



Andreas Veits

## Körper-, Bilder-, Sprache:

### Zu (meta-)narrativen Potentialen wortloser Comicstrips aus Perspektive der Embodied Cognition

*Die narratologische Debatte um die Frage, inwiefern einer medialen Repräsentation der Status der Narrativität zugesprochen werden kann, lässt sich seit mehreren Dekaden und in den verschiedenen Teilbereichen der Erzähltheorie nachvollziehen. Anhand divergierender Untersuchungsgegenstände und aus unterschiedlichen theoretischen Fokuspunkten wird im vorliegenden Beitrag diskutiert, welche Minimalbedingungen gegeben sein müssen, um medialen Repräsentationen den Status einer ‚Erzählfähigkeit‘ zuzubilligen. Der Fokus dieses Artikels soll nicht auf einer erneuten Diskussion dieser ausufernden Debatte liegen, sondern exemplarisch aufzeigen, wie ein narratives Verstehen von wortlosen Comicbildern durch Prozesse einer Embodied Cognition geprägt sein können und welche Produktivität Zugänge einer daran anschließenden kognitivistischen Bildnarratologie für die Diskussion von (meta)narrativen Potentialen der Darstellungen besitzen.*

#### 1. Bildnarratologie, Erzähltextanalyse und Embodied Cognition

Im Folgenden sollen vor allem zwei Theorieangebote mit Bezugnahme auf Fragen einer Bildnarratologie zusammengebracht werden: Während meine bildnarratologischen Überlegungen (Veits 2021) sich vor allem mit unbewegten narrativen Bildern (Gemälden, wortlosen Comicstrips, Cartoons) beschäftigen, fokussieren Marco Caracciolo und Karin Kukkonen (2021) textsprachliche Erzählformen. Die bildnarratologischen Ausführungen setzen dabei Fragen eines narrativen Potentials (im Sinne einer Narrativität) in den Mittelpunkt, wobei die literaturwissenschaftlichen Ausführungen stärker auf Konzepte der Erzähltextanalyse (z.B. der Autor\*innenschaft, erzählerischen Vermittlung oder Zeitgestaltung) abzielen.

Im Mittelpunkt beider Ansätze stehen jedoch vergleichbare Positionierungen im Feld einer kognitivistischen Narratologie, die sich vor allem auf Theorien und Modelle von Embodied Cognition beziehen. Ausgangspunkt der Überlegungen ist hier jeweils die Annahme, dass Aspekte der menschlichen Wahrnehmung nicht losgelöst von körperlichen

Erfahrungsmustern beschrieben werden können. Beide Ansätze positionieren sich in diesem Sinne also gegenüber Verständnissen von Kognition, die mentale Prozesse analog zu ‚Rechenleistungen‘ und ‚Informationsverarbeitung‘ modellieren, wie sie vor allem für komputationale Systeme angenommen werden:

Cognition is ‚embedded‘ in the sense that biological organisms are tightly coupled with their external environment: mind cannot be thought of in isolation from its ecological niche. Cognition is also ‚enactive‘ [...] insofar as mind plays out through feedback loops of embodied interaction with physical and social environments [...]. Finally, cognition is ‚extended‘ in that physical artifacts and material technologies actively participate in what we call ‚thinking‘ (Caracciolo/Kukkonen 2021: 5–6).

Ich gehe ferner davon aus, dass jede Form eines narrativen Verstehens vor allem dem Nachvollzug körpergebundener Verhaltensweisen und Handlungen dient, wobei bildlich repräsentierenden Medien folgendes Potential zuzuweisen ist:

Durch Erfahrungswissen wie Motorschemata, Kenntnisse zur Nutzung bestimmter Gegenstände, Skripten und Objektschemata sind Betrachtende dann in der Lage, mentale Modelle über eine fiktive Situation zu erstellen, die Annahmen über zielgerichtete Verhaltensweisen der Figuren beinhalten (Veits 2021: 12).

Auch Caracciolo und Kukkonen teilen diesen Grundgedanken in Bezug auf narrative Textgrundlagen:

Action [...] is the main building block of narrativity: The synthesis of external happenings and characters’ intentionality. [...] Reading action verbs involves a mechanism of motor resonance, which – in the context of narrative – establishes a basic embodied link between characters and readers. [...] the patterning of characters’ actions and mental states in narrative gives rise to an affective structure of expectation and resolution, which is also experienced by readers in embodied terms (Caracciolo/Kukkonen 2021: 142).



Abb. 1: (CED 2014: n.pag.), erste Seite.

Durch die folgende Analyse, die auf die beiden skizzierten Ansätze einer Embodied Narratology Bezug nehmen wird, soll gezeigt werden, wie (erstens) das narrative Potential eines wortlosen Comicstrips bestimmt werden kann, welche (zweitens) darüber hinausweisenden metanarrativen Potentiale hier in den Fokus der Aufmerksamkeit gelangen müssen und wie diese es (drittens) erforderlich machen, spezifische Reflexionen über Repräsentationsmöglichkeiten und Konventionen des (sprachlichen und bildlichen) Erzählens in die Deutung des Strips einfließen zu lassen.

## 2. Der Comicstrip „Sans Parole“ (CED 2014: n.pag.)

Der vorliegende, dominant wortlos erzählende, Comicstrip (Abb. 1 & 2) stammt vom französischen Comiczeichner CED. Wichtig ist dabei zu betonen, dass der weitreichende Verzicht auf textsprachliche Beigaben hier nicht als ‚Mangel‘ oder ‚Unvollständigkeit‘ zu bewerten ist. Sogenannte ‚Sans-Parole-Comics‘



Abb. 2: (CED 2014: n.pag.), zweite Seite.

oder ‚Silent-Comics‘ sind eine eigenständige Ausprägung innerhalb der medialen Form der grafischen Literatur. Es existieren nicht nur für alle Comicgattungen, wie Graphic Novel, Comicheft/-Album oder auch (Zeitungs-)Strip zahlreiche solcher wortlosen Beispiele (vgl. Postema 2022), sondern diese Spielart der piktoralen Repräsentation hat insbesondere im franko-belgischen Veröffentlichungsraum eine lange und reichhaltige Tradition. Thierry Groensteen (2013: n.pag.) verweist in diesem Zusammenhang etwa auf Wechselwirkungen, die sich in Frankreich zwischen Karikaturen des ausgehenden 19. Jahrhunderts, der Ästhetik der Chronofotografie sowie des Burlesque-Kinos, nachweisen lassen: Die Körper der Figuren und die Informationsvermittlung über die Bewegungsimplication im dargestellten Raum werden hier gezielt zum ausschließlichen Erzählmittel gemacht (vgl. ebd.). Rezipierende, die mit diesen Ansprüchen und Herausforderungen der Sans-Parole-Tradition vertraut sind, werden das Ausbleiben von sprachlichen Informationen entsprechend nicht als Störfaktor, sondern als zentrales erwartbares Charakteristikum dieser Comicform bewerten.



## 2.1 Bildnarratologische Vorüberlegungen

Die Bilderfolge des Comicstrips besteht aus 17 Panels, die in Form einer seriellen Bildverknüpfung auf zwei Seiten als Bildträger aufgebracht sind (vgl. Veits 2021: 62–66). Die Panels sind durch eine extradiegetische Rahmung in Form eines Panelgutters voneinander abgegrenzt (vgl. ebd.: 71). Das Prinzip, nach welchem die serielle Folge der Bilder aufeinander beziehbar erscheint, schwankt zwischen einer thematischen und sukzessiven Bildverknüpfung (vgl. ebd.: 62–65): Während das erste Panel sowie die letzten drei Comicbilder eine fiktive Kommunikationssituation zeigen, in der eine Einschlafgeschichte von einer Figur vorgelesen wird, sind die restlichen Panels dann stärker um spezifische Bewegungsdarstellungen und Bewegungsabfolgen gruppiert. Die dargestellte Kommunikationssituation (das Erzählen einer Geschichte zum Einschlafen) bildet den ‚thematischen‘ Verstehensrahmen (ebd.: 62–63) für die folgende sukzessive Repräsentation des kommunizierten ‚Inhalts‘ des Erzählten (eine Märchengeschichte um einen einsamen Prinzen).

