

Kalina Kupczyńska

„In flux“: Gender-Narratologie und feministischer Posthumanismus in der Comicanalyse

Abstract

The paper deals with the possibilities of applying gender narratology in comic analysis. Using recent approaches in gender-oriented cognitive narratology, the concept of *embodied reading* is made productive for the narrative analysis of *Shit is Real* by German comics artist Aisha Franz. A discursive framework for the analysis is provided by the theoretical insights of feminist posthumanism.

1 Einleitung

„[T]heories of narrative are permanently in flux“ (Young 2018, 914) – diese Beobachtung der Literaturwissenschaftlerin Tory Young wiederholt sich in der Erzählforschung (Gardner und Herman 2011, 4); das relativ junge Konzept der Gender-Narratologie stellt ihre Stichhaltigkeit unter Beweis. Ihre Anschlussfähigkeit an solche Bereiche wie kognitive Narratologie, transmediale Narratologie und queere Narratologie ist nicht nur ein Zeichen der Erkenntnisneugier im Forschungsfeld, sondern auch ein Indiz für nachhaltige gesellschaftliche Relevanz einer geschlechterorientierten Perspektive auf Strukturen der Erzählung.

Gender-Narratologie hat sich aus der feministischen Narratologie heraus entwickelt und verdankt derselben vor allem die Einsicht, dass Erzähltechniken auch „als formale[] Ausdrucksmittel kulturspezifischer Erfahrungen und Sinnstrukturen“ (Nünning und Nünning 2004, 10) aufzufassen sind. Die Abkehr von der klassischen, formalistischen Narratologie bedeutete, wie Susan Lansers feministischer Ansatz darlegt, eine Fokussierung auf den referenziellen Kontext der Literatur, und damit eine Semantisierung der Zeit- und Raumstrukturen sowie aller anderen Elemente der Diegese, welche an der „Konstruktion von Geschlechtsidentitäten und Geschlechtsrollen“ (11) beteiligt sind. Anders als die feministische Narratologie geht die Gender-Narratologie in ihren Prämissen nicht von einer binären Ordnung der Geschlechter aus, in Anlehnung an Judith Butlers Performativität der Geschlechter. Damit hängt auch eine Distanzierung von der sogenannten *Lanser's rule* zusammen, die die heterodiegetische Erzählstimme mit dem Geschlecht des Autors/der Autorin koppelt (Lanser 1981 und 1992): „Lanser's rule“

insists on authorising specifically female voices and thereby helps to re-gender authority itself. The rule also reminds us to be aware of both implicit and explicit markers of a narrator's gender“ (Lanser 2018, 932).

Eine Revision dieses viel diskutierten Standpunkts (Diengott 1988; Prince 1995) erfolgte mit dem Anschluss der feministischen Erzählanalyse an die Queer Studies. Lansers Einsicht in die heteronormative Begrenztheit der Erzählposition, die beim Festhalten an der *Lanser's rule* zutage tritt, hatte eine rekalibrierte Positionierung zufolge und resultierte in der Herausbildung eines differenzierten Rahmenkonzepts für eine queere Narratologie (2018, 926).

Ein anderer Anschluss an parallele Entwicklungstendenzen der Erzähltheorie ergibt sich aus den Schnittmengen, die Karin Kukkonen zwischen feministischer und kognitiver Narratologie ausmacht. Kukkonen plädiert für eine Berücksichtigung des Geschlechts in kognitiv orientierten Erzählanalysen und argumentiert mit Verweis auf „embodied experience“ und „embodied cognition“ (2018, 978): „The necessity to discuss gender becomes even clearer, perhaps, once we turn our attention to the embodied practices that are traditionally confined to the cultural sphere but that should be considered [...] as intimately entwined with processes of embodied cognition“ (979). Kukkonen formuliert auch eine Reihe von Ansätzen, die das postulierte *Gendering* in der kognitiven Narratologie systematisch ermöglichen sollen.

Die genannten Positionen der genderqueeren und der genderkognitiven Erzählanalyse treffen sich darüber hinaus in einer gemeinsamen leseorientierten Fokussierung: Kukkonen betont die Bedeutung von „embodied feminist narratology“ mit deren Potenzial einer immersiven, körperlichen Lektüreerfahrung und einer Nachempfindung von historischer, politischer und geschlechtlicher Verortung der diegetischen Figuren (986). In einer Fokussierung auf „embodied reading“ sehen Robyn Warhol und Susan Lanser die Zukunft der genderorientierten Narratologie: „after thirty years of dwelling on the politics of form, feminist and queer narrative theories may be ready to turn from poetics and hermeneutics to take on a politicized aesthetics, conceived perhaps as an erotics of narrative that would be focused on the reader's body“ (2015, 10).

