MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Alternative Krankheitsnarrative in den Comics *Vergiss dich nicht* (2018) von Lika Nüssli und *Aliceheimer's. Alzheimer's Through the Looking Glass* (2016) von Dana Walrath"

verfasst von / submitted by

Naomi Lobnig BEd

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Master of Education (MEd)

Wien, 2021 / Vienna 2021

Studienkennzahl lt. Studienblatt / degree programme code as it appears on the student record sheet:	UA 199 506 529 02
Studienrichtung lt. Studienblatt / degree programme as it appears on the student record sheet:	Masterstudium Lehramt Sek (AB) UF Deutsch UF Spanisch
Betreut von / Supervisor:	Mag.a Dr.in Marina Rauchenbacher

Die vorliegende Masterarbeit beschäftigt sich mit den Darstellungsweisen von Alzheimer in Comics. Ziel ist es, das kultur- und sozialkritische Potential bildlichen_schriftlichen Erzählens von ‚Krankheit'/‚Gesundheit' herauszuarbeiten und alternative Deutungsmuster von Alzheimer aufzuzeigen. Den theoretischen Rahmen bilden eine Einführung in comictheoretische Grundlagen, welche die Merkmale von und die Verbindungslinien zwischen den Genres *Graphic Medicine* bzw. *Pathographics*, auto_biografische Comics und queer*feministische Comics kenntlich macht, sowie die Arbeiten von Michel Foucault zum medizinischen (Macht-)Diskurs. Im Sinne eines literatur- und kulturwissenschaftlichen Ansatzes mit Gender-Schwerpunkt bedient sich die Masterarbeit der narratologischen und intersektionalen Comicanalyse sowie einem diskurskritischen und dekonstruktiven Vorgehen. Als Analysematerial dienen der Comic *Vergiss dich nicht* (2018) der Schweizer Autorin Lika Nüssli und Dana Walraths englischsprachiger Comic *Aliceheimer's. Alzheimer's Through the Looking Glass* (2016). In einer vergleichenden Werkanalyse widmet sich die vorliegende Arbeit dem Themenkomplex ‚Körper' – mit Schwerpunkt auf der Konstruktion des erkrankten Körpers, eng verwoben mit anderen Differenzkategorien, wie Geschlecht und Alter – sowie dem Visualisieren_Erzählen von Prozessen des Erinnerns und Vergessens.

Am Anfang war die Wiederholung.

– Jacques Derrida

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung ... 1
1.1 Analysematerial ... 4
1.2 Theoretischer Rahmen ... 6
1.3 Methodisches Vorgehen ... 14
2 Comictheoretische Grundlagen ... 17
2.1 Auto_biografisches Schreiben ... 18
2.2 (Queer*)Feminismus und Intersektionalität ... 24
2.3 Krankheitsnarrative ... 30
3 Forschungsstand ... 36
4 Figuren und Körper_bilder ... 38
4.1 Der vergeschlechtlichte Körper ... 40
4.2 De_konstruierte Körper-Zeichen ... 46
4.2.1 Körpernormen ... 46
4.2.2 Der dis_abled Körper ... 49
4.2.3 Der erkrankte Körper ... 51
4.3 Der alternde Körper ... 59
4.4 Diversität und Relationalität ... 64
4.5 Zwischenresümee ... 70
5 Erinnern – Erzählen – Vergessen ... 71
5.1 Der weiße Raum ... 72
5.2 Materialität und Stil ... 76
5.3 Montage/Collage und Transtextualität ... 81
5.4 Queere Zeitlichkeit ... 91
5.5 De_konstruktion von Erzähl- und Sehweisen ... 98
5.6 Zwischenresümee ... 111
6 Schluss ... 113
7 Quellenverzeichnis ... 119
7.1 Comics und Primärliteratur ... 119
7.2 Sekundärliteratur ... 119
7.3 Weiterführende Literatur ... 127
8 Abbildungsverzeichnis ... 132
9 Siglenverzeichnis ... 133

1 Einleitung

Comics[1] stellen eine grafische Erzählform dar, die sich großer Popularität erfreut, sich in eine Vielzahl an Untergattungen und (Nischen-)Genres aufsplitten lassen und mittlerweile auch im deutschsprachigen Raum über eine zunehmend diverse Forschungstradition verfügen (vgl. Etter/Stein 2016). In dieser Masterarbeit soll das Potential des bildlichen_schriftlichen[2] Erzählens anhand zweier Comics herausgearbeitet werden, die sich mit der Erkrankung ‚Alzheimer' auseinandersetzen. In der ICD-10-WHO Version aus dem Jahr 2019 wird ‚Alzheimer' als „eine primär degenerative zerebrale Krankheit mit unbekannter Ätiologie und charakteristischen neuropathologischen und neurochemischen Merkmalen"[3] definiert, die sich durch einen schleichenden, aber stetigen Verlauf auszeichnet. Abseits dieser mechanisch anmutenden Krankheitsbestimmung entwickeln die zur Analyse herangezogenen Comics ihr eigenes Verständnis von und ihren eigenen Umgang mit Alzheimer.[4] In diesem Kontext kann das Schreiben von Geschichten als machtkritisches und emanzipatorisches Mittel angesehen werden, als Möglichkeit „of laying bare the socio-political nature of the construction of individual lives", welche immer auch „the possibility of ‚rewriting' stories" miteinschließt (Lupton 1997, 159).

Das Ziel dieser Arbeit ist es, die comicspezifischen Darstellungsweisen von ‚Alzheimer' zu analysieren und verschiedene Formen und Strategien der bildlichen_schriftlichen Ausarbeitung herauszustellen. In Zusammenhang mit Alzheimer werden die interdependent wirksamen Differenzkategorien ‚Körper' – darunter fallen ‚Alter', ‚körperliche Verfasstheit', ‚Gesundheit' und ‚Attraktivität' (vgl. Winker/Degele 2015) – sowie ‚Geschlecht' deutlich; ihnen soll daher

[1] Im Gegensatz dazu erfolgt die Bezeichnung für das Medium ‚Comics' in Pluralform mit Singularverb (vgl. McCloud 1994, 9; Chute 2008, 462).

[2] Der Unterstrich wird in dekonstruktiver Manier verwendet, um Dichotomien herauszufordern; Gegensatzpaare sollen aufgezeigt werden und durchbrochen werden (z. B. ‚bildlich_schriftlich', ‚auto_biografisch'). Darüber hinaus wird der Unterstrich eingesetzt, um Wörter zu trennen und den unterschiedlichen semantischen Gehalt von Wort(teilen) hervorzuheben (z. B. ‚re_produzieren'). Mittels des Unterstriches gelingt es, „neue konzeptualisierungen zu eröffnen und die brüche, leerstellen aber auch verbindungen zwischen verschiedenen konzepten genauer wahrzunehmen". Konventionalisierte Lesegewohnheiten sollen bewusst unterbrochen und irritiert werden; der Unterstrich „stellt sprachlich verfestigte normen auf die probe, entnormalisiert diese und fordert sie heraus" (hornscheidt 2012, 306).

[3] ICD-10-WHO Version 2019: https://www.dimdi.de/static/de/klassifikationen/icd/icd-10-who/kode-suche/htmlamtl2019/block-f00-f09.htm (letzter Zugriff: 21.05.21).
Für direkte Zitate in der vorliegenden Arbeit gilt: Hervorhebungen im Originaltext werden übernommen, aber nicht extra als solche ausgewiesen. Stammen die Hervorhebungen von mir, erfolgt die Anmerkung ‚Herv. N. L.' in Klammer.

[4] Vom Begriff ‚Demenz' soll in dieser Arbeit bewusst abgesehen werden. In einem Interview mit Raphael Schönborn vom Verein PROMENZ, eine „Selbsthilfeorganisation für Menschen mit Vergesslichkeit", heißt es diesbezüglich: „[D]er Begriff ‚Demenz', der wörtlich übersetzt ‚ohne Geist' bedeutet, wird bewusst nicht verwendet. ‚Betroffene definieren sich eher und besser über den Ausdruck ‚Vergesslichkeit', die Bezeichnung ‚Demenz' wird stigmatisierend erlebt', sagt Schönborn, der sich intensiv mit der Krankheit aus der Innenperspektive auseinandergesetzt hat." (Stieglecker 2021, 18)

in der Analyse besondere Aufmerksamkeit beigemessen werden. Das hier formulierte Ziel öffnet den Blick auf ein größeres Anliegen, welches die Arbeit rahmen soll: die Frage danach, was Comics in Hinblick auf eine kulturkritische und gesellschaftspolitische Auseinandersetzung mit ‚Krankheit'[5] leisten können. Darin zeigt sich unter anderem auch die Aktualität dieser Arbeit: Im 21. Jahrhundert entwickelte sich ein Trend um die Thematik ‚Gesundheit', oder, um es überspitzt auszudrücken: „‚Healthiness' has replaced ‚God-liness' as a yardstick of accomplishment and proper living." (Lupton 1997, 4)

Im Mittelpunkt der Masterarbeit steht folgende Forschungsfrage: Wie schreiben die Comics *Vergiss dich nicht* (2018) von Lika Nüssli und *Aliceheimer's. Alzheimer's Through the Looking Glass* (2016) von Dana Walrath das *westliche*[6] biomedizinische[7] Krankheitsverständnis von Alzheimer um bzw. besetzen es neu? Im Fall von Nüsslis Werk handelt es sich um einen der wenigen deutschsprachigen Comics, der sich mit dieser Thematik beschäftigt. Mit Walrath wurde ein (Vergleichs-)Werk in englischer Sprache gewählt; die Auswahl lässt sich zum einen auf eine breit(er)e wissenschaftliche Rezeption zurückführen und liegt zum anderen in der Dominanz angloamerikanischer Comicpublikationen sowie Forschungsarbeiten in diesem Bereich begründet. Es soll an dieser Stelle betont werden, dass es sich um eine Arbeit aus kultur-, literatur- und genderwissenschaftlicher Perspektive handelt, die zwar durchaus Raum für potenzielle interdisziplinäre Fragestellungen öffnet, ihren Fokus jedoch auf die spezifischen Erzählweisen legt. Unter keinen Umständen soll durch diese Arbeit eine Form der (Re-)Pathologisierung betrieben werden oder gar suggeriert werden, die Comics böten eine ‚wahre' oder, im Vergleich zu anderen Medien, besonderes ‚authentische' Sicht auf Alzheimer (vgl. Wegner 2020). Mehrere Unterfragen dienen der Eingrenzung und Spezifizierung des Stoffes:

---

[5] Im Unterschied zum Begriff ‚Erkrankung', der eine gewisse Prozesshaftigkeit und Offenheit zu vermitteln vermag, wird der biomedizinische Terminus ‚Krankheit' im Folgenden in bewusster Abgrenzung zu ‚Gesundheit' verwendet. Die Begriffsmarkierung (mittels Anführungsstriche) macht auf die Infragestellung jener zuschreibenden und (vermeintlich) starren Konzepte – ‚Krankheit' und ‚Gesundheit' – aufmerksam.

[6] Gemeinhin wird unter dem ‚Westen' die USA, Großbritannien und die *westlichen* europäischen Länder subsumiert. Nach Stuart Hall ist der ‚Westen' bzw. ‚westlich' als ein „*historical*, not a geographical, construct" zu verstehen, das heißt, es handelt sich in erster Linie um „an idea, a concept" (Hall 2019, 142). Mit dem ‚Westen' werden bestimme Bilder und Symboliken verbunden, gleichzeitig dient der Ausdruck als Vergleich und Hierarchisierung zu allem ‚Nicht-Westlichem'. Um bewusst die Konstruiertheit dieses machtvollen Begriffs zu betonen sowie die darin impliziten Dichotomien (‚westlich' vs. ‚nicht-westlich', ‚fortschrittlich' vs. ‚rückständig', ‚modern' vs. ‚traditionell' etc.) kritisch zu reflektieren, wird der Terminus in dieser Arbeit kursiv gesetzt (vgl. Nayak/Selbin 2010, 2–3).

[7] Mit Deborah Lupton verstehe ich unter ‚Biomedizin' „the western system of medical knowledge and practices", „which favours positivistic forms of inquiry based on the gathering of empirical quantifiable data" (Lupton 1997, 1). Dabei handelt es sich keinesfalls um ein starres Konzept: Während Biomedizin durchaus als Quelle objektiven und neutralen Wissens angesehen wurde – oft in einer binären Gegenüberstellung zu nicht-*westlichen* ‚traditionellen' Heilpraktiken –, begann sich dieser Zugang in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts zu wandeln. „It is only recently that scholars have approached biomedicine as a symbolic system of beliefs and a site for the reproduction of power relations, the construction of subjectivity and of human embodiment." (Lupton 1997, 4)

- Wie wird in den beiden Comics erzählt? Welche narrativen und intermedialen Verfahren kommen zum Ausdruck? Welche Elemente verhalten sich widerständig?
- Was können Comics im Kontext von Erinnern und Erzählen leisten? Wie wird Vergessen und Erinnerungsverlust thematisiert?
- Welche neuen bzw. alternativen Betrachtungsweisen auf herkömmliche normative Vorstellungen von ‚Krankheit' und ‚Gesundheit' werden möglich gemacht?
- Wie kommt Körper_lichkeit und Geschlecht zum Ausdruck? Was ist ein ‚gesunder' Körper? Wie wird mit erkrankten und alternden Körpern umgegangen?

Es gibt eine Reihe von Einführungswerken, die als wichtige Bezugsgröße in der literaturwissenschaftlichen Arbeit mit Comics dienen (vgl. Heer 2009; Stein/Thon 2013; Abel/Klein 2016; Beaty/Hatfield 2020). Für diese Masterarbeit stellt Ole Frahms *Die Sprache des Comics* (2010) ein Grundlagenwerk dar. Als weitere unverzichtbare Werke gelten Hillary L. Chutes *Graphic Women* (2010), Elisabeth El Refaies *Autobiographical Comics* (2012) und Ester Széps *Comics and the Body* (2020), ebenso wie Elisabeth Klars Aufsätze *Wir sind alle Superhelden!* (2011) und *Transformation und Überschreitung* (2014). Ian Williams, Mitherausgeber des Standardwerkes *The Graphic Medicine Manifesto* (2015), sowie Susan M. Squier und Irmela M. Krüger-Fürhoff, beide Herausgeberinnen des aktuellen Bandes *PathoGraphics* (2020), gelten als zentrale Figuren in der Arbeit mit Krankheitsnarrativen in Comics. Auf übergreifender theoretischer Ebene sei insbesondere auf Michel Foucault und dessen Werke *Die Geburt der Klinik* (1963) sowie auf den ersten Band zu *Sexualität und Wahrheit* (1976) verwiesen. Deborah Luptons *Medicine as Culture* (1994) und *The Imperative of Health* (1995) beschäftigen sich mit den Entwicklungen der Gesundheitsdiskurse im 20. Jahrhundert.