Die dargestellten Bilder sind ferner durch eine feststellbare Wahrnehmungsnähe geprägt, indem durch die bildräumliche Anordnung sowie Farb- und Formgestaltung distinkte Objektschemata (zur Identifikation von humanoiden Figuren, topografischen Strukturen, Gegenständen) zur Aktivierung gebracht werden können. Diese identifizierbaren Strukturen wirken zusammengenommen auch als Makro-Bildobjekte, indem sie als dargestellter Weltausschnitt oder Bildszene verstehbar werden. Indem die verknüpften Bildszenen, wie im nächsten Teilkapitel genauer zu erörtern sein wird, zudem spezifische Erfahrungsmuster einer Embodied Cognition zum Abruf bringen, können sie auch zur bildgeleiteten Imagination einer sich fortentwickelnden fiktiven Situation genutzt werden. Diese festgestellte Wahrnehmungsnähe zeichnet sich hier allerdings nicht zwangsläufig durch einen möglichst ‚realitätsnahen Stil‘ aller piktorial repräsentierten Details aus:

Die Besonderheit einer wahrnehmungsnahen Interpretation liegt am stärksten bei illusionistischen Bildern vor. Zwar müssen wir auch hier bereits verstanden haben, dass es sich um ein Bild handelt, und damit eine allgemeine Zeichenkompetenz besitzen, die auch konventionelle Vorgaben enthält; aber um zu bestimmen, was im Bild dargestellt ist, können

wir im Wesentlichen auf die Prozesse zurückgreifen, die wir mit der Fähigkeit zur Gegenstandswahrnehmung bereits besitzen. Wahrnehmungsnähe meint in diesem Fall also eine weitgehende Identität von Gegenstands- und Bildwahrnehmung (Sachs-Hombach 2003: 88).

Denn, schon beim ersten Blick auf die Darstellungen wird klar, dass diese in einem abstrakten Cartoon-Stil gehalten sind, der vielfältige Abweichungen von visuellen Stimuli bieten muss, die Menschen im Rahmen der Umgebungs- bzw. Gegenstandswahrnehmung nutzen, um ‚realweltliche‘ Objekte zu identifizieren. Eine Wahrnehmungsnähe verweist allerdings bereits im Sinne der Bildwissenschaft auf die Vergleichbarkeit – nicht Identität – derjenigen mentalen Prozesse, die sowohl die Identifikation eines bestimmten Objekts (etwa eines Gegenstands) im Rahmen der Umgebungswahrnehmung als auch die Identifikation eines Bildobjekts im Rahmen der Bildwahrnehmung (etwa die Darstellung dieses Gegenstands) ermöglicht. Diese Prozesse werden im Rahmen der Bildwahrnehmung, wie von Klaus Sachs-Hombach (2003) bemerkt, immer auch durch Erfahrungsmuster einer allgemeinen Bildkompetenz angeleitet. Es lässt sich somit annehmen, dass Rezipierende bei der wahrnehmungsnahen Deutung eines Comicstrips stets mindestens eine weitere mentale Perspektive als Verstehenshorizont aktiv halten müssen, der auch Informationen zu Darstellungskonventionen und Bedeutungskontexten comicspezifischer Kommunikation abrufbar macht (vgl. Veits 2021: 55–59; Mausfeld 2011). Bildliche Abweichungen in der Darstellung von Comicfiguren sind aus dieser Deutungsperspektive als Ausdruck einer comicspezifischen Darstellungskonvention zu werten. Entsprechend können auch übersteigerte und verzerrte Körperproportionen, die z.B. in solchen Darstellungen vorkommen, in einem folgenden Verarbeitungsschritt aus einer wahrnehmungsnahen Perspektive ‚naturalisiert‘ und als Repräsentation einer Figur in einer fiktiven Welt gedeutet werden (vgl. Veits 2021: 135–139).



### 2.1.1 Situationsmodelle, bildlich repräsentier- te Prozessualität und narrative (Bild)deutun- gen

Ein Ausgangspunkt für die Bestimmung des narra- tiven Potentials piktorialer Darstellungen liegt in der Frage, inwiefern diese Darstellungen die Rezi- pienten dazu anleiten, spezifische mentale Situati- onsmodelle zu rekonstruieren. Situationsmodelle setzen sich aus Annahmen zusammen, die sowohl Informationen über eine Figur als körperlich aktive Akteur\*in als auch damit verbundene zeitliche, kau- sale, soziale bzw. motivationale Konnotationen (vgl. Veits 2021; Persson 2003: 31) beinhalten. Derartige Modellbildungen beschränken sich nicht auf media- le Repräsentationen, sondern ergeben sich auch aus dem alltäglichen körperlich situierten Erleben der außermedialen Realität (vgl. Veits 2021: 108–121). Positionen innerhalb der narrativen Psychologie ge- hen davon aus, dass Personen derartige Rekonstruk- tionen im Rahmen der Umgebungswahrnehmung anstreben, um beobachtbare Aktivitäten zu deuten, vorherzusagen oder auch eigene (biografische) Er- fahrungen in ein kognitiv stabiles Format zu über- führen (vgl. Beach 2010; Polkinghorne 2015). Die- sen Situationsmodellen, unabhängig davon, ob sie aus der narrativen Deutung medialer Repräsen- tationen oder der Umweltwahrnehmung resultieren, ist gemein, dass die hierin codierten Informationen eine abstrakte Qualität besitzen müssen:

It is important to understand that situation models are not only unconscious and automatic but also fundamentally schematic in nature. Although they reflect the parameters of our perceptual and em- bodied interaction with the environment, they are not sensory in the same sense as, for instance, visual imagery is sensory. Thus, saying that we understand [...] narratives by constructing perceptually derived situation models does not mean that we map these narratives onto an uninterrupted visual stream (Ca- racciolo/Kukkonen 2021: 37).

Die Informationen der rekonstruierbaren Situati- onsmodelle werden ferner konzeptgesteuert, auf- grund von Relevanzkriterien und damit verknüpften Prozessen der kognitiven ‚Hemmung‘ und ‚Verstär- kung‘ generiert:

Enhancement and suppression contribute to build- ing mental representations by modulating the

activation of concepts enhancement increases the activation of relevant concepts, and suppression decreases the activation of concepts deemed less re- levant (Gernsbacher et al. 2004: 146).

Eine zentrale Rolle übernehmen im Kontext der narrativen Bilddeutung hierbei mentale Skripte. Hierzu zählen Top-Down-Verarbeitungsprozes- se, die bildliche Darstellungen als Repräsentation einer Situation verständlich machen. Skripte sind als komplexe Schemata zu verstehen und umfassen prototypische, in der Form von Variablen organisierte Wissensbestände zum Ort einer Situa- tion (‚wo findet eine bestimmte Interaktion in der Regel statt?‘), zu Aspekten der *Agency* (‚von wem ge- hen üblicherweise bestimmte Interaktionen aus und warum?‘), zu Gegenständen (‚welche Gegenstände werden in einer derartigen Interaktion meistens ge- nutzt?‘) sowie zu zeitlichen und kausalen Aspekten (‚in welcher Reihenfolge finden Interaktionen statt, welche Ergebnisse sind hierbei zu erwarten?‘):

[A] restaurant script would contain knowledge of the actions and sequence of ordering food, paying bills, and so on. In addition to a sequence of events, most scripts have further ‚slots‘ to describe the ‚roles‘ (customers, waiters, chefs, etc.), ‚props‘ (menu, table, food, money, bill, etc.), ‚entry conditions‘ (cus- tomer is hungry, restaurant has food, etc.) and ‚results‘ (customer is no longer hungry, restaurant has less food, etc.) within the script (Emmott/Alexander 2009: 411–412).

