringt ein Leser diese nicht mit, so wird er mit den Zeichnungen Rowsons noch weitläufigere Assoziationen verbinden als der Sterne-Leser – und auch dies erscheint legitim. Die wilde Flussreise durch das Reich der Assoziationen, die der Zeichner gleich zu Beginn der Graphic Novel in Szene setzt, bespiegelt nicht nur den

Weg des Erzählers Tristram, sondern auch den des Lesers (vgl. MR, 12–15). Dieser Weg führt durch wechselnde Landschaften wie auch Architekturen und setzt den Reisenden diversen Gefahren, Holprigkeiten und Unfällen aus.

Im Übrigen hält sich Rowson mit der Darstellung von Figuren, ihren Aktionen und Äußerungen keineswegs allein an Sterne's Vorgaben; er schmuggelt auch eine erhebliche Zahl anderer Figuren in die *Tristram*-Welt ein und lässt sie ihre skurrilen Meinungen vertreten – so die (gestrandeten) Passagiere des »Legendary Lost Wandering Ship of Critics«, das im Inneren des schlafenden und schnarchenden Walter Shandy auf Grund gelaufen ist. Im Bildvordergrund der kuriosen Szene vertritt ein Kritiker eine Meinung, die die Graphic Novel selbst indirekt widerlegt: »Nothing odd will do long. ›Tristram Shandy‹ did not last.« (MR, 91)

Der Reichtum an Assoziationen, die Rowsons *Tristram* stimuliert, beruht zu ganz erheblichen Teilen auf der Mehrdeutigkeit vieler Bildelemente. So sind nicht nur Nasen zugleich Genitalien, sondern auch andere Objekte (etwa ein Fesselballon). Die ähnlich wie im Roman nichtlineare, manchmal sprunghafte Reihung von Episoden und Szenen sowie die Integration längerer ›abhandlungsartiger‹ Passagen in die Bilderzählung korrespondieren Sterne's digressivem Stil. So findet sich der Ehevertrag zwischen Tristrams Eltern, der für das Leben des Sohnes letztlich prägende Folgen haben wird, als exorbitant große Sprechblase in Szene gesetzt (vgl. MR, 34). In vielen Fällen dominieren Sprechblasen quantitativ und qualitativ die Seiten der Graphic Novel – etwa

wenn sich die gezeichneten Figuren über Themen wie die Zeit, über gelehrte Studien, über den Festungsbau und über ihre Obsessionen unterhalten, wenn sie sich streiten, wenn sie argumentieren, und bei all dem auf eine an Sterne erinnernde Weise nicht von der Stelle kommen.

Zitierte Bildstile

Eine Art visueller Polyphonie kommt vor allem durch die zitathafte Verwendung bekannter Personalstile von Grafikern, Zeichnern und Malern in die Graphic Novel hinein. Rowsons Vorliebe für Bildzitate lässt seinen *Tristram Shandy* zum gezeichneten Pendant der Romanvorlage mit ihren vielfachen Textformen und Schreibweisen werden. Volume IV (»Slawkenbergius's Tale«), die zeichnerische Umsetzung der in Sternes Roman vorgestellten fiktiven Abhandlung über Nasen, wird

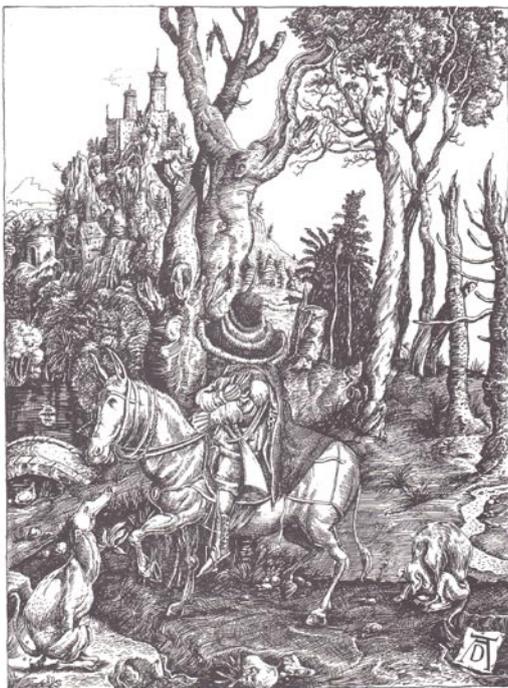


Abb. 4: Dürers Ritterfigur, mit Hut (MR, 110).