Die vorliegende Arbeit gliedert sich wie folgt: Zu Beginn erfolgt eine Einführung in die relevanten comictheoretischen Grundlagen, auf deren Hintergrund die Primärwerke gelesen werden – auto_biografisches und queer*feministisches[8] Schreiben in Comics sowie die Be- und Verhandlung von ‚Krankheit' im Rahmen von *Graphic Medicine* bzw. *Pathography*. Es folgt ein Abriss über den aktuellen Forschungsstand, bevor schließlich zur Comicanalyse –

[8] Der Asterisk, als disruptives und in der deutschen Sprache weitgehend unbesetztes Zeichen (im Unterschied etwa zum Doppelpunkt), schafft einen vielfältigen und unendlich erweiterbaren Ermöglichungsraum, der – gleichsam seiner Symbolik – in alle Richtungen ausstrahlt und dabei stets unabgeschlossen und unkontrollierbar bleibt; das drückt sich beispielsweise in der Schreibweise ‚queer*feministisch' aus. In seiner Verwendung als Gender(sternchen) möchte ich eine diskriminierungskritische und anti-essentialistische Haltung zum Ausdruck bringen. Der Asterisk fordert eine ausschließende dichotome Zweigenderung heraus und schafft Raum für eine Vielfalt an vergeschlechtlichen Identitäten (vgl. hornscheidt 2012, 299–303).

ausgerichtet an thematischen Schwerpunkten – übergegangen wird. Das erste Analysekapitel stellt die Darstellungsweise der Figuren und die Beschäftigung mit Körper_lichkeiten ins Zentrum der Ausführungen. Das zweite widmet sich dem Erzählen, Erinnern und Vergessen im Kontext von Alzheimer und deren spezifischer Inszenierung in den Comics *Vergiss dich nicht* und *Aliceheimer's. Alzheimer's Through the Looking Glass*.

1.1 Analysematerial

In der Comicszene lässt sich seit rund einem Jahrzehnt eine rege Beschäftigung mit dem Thema ‚Alzheimer' ausmachen. Die Publikationen – allesamt mehrheitlich auto_biografisch – stammen vorwiegend aus dem englischsprachigen Raum; zu den bekanntesten Werken zählen Sarah Leavitts *Tangles. A Story About Alzheimer's, My Mother, and Me* (2012), Tony Husbands *Take Care, Son. The Story of My Dad and His Dementia* (2014), Stu Campbells Webcomic *These Memories Won't Last* (2015) sowie *Keeper of the Clouds* (2016) geschrieben von Liza Futerman und illustriert von Evi Tampold. Mit Paco Rocas *Arrugas* (2007) liegt auch ein bekannter Comic auf Spanisch vor, der sich vergleichsweise früh dieser Thematik angenommen hat. 2012 erschien der deutschsprachige Comic *Don Quijote* von Flix, der sich durch einen humoristischen Umgang mit Alzheimer und durch intertextuelle Bezüge zu Miguel Cervantes' gleichnamigem Werk auszeichnet.

Im Mittelpunkt dieser Masterarbeit stehen zwei Werke, die sich mit Alzheimer aus einer Mutter-Tochter-Perspektive beschäftigen: der Comic *Vergiss dich nicht* (2018) von Lika Nüssli und *Aliceheimer's. Alzheimer's Through the Looking Glass* (2016) von Dana Walrath. Während letzterer durchaus breit rezipiert wurde, gibt es über den Comic der Schweizer Autorin zwar einige Rezensionen, aber zum Zeitpunkt der Verfassung der vorliegenden Arbeit noch keine fachwissenschaftliche Auseinandersetzung. Lika Nüssli ist eine freischaffende Künstlerin; nach ihrer Ausbildung zur Textildesignerin studierte sie Illustration an der Hochschule für Design und Kunst in Luzern. Ihr Arbeitsbereich erstreckt sich von Zeichnung und Malerei über Illustration und Performance bis hin zu Textkreationen. Auf ihrer Homepage heißt es dazu: „In meinem Schaffen vertraue ich auf den Augenblick, reagiere assoziativ und treibe das weiter, was daraus entsteht. Das künstlerische Agieren erlaubt mir an Orte und Themen heranzugehen, an die ich mich ohne Pinsel, Sprüher oder Tacker nicht wagen würde."[9] Unter anderem gibt sie Workshops, organisiert Comic-Veranstaltungen, nimmt an Lesereisen teil und ist Mitheraus-

[9] Vgl. https://likanuessli.ch/de/illustratorin-kuenstlerin-zeichnerin/ (letzter Zugriff: 21.05.2021).

geberin des Schweizer Comic-Magazins *Strapazin*. Darin war bereits 2014 ein Beitrag unter dem Titel *Das 1. Mal* abgedruckt, welcher sich mit dem Leben im Altersheim und den Prozessen von Erinnern und Vergessen auseinandersetzt.[10]

Im Comic *Vergiss dich nicht* hält Nüssli ihre Besuche in einem Altersheim fest, in dem ihre Mutter, die an Alzheimer leidet, untergebracht ist. Nicht nur das Leben ihrer Mutter, sondern auch die teils absurden und skurrilen Dialoge zwischen den anderen Heimbewohner*innen sowie der Alltag der Pfleger*innen sind Teil einer ausdrucksvollen Schwarzweiß-Erzählung, in welcher sowohl die hoffnungsvollen und schönen als auch die traurigen und schmerzhaften Momente im Erleben von Alzheimer zum Ausdruck kommen. „*Vergiss dich nicht* ist eine gezeichnete Erzählung über das Erinnern, das Vergessen und über den *Migrationskosmos* in Altersheimen. Es ist keine Reportage in klassischer Form, vielmehr ist es eine poetische Umsetzung der Seinszustände und eine Suche nach neuen Bildsprachen."[11]

Von einer ‚klassischen Form' weicht *Vergiss dich nicht* auch hinsichtlich seines Materials ab: Die ungewöhnlich großen Seiten in A3-Format weisen abwechselnd eine starre Panelstruktur und gänzlich ungerahmte, mitunter auch sich über eine Doppelseite erstreckende (Panorama-)Bilder auf. Bis auf die Innenseite des Buchumschlages und die Seiten der Einleitung kommt der Comic gänzlich ohne Farbe aus – diese Gemeinsamkeit teilt der Comic mit *Aliceheimer's*.[12] Die Dialoge der Figuren zeichnen sich durch ihre besondere Nähe zur Oralität aus, indem beispielsweise Dialekt verschriftlicht wird.

Die in North Carolina geborene und in New York aufgewachsene Schriftstellerin Dana Walrath begann sich in ihrer Studienzeit für *Visual Arts* und Biologie zu interessieren. Nach ihrer Promotion in Anthropologie an der University of Pennsylvania, war sie unter anderem als Professorin für medizinische Anthropologie an der University of Vermont's College of Medicine tätig.[13] In einer ausführlichen Einleitung, die *Aliceheimer's* vorangestellt ist, stellt sich die Autorin selbst vor, berichtet über ihre Arbeit als Anthropologin, Künstlerin und Schriftstellerin sowie ihre Motivation, das Buch zu verfassen. Als Professorin war ihr eines besonders wichtig:

> I wanted students to be able to understand medical systems as cultural systems; to see the social and political determinants of sickness and health; to grasp the social aspects of science; and to perceive the racism, sexism, heterosexism, ableism and other forms of structural violence embedded in biomedicine.
>
> (Walrath 2016, 2)

[10] Vgl. https://likanuessli.ch/de/projekte/das-1.mal-strapazin-comic/ (letzter Zugriff: 21.05.2021).
[11] Vgl. https://likanuessli.ch/de/projekte/vergissdichnicht-graphicnovel-lika-nuessli/?t=19 (letzter Zugriff: 21.05.2021).
[12] Zur Materialität vgl. Kapitel 5.1 und 5.2.
[13] Vgl. https://www.danawalrath.com/about (letzter Zugriff: 21.05.2021).

Das Interesse am wissenschaftlichen Arbeiten nährte ihre Leidenschaft für kreatives Schreiben sowie bildende Kunst – und umgekehrt. Walrath findet für ihre interdisziplinäre Arbeitsweise folgende Worte: „I love margins and edges and always look to cross borders and boundaries." Derzeit (Stand 2020/1) arbeitet sie in Irland als Atlantic Fellow for Equity in Brain Health am Global Brain-Health-Institute, eine Einrichtung, die im Bereich der Hirngesundheit forscht. Ihrer Website ist zu entnehmen, dass ein zweiter Comic über Alzheimer, unter dem Titel *Between Alice and the Eagle,* in Planung ist.[14]

Der Comic *Aliceheimer's* behandelt die Alzheimererkrankung der Mutter anhand des Avatars[15] Alice. Nach der Diagnose leben Mutter und Tochter für eine Weile in einem gemeinsamen Haushalt; das Leben der Mutter vor und mit Alzheimer ebenso wie das gemeinsame – unerwartete – Zusammenleben, das Mutter und Tochter unter diesen besonderen Umständen näherbringt, kommen zur Sprache. Die Autorin schreibt dazu: „We had unfinished business. I wanted to create a bond with my mother, to redo the past, and to fit the hole inside of me. In the middle of dementia, somehow, my mother wanted to do the same." (Walrath 2016, 1) Die Erzählung von Alice beschreibt eine Zeit voller Staunen und Lachen – wie bereits der Buchtitel mit seinem expliziten Bezug auf die *Alice*-Romane von Lewis Carroll (1865; 1871) deutlich macht –, ebenso wie eine Zeit der Trauer und des Verlustes. Familienbesuche in Alices elterlichen Heimat Armenien, Geburtstage und Hotelaufenthalte, das (Neu-)Erleben von Zeit und Raum, Geburt und Tod, Sonnenuntergänge, Teetrinken und die Macht von Superkräften – all das spielt eine Rolle.

Ähnlich wie *Vergiss dich nicht* fällt *Aliceheimer's* aufgrund seiner ‚untypischen' Verfasstheit ins Auge: Statt einer klassischen Panelabfolge, wie mensch sie aus Comics kennt, sind auf den Seiten abwechselnd (Einzel-)Bilder und als eigene Kapitel ausgewiesene Textabschnitte eingefügt. Charakteristisch ist die Darstellung von Alice: Die Figur ist mit Fragmenten aus unterschiedlich gefalteten Buchseiten aus den *Alice*-Romanen gekleidet; ihr Körper ist mit Bleistift gezeichnet – das bevorzugte Zeichenmittel in *Aliceheimer's*.

1.2 Theoretischer Rahmen

Vorstellungen von ‚gesund' und ‚krank', ‚normal' und ‚abnormal' sind sozial und kulturell konstruiert, unterliegen einem kontinuierlichen historischen Wandel und befinden sich an der

[14] Vgl. https://www.danawalrath.com/about (letzter Zugriff: 21.05.2021).
[15] Um zwischen fiktiver und realer Figur unterscheiden zu können, wird erstere als ‚(auto-)biografischer Avatar' bezeichnet (vgl. Whitlock 2006).

Kreuzung multipler Herrschafts- und Machtdynamiken, die im 21. Jahrhundert mehr denn je verwoben sind mit Konzepten von ‚(staatlicher) Sicherheit', ‚Kontrolle' und ‚Überwachung'. Als Teil eines neoliberalen, kapitalistischen Ordnungssystems rückt ‚Gesundheit' – ein Begriff, der in dieser Arbeit als konstruiert, aber deswegen nicht minder materiell und lebensweltlich wirksam verstanden wird und der in einem machtvollen Beziehungsverhältnis zum Konzept der ‚Krankheit' steht – seit den 1970er Jahren zunehmend in den Fokus gesamtgesellschaftlicher Aufmerksamkeit und wirtschaftspolitischer Auseinandersetzung (vgl. Brunnett 2007, 170–171). Fast zeitgleich mit der zunehmenden Ausbreitung und Durchdringung des menschlichen Lebens durch eben jene Herrschafts- und Machtdynamiken, begann sich Kritik an dieser „Herrschaft der Medizin" (Brunnett 2007, 172) seitens „ideologiekritische[r], marxistische[r], feministische[r] und poststrukturalistische[r] Zugänge" (Brunnett 2007, 171) zu formieren. Alternative Gesundheitspraktiken und Gegenbewegungen stützen sich vermehrt auf Gesundheitsbildung und -förderung, Praktiken der Selbsthilfe und ganzheitliche Ansätze; dabei begreifen sie das Subjekt stärker in einer aktiven Rolle (vgl. Brunnett 2007, 172). Dass dies nur eine verkürzte Sicht der Dinge darstellt, welcher ein zu problematisierendes Denken in Dichotomien – ‚Biomedizin' bzw. ‚Herrschaft der Medizin' als negativ und kritikwürdig *versus* alternative, antihegemoniale Gesundheitspraktiken als positiv und förderungswürdig – zu Grunde liegt, darauf soll im Laufe des Kapitels näher eingegangen werden.