Die Anschlussfähigkeit der Gender-Narratologie an die Comicforschung wurde bereits in einschlägigen Einzelanalysen unter Beweis gestellt. Ich habe anhand der Analyse von *Die Hure H wirft den Handschuh* (2007) von Anke Feuchtenberger (A) und Katrin de Vries (W) die für die Gendererzählanalyse zentralen Aspekte, d. h. „Problematisierung der dominierenden Erzählinstanz, Profilierung der Fokalisierung“ (2014, 220) untersucht sowie auf der inszenatorischen Ebene die Figurendarstellung und die Bedeutung des Sehens und (Nicht-)Gesehen-Werdens thematisiert. Aufgegriffen wurde der Ansatz in Anna Beckmanns Dissertation über die narrative Unzuverlässigkeit im Comic explizit in Bezug auf die frühen Narrative der Serie

über die *Hure H.* Beckmann zufolge führen „unzuverlässige Erzählstrategien und Darstellungsweisen“ dazu, dass „die Konstruktion der Geschichte, der Figuren und ihrer Geschlechtsidentität in den Vordergrund gerückt und somit hinterfragbar werden“ (2021, 316). Marina Rauchenbacher hat auf den Zusammenhang zwischen dem aktiven Sehen und dem passiven Gesehen-Werden einerseits und der Repräsentation von gegendernten Machtverhältnissen andererseits im Geschichtscomic *Gift* hingewiesen (2015, 246). Einzelstudien von Ann Cvetkovich und Robyn Warhol zu Alison Bechdels *Fun Home* verorten die dortige autobiografische Narration implizit in den Kontext der Gender-Narratologie. Cvetkovich betrachtet u. a. die durch die Zeichnung re-mediatisierten Fotos des Vaters und der Autorin als visualisierte Vehikel der Reflexion über genderqueere Identität (2008, 124). Warhol untersucht „how narrative can construct subjectivity“ (2011, 2), indem sie auf die Exponierung der Zeichnungen der Hände hinweist, die in *Fun Home* die Fotos und andere Artefakte halten: „it also reminds actual readers of our own embodiment“ (7). Ebendieses im Comic vielfach mögliche *embodiment* ist für Hillary Chute für die Verbindung mit feministischen Fragestellungen entscheidend: „This is not only a matter of *what* or *which* bodies appear in comics form, but also a matter of *how*“ (2018, 157).

In der folgenden Analyse werden einige der erwähnten Aspekte der Gender-Narratologie am Comic *Shit is Real* der deutschen Comicautorin Aisha Franz veranschaulicht. Die Wahl des Beispiels resultiert aus der Erkenntnis, dass die Gender-Narratologie dort effektiv zum Einsatz kommt, wo sie interpretatorische Schwierigkeiten lockert bzw. löst, d. h. bei Comicnarrativen mit thematischer Fokussierung auf Geschlechtsidentität und einem Interesse an Experiment und formaler Selbstreflexivität (Young 2018, 917). Die Herangehensweise und die Fragestellung sind zugleich feministisch und genderorientiert: Das gewählte Korpus zielt auf die erhöhte Sichtbarkeit von Comicautorinnen; der Fokus liegt auf der durch die Art der Narration vermittelten Repräsentation von Geschlechtern im Comic; die diskursive Rahmung verortet die Analyse im aktuellen kulturwissenschaftlichen Kontext. Anschließend an die rezenten Erkenntnisse der Erzählforschung thematisiere ich folgende Aspekte: erstens die narrative Inszenierung der Bewusstseinsinhalte der Figuren, zweitens genderorientierte Aspekte des Plots, insbesondere die Raumdarstellung. Darüber hinaus schlage ich eine Anbindung an den feministisch-posthumanistischen Diskurs vor, der sich aus der gender-orientierten Lektüre heraus entwickeln lässt.

2 Beispielanalyse: Aisha Franz' *Shit is Real*

In Aisha Franz' Comic *Shit is Real* (2016) wird eine dystopisch anmutende Geschichte einer jungen Frau, Selma, erzählt, die in einer nicht näher definierten Großstadt lebt.¹ Der Plot konzentriert sich auf Freundschafts- und Liebesverhältnisse in einer von technologiebedingter Vereinzelung und zwischenmenschlicher Distanz dominierten Welt. Die Hauptfigur, von ihrem Freund verlassen, von einer Freundin emotional vernachlässigt, verfällt frustriert ihren Träumen und Imaginations, übernimmt dabei die Identität ihrer stets abwesenden, offensichtlich beruflich erfolgreichen Nachbarin. So entkommt Selma – mindestens für kurze Augenblicke – ihrer Existenz, performt nach außen eine *bessere* Version ihres Ich, mit einer schicken Wohnung und einer Beziehung; und findet innere Harmonie nur als sie aufhört, den Anforderungen der Außenwelt gerecht werden zu wollen.