besonders einfallsreich gestaltet – als Serie von Zeichnungen, die unterschiedliche Vorlagen grafisch paraphrasieren. Wir sehen neben den Figuren eines »Anonymus German Woodcut«, der auf einer realen Vorlage beruht, eine berühmte Grafik Albrecht Dürers (Abb. 4),⁷ eine zeichnerische Paraphrase zu Hogarths Grafik *Southwark Fair*, sowie je eine zu einer Grafik Aubrey Beardsleys und einer Zeichnung von George Grosz (vgl. MR, 118–127). Damit fänden sich in der Bildsequenz (u. a.) wichtige Vorläufer des zeitgenössischen Comiczeichners versammelt.⁸

Vor allem zwei Künstler aus Laurence Sternes Epoche sind es, die Rowson solche Vorlagen für zeichnerische Paraphrasen und Variationen bieten: der bereits erwähnte William Hogarth (1697–1764) sowie Giambattista Piranesi (1720–78). Beide sind nicht nur wegen ihrer Zeitgenossenschaft zu Sterne wichtige Gewährsleute für Rowson. Hogarth als der Schöpfer diverser narrativer Bildzyklen ist zu den Wegbereitern nicht nur der modernen Karikatur, sondern auch der Comic-Erzählung gerechnet worden. Und Piranesi ist der Meister imaginärer Räume, deren Komplexität, Rätselhaftigkeit und Undurchdringlichkeit sie als visuelle Pendants von Sternes Roman erscheinen lassen.

Hogarth, die Linie und der Comic

Auffällig viele Bildzitate sind bei Hogarth entlehnt – von Einzelmotiven bis zu ganzen Bildkompositionen. Ein solches signifikantes Einzelmotiv ist beispielsweise der mehrfach gezeichnete Knoten in einem Bettvorhang, der

als Zitat aus dem dritten Blatt von *A Harlot's Progress* gelten kann (vgl. MR, 16, 108 u. 129–131). Ein Blatt aus Hogarths Zyklus *The Four Stages of Cruelty*, das die Sektion eines Toten auf einem Anatomiertisch zeigt, wird von Rowson ganzseitig nachgezeichnet. Man wird mit diesem Sezier-Motiv im Kontext der Graphic Novel und in Bezug auf Sternes Roman manches assoziieren dürfen, insbesondere das ›Zerlegen‹ von Zusammenhängen in Einzelteile (vgl. MR, 69). Die Nachzeichnung von *Southwark Fair* (vgl. MR, 122f.) nimmt sogar eine Doppelseite in Anspruch – und auch das Jahrmarktsmotiv lässt sich sowohl zu Sterne als auch zu Rowsons Bilderzählung in eine engere Beziehung setzen: als Spiel mit Schweisen und Bildformaten, mit Bildern-im-Bild und als ›karnevalistische‹ Darstellung. Hogarth war es, der es im 18. Jahrhundert auf experimentierfreudige Weise darauf angelegt hatte, das narrative Potenzial von Grafiken und Grafiksequenzen zu erkunden. Bei ihm finden sich Beispiele einer bildkünstlerischen Perspektivik, die als kongeniales Pendant zu Sternes Romanerzählen gelten darf.

Über konkrete Bildzitate hinaus assoziiert Rowson mit Hogarth nicht zuletzt das Motiv der Linie, da der Künstler unter anderem als Theoretiker der gewundenen Linie berühmt wurde, die er als »Line of Beauty«, als Schönheitslinie, interpretierte. Bei Rowson ist die Sprache der Linie nicht nur mit Hogarth verbunden, sondern erscheint auch als das basale Stilmittel des Comiczeichners – und natürlich erinnert sie daran, dass geschlängelte und gekräuselte Linien bei Sterne Sinnbilder der Digression sind. So werden Sprech- und Denkblasen mit reichlich ›geschlängelten

Teilen ausgestattet, Wellen und Locken kräuseln sich in den gezeichneten Szenen, gerade Linien verbiegen sich, Schriftzüge verwandeln sich in lineare Ornamente.