Skripte helfen während der kognitiven Generation von Situationsmodellen solche Informationen zu selektieren/fokussieren, die sich in einer vergleich- baren Situation als relevant erwiesen haben. Wird ein entsprechendes Skript durch eine Darstellung ausgelöst, können zudem auch situationsrelevante Annahmen, die zwar nicht unmittelbar auf darge- stellte Bildobjekte verweisen, sich aber als konven- tioneller Bestandteil einer vergleichbaren Situation verstehen lassen, aus dem Erfahrungswissen ‚er- gänzt‘ werden. Steht kein mentales Skript zur Kon- textualisierung zur Verfügung, muss stärker auf Bottom-Up-Prozesse der Informationsgenerierung zurückgegriffen werden: Hier sind es dann vor al- lem die dargestellten Figurenbewegungen und damit konnotierten Bewegungseffekte, die Aufschluss über eine zu rekonstruierende Situation, ihren zeitlichen



Verlauf, die Situationsteilnehmenden und mögliche Phasen einer Problemlösung geben (vgl. Veits 2021: 128–138). Situationsmodelle umfassen dabei zudem nur Informationen, die sich grundsätzlich als ‚valide‘ bzw. ‚wahrheitsfähig‘ annehmen lassen:

Weil narrative Deutungen im Kontext einer Umgebungswahrnehmung erlernt werden, besitzen diese allgemein die Funktion, möglichst wahrheitsfähige Rekonstruktionen zu erzeugen, aufgrund derer es Beobachtenden möglich ist, adäquate Reaktionen einzuleiten. Diese ‚Prägung‘ besteht auch dann, wenn durch mediale Hinweisreize narrative Deutungen evoziert werden, sodass die Wahrheitsfähigkeit als Grundvoraussetzung für alle in ein Situationsmodell zu integrierenden Annahmen zu verstehen ist (Veits 2021: 139).

Rezipierende von Bildwerken werden es folglich vermeiden, Annahmen über eine fiktive Situation als Teil ihrer narrativen Deutungen zu generieren, die weder aufgrund des Erfahrungswissens zu vergleichbaren Situationen als relevant noch aufgrund der bildlichen Darstellung als spezifischer Teil der fiktiven Situation zu verstehen sind. Denn Aspekte der Hemmung und Verstärkung in der kognitiven Verarbeitung sorgen nicht nur dafür, dass hier nur situationsrelevante Annahmen generiert werden, sondern auch dafür, dass diese Annahmen nicht zu überspezifisch (z.B. detailreich) ausfallen, um auf diese Weise Fehldeutungen vorzubeugen. Ein wichtiger Unterschied zu narrativen Deutungen im Rahmen der Umweltwahrnehmung ergibt sich in diesem Kontext allerdings erneut durch die Relevanz einer allgemeinen Bildkompetenz, die auch Erfahrungen zu kommunikativen Kontexten von (Comic-)Bildern berücksichtigen muss:

Die Frage, warum z.B. eine [Comic]Figur, die sich aufgrund eines aktivierten Skripts als Akteur\*in in einer fiktiven Verkaufssituation deuten lässt, mit Dollarzeichen in den Augen bildlich dargestellt ist, lässt sich nicht allein durch Kompetenzen des wahrnehmungsnahen Situationsverstehens erklären. Hierzu ist es vielmehr notwendig, aus einer mentalen Perspektive, die auf die Zeichenverwendung fokussiert ist, zu evaluieren, was mit dem Symbol [...] im gegebenen Verwendungskontext gemeint sein könnte. [...] So kann die angenommene Bedeutungsintention [...] so naturalisiert werden, dass es gelingt, die damit verknüpfte Information zu einer

situationsrelevanten Annahme weiterzuverarbeiten. [...] Die auf diese Weise aus der symbolischen Darstellung gewonnene situationsrelevante Annahme über den Verkäufer zeichnet sich dabei ebenfalls durch eine gesteigerte Wahrheitsfähigkeit aus: Dass der Verkäufer geldgierig ist, ist in der fiktiven Situation als ‚Fakt‘ zu verstehen, weil diese Annahme durch die [konventionalisierte] Zeichenverwendung des entsprechenden Symbols von den Bildproduzierenden ‚autorisiert‘ wurde (Veits 2012: 141).

Entsprechend gehe ich davon aus, dass das narrative Potential von Bildern anhand von folgenden miteinander verzahnten Beschreibungspunkten eingegrenzt werden kann, die voraussetzen, dass fiktive Situationen, die auf problemorientierte Verhaltensweisen von Figuren verweisen, immer als prozesshafte Verläufe rekonstruiert werden. Die Prozessualität einer Situation kann dabei in sehr unterschiedlichem Maße bildlich vorgegeben oder dominant schematisch durch Inferenzen zu erschließen sein:

Als Idealfall lässt sich eine vollständig bildlich vorgegebene Prozessualität annehmen, die es aufgrund einer sequenziellen Bildverknüpfung ermöglicht, folgende Fragen zu beantworten: ‚Welche Figur‘ (als Situationsteilnehmende) hat ‚auf wen‘ (eine weitere Figur) oder ‚was‘ (ein Objekt) ‚mit welchem Grund‘ (Bedürfnis) und ‚auf welche Weise‘ mit spezifischen Bewegungsaktivitäten (in einer Umsetzungsphase) eingewirkt? Weitergehend ist zu hinterfragen, welche Annahmen aus welchem Grund [schematische Inferenzen oder dargestellte Bildobjekte] als valide bzw. wahrheitsfähig einzustufen sind, welche Abschnitte der prozesshaft nachzuvollziehenden Situation dominant auf abstrakte schematische oder spezifische, eher bildgeleitete Annahmen zurückgreifen und wie bzw. ob sich schematisch abstrakte und spezifische Annahmen hier ergänzen (Veits 2021: 190–191).

Auch hinsichtlich des Umfangs der zu rekonstruierenden fiktiven Situation lässt sich hinterfragen, ob hier zu erwarten ist, dass Rezipierende eine abgeschlossene Situation, die zu einem Ergebnis kommt (im Sinne einer ‚narrativen Interpretation‘; vgl. Veits 2021: 196–197), oder nur Teile einer Situation rekonstruieren können, die etwa nur Aufschluss über den Beginn einer absichtsvollen Umsetzungsphase



zulässt (im Sinne einer ‚narrativen Hypothese‘; vgl. ebd.: 197–198).

## 2.2 Zum narrativen Potential der dargestellten medialen Metasituation

Blickt man anhand dieser Parameter zurück auf den beschriebenen Comicstrip, muss sich die Voreinschätzung ergeben, dass hier nur ein vergleichbar geringes bildliches narratives Potential zu erwarten ist: Statt auf durchgängig sequenziell eng verzahnte Bilderfolgen zu setzen, werden hier vier Panels (1, 15, 16, 17) zur Vermittlung einer fiktiven ‚Kommunikationssituation‘ ausgelagert. Derartige bildlich vermittelte Kommunikationsaktivitäten besitzen kaum ein narratives Potential, weil sie die Aufmerksamkeit von der Rekonstruktion der physischen Problemlösungsaktivitäten der Figuren wegleiten und stattdessen ‚nur‘ kommunikative Akte in den Mittelpunkt stellen; Ausnahmen hiervon sind sogenannte ‚mediale Metasituationen‘:

Bilder können dabei sowohl die medial gestützte Kommunikationssituation (‚die Kommunikationsinteraktion‘) als auch die darin medial kommunizierte Information (‚die gesendete Information‘) bildlich vermitteln [...]. Voraussetzung für die [narrative] Deutbarkeit der zuletzt genannten Situation ist, dass Figuren, die als Teil der medial kommunizierten Information zu verstehen sind, ebenfalls bildlich dargestellt werden und als narrative Strukturen wirken, die sich situationsspezifisch deuten lassen. [...] Diese medialen Metasituationen liegen zudem auf einer jeweils tieferen Fiktionsebene als die zugehörigen (medialen) Rahmensituationen und besitzen somit in der ‚fiktiven Welt‘ einen untergeordneten ontologischen Status (Veits 2021: 180–181).