In der Komposition des Comics fallen die Träume der Protagonistin als ein strukturierender Faktor auf: Der Comic beginnt, wie auch jedes der fünf Kapitel, mit einem Traum. In der schwarz-weißen Ästhetik des Comics werden die Traumseiten durch schwarzen Hintergrund markiert, in dem die Panels versinken. Eine andere kompositorische Regelmäßigkeit sind Wunschvorstellungen von Selma – gekennzeichnet durch perforierte schwarz-weiße Panelrahmen – sowie wellenartig eingerahmte Bewusstseinszustände der Angst und Selbstaflösung. Die Seitenlayouts sind dynamisch, Aisha Franz arbeitet u. a. mit runden Panels, die manche Details zoomend hervorheben. Da aber eine quadratische bzw. rechteckige Panelform dominiert und auch in der Darstellung der diegetischen Welt eine geometrische Exaktheit vorherrscht, bringen die weichen, welligen Rundungen Störungen in die „ausgemessene“ Szenerie.

In den Träumen begegnet Selma dem Ex-Freund, der sie – in Begleitung anderer eindeutig als Männer codierter Figuren – jagt und erniedrigt. Die Männer erscheinen stets mit verfremdeten, reptilienhaften Köpfen. Eine maskierte, als Frau erkennbare Verfolgerin taucht mit den Männern auf; sie trägt Züge einer von Selma einst entsorgten weiblichen Actionfigur, ähnelt aber zugleich ihrer Freundin Yumi. Die Traumszenerie ist eine karge, menschenleere Wüstenlandschaft. In Selmas Phantasien dagegen, die sich um den Besitzer eines Zoogeschäfts mit dem sprechenden Namen Anders drehen, fließt Wasser. Selma imaginiert sich in die Mikrowelt eines Aquariums, im Gespräch mit oder auf der Suche nach einem Fisch. Anders' Gesicht erscheint Selma bei ihrem ersten zufälligen Treffen als ein (weinender) Fischkopf. Diese Assoziation prägt die weiter auftauchenden (erotischen) Halluzinationen.

¹ Manche Rezendent*innen identifizierten die Stadt als *futuristisches Berlin* (Grzeszyk 2016; Lempp 2016; Sava 2018).

Das Eintauchen in die fluide Sphäre des Aquariums bedeutet im Plot eine Unterbrechung der Handlung und signalisiert einen inneren Rückzug der Figur: Die Panels vermitteln in Selmas Bewegungsbildern eine Befreiung, die Schwerelosigkeit des Wassers wird auch mit Vorstellungen sexueller Lust konnotiert. Das Flüssige wird aber nicht eindeutig positiv semantisiert: Szenen, in denen das Gesicht oder der ganze Körper der Figur in welliger Auflösung erscheinen – und zwar jenseits des Wassers –, deuten Zustände der Verstörung und der Ich-Dissoziation an. Ein Traum am Ende des vierten Kapitels zeigt abrupte Übergänge zwischen Angst und Lust: Während ein Splash-Panel einer Sexszene metaphorisch so feucht ist, dass es auf dem schwarzen Hintergrund weiße Tropfen hinterlässt (Abb. 1), sieht man schon im nächsten Panel Selmas Erschrecken, wenn aus den Schultern ihres Sexpartners ein triefender Fischkopf wächst. Diese wie auch etliche andere Szenen manifestieren mithilfe piktoraler Figurationen des Fließens – sowohl in der Diegese als auch auf der inszenatorischen Ebene in der Panelform – die Durchlässigkeit der Grenzen zwischen Traum, Imagination und Wirklichkeit im Bewusstsein der Hauptfigur.