Tristram in den Carceri – oder: Piranesi meets Sterne

Mit der Paraphrase zu einem Blatt aus Piranesis *Carceri d'invenzione*, einer Serie großformatiger Kupferstiche, die erfundene Kerker darstellen, beginnt Rowsons Bildgeschichte (Abb. 5). In ihrer Eigenschaft als Arrangement aus Text- und Bildziten steht die Zeichnung repräsentativ für die folgenden Bilder. Der dargestellte Raum gleicht dem auf Piranesis

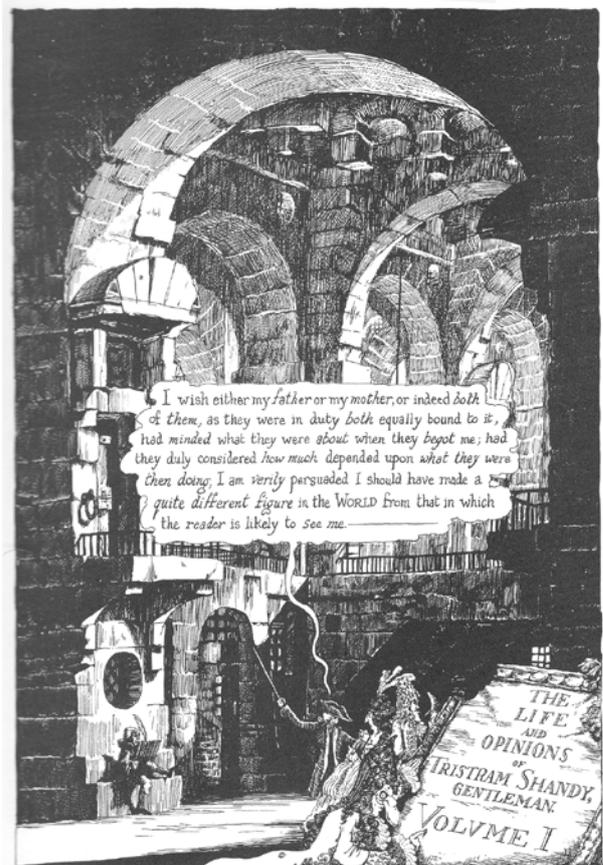


Abb. 5: Piranesi-Anspielung bei Rowson (MR, 1).

zitiertem *Carceri*-Blatt, wird dabei aber erstens durch eine größere Sprechblase im Bildzentrum teilweise verdeckt (der Text überlagert das Bild und gibt ihm dadurch eine Bedeutung); zweitens findet sich im Vordergrund auf einer gezeichneten Tafel (wie sie Piranesi selbst in manche seiner Grafiken einzeichnet) die Angabe »The / Life / And / Opinions / of / Tristram Shandy, / Gentleman / Volume I«; drittens befinden sich im dargestellten Raum mehrere bei Piranesi nicht dargestellte Figuren: in der unteren Mitte ein Sprecher; offenbar ist es Tristram Shandy.

Denn indem er einen Zeigestock hebt, artikuliert er gegenüber anderen Figuren den Inhalt der großen Sprechblase, den Anfang des Romans – oder, genauer, eine gekürzte Fassung:

I WISH either my father or my mother, or indeed both of them, as they were in duty both equally bound to it, had minded what they were about when they begot me; had they duly consider'd [bei Rowson: considered] how much depended upon what they were then doing;—that not only the production of a rational Being was concern'd in it, but that possibly the happy formation and temperature of his body, perhaps his genius and the very cast of his mind ;—and, for aught they knew to the contrary, even the fortunes of his whole house might take their turn from the humours and dispositions which were then uppermost :—Had they duly weighed and considered all this, and proceeded accordingly,— I am verily persuaded I should have made a quite different figure in the world, from that, in which the reader is likely to see me.— (LS, 1; soweit der Romananfang – kursiviert sind die von Rowson aus dem Sterne'schen Text übernommenen Passagen; vgl. MR, 11)

Doch der Sprecher dieser (Sterne'schen) Worte ist nur der erste von drei Tristrams. Ein zweiter beugt sich im Bildvordergrund über besagte Platte mit der Titelschrift, wie-

derum auf diese zeigend, wie um dem Leser etwas deutlich zu machen; es ist die perücketragende Figur mit einer »genitalischen« Nase, die im Folgenden eine abenteuerliche Bootsreise durch phantastische Szenarien machen und an der Form ihrer Nase Schaden nehmen wird (vgl. MR, 14), ähnlich wie Tristram im Roman bei seiner Reise durch den Fluss der Lebensgeister und bei seiner Geburt. Einen dritten Tristan entdeckt man schließlich in Gestalt einer schreibenden Figur im linken Bildmittelgrund. Kein visueller Einfall könnte der Idee eines »mehrstimmigen« Romans über einen Helden von fragwürdiger Identität wohl besser gerecht werden als der, die Figur gleich anfangs mehrfach simultan zu zeigen. Und die Bootsreise erscheint als eine *mise-en-abyme* der Reise, die der Leser im Folgenden an der Seite des Helden durchs Buch machen wird.