Das um sich greifende Prinzip eines „imperative of health", welches das Streben nach Gesundheit als „at once the duty of each and the objective of all" begreift (Foucault 1980, 170), lässt sich auf das 18. Jahrhundert in Europa zurückführen. Hier setzt auch Foucaults Werk *Die Geburt der Klinik* an, welches den Entstehungskontext der modernen Klinik nachzeichnet. Die Wende hin zu einem rationalen Umgang mit Krankheit und Tod – losgelöst von althergebrachten Vorstellungen des Unheils und Unglücks – stellt eine weitreichende Reformation dar; sie umfasst den gesamten Spitalsbereich, die gesellschaftliche Position der Kranken sowie einen veränderten wissenschaftlichen Sprachgebrauch (vgl. Foucault 2016, 206). Foucault spricht von einer „positiven Medizin" und versteht darunter, dass „Krankheit erschöpfend lesbar [wird] und […] sich restlos der sezierenden Tätigkeit der Sprache und des Blickes [öffnet]" (Foucault 2016, 207). Dem Raum ebenso wie der Sprache und dem Blick (bzw. generell den Sinnen Sehen, Fühlen, Hören) wird eine besonders machtvolle Rolle zugestanden (vgl. Völker 2020, 42): Bezogen auf ersteres setzt mit dem 18. Jahrhundert eine neue „Form der institutionellen Verräumlichung der Krankheit" ein (Foucault 2016, 37); das bedeutet, Medizin ist nicht mehr primär auf den familiären, häuslichen Rahmen ausgerichtet, sondern wird zu einer

nationalstaatlichen, politischen und ökonomischen Angelegenheit, die auf die Bevölkerung als Kollektiv abzielt (vgl. Foucault 2016, 37). Dazu zählt die Etablierung eines neuen Klinikwesens, dessen weitreichende Bedeutung Foucault mit folgenden Worten unterstreicht:

> [S]o erscheint die Klinik als eine für die Erfahrung des Arztes neue Profilierung des Wahrnehmbaren und des Aussagbaren; […] verdankt die Klinik ihre wirkliche Bedeutung der Tatsache, daß sie eine grundlegende Reorganisation nicht nur der medizinischen Erkenntnisse, sondern überhaupt der Möglichkeit eines Diskurses über die Krankheit ist.
>
> (Foucault 2016, 16–17)

Fragen nach dem, was gesehen wird – was gesehen werden kann – und was gesprochen wird – wofür es Worte gibt –, hängen eng damit zusammen, wer oder was als ‚krank' oder ‚gesund' definiert wird bzw. werden kann. Der Wandel in der *Sehens*weise ist auf die Entstehung eines sogenannten ‚medizinischen Blickes'[16] zurückzuführen; dieser liegt begründet in einer „Souveränität des Blickes […]: das Auge, das weiß und entscheidet; das Auge, das regiert" (Foucault 2016, 102). Im Kapitel *Sehen, wissen* geht Foucault ausführlich auf die Charakteristika und Implikationen dieses Blickes ein: Sehen wird dort als Art des Wahr_nehmes thematisiert. Der medizinische Blick tritt als etwas Reines, Unmittelbares und logisch Begründbares auf; es ist ein Blick, der Wahrheit für sich in Anspruch nimmt (vgl. Foucault 2016, 121–122).

> Der beobachtende Blick entfaltet seine Kräfte nur in einem zweifachen Schweigen: im relativen Schweigen der Theorien und Einbildungen, welche die Unmittelbarkeit des Sinnlichen verstellen, und im absoluten Schweigen jedweder dem Sprechen des Sichtbaren vorausgehenden Sprache. Über der Tiefe dieses zweifachen Schweigens können die gesehenen Dinge endlich vernommen werden; und zwar werden sie vernommen nur, weil sie gesehen werden.
>
> (Foucault 2016, 122)

Indem sich nun der Körper diesem Blick öffnet, verschiebt sich das Verständnis von ‚Krankheit' als eine Gegebenheit, die den individuellen Körper als solchen betrifft, hin zu einer rein pathologisch-anatomischen Lokalisierung von Krankheitszuständen. Foucault illustriert dies anhand einer Veränderung in der Fragestellung, die Ärzt*innen an Patient*innen richten: „Was haben Sie?" wird ersetzt durch „Wo tut es Ihnen weh?" (Foucault 2016, 16).

[16] Ich verwende im Folgenden (fast) durchgehend den Begriff „des medizinischen Blicks" (Völker 2020, 41; Hsuan/Lincoln 2007, 23), um damit die Implikationen jenes Mechanismus für den (bio-)medizinischen Gesundheitsdiskurs deutlich zu machen. Während Foucault in *Die Geburt der Klinik* an einer Stelle von „medizinische[r] Beobachtung" schreibt (Foucault 2016, 206), verwendet er an anderen Stellen die Ausdrücke „klinische[r] Blick" (Foucault 2016, 122) und ‚ärztlicher Blick' (vgl. Untertitel *Eine Archäologie des ärztlichen Blicks*). In der vorliegenden Arbeit kommen letztere beiden zur Anwendung, wenn die spezifische Rolle des Raums (Klinik) oder der Personen (Ärzt*innen) betont werden sollen.

> Hier tritt etwas auf, was die Erfahrung der pathologisch-anatomischen Klinik ermöglichen wird: Der Leib in seiner Berührbarkeit und Integrität. Was Foucault als ‚neue Klink' begreift, muss vor allem als die Öffnung der Körper verstanden werden. Die serielle und temporale Zerlegung war dazu ein erster Schritt. Die Änderung des medizinischen Blicks wird jedoch manifest erst über die tatsächliche Öffnung der Körper in der Tiefe durch die Obduktion.
>
> (Völker 2020, 41)

Dies schafft neue Herausforderungen und Schwierigkeiten: „Facilitated by the medical technologies that frame and focus the physicians' optical grasp of the patient, the medical gaze abstracts the suffering person from her sociological context and reframes her as a ‚case' or a ‚condition'."[17] (Hsuan/Lincoln 2007, 23) In diesem hierarchischen Setting tritt der Arzt[18] als ‚gesund', ‚weise', ‚autoritär' und ‚männlich' auf, während sich der*die Patient*in einer ‚kranken' und ‚hilfsbedürftigen' Rolle wiederfindet – das gipfelt darin, dass „paradoxerweise […] der Patient im Verhältnis zu seinem Leiden nur ein äußerliches Faktum [ist]. Der Arzt darf ihn nur in Betracht ziehen, um ihn einzuklammern." (Foucault 2016, 24) Dass dies nicht mehr in jenem Ausmaß zutrifft, zeigt sich darin, dass sich biomedizinische Einrichtungen – insbesondere nach Kritik seitens der Kultur- und Sozialwissenschaften – nunmehr verstärkt um den Erwerb kultureller Kompetenzen bemühen, beispielsweise um ethnozentristischen (Vor-)Annahmen in der Behandlung von Patient*innen entgegenzuwirken.

Um den aktuellen biomedizinischen Diskurs besser verstehen zu können, lohnt sich eine Auseinandersetzung mit dem Konzept der ‚Gouvernementalität', dessen Entstehungsgeschichte Foucault in den Vorlesungen am Collège de France in den Jahren 1977–1987 sowie 1978–1979 nachzeichnet; seinen Ausführungen gingen intensive Beschäftigungen mit dem Machtbegriff[19], lokalisiert beispielsweise im Klinik- und Gefängniswesen, voraus. In *Der Wille zum Wissen* wird Macht – in ihrer Unentrinnbarkeit und Relationalität – verstanden als eine „Vervielfältigung von Kräfteverhältnissen, die ein Gebiet bevölkern und organisieren" (Foucault 2019a, 93). „Nicht weil sie alles umfaßt, sondern weil sie von überall kommt, ist die Macht überall." (Foucault 2019a, 94) Weiter heißt es: „[D]ie Macht ist nicht eine Institution, ist nicht eine Struktur, ist nicht eine Mächtigkeit einiger Mächtiger. Die Macht ist der Name, den man einer komplexen strategischen Situation in einer Gesellschaft gibt." (Foucault 2019a, 94)

[17] Nicht zuletzt ist der ‚medizinische Blick' oft ein objektifizierender und essentialistischer und hat maßgeblich Anteil an der performativen Hervorbringung gegenderter, rassifizierter ebenso wie kriminalisierter Körper (vgl. Hsuan/Lincoln 2007, 15).

[18] Aus historischen Gründen (aber durchaus auch aus gegenwärtiger Sicht) ist hier bewusst die Rede von ‚der Arzt' (männlich), welcher in Hinblick auf Geschlecht, Klasse und Race privilegiert erscheint.

[19] Der Machtbegriff unterlag im Laufe von Foucaults Schaffen einem regen Wandel; eine begriffsgeschichtliche Aufarbeitung kann an dieser Stelle nicht geleistet werden. Einen Überblick bietet der Beitrag von Hannelore Bublitz aus dem *Foucault-Handbuch* (2020).

Machtbeziehungen durchdringen gesellschaftliche Prozesse der Produktion, Erkenntnisgewinnung und Wissensgenerierung ebenso wie die Gestaltung familiärer und sexueller Beziehungen sowie letztendlich auch die eigene Subjektkonstituierung. Dabei ist Macht immer beides: sowohl Ausgangspunkt als auch Effekt bestehender Ungleichheiten und Differenzen (vgl. Michalitsch 2015, 111–112). Im Sinne Foucaults ist Macht also keineswegs ausschließlich repressiv zu verstehen, sondern vor allem *produktiv*: Macht, als eine Art Netzwerk, ist „a strategic relation which is diffuse and invisible" (Lupton 1994, 111) und „not only repressive, but also productive, producing knowledge and subjectivity" (Lupton 1994, 112). Bezogen auf den medizinischen Kontext – als Beispiel kann ein Gespräch zwischen Ärztin und Patientin herangezogen werden – ermöglicht dieses Verständnis von Macht, durchaus auch ein Verkomplizieren (scheinbar) klarer hierarchischer Positionen (vgl. Lupton 1997, 132–133).

In den Vorlesungen am Collège de France wird die Analyse der Macht auf Ebene des Staates bzw. der Staatsführung gehoben; Foucault beschäftigt sich eingehend mit Praktiken des Regierens, mit Sicherheitstechnologien und Disziplinierungen sowie dem Aufkommen des Phänomens der ‚Bevölkerung'. ‚Gouvernementalität' – zusammengesetzt aus dem französischen Begriffen *gouverner* (dt. ‚regieren') und *mentalité* (dt. ‚Denkweise') – wird als eine neue Art des Regierens verstanden, die nicht auf einen Staat oder ein Territorium ausgerichtet ist, sondern auf Menschen, Individuen und Kollektive (vgl. Foucault 2019b, 183), auf die Bevölkerung als „eine absolut neue politische Figur" des 18. Jahrhunderts (Foucault 2019b, 103). In diesem Sinne definiert Foucault ‚Gouvernementalität' als einen „Machttypus", den man „über alle anderen hinaus die ‚Regierung' nennen kann […] und die einerseits die Entwicklung einer ganzen Serie spezifischer Regierungsapparate [und andererseits] die Entwicklung einer ganzen Serie von Wissensarten nach sich gezogen hat" (Foucault 2019b, 162–163). Sicherheits- und Disziplinardispositive stellen Instrumente dieser (neuzeitlichen) Regierungsweise dar, die sich weniger auf „Befehlen oder Verboten" beruft als auf „Verwaltung durch Beeinflussung, Erleichterung oder Anreizung" (Michalitsch 2016, 118). Foucault untermauert seine Argumentation mit konkreten Beispielen aus dem medizinischen Diskurs, wie beispielsweise mit der Pockenimpfung, die in ihrer auf Statistiken und Wahrscheinlichkeitsrechnungen beruhenden Durchführung neue Sicherheitstechnologien und Formen der Überwachung in der Bevölkerung einführte. Damit einher ging ein Prozess der Normalisierung und Zirkulation der Begrifflichkeiten ‚Fall', ‚Risiko', ‚Gefahr' und ‚Krise' (vgl. Foucault 2019b, 90–96; Lupton 2013).

In *The Imperative of Health* setzt sich Lupton mit der Entwicklung des öffentlichen *westlichen* Gesundheitswesens, ausgehend vom 14./15. Jahrhundert bis Ende des 20. Jahrhunderts,

auseinander. Dieses Werk kann als Fortsetzung zu *Medicine as Culture* gesehen werden, welches die soziale und kulturelle Einbettung eines vermeintlich ‚neutralen' und ‚objektiven' biomedizinischen Paradigmas herausarbeitet; die theoretische Ausrichtung ist also maßgeblich eine sozialkonstruktivistische. Lupton betrachtet das Gesundheitswesen – eine Art ‚Regierung der Gesundheit' – als zentralen Bestandteil (neo-)liberaler Gouvernementalität und betont, dass sich jener Apparat der sozialen Regulation und Kontrolle nicht ausschließlich auf die Machtausübung durch den Staat bezieht, sondern auch in Institutionen, sozialen Gruppen, innerhalb von Familien und Beziehungen sowie in der eigenen Selbst-Regulation zum Ausdruck gebracht wird (vgl. Lupton 1997, 9–10). Paradoxerweise nehmen diese Technologien der Selbst-kontrolle, -regulierung und -optimierung[20] gerade in neoliberalen Staaten – mit ihrem vermeintlichen Fokus auf persönliche Freiheit und Selbstverwirklichung – einen großen Stellenwert ein (vgl. Lupton 2013, 115).

> A crucial aspect of governmentality as it is expressed in neo-liberal states is that the regulation and disciplining of citizens are directed at the autonomous, self-regulated individual. Rather than a sovereign state seeking to impose power from above […], neo-liberal governance relies on productive and dispersed forms of authority. Citizens are cultivated to govern themselves and to focus on self-actualization rather than emancipation. Citizens are positioned in governmental discourses, therefore, as active rather than passive subjects of governance.
>
> (Lupton 2013, 118)

Demzufolge werden auch das Streben nach Gesundheit und Zufriedenheit sowie die Vermeidung von Krankheit als notwendige Aufgaben des Selbst verstanden – ebenso wie das Scheitern desselbigen nunmehr dort zu finden ist. Anhand des Beispiels einer Herz-Kreislauf-Erkrankung zeigt Lupton auf, wie Krankheitsgründe – gemäß dieser Logik – auf den spezifischen Lebensstil des betroffenen Individuums (viel Stress, fettiges Essen, wenig Bewegung etc.) zurückgeführt, der größere soziale Kontext sowie strukturelle Gegebenheiten jedoch außer Acht gelassen werden (Umwelteinflüsse, genetische Veranlagung etc.) (vgl. Lupton 1997, 71).