Shit is Real hat auf der verbalen Ebene keine Erzählinstanz. Der Fortlauf der Handlung erschließt sich durch Dialoge; einen hohen Anteil an narrativer Ver-

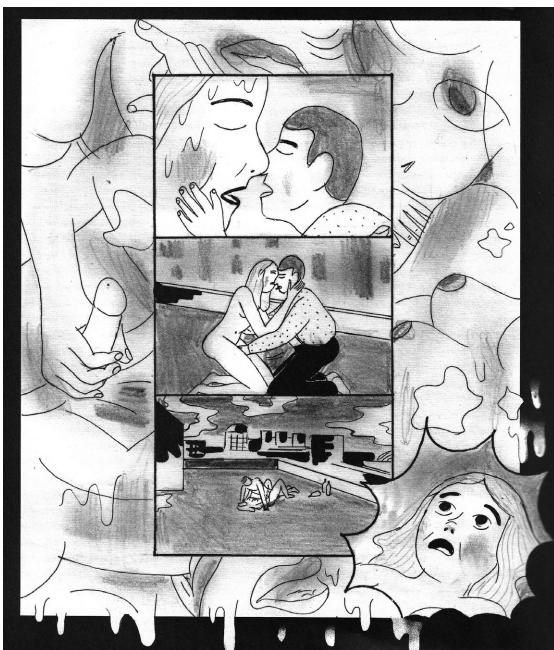


Abb. 1: Fließende Lustdarstellung. Franz, *Shit is Real*, [219].

mittlung hat die piktoriale Ebene. Auffallend hoch ist die Zahl der Seiten, auf denen keinerlei verbale Mitteilung zu finden ist: Von 288 Seiten sind 109 vollkommen stumm. In mehreren Szenen (und auf insgesamt 25 Seiten) beschränkt sich die verbale Ebene auf die Darstellung der Geräusche, die die Hauptfigur hört, was die Stille von Selmas Welt unterstreicht. Wie diese quantitativen Angaben und die erwähnte Bedeutung von subjektiven Bewusstseinsinhalten der Figur veranschaulichen, handelt es sich hier um eine homodiegetische Narration: Bis auf wenige Ausnahmen können die Leser*innen nur das (visuell und akustisch) wahrnehmen, was die Protagonistin wahrnimmt. Die narrative Vermittlung erfolgt somit über die interne Fokalisierung, die, wie Martin Schüwer schreibt, eine „Wahrnehmungillusion“ erzeugt (2010, 389). Schüwer verwendet für die narrative Comicanalyse den von Gilles Deleuze geprägten Begriff des *halbsubjektiven Bildes*: „Die Kamera verschmilzt nicht mit der Person, sie ist auch nicht außerhalb, sie ist mit ihr“ (Deleuze 1997, 104). Das, was Selma sieht und hört, wird für die Leser*innen mit der Visualisierung ihres Gesichtsausdrucks bzw. ihrer Körperhaltung erkennbar gemacht (Abb. 2); reine *Point-of-view*-Sequenzreihen trifft man hier selten.



Abb. 2: „Wahrnehmungillusion“ in der internen Fokalisierung. Franz, *Shit is Real*, [31].

In seiner an Deleuzes Filmtheorie angelehnten Analyse der Fokalisierung im Comic bemerkt Schüwer, dass Deleuzes Erklärungsangebote „sich nahtlos in die aktuellen Erkenntnisse der kognitiven Narratologie einfügen“ (2010, 201). Konkret ist damit das Konzept des senso-motorischen Schemas „aus Wahrnehmung, Affekt und Aktion“ gemeint: „Es macht die Senso-Motorik von Lebewesen aus, dass sie Wahrnehmung in (Re-)Aktion überführt, und zwar nicht unmittelbar, sondern vermittelt durch den Affekt“ (202). Dass dieser Befund durch den gegenderten Blick auf das wahrnehmende „Lebewesen“ (hier vor allem: die Hauptfigur Selma) weitergedacht werden kann, zeigt Karin Kukkonens feministische Perspektive auf die kognitive Narratologie.

Kukkonen verweist darauf, dass die rezente Kognitionswissenschaft „cognition as an *embodied process of probability and prediction*“ (2018, 975; Herv. K.K.) betrachtet, was durch die Verankerung der Kognition im gegenderten Körper eine Öffnung auch der kognitiven Narratologie für die Genderperspektive bedeuten kann: „Because of the core role of probability and prediction, this strand of cognitive narratology allows us to think of the richly inhabited lifeworld as structured along gender-lines and the predictions around embodiment that can be coded as predominantly female [...] or predominantly male [...]“ (2018, 978).