Zitate aus der Welt des Comics

Auch Bildzitate aus der Geschichte des Comics finden sich bei Rowson verstreut. So zeigt eine der Seiten ein gezeichnetes Buch, das den Titel des Sterne'schen Romans auf dem Buchrücken trägt (vgl. MR, 23). Auf dem Einbanddeckel sehen wir eine ihrerseits gezeichnete Comicseite; es handelt sich um den hinteren Einbanddeckel, also gleichsam die »Hintertür« des Romans. Die Figuren des Comic-Strips spielen die Szene nach, die in George Herrimans *Krazy Kat* am Ende der Episoden zu sehen pflegt, wenn Ignatz Mouse Krazy Kat einen Stein an den Kopf wirft. Hier allerdings fliegt ein Buch. Aber sowohl die Umgebung ist wiedererkennbar (die Wüste von Herrimans

Coconino County) als auch der verwendete Zeichencode mit seinen sound words (»Pung«) und Bewegungsfiguren (»Zip«). Allein darin, dass Rowson Reminiszenzen an die Romanliteratur und an die Comicgeschichte zusammenbringt, liegt ein Programm. Die Art, wie er den Humor Sternes mit dem Herrimans korreliert, deutet zudem spezifischere Analogien zwischen Personalstilen und Effekten an.

Über Sterne hinaus geht die visuelle Erzählung der Episoden um Tristram und andere Figuren insofern, als Phantastisches, Abenteuerliches, auch Anachronistisches (wie moderne Maschinen und Reisevehikel) in Szene gesetzt werden. Zwar treten die wichtigsten gezeichneten Figuren in Kostümen und Perücken der Sterne-Zeit auf, aber insgesamt ergibt sich doch eine kunterbunte und zeitlich indifferente intradiegetische Welt. Dies freilich passt nicht nur zu den Freiheiten, die sich der Comic seit jeher nehmen kann (etwa anlässlich der Raum- und Zeitreisen von *Little Nemo* bei Winsor McCay), sondern auch zum Aufbegehren des Sterne'schen Erzählers selbst gegenüber der Chronologie. Die Kombination ausgesprochen heterogener Bildzitate (nebst Textzitate) erinnert, zumal davon vor allem auch Figuren betroffen sind, nicht zuletzt an den Pastiche-Charakter der *League of Extraordinary Gentlemen*.

Tristram Shandy II: Meta-Comic und Meta-Roman in Comicform

Rowsons Graphic Novel – so lässt sich bilanzieren – basiert offenkundig auf einer tiefen Auseinandersetzung mit Sternes Roman, die nicht allein dessen Inhalt, son-

dern auch und vor allem den ästhetischen Praktiken des Sterne'schen Erzählers, der Typografie dieses seltsamen Romans und den Reflexionspotenzialen der verwendeten Darstellungsmittel gilt. Gerade indem Rowson bei seiner Version des *Tristram Shandy* die von Sterne vorgezeichneten (krummen) Linien teils nachzieht, teils aber auch um eigene Linien ergänzt, bleibt er der Konzeption des Romans verbunden: Nicht um die ohnehin unrealistische Idee einer Eins-zu-Eins-Umsetzung der Romannarration kann es gehen, sondern darum, zeichnerische Äquivalente für die romanspezifischen Verfahren zu finden – für die planvolle Darstellung von Konfusion, für den gezielten Bruch mit geläufigen Ordnungsmustern des Raumes und der Zeit. Rowson findet sie vor allem auf der Ebene des Bildzitats, der zeichnerisch erzeugten Komplexität sowie der Anspielung – und er produziert eine polyphone Bildgeschichte ohne linearen Handlungsverlauf. Hatte Sterne – teilweise *via negationis* – vor allem Verfahren und Leistungen des verbalen Erzählens im Roman zum Gegenstand reflexiver Darstellung gemacht, so geht es bei Rowson schwerpunktmäßig um das Erzählen mit Bildern und seine Grenzformen. Dabei zeigt sich, dass die Graphic Novel und der Roman neben ihren ähnlichen, teils kongruenten Darstellungsverfahren vor allem eines verbindet: die Fähigkeit, aus einem scheinbar misslingenden Erzählen ein Meisterstück der Erzählliteratur zu machen. In Auseinandersetzung mit Sterne zeigt er, was die Graphic Novel alles kann – und was diese Spielform der »novel« selbst (und gerade!) dann noch leistet, wenn sie scheinbar scheitert.