Beim Comicstrip „Sans Parole“ (CED 2014: n.pag.) lässt sich in diesem Sinne annehmen, dass wir es in den Panels 1, 15, 16 und 17 mit der Darstellung einer sprachlich erzählenden Figur zu tun haben (mediale Rahmensituation), die einem Kind ein Märchen zum Einschlafen vorträgt. Die Darstellung der innerhalb dieser fiktiven Kommunikationssituation medial kommunizierten Metasituation (ein Märchen) zeichnet sich im Gegensatz zur Darstellung der ‚Rahmenkommunikation‘ dabei sehr wohl durch

ein bestimmbares bildliches narratives Potential aus. Interessanterweise wird allerdings auch hier zuerst auf die Darstellung physischer ‚Action‘ und die Aktivierung von Wissen zu alltäglichen Situationsverläufen verzichtet, und stattdessen vor allem Erfahrungswissen adressiert, welches mit einer spezifischen (sprachlichen) Erzählform verknüpft ist. Es handelt sich hier um Wissensressourcen (Annahmen zu prototypischen Figuren[verhalten], Handlungsverläufen, Problemlösungsschritten), deren Informationen in besonderem Maße durch Erzählungen in der Form von Märchen erlernt worden sein müssen: Das erste Bild zeigt zwei Figuren, die aufgrund der dargestellten bildlichen Objekte als ‚Prinz‘ (durch die dargestellte Krone, den Thron) und die Figur eines ‚Zauberers‘ (durch den Mantel, die Mütze) identifiziert werden können. Auf diese Weise wird durch eine bekannte Ikonographie, wie sie etwa auch in Bilderbüchern verwendet wird, eine bekannte Märchenkonstellation nahegelegt: Der Prinz wird zudem in einer Pose gezeigt (sitzend, den Kopf auf die Hände gestützt), die zusätzlich durch die Verwendung comicspezifischer Symbolik als Ausdruck einer mentalen Aktivität nachvollziehbar wird: Ein gebrochenes Herz in einer Gedankenblase lässt sich hier als Repräsentation seines Liebeskummerwertes, der seine ganze Aufmerksamkeit in Beschlag nimmt. Die nächsten vier Panels können dieses Problem mitsamt märchentypischen Schritten zur Problembewältigung weiter spezifizieren. Der Strip vermittelt zunächst vor allem Kommunikationsaktivitäten zwischen Zauberer und Prinz, die im sechsten Panel in der Offenbarung einer möglichen Lösung für den Liebeskummer des Prinzipfeln. Ein stilisiertes Schloss wird in einer Glasgugel des Zauberers gezeigt, wobei ein Pfeilsymbol mit der Darstellung des Gesichts einer jungen Frau verbunden ist und somit symbolisch zu verstehen gibt, dass sich an diesem Ort eine Prinzessin zu befinden scheint (zu erkennen an der Krone, die die junge Frau auf dem Kopf trägt, sowie durch Wissen zur Relevanz von Prinzessinnenfiguren für typische Märchenhandlungen). Das letzte Panel der ersten Seite impliziert schließlich, dass nun eine bildlich vermittelte physische Problemlösungsphase in der referenzierten fiktiven Welt begonnen haben muss, sodass vor allem ab diesem Punkt von der bildlichen Realisierung eines narrativen Potentials ausgegangen werden kann: Der Prinz ist einer Bewegungspose des Reitens dargestellt, wobei durch die Sym-



bole in einer Gedankenblase annehmbar wird, dass seine Gedankenwelt von der Prinzessin und deren körperlichen Merkmalen bestimmt wird. Ab diesem Punkt (Panels 8–12) können Bildobjekte besonders stark als narrative Strukturen wirksam werden, die Erfahrungen zur körperlichen Situiertheit (etwa in zeitlichen und sozialen Kontexten) sowie Wissen zu Bewegungen und Bewegungseffekten und Teilnehmendenrollen derart zur Interaktion bringen, dass stabile narrative Deutungen entstehen können: Während die vorherigen Panels vor allem dazu dienen, für Rezipierende ein spezifisches Bedürfnis des Prinzen (nach Liebe/Partnerschaft/sexuellem Kontakt) nachvollziehbar zu machen, dienen die folgenden Panels (7, 8 und 9) somit dem Nachvollzug einer darauf bezogenen Umsetzungsphase einer Problemlösungsstrategie. Die Darstellung des Prinzen in der Pose des Reiters (Panel 7) kann dabei vor der Aktivierung von Bewegungsschemata des ‚Transports‘ verstanden werden:

Ein Transporteffekt wird in der Regel von einem intelligenten Wesen bewusst herbeigeführt; so können Akteur\*innen durch die körperliche Aktivität des Laufens eine gewählte Distanz zurücklegen. Durch die auftretende Bewegungskraft wird während der Laufbewegung der Effekt des Transports in eine vorgegebene Bewegungsrichtung erzeugt [...]. Für das Verständnis einer Bewegungsaktivität des Transportes muss [zudem] notwendigerweise angenommen werden, dass Akteur\*innen ihre räumliche Positionierung durch die Auswirkungen einer directional wirkenden Kraft verändern. Hieraus ergeben sich aufgrund des gewählten räumlichen Startpunkts (Position A) und dem Endpunkt (Position B) die Bewegungsrichtung und die zurückgelegte Distanz (Veits 2021: 147).

Wie viel Distanz der Prinz nun durch seine Transportaktivität bereits zurückgelegt hat, lässt sich kaum rekonstruieren. Es lässt sich nur annehmen, dass er als Akteur seinen vorherigen Standpunkt verlassen und sich durch Bewegungen des Reitens in einen Bewegungseffekt versetzt hat. Als situationspezifisches Ziel lässt sich annehmen, dass er durch die entstehende Positionsveränderung versucht, das Objekt seiner Begierde (die Prinzessin) unter seine Kontrolle zu bringen. Der Situationskontext, der die Bewegungseffekte und damit konnotierten zeit-räumlichen Informationen mit weiterführenden si-

tuationsrelevanten Annahmen verknüpfbar macht, ist der einer ‚Held\*innenreise‘: Die handelnden Figuren in Märchen müssen sich gemeinhin unterschiedlichen gefährlichen Prüfungen unterziehen, um die Gunst einer Partner\*in zu erstreiten. Somit lässt sich eine zukunftsgerichtete narrative Hypothese rekonstruieren, die Annahmen darüber beinhaltet, dass der Prinz hier die Teilnehmerrolle eines ‚Helden‘ angenommen hat, in welcher er zukünftig unterschiedliche Problemlösungsschritte der ‚Prüfung‘ durchlaufen werden muss, um schließlich ggf. sein Bedürfnis befriedigen zu können. Das achte Panel vermittelt dann Informationen, die vor allem dazu dienen, den Umfang der bereits rekonstruierten Umsetzungsphase der Problemlösung zu erweitern: Es ist zu erkennen, dass der Prinz bereits in die Nähe des Schlosses der Prinzessin geritten ist. Wie lange und schnell dieser Transporteffekt ausgeführt wurde (Stunden/Minuten/Tage) oder auch welche räumlichen Distanzen hierbei genau zurückgelegt wurden, bleibt genauso unklar, wie die Richtungen, die die Reise eingeschlagen hatte. Es lässt sich nur äußerst abstrakt und schematisch annehmen, dass der Prinz durch die genannten Bewegungseffekte seinem Ziel nähergekommen ist.