In welcher Weise ‚Körper' und ‚Leben' mit ‚Macht' und ‚Regierung' verwoben sind, zeigt sich in den von Foucault geprägten Begriffen der ‚Bio-Macht' und ‚Bio-Politik', die er im ersten Band zu *Sexualität und Wahrheit* einführt. Die Rede ist von einem grundlegenden Machtwandel, der mit dem 17. Jahrhundert einsetzte und sich weg von einem „Recht über den Tod"

[20] ‚Technologien des Selbst' – als Form der Regierung bzw. Führung des Selbst (vgl. Foucault 1985, 26) – bilden die Basis jener kontinuierlichen Selbstoptimierungsprozesse; bei Foucault ist dies nicht wertend zu verstehen: „Technologien des Selbst, die es dem Einzelnen ermöglichen, aus eigener Kraft oder mithilfe anderer, eine Reihe von Operationen an seinem Körper oder seiner Seele, seinem Denken, seinem Verhalten oder seiner Existenzweise vorzunehmen, mit dem Ziel, sich so zu verändern, dass er einen gewissen Zustand des Glücks, der Reinheit, der Weisheit, der Vollkommenheit oder der Unsterblichkeit erlangt." (Foucault 1993, 26)

hin zu „einer Macht, die das Leben verwaltet und bewirtschaftet", „einer positiven ‚Lebensmacht'" entwickelte (Foucault 2019a, 132). Diese ‚neue' Machtform richtet sich zum einen auf den Körper und zum anderen auf die Bevölkerung als Kollektiv; in diesem Sinne wird Bio-Macht definiert als „verschiedenste Techniken zur Unterwerfung der Körper und zur Kontrolle der Bevölkerung" (Foucault 2019a, 135).[21] Ohne die beiden Termini immer klar voneinander trennen zu können, lässt sich von „‚Bio-Politik' sprechen, um den Eintritt des Lebens und seiner Mechanismen in den Bereich der bewußten Kalküle und die Verwandlung des Macht-Wissens in einen Transformationsagenten des menschlichen Lebens zu bezeichnen". (Foucault 2019a, 138) Im selben Absatz heißt es weiter: „Zum ersten Mal in der Geschichte reflektiert sich das Biologische im Politischen." (Foucault 2019a, 138) Bio-Politik ist demnach auf der „Ebene der konkret zu beschreibenden Machttechniken (steht also auf gleicher Ebene wie Selbsttechniken, Politik des Verbots, Disziplinartechniken etc.)" anzusiedeln, während Bio-Macht „eine Machtform, ein epochaler ‚Machttypus' (gehört also in die Reihe anderer Machtypen: Juridische Macht, Disziplinarmacht)" ist (Gehring 2020, 267).

Vor diesem Hintergrund mag es kaum verwunderlich wirken, dass das Thema ‚Sexualität' eine derart wichtige Rolle spielt und „einen besonders dichten Durchgangspunkt der Bio-Macht" (Bührmann 1998, 83) darstellt. Foucault argumentiert, dass die Repressionshypothese, die Sexualität primär als unterdrückt ansieht, zu kurz greife und postuliert im Gegensatz dazu eine Vervielfältigung und Ausweitung der Diskurse rund um Sex(ualität) seit dem 17./18. Jahrhundert (vgl. Foucault 2019a, 23). Das passiert an vielen Orten gleichzeitig: in den Bildungseinrichtungen und der Erziehung (Sexualität des Kindes), in der Medizin und Psychiatrie (Sexualität der ‚Irren'), der Justiz und der Polizei (Sexualität der Kriminellen) etc. (vgl. Foucault 2019, 33–36, 45–50).

> In diesen Komplexen wird zwar alles irgendwie Abweichende thematisiert, doch die Norm selbst wird nicht zum Sprechen gebracht. Das bedeutet konkret: Es ist ein Schweigen über die Sexualität im Rahmen heterosexueller Kontakte und insbesondere über die Konsequenzen ‚normaler' männlicher Sexualität festzustellen. Das irgendwie Abweichende, also beispielsweise sogenannte sexuelle Perversionen, Unfruchtbarkeit, Onanie und weibliche Hysterie kommen im Rahmen der sich entwickelnden Sexualwissenschaft zur Sprache.
>
> (Bührmann 1998, 84)

[21] Im Band *Gouvernmentalität I* (1977–1978) folgt eine etwas ausführlichere Definition von ‚Bio-Macht' (welche in dieser Formulierung als Art Überbegriff zu ‚Bio-Politik' verstanden werden kann): So handelt es sich dabei um ein „Ensemble von Mechanismen, durch die das, was in der menschlichen Art seine grundlegenden biologischen Züge ausbildet, in das Innere einer Politik, einer politischen Strategie, einer allgemeinen Machtstrategie eintreten kann; anders gesagt, wie […] die modernen abendländischen Gesellschaften seit dem 18. Jahrhundert der grundlegenden biologischen Tatsache Rechnung getragen haben, daß das menschliche Wesen eine menschliche Art bildet." (Foucault 2019b, 13)

Die erwähnte Norm – Foucault spricht von ‚Normalisierungstechniken', die eine Grenze zwischen dem ‚Normalen' und dem ‚Anormalen' ziehen (vgl. Foucault 2019b, 88–89) – zeigt sich letztlich darin, welche Subjekte und welche Körper als mehr oder weniger erstrebenswert gelten. Bis zur Aufklärung maßen medizinische Praktiken den Gesundheitszustand stärker am individuellen Empfinden jedes*r Einzelnen; im Laufe des 19. Jahrhunderts rückte zunehmend eine ‚Norm' bzw. ein ‚Standard' als Maß für Gesundheit in den Mittelpunkt (vgl. Foucault 2016, 52–53; Lupton 1994, 85; Lupton 1997, 25; Völker 2020, 40). Der medizinische Diskurs hat also massiv Anteil an der Konstruktion bestimmter Subjektivitäten: „Like many other contemporary institutions and agencies, public health and health promotion discourses and practices privilege a certain type of subject, a subject who is self-regulated, ‚health'-conscious, middle-class, rational, civilized." (Lupton 1997, 131) Dieses Idealbild ist auf eine bestimmte Art und Weise lokalisiert, sexualisiert, rassifiziert und schichtenspezifisch (interdependent) ausdifferenziert und nicht für alle zu jeder Zeit gleichermaßen gültig bzw. überhaupt erreichbar (vgl. Lupton 1997, 131).

Das heißt keinesfalls, dass es nicht auch Formen des Widerstandes oder der Gegenbewegung gibt, die sich in „alternative subject positions and bodily practices" (Lupton 1997, 133) zeigen können. Hier kommt, wie zuvor erwähnt, die ambivalente Struktur des Machtbegriffs und des Konzeptes der ‚Gouvernementalität' nach Foucault zum Tragen[22]: Beide mögen eine repressive Funktion, eine Art der Überwachung, Steuerung und Kontrolle auf das Individuum ausüben, ermöglichen aber gleichzeitig eine produktive Aneignung und eine Ausübung von *Agency* durch Einzelpersonen und soziale Zusammenschlüsse (vgl. Lupton 1997, 133–134). Als Beispiel können feministische Bewegungen herangezogen werden, die seit den 1970er Jahren verstärkt Kritik an essentialistischen Körperpolitiken und der damit einhergehenden Ausübung sozialer Kontrolle sowie der Zuordnung von ‚Krankheit'/‚Gesundheit' auf Basis eines naturalistischen Verständnisses von Geschlecht üben. Formen der Unterdrückung stehen jedoch immer Möglichkeiten der ‚Befreiung' durch die Medizin gegenüber, beispielsweise durch verbesserte Zugänge zu Verhütungsmitteln und Möglichkeiten der Abtreibung. Beide Beispiele können als hart erkämpfte feministisch Errungenschaften gedeutet werden, deren Legitimität jedoch nach wie vor in vielen Teilen der Welt angefochten wird (vgl. Lupton 1994, 131–132).

[22] Nicht umsonst lautet die vielzitierte Phrase: „Wo es Macht gibt, gibt es Widerstand. Und doch oder vielmehr gerade deswegen liegt der Widerstand niemals außerhalb der Macht." (Foucault 2019, 96)

1.3 Methodisches Vorgehen

Um die Forschungsfrage(n) bestmöglich beantworten zu können, stützt sich die Masterarbeit auf Methoden der Comicanalyse. Laufend neue Publikationen zeugen von einer zunehmend ausdifferenzierten deutschsprachigen Comicforschung (vgl. Packard 2006; Schüwer 2008; Hescher 2016; Abel/Klein 2016; Packard et al. 2019), die stark interdisziplinär ausgerichtet ist (medien-, literatur- und kulturwissenschaftlich sowie historisch) und vor allem vom angloamerikanischen Raum beeinflusst wird. Mittlerweile hat sich ein umfangreiches terminologisches und bis zu einem gewissen Grad standardisiertes Instrumentarium herausgebildet, zu dessen Grundbausteinen die Unterscheidung in ‚Panel', ‚Sequenz' und ‚Seite' zählt. Weitere wichtige Elemente der Analyse umfassen die Bestimmung der Genremerkmale, den Zeichenstil, die Frage nach der Zeit- und Raumdarstellung sowie nach Perspektiven und Blickführung, das Verhältnis von Schrift und Bild und die Darstellungsweisen der Figuren.

Zwei Unterformen der Comicanalyse sind für die vorliegende Arbeit von besonderem Interesse: die narratologische und die intersektionale Comicanalyse (ohne damit jedoch auszuschließen, dass nicht auch andere methodische Herangehensweisen, wie beispielsweise die genretheoretische Comicanalyse, eine Rolle spielen bzw. generell Überschneidungen zwischen den verschiedenen Methoden bestehen). Erstere begreift Comics primär aus einer erzähltheoretischen Perspektive und geht der Frage nach, auf welche Art und Weise vermittelt wird. Dabei wird der Fokus auf die comiceigene Medialität – das charakteristische Zusammenspiel von Schrift und Bild – um klassische narratologische Analyseelemente, wie ‚erzählte Welt', ‚Erzähler*in' und ‚Perspektive', die in der Literaturwissenschaft über eine lange Tradition verfügen, erweitert. Generell gilt, dass sich diese Zugangsweise

> nicht in definitorischen Fragen erschöpft, sondern vielmehr vor allem auf die Entwicklung eines Begriffsinventars für die detaillierte Analyse narrativer Medienformen ausgerichtet ist […]. Es geht mit anderen Worten nicht so sehr um die Frage, ob ein bestimmtes Artefakt (etwa ein Comic) narrativ ist, sondern vielmehr darum, wie sich das entsprechende Artefakt als narrativ verstehen lässt und welche narrativen Strategien es zur Darstellung einer (oder mehrerer) in Raum und Zeit verorteten und von Figuren bevölkerten Welt(en) einsetzt.
>
> (Packard et al. 2019, 74)

Im Rahmen dessen – sozusagen als spezieller Analysefokus – kann die Gender-Narratologie (nach Nünning/Nünning 2004)[23], wie sie Kalina Kupczyńska für Comics fruchtbar macht,

[23] Im Sammelband von Vera und Ansgar Nünning werden Ansätze einer feministischen Narratologie bzw. genderorientierten Erzähltextanalyse in der Literaturwissenschaft besprochen; Aspekte daraus betreffen unter anderem die Darstellung von Raum und Zeit, die Figurencharakterisierung sowie spezifische Erzählweisen.

hilfreich sein. In Comics stellt sich die Frage „Wer erzählt?“ – das heißt, die Frage nach der Erzählinstanz, die in den (gendertheoretisch ausgerichteten) Literaturwissenschaften von zentraler Bedeutung ist – auf besondere Art und Weise: Im Fall eines Comics, der „verbal und bildlich erzählt, verlagert sich das Gewicht vom erzählenden auf das sehende (oder genereller wahrnehmende) Subjekt, erzähltechnisch vom Erzähler / von der Erzählerin auf die Fokalisierungsinstanz“ (Kupczyńska 2014, 216). Aus dem Blickwinkel einer Gender-Narratologie „zeichnete sich ein Unbehagen an der die Erzählanalyse dominierenden Instanz eines (männlich kodierten) Erzählers ab, was erzähltechnisch u.a. in einer Profilierung der Kategorie der Fokalisierung Ausdruck gefunden hat“ (Kupczyńska 2014, 218). In beiden Fällen wird eine Verschiebung Richtung Fokalisierung deutlich; die Zusammenführung und Nutzbarmachung dieser Ansätze – auch hinsichtlich anderer Differenzkategorien – bietet sich daher an.

Neben der narratologischen Comicanalyse soll daher auch die noch relativ junge intersektionale Comicanalyse zur Anwendung kommen, die sich aus einer Zusammenführung der Intersektionalitätsforschung und den *Comic Studies* ergibt.

> Für die interdisziplinäre Comicforschung eröffnet eine intersektionale Perspektivierung die Möglichkeit, medientheoretische und -ästhetische Fragestellungen genauso zu berücksichtigen wie gesellschaftspolitische Aspekte, ohne dabei die repräsentationskritische Ebene zu vernachlässigen. […] [Es] können durch eine intersektionale Betrachtung unterschiedliche Ausprägungen hegemonialer Ausgrenzungs- und Machtstrukturen sowie heteronormative Zuweisungen in der ‚sequenziellen Kunst‘ aufgedeckt und ihre sozio-kulturelle sowie künstlerisch-mediale Form der Repräsentation und (Re-)Produktion einer differenzierten Betrachtung unterzogen werden.
>
> (Packard et al., 152–153)

Hier wird bereits ein grundsätzlich kulturwissenschaftlicher Ansatz deutlich, welcher auch die vorliegende Arbeit prägen soll. So gilt es stets, über den Text hinauszugehen, das heißt, auch den sozio-kulturellen und historischen Kontext, in dem der Text bzw. die Narration eingebettet ist, zu behandeln. In dieser Masterarbeit wird dem vor allem durch Bezüge auf die diskursanalytischen und machtkritischen Arbeiten von Foucault Rechnung getragen.