In *Shit is Real* ist die gegenderte Perspektive in erster Linie durch die konsequente Einhaltung der internen Fokalisierung der weiblichen Figur und durch den so erreichten Einblick in ihre visuelle, akustische und gesamtkörperliche Wahrnehmung erkennbar. Die Ausschaltung der erzählerischen Kommentare und die Reduktion der verbalen Kommunikation haben zur Folge, dass sich die Leser*innen umso stärker auf die am Körper der Figur ablesbaren Signale konzentrieren müssen, um das Geschehen nachzuvollziehen. Selma wird oft als – durch Kleidung und Silhouette eindeutig weiblich codierte – Ganzkörperfigur dargestellt. Jedes Handeln – Laufen, Duschen, Essen, Sich-Ärgern – wird an die im „halbsubjektiven Bild“ (Deleuze 1997, 104) festgehaltene Großaufnahme des Gesichts rückgekoppelt und im Sinn des „embodied process of probability and prediction“ (Kukkonen 2018, 975) auch gegendert. Was sich im Gesicht abzeichnet, ist der Affekt, der, wie Schüwer mit Deleuze darlegt, „stets etwas Autoreferentielles [hat], er beschreibt die Selbstwahrnehmung eines Lebewesens unabhängig von den Beziehungen zu anderen Körpern“ (Schüwer 2010, 202). Für Deleuze ist „jeder von uns als spezifisches Bild [...] eine Fusion aus Wahrnehmungsbild, Aktionsbild und Affektbild“ (1997, 97). Der Wechsel von der Darstellung von Selma in aufeinanderfolgenden Panels im (ganzkörperlichen) Handeln zum mimisch erkennbaren Reagieren ermöglicht die Rückkopplung an ihren weiblich erfahrbaren Bezug zur Welt. Dazu Kukkonen:

[...] cognitive narratologists can reconstruct the relative balance of this feedback loop [between embodied experience and the environment; K.K.] and come to an assessment of

the gendered differences in characters' experiences of their body image and their options for actions in the environment of the storyworld. (Kukkonen 2018, 983)

Body image and body schema refer to the ways in which embodiment connects to the cultural manipulations of movement, dress and looks and to the pre-conscious processes of muscles, neurons and brain chemistry respectively. (977)

Da Selmas Empfindungen nicht durch eine übergeordnete Erzählinstanz kommentiert werden und die verbale Kommunikation sich auf Dialoge beschränkt, können die Leser*innen nur durch die piktorale Ebene und die dort durch interne Fokalisierung realisierte Verleiblichung Zugang zu Erfahrungen sowie zu mentalen Vorgängen der Figur bekommen. Die „Fusion aus Wahrnehmungsbild, Aktionsbild und Affektbild“, die Deleuze als Gesamtbild einer*s jeden von uns beschreibt, kann so als „embodied reading“ im Sinne Kukkonens der Geschichte von Selma erfolgen. Das so vermittelte Wissen über die Figur macht qua „the full potential of gendered metaphors, expectations of comportment and invisible habitus“² (Kukkonen 2018, 986) eine immersive Lektüre möglich.

Die diegetische Welt, in der sich Selma bewegt, ist hoch technisiert: Die Kommunikation mit der Freundin Yumi verläuft oft virtuell, Waschmaschinen und Wohnungstüren sind elektronisch verschlüsselt, das Restaurantmenü ist nur über eine App abrufbar. Darin lassen sich viele Parallelen zur empirischen Wirklichkeit der Autorin wie auch der Leser*innen erkennen. Die Geschlechterverhältnisse folgen der binären heterosexuellen Logik und sind durch Freizügigkeit geprägt: Im ersten Kapitel wird Selma ungewollt Zeugin eines Geschlechtsverkehrs auf der Damentoilette. In der Geschlechterhierarchie zeigt sich eine männliche Überlegenheit, was schon dadurch deutlich wird, dass Selma – und später ihre Freundin Yumi – schlagartig ihren Freundinnenkreis verliert, sobald sie von ihrem Partner verlassen wird. Diese Ungleichstellung wird in einer TV-Sendung, die sich Selma im dritten Kapitel anschaut, *ad absurdum* geführt: Die Sendung mit Titel *Alpha-Male* stellt einen Wettbewerb dar, in dem etliche Männer die Funktionsfähigkeit ihrer Spermien unter Beweis stellen, indem sie mit einer Frau Sex haben. Nach der Geburt des Kindes werden Vaterschaftstests ausgewertet und der *Alpha-Male* des Jahres prämiert. Selma reagiert auf das Finale der Sendung mit einem unkontrollierten Lachanfall. Ihre allmähliche Distanzierung von dem in der Geschlechterhierarchie festgefahrenen Wertesystem zeigt sich im Plot zum einen