Die folgenden zwei Panels (9 und 10) lassen dann allerdings relativ unvermittelt einen Abbruch bzw. eine Umorientierung mit Bezug auf die zuvor beschriebene Problemlösungsstrategie annehmen: Das neunte Panel vermittelt durch den Einsatz von Bewegungsposen, sowie Bewegungslinien, die sich wahrnehmungsnah als Ausdruck eines „Motion-Streaks“ interpretieren lassen (Veits 2021: 161), dass der Prinz vom Sattel seines Pferdes nach vorne auf die Halspartie des Tieres gerutscht sein muss. Ansonsten werden Ausdrucksaktivitäten vermittelt, die mit comicspezifischen Mitteln ein Erstaunen oder ‚Erschrecken‘ andeuten. Als Ursache lässt sich eine wahrnehmbare Kommunikationsaktivität annehmen, die durch eine Sprechblase, die die bildliche Darstellung eines schreienden Mundes trägt, repräsentiert wird. Die Kombination der Darstellungsobjekte legt somit nahe, dass der Prinz seine Transportaktivität abrupt zu einem Halt bringt, wobei er aufgrund der Entwicklung der Fliehkräfte (Transporteffekt) selbst seine Position (auf dem Pferd) verändern muss. Als Ursache lässt sich der Schrei einer bislang nicht repräsentierten Figur annehmen.

Die nächsten drei Panels (10, 11 und 12) vermitteln dann ebenfalls recht abrupt den Beginn einer weite-



ren fiktiven Situation, die zunächst einmal unabhängig von der ‚Heldenreise zur Prinzessin‘ zu deuten zu sein scheint: Eine riesenhafte Figur ist im zehnten Bild zu sehen, die mit leicht geöffneter Hand im „peripersonalen Raum“ (vgl. Veits 2021: 122, 159) einer weiteren, deutlich kleineren weiblichen Figur dargestellt wird. Die körperliche Nähe der Figuren, die angedeutete Kraftbewegung durch den Arm sowie die stilisierte Gestaltung der riesenhaften Figur als grobschlächtiges Monster können somit einen weiteren situationsspezifischen Verstehenskontext zur Aktivierung bringen: Hier sind es vor allem Konnotationen einer ‚Flucht‘, die hier zu der Rekonstruktion eines Situationsmodells führen müssen. Die Bewegungspose des Riesen deutet an, dass dieser im Begriff ist, die Kontrolle über die liegende Figur zu übernehmen. Mit Bezug auf die liegende weibliche Figur lässt sich wiederum wahrheitsfähig annehmen, dass sie sich der Kontrolle des Riesen deshalb durch Transportaktivitäten entziehen wollte, weil sie ihr Bedürfnis nach Selbstbestimmung und Erhalt der körperlichen Gesundheit gefährdet gesehen hatte. Erst das nächste Panel (11) macht dann die Situation um die Heldenreise mit dieser Fluchtsituation aufeinander beziehbar, sodass sich zwei zeitlich und kausal verknüpfte Situationsmodelle ergeben können: Zunächst wird gezeigt, wie ein Pfeil als ‚Kraftobjekt‘ im Kopf des Monsters steckt. In einer Sprechblase wird eine Kommunikationsaktivität vermittelt, die durch das eingesetzte Bild einer Tablettendose als Symbol für eine Schmerzempfindung des Riesens zu werten ist. Im zwölften Panel wird gezeigt, wie die junge Frau aus dem vorherigen Bild mit erhobenen Armen vor dem Prinzen steht, wobei ihre Gestik und Mimik als Ausdrucksbewegungen der Freude zu werten sind: Eine Sprechblase über ihrem Kopf trägt mit dem Zeigen eines Herzsymbols (als Ausdruck von Liebe oder enger Verbundenheit) zu dieser Annahme bei. Der Prinz ist in einer statischen Pose zu sehen, wie er stehend mit einem Bogen in der Hand vor der Frau steht. Im Bildhintergrund deutet sich der Bauch des Riesen an, der sich anscheinend nun in einer liegenden Position befindet. Entsprechend lässt sich annehmen, dass sich die Frau erfolgreich der unerwünschten Kontrollübernahme durch den Riesen entziehen und ihr situationsspezifisches Bedürfnis somit erfüllen konnte. Ursächlich für das Gelingen ihrer Problemlösungsstrategien war allerdings anscheinend nicht ihre angestrebte Flucht mittels Transportaktivitäten, sondern Kraftakti-

vitäten des Prinzen, der durch den Einsatz eines ‚Kraftinstruments/Kraftobjekts‘ (Pfeil und Bogen) den Riesen von seinen Aktivitäten des ‚Fangens‘ abhalten konnte:

Eine Vielzahl von Instrumenten wird gewöhnlich dazu genutzt, körperliche Kraftaktivitäten zu verstärken (durch z. B. ‚Schwerter‘ oder ‚Hämmer‘) oder Krafteffekte technisch zu erzeugen (durch z. B. ‚Schusswaffen‘ wie ‚Pistolen‘ oder ‚Gewehre‘). Andere Gegenstände besitzen hingegen Nutzungsmöglichkeiten, die darauf beruhen, dass sie durch Kraftaktivitäten in einen Launch-Effekt versetzt werden. In diese Kategorie fallen unterschiedliche Arten von ‚Kraftobjekten‘ wie [...] ‚Pfeile‘ und ‚Projektile‘. Sind in einem Bild Kraftinstrumente oder Kraftobjekte zu identifizieren, gehen mit der Objekterkennung auch immer Verständnisprozesse zur Nutzung einher (Veits 2021: 163).

Nur äußert schematisch und in abstrakter Form lässt sich hier somit rekonstruieren, dass der Prinz spezifische Bewegungsaktivitäten und Effekte der Kraft genutzt haben muss (Bogen spannen; Pfeil abschießen), die zu dem gezeigten Ergebnis geführt haben. Ob er diese Aktivitäten etwa im Stehen oder reitend ausgeführt hat, bleibt nicht wahrheitsfähig rekonstruierbar, genauso wenig wie die Frage, wie er einen Transfer des Bogens in seine Kontrolle genau vorgenommen haben sollte. Trotzdem lässt sich darauf aufbauend eine narrative Interpretation rekonstruieren, die situationsspezifische Annahmen darüber beinhaltet, dass der Prinz in die Teilnehmerrolle eines heldenhaften Beschützers eingetreten ist, um die Frau vor dem Monster zu retten, wobei sich hier als Bedürfnis annehmen lässt, dass er mit dem Angriff des Monsters seine soziale Position (als Held) verbessern oder zumindest stabilisieren möchte.<sup>1</sup> Das dreizehnte und vierzehnte Panel vermitteln dann überraschend den finalen Abbruch der ursprünglichen Problemlösungsstrategie des Prinzen, die auf die Erlangung von Kontrolle über die Prinzessin im Schloss ausgerichtet war: Der Prinz ist in Panel stattdessen in Ausdrucksbewegungen zu sehen, wie er zunächst zum Aufenthaltsort der Prinzessin hin-

1 Auch in diese Deutung müssen Kenntnisse über vergleichbare Situationen in Märchentexten hineinspielen: Helden buhlen in Märchen um die Aufmerksamkeit anderer Figuren, ihr Status als Held ergibt sich nur dadurch, dass sie Taten vollbringen, die andere als ‚heldenhaft‘ einschätzen.