Da es sich um die Analyse zweier Primärwerke – *Vergiss dich nicht* und *Aliceheimer’s* – handelt, die beide dasselbe zentrale Thema (‚Alzheimer‘) behandeln und ähnliche Fragen aufwerfen, darf auch der Bezug zur Komparatistik als Methodik nicht unerwähnt bleiben: Der Vergleich – im Sinne einer „gelehrte[n] bzw. wissenschaftliche[n] Erkenntnismethode“ (Zymner/Hölter 2013, 129) – basiert im Rahmen der Masterarbeit vor allem auf „vergleichende textimmanente Interpretationen“ (Zymner/Hölter 2013, 131); dabei geht es auf inhaltlicher Ebene beispielsweise um die Themen und Motive, in einem weiteren Sinne auch um den Stil und die Genrezuordnung(en). Das erklärt zudem, warum die vorgenommene Analyse nicht nach Werk

bzw. Autorin, sondern nach Themenschwerpunkten ausgerichtet ist, auch wenn gewisse Aspekte nicht in beiden Comics auf dieselbe Art und Weise ausgeprägt sind.

Zuletzt soll noch auf weiteres wichtiges methodisches Handwerkszeug eingegangen werden, welches in Kombination mit und als Ergänzung zu den erwähnten Methoden die Analyse bereichern soll: Ohne Dekonstruktion als eine fixe Methode verstehen zu wollen – ich begreife ‚Dekonstruktion' vorrangig als erkenntniskritische Haltung –, soll dieser Ansatz im Vorgehen der Masterarbeit wirksam werden. Der Dekonstruktion wohnt „sowohl ein kritisch-destruktives als auch ein affirmativ-konstruktives Moment" inne; es geht primär um die „Infragestellung des Systems binär hierachisierter Oppositionen […], das für das Denken der abendländischen Philosophie grundlegend ist" (Babka/Posselt 2016, 47). Im Rahmen dieser Arbeit sind das vor allem Oppositionspaare, wie ‚Körper/Geist', ‚Gesundheit/Krankheit', ‚Mann/Frau' und ‚Kultur/Natur'. „Ziel der Dekonstruktion ist dabei nicht die einfache Umkehrung oder Auflösung dieser Oppositionen, sondern vielmehr der Aufweis ihrer inhärenten Instabilität und Machtgesättigtkeit." (Babka/Posselt 2016, 47)

Ein zentraler Begriff für die Dekonstruktion ist ‚Iterabilität'; darunter versteht Jacques Derrida die Wiederholbarkeit und Zitierbarkeit von Zeichen. Es geht jedoch nicht um die „Reproduktion des Gleichen […]; vielmehr verweist der Begriff der Iterabilität darauf, dass mit jeder Wiederholung notwendig ein Moment der Veränderung verbunden ist. Dies impliziert zugleich die Kraft des Zeichens, mit seinem Kontext zu brechen." (Babka/Posselt 2016, 64) Somit öffnet sich nicht nur die Möglichkeit des Zitats, sondern auch „des Unernsten, der Imitation und der Parodie" (Babka/Posselt 2016, 65). Judith Butler führt die Ausführungen von Derrida in Bezug auf Performativität, Wiederholung und Handlungsfähigkeit in *Das Unbehagen der Geschlechter* (1991) weiter aus. Das Konzept der ‚Performativität' zeigt die Handlungsmacht von Äußerungen auf, indem durch diese überhaupt erst Subjekte und Handlungen – performativ – hervorgebracht werden; „die Vorstellung eines autonomen, intentional agierenden Subjekts" (wie es in der Performanz aufzutreten scheint) erweist sich als Illusion (Babka 2019, 71). „Der ‚Ursprung' ist nicht ursprünglich, das Original existiert nicht und die Re-Präsentation geht der ‚Präsenz' immer schon voraus." (Babka 2019, 72) Diese theoretische Positionen sind auch für die *Comic Studies* von zentraler Bedeutung (vgl. Frahm 2010).

In Anbetracht des Gegenstandes der beiden analysierten Comics spielt zudem – einem diskursanalytischen Ansatz Foucaults folgend (s. o.) – der Begriff ‚Diskurs'[24] eine wichtige

[24] Es soll an dieser Stelle betont werden, dass der Diskursbegriff bei Foucault keiner einheitlichen und konzisen Definition unterliegt und im Laufe seines Schaffens kontinuierlich weiterentwickelt wurde (vgl. Jäger 2004, 120).

Rolle. Dieser legt „die Bedingungen und Umrisse des Denkens“ fest; das heißt, die Frage, „was […] zu einer Zeit und an bestimmter Stelle tatsächlich gesagt wird“ bzw. gesagt werden kann, steht im Zentrum (Konersmann 2017, 77). Hierin zeigt sich, dass der Diskursbegriff nicht nur „eine Form“ ist, sondern „eine Produktion, also eine Praxis“ (Konersmann 2017, 77), wobei diese Praxis nicht nur sprachliche, sondern auch nichtsprachliche Aspekte, wie beispielsweise Institutionen, miteinschließt (vgl. Foucault 2018, 74). Ähnlich wird es bei Anna Babka und Gerald Posselt formuliert, die – mit Bezug auf Foucault – Diskurse als „Aussagemengen, die demselben Formationsgebiet angehören“ begreifen (Babka/Posselt 2016, 51). „Dabei beschreiben Diskurse nicht einfach ihre Gegenstände, vielmehr bringen sie diese allererst als bedeutungsvolle Entitäten hervor. Darüber hinaus produzieren Diskurse nicht nur Wissen und Bedeutung; sie haben zugleich Macht- und Subjektivierungseffekte.“ (Babka/Posselt 2016, 51)

Die Macht*wirksamkeit* von Diskursen, die ‚Wissen‘ und ‚Wahrheit‘ zuallererst *erzeugen*, zeigt sich beispielsweise in der Medizin, die Unterschiede zwischen Männern und Frauen naturalisiert und in eine binäre Geschlechterordnung einschreibt (vgl. Michalitsch 2015, 119). Dabei wird deutlich: „Was jeweils als ‚Wahrheit‘ *gilt*, ist ja nichts anderes als ein diskursiver Effekt. Wahrheit ist demnach nicht irgendwie diskurs-extern vorgegeben, sondern sie wird jeweils erst historisch-diskursiv erzeugt.“ (Jäger 2004, 129) Gleichzeitig liegt darin auch die Möglichkeit, hegemoniale Wissens-/Wahrheitsformationen und herrschende Diskurse zu kritisieren, zu problematisieren oder gar zu subvertieren (vgl. Jäger 2004, 130). Möglicherweise lassen sich die beiden Comics daher als „(Elemente von) Gegendiskurse(n)“ (Jäger 2004, 128) lesen, indem durch sie Kritik – *Diskurs*kritik – an normierten und dominanten Narrativen betreffend ‚Diagnose‘, ‚Pflege‘ und ‚Heilung‘ sowie im weiteren Sinne ‚Krankheit‘ und ‚Gesundheit‘ artikulierbar wird. Dieses Anliegen deckt sich mit der eingangs formulierten Forschungsfrage, deren weitere Beantwortung die kommenden Kapitel zum Ziel haben.

2 Comictheoretische Grundlagen

Will mensch sich mit Comics beschäftigen, muss zuallererst nach der Definition gefragt werden, die jedoch keine eindeutige und einheitliche Antwort zulässt. Die meisten Begriffsbestimmungen legen den Fokus auf das Zusammenspiel von Bild und Schrift[25]; in weiter gefassten

Einer erschöpfenden Darstellung des Diskursbegriffs kann in dieser Arbeit nicht Rechnung getragen werden; einen Überblick über verschiedene diskurstheoretische Ansätze bietet das Einführungswerk von Siegfried Jäger.

[25] Die verwendeten Begriffe ‚Bild‘, ‚Schrift‘ und ‚Text‘ stützen sich auf eine Unterscheidung von Stephan Packard: „[…] von *Bild* sprechen, wo die piktoralen Elemente der Panels oder die autographischen Aspekte der

Definitionen werden Comics als „medienübergreifende Kunstform“ (Packard 2006, 70), die beispielsweise auch Zeichentrickfilme umfasst, gesehen, in einem engeren Verständnis werden sie mit „narrativen Bildtexten“ (Packard 2006, 70) gleichgesetzt. In letzterer findet sich auch die Comicdefinition, die McCloud in *Understanding Comics* (1994) anführt, wieder: „Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information […].“ (McCloud 1994, 9) Während hier der Sequenzbegriff im Vordergrund steht, betont die feministische Comicforscherin Chute in ihrem Artikel *Comics as Literature?* (2008) weitere Aspekte, wie das Raum- und Zeitverständnis sowie das Spiel zwischen An- und Abwesenheit, Bild und Schrift sowie Schauen und Lesen in Comics, die für diese Masterarbeit von Relevanz sind:

> Comics might be defined as hybrid word-and-image form in which two narrative tracks, one verbal and one visual, register temporality spatially. Comics move forward in time through the space of the page, through its progressive counterpoint of presence and absence: packed panels (also called frames) alternating with gutters (empty space).
>
> (Chute 2008, 452)

Neben ‚Comic‘ existiert der Begriff ‚Graphic Novel‘, welcher in der Fachliteratur teils synonym und teils in Unterscheidung zu Comics verwendet wird. Comicforscher*innen und -autor*innen kritisieren die Bezeichnung, die insbesondere aus Gründen der Vermarktung eingeführt wurde, um sich von dem als ‚kindlich‘ und ‚trivial‘ stigmatisierten Medium ‚Comics‘ abzugrenzen (vgl. Chute 2010, 2–3; El Refaie 2012, 5). Ich schreibe in dieser Arbeit durchwegs von ‚Comics‘, um eine affirmative Wieder_aneignung des Begriffes zu unter_stützen.

Die folgenden Kapitel bieten Einblick in drei Comicgenres: auto_biografische Comics, queer*feministische Comics und *Graphic Pathography* bzw. *Medical Comics*. Diese Unterteilung darf nicht als starre Grenzziehung aufgefasst werden; vielmehr bestehen vielfältige Überschneidungen und Wechselbeziehungen.

2.1 Auto_biografisches Schreiben

Rund um auto_biografische Comics hat sich eine Vielzahl an Bezeichnungen herausgebildet, die teils ununterscheidbar, teils differenziert verwendet werden. Vielfach dienen die unterschiedlichen Termini dazu, autor*innenspezifische Auslegungen des (breiten) Begriffs der

alphabetischen und anderen nichtgegenständlichen Zeichen gemeint sind; von *Schrift* […], wo es um den allographischen, in Wörtern und Buchstaben repräsentierten Gehalt von Rede geht. *Text* bezeichnet die Gesamtheit des Comics, die sowohl Bild- als auch Schriftelemente enthalten kann.“ (Packard 2006, 86–87)

‚Auto_biografie' deutlich zu machen. So existiert beispielsweise der Ausdruck ‚Autofiction', um auf das Spannungsverhältnis von Fakt und Fiktion sowie die immer auch fiktionale Dimension in jeder Auto_biografie zu verweisen. Umgekehrt betont die Bezeichnung ‚Graphic Nonfiction' den Umstand der Faktizität, durch den sich der auto_biografische Comic von einem rein fiktionalen Comic zu unterscheiden vermag. Weitere namensgebende Beispiele sind ‚Autobiocomics', ‚Autobifictionalography' und ‚Autographics', die allesamt auf unterschiedlicher Wort(spiel)ebene die Schnittstelle von Comic und Auto_biografie thematisieren (vgl. Schröer 2016, 264; Szép 2020, 27–28). Aus einer feministischen Perspektive, die im nachfolgenden Kapitel näher aufgegriffen wird, verwendet Chute die Ausdrücke ‚Graphic Narratives' und ‚Life Writing'. Statt den Fokus auf das Verhältnis von Fakt und Fiktion zu legen, geht es ihr um die spezifische Eigenart und besondere Erzählweise dieser Werke: „[E]ven as they deliberately place stress on official histories and traditional modes of transmitting history, they are deeply invested in their own accuracy and historicity." (Chute 2010, 3) Es handelt sich um „both written and drawn documents of real events" (Chute 2010, 2), ebenso wie um „self-representional storylines" (Chute 2010, 3).

Wenngleich sich Comics ebenso wie Auto_biografien einer verbindlichen Definition verweigern und die Grenzen zu anderen Medien und Genres durchlässig sind, gelingt El Refaie eine (relativ offene) Definition des Genres, welche als wichtiger Bezugspunkt dieser Arbeit gilt:

> Since all life writing inevitably involves a degree of fictionalization and imagination, it is pointless to attempt to isolate those features that make a text unambiguously autobiographical. Similarly, the borders between comics and other media, such as the strip cartoon, the artist's book, and the illustrated picture book will always be fluid. For this reason, it makes sense to consider autobiographical comics as a loose category of life writing through the use of sequential images and (usually) words.
> (El Refaie 2012, 48)

El Refaie legt anhand von fünfundachtzig Werken die spezifischen Merkmale dieses Genre dar. Zusätzlich und synonym zu den Begriffen ‚Autobiography' und ‚Memoir' verwendet sie den Ausdruck ‚Life Writing' (vgl. El Refaie 2012, 4), wie er unter anderem auch bei Chute (s. o.) vorkommt. Dieser umfassende Terminus bezieht sich auf Schreibpraktiken von Personen, die über ihr eigenes Leben und/oder das anderer schreiben. Um der Bezeichnung ‚Life Writing' ihren ausschließenden Charakter der Schriftlichkeit zu nehmen, eignet sich der Begriff ‚Life Narrative', der – wie im Fall von Comics – auch bildliche Zugänge berücksichtigt (vgl. Couser 2011, 24). In *Recovering Bodies: Illness, Disability, and Life Writing* (1997) bespricht Couser das Potential von *Life Writing* anhand der Fragen „whose stories get told, why, by whom, and

how“ (Couser 1997, 4), die sich in diesem Genre auf eindrückliche Weise immer wieder (neu) stellen, vor allem in Zusammenhang mit marginalisierten Personen(-gruppen) und Thematiken. Diese Fragen werden in den kommenden Kapiteln weiter aufgegriffen.