Am Ende von Rowsons *Tristram* steht, einmal mehr, ein Bildzitat: eine Umzeichnung von Hogarths *Finis* (*Das Ende*). Die *Tristram*-Figur sitzt, eine Pfeife rauchend, wie sie bei Hogarth die Allegorie der Zeit darstellt, vor einem Tableau, das eine Comic-Szene zeigt. Die Leser haben sich schon in den Hintergrund verzogen. Eine der Comic-Figuren schlägt ein neues ästhetisches Experiment vor: »let's turn it into a musical« (MR, 172).

Bibliografie

- Bachtin, Michail: Das Wort im Roman. In: Die Ästhetik des Wortes. Hg. v. Rainer Gröbel. Übers. v. Sabine Reese. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1979 [1934/35], S. 154–300.
- Baumgärtner, Alfred Clemens: Die Welt der Abenteuer-Comics und andere Beiträge zu einem Massenmedium. Bochum: Kamp, 1979.
- Blank, Juliane: Vom Sinn und Unsinn des Begriffs Graphic Novel. Berlin: Ch. A. Bachmann, 2014.
- Herder, Johann Gottfried: Briefe zu Beförderung der Humanität. In: Herders Sämtliche Werke, Bd. 18. Hg. v. Bernhard Suphan. Berlin: Weidmannsche Buchhandlung, 1883 [1796].
- McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. New York: HarperCollins, 1993.
- Rowson, Martin: The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman. London: Self-MadeHero, 2010 [1996].
- Schiller, Friedrich: Über naive und sentimentalische Dichtung. In: Schillers Werke. Nationalausgabe. Bd. 20: Philosophische Schriften. Erster Teil. Unter Mitwirkung v. Helmut Koopmann hg. v. Benno von Wiese. Weimar: Böhlau Nachfolger, 1962 [1795/96], S. 413–503.

Schmitz-Emans, Monika (in Zusammenarbeit mit Christian A. Bachmann): Literatur-Comics. Adaptationen und Transformationen der Weltliteratur. Berlin/Boston: de Gruyter, 2012a.

Schmitz-Emans, Monika (Hg.): Comic und Literatur: Konstellationen. Berlin/Boston: de Gruyter, 2012b.

Seeliger, Rolf: Comics, Esperanto der Analphabeten. In: Junge Gemeinschaft 10.10 (1958), S. 5.

Sterne, Laurence: The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman. Hg. v. Howard Anderson. New York: W. W. Norton & Company, 1980 [1759–67].

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: MR, Cover.

Abb. 2: Ausschnitt; MR, 143.

Abb. 3: MR, 22.

Abb. 4: MR, 110.

Abb. 5: MR, 1.

-
- 1] Auf eine redundante Verwendung der weiblichen und der männlichen Form von Substantiven verzichtet die Autorin im vorliegenden Text aus stilistischen Gründen.
 - 2] Im Folgenden ist von »Comics und Graphic Novels« dann die Rede, wenn kürzere und längere Bildergeschichten im Comicstil gemeint sind.
 - 3] Dazu gehören im Übrigen ja auch diejenigen, die sich an den Begriff »Erzählung« bzw. »Narration« knüpfen: Was ist eine »Erzählung«? Was verbindet verbale und visuelle Erzählungen?
 - 4] Weitere, hier auszublendende Schwierigkeiten ergeben sich anlässlich des mit dem »Roman«-Diskurs eng verknüpften, aber natürlich keineswegs identischen Diskurses über »Fiktionen«, sowie ferner mit Blick auf einzelsprachliche Terminologien und Differenzierungen wie z. B. im Fall des englischen Begriffspaars »novel« und »romance«.

- 5] Hinzu kommen solche, die für Bildgattungen charakteristisch sind, etwa Bild-im-Bild-Strukturen; diese bieten sich besonders an, um Binnenspiegelungen zwischen »rahmender« und »gerahmter« Welt zu arrangieren.
- 6] Im Folgenden werden die beiden *Tristram-Shandy*-Texte mit den Siglen »LS« (Laurence Sterne) und »MS« (Martin Rowson) zitiert. Martin Rowsons Graphic Novel ist unpaginiert.
- 7] *Ritter, Tod und Teufel*, hier ausgewiesen als »Plate II: Engraving by Albrecht Durer [sic] from the so-called »Cardinal's edition« of *Hafen Slawkenbergius de Nasis*, Dresden, 1518. Royal Collection«. Die Ritterfigur trägt nun einen Hut.
- 8] Die Bildzitate werden übrigens in schönster Missachtung jeder chronologischen Ordnung durch ihre jeweiligen Bildlegenden als Illustrationen zu Tristrams Geschichte interpretiert, also für die Geschichte adaptiert, die Rowson gerade erzählt.