überschaut, um im nächsten Bild in einer kommunikativen Geste vermittelt zu werden, die sich als Schulterzucken verstehen lässt. Das folgende Panel (15) zeigt schließlich wieder die Kommunikationssituation des ‚Einschlafgeschichteerzählens‘, wobei eine Sprechblase, die auf den Mund des Erzählers verweist, die Konturen des Prinzen und der geretteten Frau aus dem Märchen erkennbar machen. Diese Darstellung zeigt, wie sich die beiden Märchenfiguren die Hand reichen und im Hintergrund kleine blütenähnliche Details zu erkennen sind. Entsprechend lässt sich annehmen, dass der Prinz, seine Problemlösungsstrategie die Prinzessin im Schloss zu erreichen um sein Bedürfnis nach körperlicher Nähe und Liebe zu stillen, abgebrochen hat. Nachdem er in eine Rettungssituation eingetreten war, in welcher er die Teilnehmendenrolle eines Helden übernommen hatte, hat er die gerettete Frau geheiratet, sodass er sein ursprüngliches Bedürfnis zwar schlussendlich befriedigen konnte, dafür aber eine alternative Problemlösungsstrategie gewählt hat. Statt um die Gunst der Prinzessin zu buhlen, ist er nun in eine ‚Vermählungssituation‘ mit der geretteten Frau eingetreten. Dieses Ergebnis der kommunizierten Metasituation(en) muss überraschen und damit eine komische Wirkung entfalten: Es bricht zum einen nachhaltig mit der Erwartungshaltung um Problemlösungsstrategien, die konventionell von Held\*innenfiguren im Märchen ausgeführt werden – statt sich der Herausforderung zu stellen, die Gunst der Prinzessin zu erwirken, heiratet der Prinz eine andere Frau, die er zufällig getroffen hat und verzichtet auf jedwede weitere Bewährungsprobe. Dieses Verhalten des Prinzen erscheint nicht nur wenig heldenhaft, sondern zeigt auch eine gewisse Wahllosigkeit bei der Auswahl seiner Partnerinnen, was insgesamt untypisch für Märchenhandlungen erscheint.

Die letzten zwei Panels (Nr. 16 und 17) vermitteln dann wieder Kommunikationsaktivitäten in der medialen Rahmensituation: Das vorletzte Panel zeigt eine erstaunte Ausdrucksbewegung des Erzählers, der das Kind mit großen Augen ansieht, bevor sich mit dem letzten Panel auch hier eine überraschende Wendung ergibt. Das ansonsten stumme Comicstrip verwendet plötzlich Sprache, indem dem Kind durch eine Sprechblase folgende sprachliche Äußerung zugeschrieben wird:

‚Oh ... Tu avais commencé ?’ ‚Je me disais aussi que tes lèvres ne pouvaient pas bouger sans raison’ (CED 2014: n.pag.)

[‚Oh ... Hast du schon angefangen?/ ‚Ich hatte mir schon gedacht, dass deine Lippen sich wahrscheinlich nicht ohne Grund bewegt haben.‘.]

Die Kommunikationssituation wird damit als gescheitert dargestellt, da das Kind weder dem Märchenerzähler zugehört hat, noch eingeschlafen ist.

### 2.2.1 Metanarrative Potentiale im wortlosen Comicstrip „Sans Parole“

Wie aufgezeigt wurde, besitzt vor allem die vermittelte Metasituation ein bildliches narratives Potential. Bildliche narrative Strukturen wie dargestellte Bewegungsposen oder die Darstellung von Objekten und Instrumenten wirken hier zusammen, um Motorschemata, Teilnehmendenrollen, Objektschemata und Situationskontexte wie Skripte zu aktivieren, die im Zusammenspiel mit der sukzessiven Bildverknüpfung unterschiedliche aufeinander beziehbare fiktive prozesshafte Situationen nachvollziehbar machen. Trotzdem erscheint die Art der Inszenierung auffällig – wie im Folgenden zu zeigen sein wird, lenkt diese die Rezipierenden immer wieder auf Reflexionen von Regeln, Merkmalen und Voraussetzungen eines sprachlichen und bildlichen Erzählens. Damit wird auch wiederholt eine mentale Perspektive auf die Deutung des Comicstrips nahegelegt, die die Aufmerksamkeit auf Fragen einer allgemeinen Bildkompetenz sowie Kompetenzen des (sprachlichen) Erzählens zentriert und auf diese Weise den störungsfreien Vollzug einer ästhetischen Illusion gezielt erschwert:

Ästhetische Illusion [...] ist ein [...] wirkungsästhetisches Phänomen, das unter bestimmten Bedingungen bei der Rezeption von darstellenden Artefakten im Rezipientenbewusstsein entstehen kann und auch häufig entsteht. Es handelt sich dabei um einen Eindruck von variabler Intensität, emotional und vorstellungsmäßig in einer dargestellten Welt anwesend (‚immergiert‘ oder ‚rezentriert‘) zu sein und diese analog (aber nicht identisch) zur Wirklichkeit als Gegenwärtige zu erfahren (Wolf 2018: 401).



Aus bildnarratologischer Perspektive sei daran erinnert, dass jede narrative Bilddeutung von einer Dualität zwischen solchen Verstehenshorizonten ausgeht, die eine wahrnehmungsnahe narrative Lesart und/oder eine Reflexion des Vermittelten vor Aspekten einer allgemeinen Bildkompetenz anleiten. Entsprechend sind metanarrative Reflexionen, die temporär auf Merkmale der bildlichen Gestaltung und Möglichkeiten des bildlichen Erzählens fokussieren, als grundsätzlicher Bestandteil in jedem Prozess der narrativen Deutungsfindung von piktorialen Artefakten anzunehmen. Der gegebene Comicstrip lässt demgemäß allerdings ein sehr ausgeprägtes metanarratives Potential erwarten, indem er eben nicht nur auf dieser grundständigen Ebene, sondern vielmehr in ausgeprägter Frequenz und Qualität auch auf Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen piktorialen *und* sprachlichen Erzählvorgängen verweist.

Caracciolo und Kukkonen gehen davon aus, dass es bei einer erzählerischen Vermittlung von (sprachlichen) Informationen vor allem das kognitive Phänomen einer *joint attention* ist, das die Wirkungsethik dieser Darstellungsform bestimmt:

Joint attention implies a double set of relations: First, between the narrator and what they pay attention to and, second, between the narrator and the readers as they pay attention to this together. Communication in joint attention is not just to do with conveying information in a single linear process, but with the multiple relations between the person telling, the person receiving the information and the information that they both pay attention to (Caracciolo/Kukkonen 2021: 51).

Erzählen wird dabei als Ausdruck eines ‚Zeigegeustus‘ verstanden, der es Rezipierenden ermöglicht, körper- bzw. wahrnehmungsnahe Deutungsperspektiven auf das Kommunizierte einzunehmen:

Through joint attention, the act of selection itself gains a certain degree of presence. We assume that narrators will point out the relevant actions and moments from which the world-like impression of the narrative emerges (ebd.).

Dieser Zeigegeustus kann dabei ebenfalls eher vor mentalen Perspektiven, die den Zeige- bzw. Vermittlungsgestus selbst reflektieren, oder vor narrativen Deutungsperspektiven, die das Gezeigte zum

Anlass zu nehmen, um daraus (narrative) Situationsmodelle zu rekonstruieren, bewertet werden. Auch die beiden Literaturwissenschaftler\*innen betonen dabei die Dualität dieser beiden Deutungspotentiale, die sie ebenfalls zu der Annahme bringen, dass jede (literarische) narrative Vermittlung auch selbstreflexive Deutungspotentiale bieten muss:

Our appeal to joint attention [...] outlines the relation between the textually mediated pointing gesture and the things it points out (and that seem to imply a latent metafictionality) (ebd.: 54).