Ein weiterer Terminus, der sich etabliert hat und neben ‚auto_biografischer Comic' wohl am weitesten verbreitet ist, ist jener des ‚Graphic Memoir'. Zwischen ‚Autobiografie' (als Darstellung des eigenen Lebens), ‚Biografie' (als Darstellung eines fremden Lebens) und ‚Memoir' besteht ein komplexes Verhältnis, das eine klare Grenzziehung zwischen den drei Bezeichnungen verunmöglicht.[26] Mit Verweis auf die Etymologie des Wortes ‚Memoir' (frz. *mémoire*: ‚das Erinnern') tritt bei diesem Genre der Vorgang des Erinnerns in den Vordergrund und bezieht sich in dieser Interpretationsweise stärker auf die Autobiografie als auf die Biografie; zumindest muss es sich um eine Person handeln, an die sich der*die Autor*in erinnert bzw. die ihm*ihr auf irgendeine Weise bekannt war (vgl. Couser 2011, 18–19). Es erscheint angebracht, den (Genre-)Begriff ‚Memoir' als Kontinuum[27] zu begreifen, dessen Pole durch ‚Autobiografie' einerseits und ‚Biografie' andererseits markiert werden. Dabei wird klar, dass das eine ohne das andere nicht möglich ist:

> The point of thinking of them as arranged on a continuum is that, although there is an important conceptual distinction between writing about yourself and writing about another person, memoirs do not always do just one *or* the other. Indeed, in practice it is difficult to do one *without* doing the other.
>
> (Couser 2011, 20)

Generell lässt sich sagen, dass *Memoirs* selektiver sind und kürze Zeitspannen umfassen, während Auto_biografien eine umfassendere Perspektive einnehmen. Weiters verfügen *Memoirs* über ein zutiefst demokratisches und inklusives Potential, zum einen aufgrund ihrer Verwurzelung in oralen (Erzähl-)Traditionen und zum anderen durch ihr bevorzugtes Objekt – Handlungen und Situationen aus dem alltäglichen Leben von Menschen (vgl. Couser 2011, 24–26). In Anbetracht der bisher ausgeführten Begrifflichkeiten, ihrer Bedeutungen und Potentiale, aber auch Grenzen, spreche ich im Folgenden synonym – neben ‚auto_biografischer Comic' – vor allem von ‚Graphic Memoir', wenn ich auf die beiden in der Arbeit behandelten Comics rekurriere.

Trotz eines generell regen Forschungsinteresses an auto_biografischen Comics (vgl. Hochreiter 2014, 236; Etter/Stein 2016, 272) und einem reichhaltigen Spektrum an englisch-

[26] Ich möchte davon absehen, hier eine normierende, hierarchisierende oder gar wertende Haltung einzunehmen.
[27] Die Verbundenheit und gegenseitige Bedingtheit bringe ich durch den Unterstrich in ‚Auto_biografie' zum Ausdruck.

sprachiger Forschungsliteratur (vgl. Chute 2010; Couser 2011; El Refaie 2012; Køhlert 2019), das zunehmend um deutschsprachige Beiträge erweitert wird (vgl. Schröer 2016; Kupczyńska/Kita-Huber 2019), lässt sich feststellen, dass explizit *biografische* Comics weniger behandelt werden. In Anlehnung an den bereits erwähnten Begriff „Autographics" (Whitlock 2006) kann in diesem Fall von ‚Biographics', als Teil von *Life Writing*, gesprochen werden (vgl. Klingenböck 2014, 24–26). *Biographics* werden „als Prozess und Materialisierung von Doing Biography" bzw. „Doing (graphic) Biography" (Klingenböck 2014, 40) verstanden, das heißt, der Prozess des Schreibens selbst wird als performative, hervorbringende Tätigkeit begriffen.

Auto_biografisches Erzählen im Allgemeinen und auto_biografisches *grafisches* Erzählen im Besonderen erleben seit den 1990er Jahren einen signifikanten Aufwärtstrend. Tatsächlich lässt sich eine Abkehr von den Geschichten ‚großer, heroischer Männer', die einst Auto_biografien dominiert haben, schon seit den 60ern und 70ern beobachten. Die Frage nach Form und Inhalt aber auch danach, wer schreiben kann bzw. darf, ist in den Fokus gerückt (vgl. El Refaie 2012, 15). In dieser Zeit entwickelten sich die *Underground Comix*, die als alternative Comic-Bewegung in den USA entstanden und deren Werke und Themenspektren (Antiheld*innen, explizite Darstellung von Körperlichkeit und Sexualität, Krankheiten, Traumata etc.) ausschlaggebend für die weitere Entwicklung des Genres waren. Zu nennen ist hier unter anderem Justin Greens Werk *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* (1972) und Robert Crumbs *Confessions* (1987) (vgl. Schröer 2016, 265–266; Kupczyńska 2019).

In der Regel wird das zwischen 1980 und 1991 publizierte Werk *MAUS* von Art Spiegelman, in dem die Auseinandersetzung mit dem Holocaust im Zentrum steht, als eines der prägendsten auto_biografischen Comics angeführt. Als weitere wichtige, mittlerweile kanonbildende Comics gelten *Persepolis* (2000–2003) von Marjane Satrapi, in denen Erfahrungen von Krieg, Flucht und Exil thematisiert werden, der *Coming of Age*-Comic *The Diary of a Teenage Girl* (2002) von Phoebe Gloeckner sowie Alison Bechdels *Fun Home* (2006), ein Comic, welcher das Erwachsenwerden, die Problematiken einer Eltern-Kind-Beziehung sowie das Thema ‚Sexualität' verhandelt. Diese Werke stehen stellvertretend für eine Bewegung, die sich weg entwickelt von typischen Superheld*innencomics hin zu einer Auseinandersetzung mit Werdegängen von Personen des ‚alltäglichen Lebens', die von Konflikten und Traumata geprägt sind (vgl. Eder/Klar/Reichert 2015, 18; Packard et al. 2019, 170). Der Aufschwung auto_bio_grafischer Erzählweisen – die Rede ist von einem regelrechten „memoir boom" (Couser 2011, 18) – steht in Zusammenhang mit einer generellen Veränderung des Mediums:

> Mit der breiten Anerkennung der autobiographischen Graphic Novel als erinnerungskulturelles Erzählformat hat sich auch die Macht der medialen Bilderproduktion verschoben und Comics treten heute mit dem Anspruch an, nicht nur hegemoniale Geschichtsnarrative und politischen Mainstream neu zu verhandeln, sondern auch ihren politischen Möglichkeitssinn zu hinterfragen und dementsprechende gedächtniskulturelle Bedingungen zu markieren.
>
> (Eder/Klar/Reichert 2015, 17)

Sowohl das Aufzeigen vielfältiger Benennungspraktiken als auch die Skizzierung historischer Entwicklungen haben erste inhaltliche und formale Merkmale des Genres sichtbar gemacht. Auch wenn hier von einer erschöpfenden Aufzählung der Charakteristika auto_biografischer Comics, die weder möglich noch zielführend wäre, abgesehen wird – liegt die Stärke dieses Genres doch gerade in der „Kompromisslosigkeit[,] mit der darin abseits von Genre-Zwängen erzählt werden kann" (Eder/Klar/Reichert 2015, 20) –, sollen im Folgenden einzelne Merkmale dargelegt werden, die in den Einzelanalysen von Bedeutung sein werden.

In der Fachliteratur wird häufig betont, dass auto_biografische Comics durch ihre besonders originellen und ideenreichen Erzählweisen auffallen; sie werden von den Autor*innen vielfach als künstlerisches Experimentierfeld genützt (vgl. Schröer 2016, 267). Chute macht in diesem Zusammenhang auf die Rolle der Handschrift aufmerksam, welche Auto_biografie und Comic unweigerlich zusammenführen, unabhängig davon, ob der Comic nun explizit als auto_biografisch ausgewiesen ist oder nicht: „It is a way to put the body on the page." (Chute 2010, 10) Dem Stellenwert von Körperlichkeit und Verkörperung in auto_biografischen Comics widmet sich auch El Refaie; der von ihr verwendete Ausdruck des „pictorial embodiment" (El Refaie 2012, 51) verweist auf den Umgang mit dem eigenen Körper sowie der eigenen Identität und Subjektivität in *Graphic Memoirs*. „The centrality of the body in autobiographical comics is perhaps hardly surprising, since the requirement to produce multiple drawn versions of one's self necessarily involves some engagement with the body and body image." (El Refaie 2012, 51)[28]

Ein weiterer Punkt, der in auto_biografischen Comics auf besondere Weise zum Tragen kommt, ist das Thema ‚Zeit'. Das normative, lineare Zeitverständnis wird vielfach herausgefordert, ähnlich dem Prozess des Erinnerns, welcher von Sprüngen, Auslassungen und Anachronismen geprägt ist und fragmentarisch und verzerrt auftritt (vgl. El Refaie 2012, 97). „[A] number of autobiographical comics are characterized by just such a ‚fuzzy' representation of the temporality of painful events as they are captured and reshaped by memory." (El Refaie

[28] Diese und andere Aspekte treffen selbstverständlich nicht ausschließlich auf auto_biografisches Schreiben in Comics zu, sondern finden sich generell im Comicschaffen wieder (vgl. Klar 2011). Genres sind keine starren Konzepte, sondern konstruiert, prozesshaft und dynamisch, was wiederum eine eindeutige Merkmalszuordnung verunmöglicht (vgl. Packard et al. 2019, 117).

2012, 109) Fragen des Erinnerns/Vergessens und Erzählens werden in auto_biografischen Comics auf fundamentale Art und Weise (neu) gestellt und ausverhandelt, sowohl auf inhaltlicher als auf formaler Ebene. Unweigerlich drängt sich hier das Spannungsverhältnis von Auto_biografie und dem Anspruch auf ‚Wahrheit', ‚Wahrhaftigkeit' und ‚Authentizität' auf.

Verschiedene Strategien schaffen Authentizität in *Graphic Memoirs*, zum Beispiel der Einsatz von Detailwissen, wortwörtlichen Zitaten und dokumentarischem Material, wie Fotografien, oder die Verwendung eines persönlichen Schreib-/Zeichenstils (vgl. El Refaie 2012, 148–164). „Authentication through ‚making strange'" (El Refaie 2012, 165) meint das bewusste Infragestellen der Verlässlichkeit von Erinnerungsprozessen und deckt die Künstlichkeit und Konstruiertheit von Re_präsentation auf. Während El Refaie dies nach wie vor als eine Strategie ansieht, die (paradoxerweise) den Eindruck von Authentizität erhöhen kann, verweist sie mit „subverting authenticity" (El Refaie 2012, 172) auf die Möglichkeit, das Konzept als Ganzes zu unterwandern, das heißt die Grenzen zwischen Fakt und Fiktion bewusst zu verwischen und als solche in Frage zu stellen. Können auto_biografische Comics überhaupt ‚authentisch' sein? Kupczyńska subvertiert Authentizitätsversprechen prinzipiell, wenn sie betont, „dass die heterogene Materialität des Comics einer Vermittlung von Wahrhaftigkeit nicht förderlich ist, ja dass Comics die Aporien der autobiografischen Bekenntnis-Geste herausarbeiten" (Kupczyńska 2019, 376). Ambivalenz, Wiederholung und Parodie, Erinnerung, Lücken und Brüche (in Form des *Gutter* zwischen den Panels) im (auto_biografischen) Comic versperren jeden Zugang zum ‚Realen' und ‚Wahrhaftigen'. „Nicht als Suche nach Authentizität wäre somit der autobiografische Comic zu definieren, sondern viel eher als eine Suche nach Intensität oder der Verdichtung der eigenen subjektiven Wahrnehmung." (Engelmann 2013, 194)

Neben den bereits erwähnten Möglichkeiten des Einsatzes multipler Zeitebenen sowie Erzählstimmen und -perspektiven, gibt es weitere Charakteristika: In der Regel zeichnen sich auto_biografische Comics durch eine Ich-Erzählung aus, oftmals verkörpert durch eine*n Antihelden*in, welche*r mit Konflikten, Ängsten, Traumata etc. zu kämpfen hat, dessen*deren Erlebtes jedoch deutlich weniger Textanteil als in rein narrativen Auto_biografien einnimmt (vgl. Schröer 2016, 271). Ebenso zu nennen sind eine „hohe Anzahl kontemplativer Panels ohne *action*", ein „hoher Grad an Bildmetaphorik, wiederkehrende Bildmetaphern, Leitmotive" sowie ein „häufig dunkles Farbregister, grau/schwarzweiß/sepia", was wiederum in Zusammenhang mit einer „Archivierung von Erinnerungsrequisiten (Bücher, Fotos, Objekte) in grafischer Form" zu sehen ist (Schröer 2016, 272). Es wird deutlich, dass es sich bei auto_biografischen

Comics um ein „extrem heterogenes Medienformat“ (Eder 2015, 284) handelt, das eng verwoben ist mit Comics aus dem Feld der *Graphic Medicine* und queer*feministischen Comics.

2.2 (Queer*)Feminismus und Intersektionalität

Das Naheverhältnis von feministischen und auto_biografischen Comics lässt sich auf den Aufschwung auto_biografischer Comics zurückführen (s. o.), welcher mit einer starken Präsenz weiblicher Autorinnen „im Bereich der Produktion und Distribution von Comics einher[ging]“ (Eder/Klar/Reichert 2015, 19). Das Genre der *Graphic Memoirs* hat neue Möglichkeiten und Freiheiten in der Erzählweise geschaffen, in einer Branche, die stark von Männern[29] dominiert wurde (und zum Teil immer noch wird). In *Graphic Women* macht Chute auf die Bedeutsamkeit weiblichen Comicschaffens aufmerksam, unter anderem anhand der Werke von Phoebe Gloeckner, Aline Kominsky-Crumb und Lynda Barry – allesamt auto_biografisch und feministisch: „The field of graphic narrative brings certain key constellations to the table: hybridity and autobiography, theorizing trauma in connection to the visual, textuality that takes the body seriously. I claim graphic narratives, as they exhibit these interests, ‚feminist‘.“ (Chute 2010, 2–3) Auto_biografische Comics verhandeln feministische Fragen nach eigener und fremder Re_präsentation, Körper_lichkeit sowie (nicht-)normativer Sexualität (vgl. Chute 2010, 19).