² Kukkonen veranschaulicht die Möglichkeiten der Gender-Narratologie an einem literarischen Beispiel, daher ist hier von „invisible habitus“ die Rede. In einer genderorientierten Comicanalyse kann der Habitus auf der piktoralen wie verbalen Ebene nachvollzogen werden, was auch eine intersektionale Perspektive ermöglicht, die im Fall von *Shit is Real* Einblick in die Verschränkung der Kategorien *Class* und *Gender* bedeuten würde.

in der Loslösung von der *besseren* Identität der abwesenden Nachbarin, die sie annimmt, um erfolgreich zu wirken. Zum anderen entscheidet sich die Protagonistin im letzten Kapitel, in dem sie auf einer Party Anders, das Objekt ihrer Fantasien, trifft, dafür, die betrunkene Yumi nach Hause zu begleiten, statt mit Anders die Nacht zu verbringen. Die letzte Sequenz des Comics zeigt die beiden Freundinnen in einem Splash-Panel unter Sternenhimmel an einem Lagerfeuer in der Wüstenlandschaft aus Selmas Träumen. Das Panel ist schwarz eingerahmt, was es in der ästhetischen Logik dieses Narrativs als ein Traumbild identifizieren lässt.

Wie bereits erwähnt, wird Selmas körperlicher Bezug zur Welt nicht nur in Relationen zu anderen Figuren beider Geschlechter festgehalten, sondern auch in befreindlichen Visualisierungen von Transformationen gezeigt, bei denen ein grafisches Merkmal dominiert, das man als fluid bezeichnen kann. Dieses Merkmal lädt zu Assoziationen mit der kulturellen Codierung des Weiblichen ein, in denen Biologie als Bestimmungsfaktor die Frau als Gebärende, Nährende und Blutende definiert (Neimanis 2017, 32). Die ambivalente Semantisierung des Fluiden bei Franz erinnert aber zugleich an den männlich-hegemonialen Kontext der weiblichen Repräsentation und an die Auslegung der weiblichen Biologie als Argument für Marginalisierung und Ausgrenzung (Stephens 2014, 188). Diese Ambivalenzen lassen sich mithilfe einiger Konzepte des feministischen Posthumanismus kontextualisieren: Der Konnex zwischen dem feministischen Ansatz und dem Posthumanismus verortet das transformatorische Wasserelement am Knotenpunkt der ökologischen und queeren Diskurse, wie Astrida Neimanis in *Bodies of Water: Posthuman Feminist Phenomenology* (2017) nahelegt. Neimanis rekurriert auf den phänomenologischen Ansatz von Maurice Merleau-Ponty und zieht einen roten Faden von dessen Konzept der Verleiblichung über Luce Irigarays feministische Fokussierung auf die Materialität des weiblichen Körpers bis hin zu Deleuzes Konzept der Virtualität und des prozesshaften Werdens jeder Identität. Neimanis' Argumentation kann hier nur in groben Linien nachgezeichnet werden, die Kernidee lässt sich als Kontext für *Shit is Real* so zusammenfassen: „Refiguring ourselves as bodies of water is thus not only an experiment in human embodiment, but also a feminist commitment to following the flows of marginalization and injustice, as well as those of connection, empowerment, and joy that our watery corporealities collaboratively engender“ (64).

Die Kontextualisierung innerhalb des feministischen Posthumanismus lässt sich allein mit Blick auf das Setting des Comics als gewinnbringend begründen: Aisha Franz zeichnet eine Großstadt, in der Wasser offensichtlich knapp wird: Eine Waschmaschine „mit Wasserfunktion“ ist ein Anachronismus (2016 [212]); Aquarien mit Fischen sind ein Exotikum; ein Zoogeschäft geht pleite: „Nagetiere, Fische und Reptilien sind out. / Gibt's ja jetzt alles digital. Man kann sie einfach ausschalten“ ([135]). Dementsprechend vollziehen sich die eskapistischen und erotischen Fantasien der Hauptfigur an einem künstlich angelegten und räumlich eingeschränkten



Abb. 3: Fluide Verwandlungen: inszenatorische Ebene. Franz, *Shit is Real*, [200].