Auf einer grundständigen Ebene können diese metafictionalen bzw. metanarrativen Effekte also bereits wirksam werden, wenn Rezipierende Funktionen der Selektion, Perspektivierung, Akzentuierung oder Gliederung der verwendeten narrativen Strukturen in einer medialen Form wahrnehmen; selbst wenn dabei keine wie auch immer ausgestaltete Erzählerfigur repräsentiert wird, die ontologisch innerhalb oder außerhalb der fiktiven Situationen situiert ist oder fiktionslogisch für die Vermittlung der narrativen Informationen legitimiert wird. In diesen Texten wird der Zeigegeustus des Erzählens dann nur durch die genannten Gestaltungsmerkmale deutlich – eine nicht weiter zu spezifizierende ‚Erzählinstanz‘ oder auch ein anzunehmender ‚(implied) author‘ zeigt den Rezipierenden mediale Repräsentationen von Figuren, Bewegungen, Körpern und Räumen, von denen sie annehmen dürfen, dass diese für den Prozess der narrativen Deutung intendiert und hierfür relevant sind (vgl. ebd.: 51–52). Noch stärker in den Fokus der Aufmerksamkeit treten metanarrative Elemente, wenn Erzähler\*innenfiguren ihre eigene Erzählweise selbst zum Thema machen, die Reaktionen von fiktiven Zuhörer\*innen zu ihrer Erzähler\*innenrede thematisieren oder über den Anlass ihres Erzählens reflektieren (vgl. ebd.: 54). Hier verdoppelt sich dann der beschriebene Zeigegeustus der *joint attention*: Rezipierende werden nicht nur durch die mediale Repräsentation auf den erzählerischen Charakter der Darstellung aufmerksam gemacht, sondern Techniken und Grundfragen des Erzählens werden auch aktiv von den Figuren thematisiert und somit zum Aufmerksamkeitsfokus gemacht.

Überträgt man die dargestellten Überlegungen auf den stummen Comicstrip, lassen sich unterschiedliche Ebenen der Darstellung fokussieren, die geeignet erscheinen, derartige metanarrative Deutungsperspektiven



spektiven in den Vordergrund treten zu lassen, indem sie Merkmale eines sprachlich und/oder bildlich erzählenden Zeigegestus betonen: Auf einer grundständigen Ebene ist bereits die Komponiertheit des Strips durch die Auswahl der einzelnen Bildobjekte, ihrer Akzentuierung sowie die Dramatisierung der seriellen Bildverknüpfung (mit z.B. spezifischen Höhepunkten und Wendepunkten) dazu geeignet, über Grundfragen des bildlichen Erzählens zu reflektieren: Es wird etwa auffällig, dass der Autorenzeichner CED hier die Aufmerksamkeit der Rezipierenden anscheinend sehr bewusst zu steuern versucht, indem er relevante Bildobjekte betont, in Beziehung setzt und durch die Bildverknüpfung eine spezifische narrative Lesart der einzelnen Bildszenen vorgibt.

Darüber hinaus kommen hier allerdings immer wieder Zeichentypen und Bildobjekte zum Einsatz, die die Aufmerksamkeit der Rezipierenden auch auf Eigenschaften und Unterschiede zwischen sprachlichen und bildlichen Zeigegesten des Erzählens fokussieren können: Bereits die Benennung des Comicstrips in „Sans Parole“ (CED 2014: n.pag.), die mitten im ersten Panel zu erkennen ist, kann hierzu einen Beitrag leisten. Die Wahl einer sprachlichen Überschrift, die jedoch impliziert, dass im Strip ‚ohne Sprache‘ erzählt werden wird, erscheint widersprüchlich und kann entsprechend Reflexionen über das narrative Potential von Sprachbeigaben und Bildern in Comics (im Allgemeinen), in der Comicform des Sans Parole/der Silent Comics (im Spezifischen) oder in diesem Comicstrip von CED (im Individuellen) auslösen.

Weitere Darstellungen, die die Kompetenzen der Rezipierenden adressieren können, die mit Erfahrungen eines sprachlichen und bildlichen Zeigegestus verbunden sind, finden sich vermehrt in der Ausgestaltung der gezeigten medialen Rahmensituation: Eine Figur ist hier in typischen Kontexten des sprachlichen Erzählens gezeigt – sie erzählt einer ZuhörerIn eine Gutenachtgeschichte. Entsprechend vervielfacht sich auch hier die Möglichkeit, über die eingesetzten erzählerischen Zeigemittel und ihre Adressierungen nachzudenken: CED lenkt die Aufmerksamkeit hier klar auf Merkmale einer *joint attention*, indem er vermittelt, dass es in der fiktiven Kommunikationssituation der Erzähler, der durch seine sprachlichen Fähigkeiten die Aufmerksamkeit der Tochter auf das zu Zeigende (eine Märchengeschichte) lenken möchte. Gleichzeitig ist es CED, der dabei mit Bildern operiert, um die Illusion eines

sprachlichen Erzählvorgangs, der in einer fiktiven Kommunikationssituation stattfindet, an die Rezipierenden des Comicstrips durch Bilder zu vermitteln. Auch hier drängen sich somit mentale Perspektiven auf, die Potentiale und Einschränkungen eines bildlichen und sprachlichen Erzählens reflektieren: Denn das, was Gezeigt werden soll (sprachliches Erzählen) steht hier in Kontrast zu dem, wie es gezeigt wird (bildliches Erzählen).

Die fiktive Kommunikationssituation ist in dem Comicstrip zudem durchaus konkret vermittelt, es können sowohl Erzähl Anlass (Erzählen als Einschlafritual) als auch Erzählgestus (sprachliche Märchenerzählung) wie Sender (der Mann als Erzähler) oder Adressatin (die weibliche Figur als ‚Narratee‘) zugeordnet werden. Auch dieser Zusammenhang kann Rezipierenden dazu dienen, nicht nur über die fiktive *joint attention* zwischen Märchenerzähler und Kind, sondern auch mit Bezug auf den gegebenen Comicstrip über den hier zu vermutenden Erzähl Anlass, feststellbaren Erzählgestus sowie intendierte Adressat\*innen nachzudenken. Unterschiede zwischen der fiktiven *joint attention* und den tatsächlich gegebenen medialen Affordanzen des Comicstrips werden dann nicht zuletzt durch das letzte Panel des Strips in die Aufmerksamkeit der Rezipierenden gelenkt: Das Kind teilt in der fiktiven Erzählsituation mit, dass sie sich zwar gar nicht auf die erzähl-sprachlichen Zeigegesten des Vortragenden eingelassen, aber dafür bereits gedacht habe, dass sich der Mund des Erzählers bestimmt nicht umsonst bewegt habe. Während die fiktive *joint attention* hier also nicht erfolgreich verlaufen ist (der sprachliche Erzählvorgang wird im Sinne des Titels ‚Sans Parole‘ von der kindlichen Figur ausgeblendet), müssen Rezipierende den narrativen Strukturen des Comicstrips bis zu diesem Punkt bereits erfolgreich gefolgt sein (sie müssen erfolgreich einen [fast] wortlosen Comicstrip des Autorenzeichners CED als Repräsentation einer fiktiven sprachlichen Erzählsituation verstanden haben).

Weitere Gestaltungsmerkmale des Comicstrips mit metanarrativem Potential finden sich schließlich in großer Form durch Referenzen auf Märchentexte: So beginnt die bildlich vermittelte Metasituation auf eine eher abrupte Weise, ohne Aspekte der Szenerie oder der Räumlichkeit genauer vorzustellen. Dieser Zeigegestus kann an die Eröffnung klassischer Märchentexte erinnern, die ebenfalls in *media res* beginnen und etwa nach der Formel ‚Es



war einmal ...‘ bereits zu Beginn den zentralen Konflikt adressieren. Weil Erfahrungsmuster zudem im Langzeitgedächtnis mit multimodalen Verknüpfungen versehen werden, können beim Wiederabruf dieser Informationen sowohl visuelle Bilder als auch sprachliche Lautbilder imaginiert werden (vgl. Caracciolo/Kukkonen 2021: 57.; Nanay 2023). Entsprechend erscheint es möglich, dass sobald das Erzählschema des Märchens als Verstehensfolie für die Deutung der bildlichen Metasituation selektiert wurde, damit auch Fragmente eines märchentypischen Sprachgebrauchs in den Aufmerksamkeitsfokus der Rezipierenden gelangen können. Die Wahrnehmung solcher *mental imagery* (vgl. Schifferstein 2008), können dann erneut auch metanarrative Deutungsperspektiven begünstigen, die sich auf die Unterschiede zwischen dem Wiederabruf sprachgebundener Zeigegesten sowie der tatsächlich gegebenen bildgeleiteten Repräsentation beziehen.