Die kommenden Seiten bieten Einblick in das Feld queer*feministischer Comics, das sich aufgrund seiner Diversität und seiner unterschiedlichen Ausdifferenzierungen zu einer allgemeingültigen Bestimmung *quer* stellt. Um einen ersten Überblick zu bieten, wird zu Beginn die Entstehung und Entwicklung des Genres nachgezeichnet; es handelt sich dabei um einen geschichtlichen Rückblick, der auch die unterschiedlichen existierenden Bezeichnungen (*Women’s Life Writing*, feministische Comics, queere Comics etc.) darlegt. Im Anschluss daran werden, ähnlich wie im Kapitel zuvor, einige Merkmale dieses Genres besprochen.

Als Ausgangspunkt dienen die sogenannten *Underground Comix*, welche den Beginn des auto_biografischen Erzählens im Comic markierten und erstmals auch weibliche

[29] Wenn im Folgenden die Rede ist von ‚Frauen‘ und ‚Männern‘ (respektive ‚weiblich‘ und ‚männlich‘) ist mir die Problematik eines naturalisierten, binären Denkens in (zwangs)homogenisierten Kategorien bewusst. Ich erkläre meine Begriffswahl mit dem Konzept des ‘Strategischen Essentialismus’, welches von der postkolonialen Theoretikerin Gayatri Chakravorty Spivak begründet wurde: „Therefore ‚as a deconstructivist‘ I cannot recommend that kind of dichotomy at all, yet, I feel that definitions are necessary in order to keep us going, to allow us to take a stand. The only way that I can see myself making definitions is in a provisional and polemical one: I construct my definition as a woman not in terms of a woman’s putative essence but in terms of words currently in use.“ (Spivak 1996, 54) Mit Bezug darauf entwirft Stephen Morton folgende Definition: „Strategic essentialism accepts that essentialist categories of human identity should be criticized, but emphasizes that one cannot avoid such categories at times in order to make sense of the social and political world.“ (Morton 2003, 75)

Comickünstlerinnen – in Form eines „women's underground" oder „feminist underground" (Hescher 2016, 11) – gleichberechtigt in den Vordergrund rückten. Die Blütezeit der *Underground Comix*, datiert von Ende der 1960er Jahre bis in die 1970er Jahre, deren Einfluss weit über die Grenzen der USA reichte, währte zwar nicht lange, hatte aber einen immensen Einfluss auf das Comicschaffen. Die Wortendung auf ‚x' steht für ‚x-rated'[30] und bezeichnet Comics, die aufgrund ihrer expliziten Auseinandersetzung mit ‚Gewalt', ‚Krankheit' und ‚Sexualität' primär an ein älteres Publikum gerichtet waren. Die Comics wurden – sofern nicht aus eigener Hand verlegt – vor allem über unabhängige Verlage distribuiert und setzten damit ein Zeichen für Meinungsfreiheit und gegen Zensur (vgl. Schikowski 2018, 168–170). Kritik an Zensur richtete sich vor allem an den in den 50er Jahren in den USA eingeführten ‚Comic Code', welcher den (vermeintlich) schädlichen Einfluss von Comics an Kindern anprangerte und eine Verbannung gewalttätiger und erotischer Inhalte forderte – Möglichkeiten eines originellen oder subversiven Schaffens waren damit massiv eingeschränkt (vgl. Schikowski 2018, 75–76). „The underground shifted what comics could depict (its purview, its content) and, crucially, *how* it could depict." (Chute 2010, 14)

Als ‚Womyn's Comix', zu deren bekannteste Vertreterinnen die Comic-Anthologien *Wimmin's Comix* (1972–1992) und *Tits ‚n' Clits* (1972–1987) zählen, werden *Underground Comix* von Frauen bezeichnet. Im Zuge dessen wurde es Comicautorinnen ermöglicht, eigene künstlerische Herangehensweisen zu erproben und gesellschaftspolitische sowie persönliche Lebensrealitäten zu artikulieren (vgl. Chute 2010, 20). Es ging um ein Sicht- und Lesbarmachen von Erzählungen und Individuen, denen in der Regel nur wenig Aufmerksamkeit zuteilwird (vgl. Køhlert 2019, 7). Feministische Comics aus dieser Zeit

> verbinden in den 1970er Jahren Elemente der Hippie- und Rock-'n'-Roll-Subkulturen mit der Aufbruchstimmung der Zweiten Frauenbewegung, wobei die Zeichnerinnen häufig autobiografische Elemente wie die Rebellion gegen ihre sexistischen Partner und Ehemänner, weibliche Sexualität und Abtreibung oder Gewalterfahrungen als thematische Schwerpunkte für ihre Illustrationen aufgreifen.
>
> (Reitsamer/Zobl 2011, 367)

[30] Frahm – mit weniger Konzentration auf der Endung ‚x' als vielmehr ‚mix' – sieht Comics als etwas, das nur schwer einordbar und abgrenzbar ist: „Weder Kunst noch Literatur, existieren Comics zwischen den Kategorien bürgerlicher Ästhetik. […] Comics entstehen, wie Art Spiegelmann einmal formuliert hat, aus einem *co-mix*, dem Zusammenmischen von Schrift und Bild. Denn meistens sind Comics als Comix nicht zu wenig […], sondern zu viel: zu viel Vermischtes, zu viel Serie, zu viel Komik." (Frahm 2010, 325–326)

Es dauerte jedoch nicht lange und erste Kritik an der als heteronormativ und teils heterosexistisch konzipierten *Womyn's Comix* formierte sich – allen voran an den *Wimmin's Comix*, in denen es keinen einzigen lesbischen oder schwulen Charakter gab. Zeitgleich mit der Lesben- und Schwulenbewegung entwickelte sich die *Gay Comix*, zu deren erfolgreichsten Vertreter*innen zweifelsohne Bechdel mit ihrem Comicstrip *Dykes to Watch Out For* zählt, der zwischen 1983 und 2008 erschien und in zwölf Einzelwerken vorliegt (vgl. Chute 2010, 24). Wiederum sind es gesellschaftliche und politische Umwälzungen – dieses Mal bedingt durch die Dritte Frauenbewegung und die Punk-Bewegung ‚Riot Grrrl' –, die zu einer weiteren Ausdifferenzierung der *Womyn's Comix* führten: Am Anfang der 1990er Jahre entwickelten sich queer*feministische Comics und so genannte *Girls Comics*, die „mit einer produktiven Aneignung und feministischen Umdeutung des Begriffs *girl*" einhergingen (Reitsamer/Zobl 2011, 368). Dieser neu hinzukommende queere Moment distanziert sich von (traditionellen) differenzfeministischen Ausrichtungen, welche essenzielle Unterschiede zwischen Frauen und Männern konstatieren, und kritisiert eine ausschließliche bzw. ausschließende Re_präsentation von Frauen. Im Gegensatz dazu werden vielfältige Lebensrealitäten und Identitätsentwürfe ins Zentrum gestellt (vgl. Reitsamer/Zobl 2011, 368–369). Alternativ ist auch von LGBTIAQ*-Comics (oder alle Varianten, die dieser Begriff ermöglicht) die Rede, woran sich mittlerweile auch ein steigendes Forschungsinteresse, verortet an der Schnittstelle von *Comics Studies* und *Gender* bzw. *Queer Studies*, konstatieren lässt (vgl. Klar 2011; Kupczyńska 2014; Reitsamer/Zobl 2015; Eckhoff-Heindl/Sina 2020; Halsall/Warren [in Druck]).[31]

Eine intersektionale bzw. interdependente Perspektive[32] erkennt ‚Geschlecht' als eine neben vielen „identitäts- und differenzstiftenden Strukturkategorie[n]" an (Packard et al. 2019, 164); dazu zählen ‚Race', ‚Religion', ‚Nationalität', ‚Klasse', ‚Dis_ability', ‚Alter' usw.[33] Diese Kategorien bedingen sich gegenseitig und greifen ineinander über; sie werden in Comics

[31] Viel Forschung findet auch online auf diversen Plattformen statt, wie beispielsweise die englischsprachige Datenbank *Queer Comics Database* und die Website *Comicosity* mit einer Rubrik zu Artikeln aus dem Bereich *Queer Visibility*.

[32] Katharina Walgenbach diskutiert kritisch den Begriff ‚Intersektionalität' (nach Crenshaw 1989; Metapher der Straßenkreuzung) und plädiert für den Ausdruck ‚Interdependenz', welcher die Vorstellung eines ‚genuinen' Kerns von Differenzkategorien, wie *Race*, *Class* und *Gender*, zugunsten einer Sichtweise der „gegenseitigen Abhängigkeit" und einer Fokussierung auf „komplexe Beziehungen von Dominanzverhältnissen" abweist (Walgenbach 2012, 61). Dabei definiert Walgenbach „Gender als interdependente Kategorie", welche „gesellschaftlich produziert ist" (Walgenbach 2012, 62). Weiters heißt es: „Sie ist folglich hervorgebracht durch materielle Strukturen, entwickelt sich abhängig von sozialen und geographischen Kontexten, hat sich im historischen Verlauf herausgebildet und ist das veränderbare Ergebnis von sozialen Kämpfen." (Walgenbach 2012, 62)

[33] Das obligatorische ‚Usw.' oder ‚Etc.' am Ende einer derartigen – immer un_vollständig bleibenden – Aufzählung führt Butler auf den unendlichen Bezeichnungsprozess von Identität(en) zurück: „Dieses ‚usw.' ist das supplément*, der Überschuss, der zwangsläufig jeden Versuch, die Identität ein für allemal zu setzen, begleitet." (Butler 2018, 210)

visualisiert, thematisiert und immer auch re_produziert, was gleichzeitig Möglichkeiten der subversiven Unterwanderung bedeuten kann (vgl. Packard et al. 2019, 180). Auch wenn Frederik Byrn Køhlert weder das Konzept der ‚Interdependenz' noch jenes der ‚Intersektionalität' namentlich nennt, analysiert er in *Serial Selves* (2019) mehrere Comics, die in auto_biografischer Form unterschiedliche marginalisierte Positionen zum Ausdruck bringen, sei es aufgrund von Krankheit, Geschlechtszugehörigkeit, sexueller Orientierung etc. Er argumentiert,

> that only by examining the specificities of each subject position's relation to visuality and the history of representation can we arrive at a more comprehensive understanding of the opportunities and challenges the comic forms offers for self-representation and the production of autobiographical subjectivity.
>
> (Køhlert 2019, 8)

Wenn ich im Folgenden den Begriff ‚queer*feministischer Comic' verwende, dann um einerseits feministisch-machtkritische Anliegen, die jedes Erzählen im Comic unweigerlich politisch macht und sozialgeschichtlich verortet, aufzuzeigen, und andererseits um eine sowohl methodische (im Sinne des *Queer Reading*[34]), als auch inhaltliche Ausrichtung (im Sinne eines Er_möglichen von Pluralität) dieser queeren Texte zu antizipieren. Dabei verstehe ich ‚queer' in seiner Fluidität und Offenheit als „the open mesh of possibilities, gaps, overlaps, dissonances and resonances, lapses and excess-es of meaning when the constituent elements of anyone's gender, of anyone's sexuality aren't made (or can't be made) to signify monolithically" (Sedgwick 1994, 8).

Anhand der von Chute angeführten Aspekte – ‚Trauma', ‚Körper', ‚Hybridität', ‚Visualität' und ‚Textualität' –, die sich in feministischen Comics auf besondere Art und Weise manifestieren (vgl. Chute 2012, 2–3), gemeinsam mit grundlegenden gendertheoretischen Fragestellungen der Performativität, Wiederholung und Parodie, soll nun ein Überblick über die (möglichen) inhaltlichen und formalen Dimensionen von queer*feministischen Comics gewährt werden. In Zusammenhang mit Fragen nach Un/Sichtbarkeit, Un/Sagbarkeit und Un/Hörbarkeit – Wer sieht? Wer wird gesehen? Wer spricht? Über wen wird gesprochen? – konstatiert Chute ein grundlegendes „*risk of representation*" (Chute 2010, 3), welches sich unter anderem in der Re_präsentation von traumatischen Events zeigt:

[34] ‚Queer Reading' bezeichnet ein Lektüreverfahren, „das in Anlehnung und Nutzung von methodischen Mitteln der Diskursanalyse, des Poststrukturalismus, der Psychoanalyse und der Dekonstruktion Texte auf ihre heteronormative Zeichenökonomie hin untersucht, queere Subtexte sichtbar macht und Lesearten ermöglicht, die die Konstruktion von binären Sexualitäts- und Geschlechtskonzepten decouvrieren und zugleich Elemente von Widerständigkeit und Gegenläufigkeit erkennen lassen, die aufgrund der Konstruiertheit von ‚Männlichkeit', ‚Weiblichkeit', ‚Heterosexualität', ‚Homosexualität' mit eingeschrieben sind." (Babka/Hochreiter 2008, 12)

> They [comic artists] return to events to literally re-view them, and in so doing, they productively point to the female subject as both an object of looking and a creator of looking and sight. Further, through the form their work takes, they provoke us to think about women, as both looking and looked at subjects, are situated in particular times, spaces, and histories. The graphic narratives […] are not only about events but also, explicitly, about *how* we frame them.
>
> (Chute 2010, 2)

Bezogen auf den Körper wird dieses ‚Risiko' auch als „risk-taking of self-representation" (Chute 2010, 26) aufgefasst. Die Re_präsentation von Körper_lichkeit auf schriftlicher und bildlicher Ebene ist eingebettet in einen ethischen, politischen und ästhetischen Diskurs, der sich im Fall von queer*feministischen Comics oft gegen einen Mainstream, der den normativen, ‚idealen' Körper propagiert, richtet (vgl. Chute 2010, 3). In ihrem Beitrag *Wir sind alle Superhelden!* widmet sich Klar eingängig dem comicspezifischen Körper und der besonderen Lust an ihm: In (Superheld*innen-)Comics wird der Körper als gleichzeitig unverletzbar und fortwährend verletzt wahrgenommen, beispielsweise visualisiert durch den die Gliedmaßen abtrennenden ‚Schnitt' des Panelrahmens. Ebenso verwehrt sich der Körper vielfach klarer Begrenzungen, ist durchlässig, instabil und nach außen hin offen. Aufgrund der dem Comic inhärenten Visualität ist die An_wesenheit des Körpers un_vermeidbar. In diesem Prozess der Ab_bildung wird der Körper fortwährenden kopiert und ist in seiner Wiederholbarkeit zwar ähnlich, aber nie ident (vgl. Klar 2011, 221–226): „Graphik arbeitet mit Ähnlichkeit, mit Wiedererkennbarkeit und Abweichungen. Das Körperzeichen […] ist also ein unsicheres, und unsere Lektüre ebenso." (Klar 2011, 225)