Ort – einem Aquarium. Selmas imaginärer Verbündeter im Zustand der *Alienation* ist ein Aquarienfisch. Auf seine Klage „Ich werde einfach ausgegrenzt“ reagiert sie mit Anteilnahme: „Ich kann dich verstehen, Fisch. / Es ist wirklich nicht einfach, allein zu sein“ ([143]). In den vielen Figurationen der welligen, flüssigen Selbstauflösung wird der ökologische Diskurs mit dem (gegendarteren) Phänomen der Ausgrenzung zusammengeschlossen. Das Fluide steht zugleich für das Verwandlungspotenzial der Figuren, das auf der inszenatorischen (Abb. 3) wie auf der diegetischen Ebene (Abb. 4) sichtbar ist. Die polysemantischen Metamorphosen wären im Sinn von Kukkonen als Figurationen des verleiblichten Weltbezugs der Protagonistin zu verstehen. Auf der piktoralen Ebene kontrastieren die flüssigen Formen mit



Abb. 4: Fluide Verwandlungen: Diegese. Franz, *Shit is Real*, [179].

der puppen- bzw. roboterhaften Erscheinung der Figuren, deren Gesichter mit den Chibi-Avataren³ in der virtuellen Kommunikation fast identisch sind.

³ Chibi (japanisch für: „niedlich“, „klein“) ist eine Form der Darstellung von Figuren in gleichnamigen Manga. Typisch für Chibi-Avatare ist eine Verniedlichung und babyhafte Prägung der Gesichtsformen.

3 Fazit

Eine genderorientierte Erzählanalyse von *Shit is Real* entwickelt Potenzial für interpretatorische Herangehensweisen: Erstens bietet der Blick auf narrative Strukturen die Möglichkeit, über eine gegenderte, immersive und verleiblichte Lektüre nachzudenken. Zweitens ermöglicht eine Untersuchung der internen Fokalisierung neben dem Einblick in die bewussten wie unbewussten mentalen Vorgänge der Figur auch Aufschlüsse über eine subjektive Semantisierung von Räumen. Wie Natascha Würzbach schreibt, finden „[g]erade weibliche Emanzipationsanstrengungen in räumlichen Bewegungen Ausdruck, die meist mit Schwierigkeiten und Konflikten verbunden sind“ (2004, 52). Drittens kann der Comic als eine in Plot wie in formaler Konzeption realisierte Reflexion über Repräsentation des Weiblichen im Kontext des feministischen Posthumanismus gelesen werden.

Besonders vielversprechend erscheint mir die Verbindung der visualisierten Metaphern des Fluiden mit dem aktuellen Diskurs des feministischen Posthumanismus. Franz evoziert das Fluide als polyphone Metapher für strukturelle Einschreibungen des Weiblichen, lässt aber die Semantisierungen weitgehend offen, indem sie die Figuren der Metamorphosen ebenfalls als flüssig und als Trauminalte, Vorstellungsbilder bzw. Visualisierungen subjektiver Bewusstseinszustände darstellt. Manche Metamorphosen erinnern an das Konzept der *transcorporeality*, „the literal contact zone between human and more-than-human nature“ (Alaimo 2010, 2). Bezieht man diese im Fluiden festgehaltenen Transformationen auf die Befunde der genderfokussierten kognitiven Narratologie, so wird deutlich, dass die durch interne Fokalisierung erzeugte „Wahrnehmungswelt“ (Schüwer 2010, 389) von der aquatischen Sphäre nicht zu trennen ist. Ohne in die Geschlechtsontologie zu verfallen, die das Weibliche als das „Undifferenzierte, Molluskenhafte, Vorindividuelle“ (Bovenschen 1979, 31) imaginiert, kann der gegenderte Weltbezug der Protagonistin ihre Leiblichkeit wie auch die Leiblichkeit anderer Figuren als „leaky, permeable, and intercorporeal“ (Neimanis 2017, 43) erscheinen lassen. Wie Neimanis schreibt, „as watery, we also disrupt our own sense of embodied self“ (49) – damit wird das Konzept einer instabilen und transformierbaren Identität evoziert. „Embodied reading“, der immersive Lektürevorgang, wäre hier qua Narration sowie Comicmaterialität explizit anhand der Linie (Gardner 2011, 66) erreicht, unter Einbezug der Polysemie des Fluiden, die über das Menschliche hinausführt: „By tuning into [...] bodily molecularities as lived, we might also attune ourselves empathically towards other bodies of water, beyond us“ (Neimanis 2017, 50).

Bibliografie

Alaimo, Stacy. *Bodily Natures. Science, Environment, and the Material Self*. Bloomington: Indiana UP, 2010.

Beckmann, Anna. *Aus dem Rahmen gefallen. Narrative Unzuverlässigkeit und Strategien der Veruneindeutigung in Comics*. Manuskript der Dissertation, eingereicht am Institut für Deutsche und Niederländische Philologie der Freien Universität Berlin, 24.7.2021.

Bovenschen, Silvia. *Die imaginierte Weiblichkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1979.