### 3. Fazit und Ausblick

Mit Bezug auf die andauernde Diskussion um Voraussetzungen einer (Bild-)Narrativität konnten am Beispiel des gewählten wortlosen Comicstrips folgende Punkte herausgestellt werden, die insbesondere im Rahmen comicnarratologischer Fragestellungen weiterführende Impulse liefern können: Kategorien des Erzählens oder der erzählerischen Vermittlung setzen aus der Perspektive einer Embodied Cognition keinesfalls eine wie auch immer ausgeprägte Repräsentation spezifischer Erzähler\*innenfiguren als Teil einer vermittelten fiktiven Welt voraus. Beide Kategorien verweisen aus der eingenommenen Perspektive stattdessen primär auf feststellbare Effekte einer *joint attention*, die bereits durch die Selektion, Organisation und Komponiertheit von Informationen, die den Nachvollzug von situationsrelevanten Informationen in Form von Skripten, Objekt- und Bewegungsschemata erlauben, gegeben ist. In diesem Sinne können auch die wortlosen Bilder eines Comicsstrips den Eindruck einer erzählerischen Vermitteltheit evozieren, selbst wenn keinerlei weitere Anzeichen auf fiktive figurale Erzählinstanzen gegeben sind. Damit setzt sich unter abweichenden Vorzeichen eine Diskussion über Modellierbarkeiten des Erzählerischen fort, die zwar bereits in der Vergangenheit die Comicnarratologie beschäftigt hat (vgl. Thon 2016: 125–166;

Kuhn/Veits 2015), nun aber veränderte Argumentationen zulässt, die vor allem im Rahmen kognitivistischer Ansätze auch aktuelle Forschungsstände und Theorien aus dem Feld der Embodied Cognition berücksichtigen sollte.

Des Weiteren ist Erzählen im Rahmen einer Embodied Narratology nicht als Terminus zu verstehen, der prioritär für eine bestimmte Art und Weise einer dezidiert sprachliche Informationsvermittlung verwendet wird. Im Gegenteil, steht hier ja der *Zeigegestus* der gegebenen Informationen im Vordergrund, wodurch in der Modellbildung auch unmittelbarer Potentiale der zeigenden bildlich-visuellen Informationsvermittlung zu adressieren sind. Auf diese Weise können Rekurse auf sprachbezogene Narratologien minimiert werden, die im Kontext der Beschreibung von bildlicher Kommunikation immer auch die Gefahr einer *mediablindness* bieten (vgl. Veits 2022: 24–25, 108–125). Auch in diesem Kontext lässt sich eine bereits etablierte Debatte über Perspektiven und Verpflichtungen narratologischer Forschung unter veränderten Vorzeichen neu aufschneiden (vgl. Kindt/Müller 2003: 205–219). Ansätze der Embodied Cognition können im Bereich der Comicnarratologie sowohl dazu genutzt werden, bestehende Modelle und Konzepte der Narratologie zu präzisieren, als auch neue veränderte Wege zu gehen, indem Prämissen, Fragestellungen und Kategorien weniger an Traditionen der Erzähltextanalyse und stattdessen stärker an kognitionstheoretischen und psychologischen Vorarbeiten ausgerichtet werden.

Nicht zuletzt konnte gezeigt werden, wie das narrative Potential eines wortlosen Comicsstrips durch Analysekatgeorien der Embodied Narratology auf pragmatische Art und Weise bestimmt werden kann und welche Anschlussfragestellungen zu metanarrativen Deutungsperspektiven sich vor diesem Hintergrund entfalten. Auch hier lassen sich unterschiedliche Argumentationsstränge der Narratologie weiterverfolgen: Am Beispiel konnte etwa gezeigt werden, dass komplexe erzählerische Vermittlungen keinesfalls eine Seltenheit im wortlosen Storytelling darstellen müssen (vgl. Ryan 2014: n.pag). Stattdessen scheinen derartige Konfigurationen, wie sie in Sans-Parole-Comics zu finden sind, ihr humoristisches Potential gerade aus der Aufmerksamkeitslenkung auf Aspekte der eigenen erzählerischen Vermittlung zu generieren. Somit ließe sich zukünftig der Frage nachgehen, inwiefern metanarrative Deu-



tungspotentiale im Sinne der Embodied Narratology tatsächlich als charakteristisches Merkmal dieser Comicform zu verstehen sein müsste und wie sich narrative und metanarrative Deutungspotentiale hier möglicherweise gegenseitig bedingen, unterlaufen oder verstärken können.

- Beach, Lee Roy: *The Psychology of Narrative Thought*. Bloomington 2010.
- Caracciolo, Marco & Karin Kukkonen: *With Bodies*. Ohio 2021.
- CED (W/A): „Sans Parole“. In: *Contes à dormir debout*. Saint-Etienne-de-Fontbellon 2014.
- Emmott, Catherine & Marc Alexander: „Schemata“. In: Peter Hühn, Jan Christoph Meister, John Pier & Wolf Schmid (Hg.): *Handbook Of Narratology*. Berlin und New York 2009, S. 411–442.
- Gernsbacher, Morton Ann, Rachel Robertson, Paola Palladino & Necia Werner: „Managing Mental Representations During Narrative Comprehension“. In: *Discourse Processes* 37 (2004), S. 145–164.
- Groensteen, Thierry: „Sans Parole“. In: *citebd.org*, 2013. <https://www.citebd.org/neuvieme-art/sans-paroles> (zit. 13.06.2024).
- Kindt, Tom & Hans-Harald Müller: „Narrative Theory and/or/as Theory of Interpretation“. In: Tom Kindt & Hans-Harald Müller (Hg.): *What Is Narratology? Questions and Answers regarding the Status of a Theory*. Berlin 2003, S. 205–219.
- Mausfeld, Rainer: „Intrinsic Multiperspectivity: Conceptual Forms and the Functional Architecture of the Perceptual System“. In: Wolfgang Welsch, Wolf Singer & André Wunder (Hg.): *Interdisciplinary Anthropology*. Berlin 2011, S. 19–54.
- Nanay, Bence: *Mental Imagery: Philosophy, Psychology, Neuroscience*. Oxford 2023.
- Persson, Per: *Understanding Cinema: A Psychological Theory of Moving Imagery*. Cambridge 2003.
- Polkinghorne, Donald: „Possibilities For Action: Narrative Understanding“. In: *Narrative Works* 5 (2015), S. 153–173.
- Postema, Barbara: „Silent Comics“. In: Erin La Cour, Rik Spanjers & Simon Grennan (Hg.): *Key Terms in Comics Studies*. London 2022, S. 296–297.
- Ryan, Marie-Laure (2014): „Narration in Various Media“. In: Peter Hühn, John Pier, Wolf Schmid & Jörg Schönert (Hg.): *The Living Handbook of Narratology*, 2014. <https://www-archiv.fdm.uni-hamburg.de/lhn/node/53.html> (zit. 14.08.2024).
- Sachs-Hombach, Klaus: *Das Bild als kommunikatives Me-*

## Quellenverzeichnis



*dium: Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft.* Köln 2003.

Schifferstein, Rick: „Comparing Mental Imagery Across the Sensory Modalities“. In: *Imagination, Cognition and Personality* 28 (2008), S. 371–388.

Thon, Jan-Noël: *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture.* Lincoln 2016.

Veits, Andreas: *Narratologie des Bildes: Zum narrativen Potenzial unbewegter Bilder.* Köln 2021.

Wolf, Werner: „Ästhetische Illusion“. In: Martin Huber & Wolf Schmid (Hg.): *Grundthemen der Literaturwissenschaft: Erzählen.* Berlin und Boston 2018, S. 401–417.