Chute, Hillary. „Feminist Graphic Art“. *Feminist Studies* 44.1 (2018): 153–170.

Cvetkovich, Ann. „Drawing the Archive in Alison Bechdel’s *Fun Home*“. *Women’s Studies Quarterly* 36.1/2 (2008): 111–128.

Deleuze, Gilles. *Das Bewegungs-Bild. Kino I*. Übers. v. Ulrich Christians und Ulrike Bokelmann. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1997.

Diengott, Nilli. „Narratology and Feminism“. *Style* 22 (1998): 42–51.

Franz, Aisha. *Shit is Real*. Berlin: Reprodukt, 2016.

Gardner, Jared. „Storylines“. *SubStance* 40.1 (2011): 53–69.

Gardner, Jared and David Herman. „Graphic Narratives and Narrative Theory. Introduction“. *SubStance* 40.1 (2011): 3–13.

Grzeszyk, Tabea. „Ein anarchisch gezeichneter Stinkefinger“. *Deutschlandfunk Kultur*, 29.3.2016. <https://www.deutschlandfunkkultur.de/aisha-franz-graphik-novel-shit-is-real-ein-anarchisch-100.html> (abgerufen am 14.2.2025).

Kukkonen, Karin. „A Moving Target: Cognitive Narratology and Feminism“. *Textual Practice* 32.6 (2018): 973–989.

Kupczyńska, Kalina. „Gendern Comics, wenn sie erzählen? Über einige Aspekte der Gender-Narratologie und ihre Anwendung in der Comicanalyse“. *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*. Hg. v. Susanne Hochreiter und Ursula Klingenböck. Bielefeld: Transcript, 2014. 213–232.

Lanser, Susan S. *The Narrative Act. Point of View in Prose Fiction*. Princeton (NJ): Princeton UP, 1981.

Lanser, Susan S. *Fictions of Authority. Women Writers and Narrative Voice*. Ithaca: Cornell UP, 1992.

Lanser, Susan S. „Queering Narrative Voice“. *Textual Practice* 32.6 (2018): 923–937.

Lanser, Susan S. und Robyn Warhol (Hg.). *Narrative Theory Unbound. Queer and Feminist Interventions*. Columbus: Ohio State UP, 2015.

Lempp, Clarissa. „Aisha Franz – Shit is Real“. *Aviva: Online Magazin für Frauen*, 6.5.2016. https://www.aviva-berlin.de/aviva/content_Literatur_Graphic%20Novels.php?id=14191874 (abgerufen am 14.2.2025).

Neimanis, Astrida. *Bodies of Water. Posthuman Feminist Phenomenology*. London u. a.: Bloomsbury, 2017.

Nünning, Vera und Ansgar Nünning (Hg.). *Erzähltextranalyse und Gender Studies*. Stuttgart, Weimar: Metzler, 2004.

Prince, Gerald. „On Narratology. Criteria, Corpus, Context“. *Narrative* 3.1 (1995): 73–84.

Rauchenbacher, Marina. „Opposing ViewPoint. Politics of Gazing in the Graphic Novel ,Gift“. *Colloquia Germanica* 48.4 (2015): 245–266.

Sava, Oliver. „Shit is Real is a Dreamlike Journey Into Depression and Loneliness“. *AV Club*, 28.8.2018. <https://www.avclub.com/shit-is-real-is-a-dreamlike-journey-into-depression-and-1828627251> (abgerufen am 14.2.2025).

Schüwer, Martin. *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag, 2008.

Stephens, Elizabeth. „Feminism and New Materialism. The Matter of Fluidity“. *InterAlia: A Journal of Queer Studies* 9 (2014): 186–202.

Warhol, Robyn. „The Space Between. A Narrative Approach to Alison Bechdel’s *Fun Home*“. *College Literature* 38.3 (2011): 1–20.

Würzbach, Natascha. „Raumdarstellung“. *Erzähltextanalyse und Gender Studies*. Hg. v. Vera Nünning und Ansgar Nünning. Stuttgart, Weimar: Metzler, 2002. 49–71.

Young, Tory. „Futures for Feminist and Queer Narratology“. *Textual Practice* 32.6 (2018): 913–921.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Aisha Franz. *Shit is Real*. Berlin: Reprodukt, 2016 [219].

Abb. 2: Aisha Franz. *Shit is Real*. Berlin: Reprodukt, 2016 [31].

Abb. 3: Aisha Franz. *Shit is Real*. Berlin: Reprodukt, 2016 [200].

Abb. 4: Aisha Franz. *Shit is Real*. Berlin: Reprodukt, 2016 [179].