Die Hybridität von Comics wird somit gleich auf mehreren Ebenen deutlich: Zum einen ist das Medium ‚Comics' – in seiner Vereinnahmung sowohl bildlicher als auch schriftsprachlicher Zeichen – als solches hybrid. Zum anderen findet sich der Aspekt der Hybridität auch in den Zeichen selbst wieder, wie zum Beispiel im Körper-Zeichen, welches sowohl ikonischen, indexikalischen als auch symbolischen Gehalt in sich vereint (vgl. Klar 2011, 221). Zwischen der hybriden Form von Comics und der Darstellung hybrider Subjektivitäten bestehen Parallelen: „They [comic artists] use the inbuilt duality of the form – its word and image cross-discursivity – to stage dialogues among versions of self, underscoring the importance of an ongoing, unclosed project of self-representation and self-narration." (Chute 2010, 5) ‚Hybridität' ist, neben ‚Fragmentiertheit' und ‚Künstlichkeit', eines der Strukturmerkmale, welches die hypermediale Beschaffenheit von Comics auszeichnet; ebenso weist Véronique Sina auf die Bedeutsamkeit der Berücksichtigung von Gender hin und betont die wechselseitige Bedingtheit von Medium (sei es nun Comics oder ein anderes) und Gender (vgl. Sina 2016, 30). Sie merkt an, dass der Comic „aufgrund seiner (hyper-)medialen Beschaffenheit das (subversive)

Potenzial besitzt, geschlechtsspezifische Zuschreibungsprozesse nicht einfach nur zu (re)produzieren, sondern als solche sichtbar zu machen und kritisch zu reflektieren.“ (Sina 2016, 84)

Es kann von einer „performativen Grundstruktur“ (Sina 2016, 30) des Comics gesprochen werden; in Bezug auf Geschlecht zeigt sich dies in Form eines *Doing Gender*. Zu Performativität und Wiederholung heißt es bei Butler: „Wenn die Geschlechtsidentität etwas ist, was man wird – aber nie sein kann –, ist die Geschlechtsidentität selbst eine Art Werden oder Tätigkeit […], eine Art unablässig wiederholte Handlung.“ (Butler 2018, 167) ‚Geschlecht‘ – gemeinsam mit anderen Differenzkategorien – stellt nicht nur ein konstitutives Element der Narration dar, sondern wird durch den Akt des Erzählens selbst erst hervorgebracht, produziert und reproduziert, konstruiert und dekonstruiert, wiederholt und parodiert (vgl. Kupczyńska 2014, 215–216). Eine Untersuchung dieses fortwährenden Prozesses des *Doing Gender* wird durch die Gender-Narratologie ermöglicht. Dabei wird die Frage gestellt, „inwiefern sich Elemente des Narrativen – Erzählinstanz, Fokalisierung, Raum-, Zeit- und Figurenkonzeption – auch als geschlechtlich determinierte wahrnehmen lassen“ (Kupczyńska 2014, 215).

Der Akt der Wiederholung bedeutet jedoch nicht, dass es so etwas wie eine ‚ursprüngliche‘, vordiskursive Identität oder ein ‚natürliches‘ Geschlecht gäbe, auf das rekurriert werden kann. Butler führt den Begriff der ‚Geschlechter-Parodie‘ ein und meint damit, dass „die ursprüngliche Identität, der die Geschlechtsidentität nachgebildet ist, selbst nur eine Imitation ohne Original ist“ (Butler 2018, 203). Das Werk *Die Sprache des Comics* von Frahm baut wesentlich auf der Annahme von Butler auf, indem die These aufgestellt wird, dass Comics selbst als *Parodie* auf die Vorstellung eines wie auch immer gearteten ‚Originals‘ zu lesen seien. Frahm postuliert eine „strukturelle Parodie der Comics“ (Frahm 2010, 37), wenn er schreibt,

> dass Comics die Vorstellung eines Originals und damit eines vorgängigen Außerhalb der Zeichen parodieren. Sie sind eine Parodie auf die Referenzialität der Zeichen. Sie parodieren die Vorstellung, dass Zeichen und Gegenstand etwas miteinander zu tun haben sollen. Und sie machen sich darüber lustig, dass gelegentlich eine Nähe zwischen Gegenstand und Zeichen behauptet wird, die dann Wahrheit heißt, aber in der all die Prozesse, die zu dieser Wahrheit führen, unsichtbar sind.
>
> (Frahm 2010, 36)

Die besprochenen Aspekte aus dem Kapitel zeigen, dass die gendertheoretische Dimension in Comics eine inhaltlich markierte ist, die einer sozialgeschichtlichen und politischen Einbettung bedarf. Queer*feministische Momente zeigen sich jedoch nicht nur in einer inhaltlichen, sondern auch in einer strukturellen Auseinandersetzung mit Comics. Bedingt durch ihre Struktur – das Medium ‚Comics‘ gilt als hybrid und brüchig, ist von Wiederholungen, Zwischenräumen,

Lücken und Auslassungen gekennzeichnet etc. – und nicht zuletzt durch ihren Status als ‚Außenseitermedium' sind Comics als solche *queer* (vgl. Scott/Fawaz 2018).

2.3 Krankheitsnarrative

Auto_biografische Comics stehen nicht nur in einem produktiven Verhältnis zu queer*feministischen Comics, sondern auch zum Feld der *Graphic Pathography* bzw. *Graphic Medicine*, einem comiceigenen Genre, welches sich mit den Themen ‚Krankheit' und ‚Gesundheit' auseinandersetzt (vgl. Etter/Stein 2016, 118). Tatsächlich kann *Binky Brown* von Green nicht nur als ‚Gründungstext' des auto_biografischen Comicgenres angesehen werden (s. o.), sondern aufgrund seiner Verhandlung von psychischen Erkrankungen auch als „early psychiatric ‚graphic pathography'" (Donaldson 2020, 157). Die Auseinandersetzung mit ‚Krankheit' – neben ‚Dis_ability', ‚Sexualität'/‚Gender' sowie ‚ethischer Verschiedenheit' – bedingte eine regelrechte „explosion of diverse perspectives in contemporary autobiographical comics" (Køhlert 2019, 7), wobei diese Aspekte selten isoliert auftreten, sondern sich überschneiden, wie im Abschnitt zu Intersektionalität deutlich wurde (vgl. Køhlert 7–8, 2019; Packard et al. 2019). „In addition, the recent proliferation of […] graphic memoirs have often been initiated within alternative countercultural communities (queer, trans, mad, autistic) and by other critical outsiders." (Spandler 2020, 130) Hier wird gleichzeitig eine feministische Perspektive in der Beschäftigung mit Krankheitsnarrativen in Comics deutlich. So heißt es beispielsweise bei El Refaie: „[A] large number of autobiographical comics deal with physical illness or disability, another area of social life where powerful social discourses of ‚normality' and ‚abnormality' exist." (El Refaie 2012, 84) Chute wiederum beschäftigt sich vor allem mit Traumata als zutiefst auto_biografisches und queer*feministisches Narrativ im Comic.

Im Forschungsdiskurs haben sich verschiedene Genrebezeichnungen entwickelt: ‚Graphic Medicine' dient als eine Art Überbegriff von ‚Medical Comics' und erfüllt in seiner Bezeichnung insbesondere eine edukative Funktion (vgl. Czerwiec et al. 2015). Hingegen verweisen die Ausdrücke ‚Graphic Pathography', ‚Graphic Pathology' oder auch ‚Graphic (Auto-)Somatography' auf die auto_biografische Dimension von Krankheitserzählungen (vgl. Williams 2011b; Squier/Marks 2014; Couser 2018; Krüger-Fürhoff 2020). In leicht abgewandelter Form existiert der Begriff ‚PathoGraphics'[35] (vgl. Krüger-Fürhoff et al. 2017; Squier/Krüger-Fürhoff

[35] Der Terminus ‚Pathography' wird kritisiert, weil dieser „not only obscures the acts of fictive creation that are integral to every piece of life writing but also carries assumptions of human-centered individuality that must be questioned". Die zweigliedrige Schreibweise ‚PathoGraphics' vermag stattdessen „to carve out the similarities of

2020) – zusammengesetzt aus den Worten *pathos* ‚krank' und *graphein* ‚schreiben, Zeichnung eines Krankhaften' –, welcher stärker die ästhetische Ebene und die künstlerische Auseinandersetzung mit ‚Krankheit' und ‚Gesundheit' fokussiert (und dabei nicht ausschließlich auf Comics beschränkt ist). In der Übersetzung von *graphein* ist also sowohl das comiceigene Element der Schrift als auch des Bildes enthalten. Interessant erscheint ebenfalls der direkte Verweis auf Auto_biografie, wie in der Begriffsdefinition deutlich wird: „der Biografie entsprechende Schilderung der Entwicklung u. Leistung eines Menschen mit Beschreibung der Krankheiten." (Duden 2020, 839) Darüber hinaus kommen Begrifflichkeiten, wie ‚Illness Narratives', ‚Medical Narrative' sowie ‚Illness Memoir' zur Anwendung (vgl. Couser 1997), gegebenenfalls mit einem beigefügten ‚graphic' zur Erklärung, dass es sich um Comics handelt.

> Illness narratives in […] comics capture people's lives in their social settings, describe individual ailments and coping strategies, and discuss concepts of body and identity. Many of these narratives not only offer intimate insights but also seek to find specific artistic ways to present exceptional and sometimes life-threatening personal experiences in texts and images. They contribute to a more diverse view of human life, raise ethical questions, and elucidate how art can convey liminal experiences. At the same time, artistic representations can shape the perception of diseases and their respective therapies and expand individual or cultural interpretative frameworks and scopes of actions.
> (Krüger-Fürhoff 2020, 74)

Die beiden Primärwerke, die den Kern dieser Masterarbeit bilden, spiegeln sich ebenso in dieser Definition wie in den zuvor angestellten Überlegungen zu ‚PathoGraphics' wider; ich werde mich daher bevorzugt dieser Bezeichnungen bedienen. Bevor jedoch konkrete Merkmale herausgearbeitet werden, soll auf die Anfänge und die Entwicklung dieses vergleichsweisen jungen Genres eingegangen werden.

Der Ausdruck ‚Graphic Medicine' geht auf den Arzt und Autor Williams zurück. Im Zentrum seines Debütwerkes *The Bad Doctor* (2014) steht der Arzt Iwan James und dessen Umgang mit einer Zwangsstörung, wobei auf der Zeitebene zwischen gegenwärtigem beruflichem Alltag und eigener Kindheit gewechselt wird. Die Ähnlichkeit zwischen dem Namen des Autors und jenem des Protagonisten weisen bereits auf den (semi-)auto_biografischen Gehalt des Comics hin. Als weiteres grundlegendes Werk in diesem Bereich gilt *Psychiatric Tales* (2011) von Darryl Cunningham, in dem der Autor Erlebnisse aus seiner Zeit als Krankenpfleger in einer psychiatrischen Einrichtung schildert; Themen, wie ‚Schizophrenie',

written and drawn illness stories in literature and comics without ignoring their media-specific, site-specific, or species-specific qualities" (Squier/Krüger-Fürhoff 2020, 2–3). Nichtsdestotrotz bedarf auch diese Bezeichnung einer reflektierten Verwendung: „[I]t is hard to separate ‚patho' from ‚pathology', thus seeming to imply the importance of professional, medical, and pathologizing illness framings." (Spandler 2020, 117)

‚Selbstverletzung' und ‚Alzheimer', kommen zur Sprache. Der Tatsache geschuldet, dass der Autor auf seinen eigenen Umgang mit Depressionen eingeht, handelt es sich um eine auto_biografische Erzählung, mit gleichsam edukativem und aufklärerischem Ziel.

Seit 2007 existiert die Website *Graphic Medicine*, die von Williams initiiert wurde und derzeit auch von etlichen anderen Autor*innen und Forscher*innen mitbetrieben und -gestaltet wird; sie verfügt über ein breites Angebot an Comic-Rezensionen, Blogeinträgen, Podcasts und Veranstaltungshinweisen. Auch wenn sich Comics schon vor der Jahrtausendwende mit ‚Krankheit', ‚Körper_lichkeit' und ‚Sexualität' auseinandergesetzt haben (vgl. Abschnitt zu *Underground Comix*), bildete die Formierung dieses Kollektivs, das sich um Williams gruppiert hatte, den Grundstein für die Auseinandersetzung mit *Medical Comics* (vgl. Peter/Venkatesan 2020, 3). *Graphic Medicine* wird verortet an der „intersection of the medium of comics and the discourse of healthcare" und vereint „the principles of narrative medicine with an exploration of the visual systems of comic art, interrogating the representation of physical and emotional signs and symptoms within the medium" (Czerwiec et al. 2015, 1). Diese Definition stammt aus dem 2015 erschienenen *Graphic Medicine Manifesto*, zu deren Herausgeber*innen Williams, Squier, MK Czerwiec, Michael J. Green, Kimberly R. Myers und Scott T. Smith zählen – „six ‚pioneers' of graphic medicine"[36]. In einer Mischung aus Essay und Comic, mit vielen Bildzitaten aus bekannten *Medical Comics*, wird eine Einführung geboten, die das Potential dieses comicspezifischen Genres betont:

> Images do not just ‚mirror' the world; they help built it. The proliferation of image-based media has also ensured that iconographic representation of health, illness, and disease have become increasingly important in Western societies. These representations help construct the illness stereotypes that influence the way in which a condition is viewed by others as well as the patient's experience of the condition. The self-picturing of suffering is a relatively new phenomena that expanded in the twentieth century due to the availability of suitable media, such as photography. In constructing new visual styles of suffering and illness, therefore, the authors of graphic pathographies might be subtly altering the discourse of health and the social mediation of illness outside of the clinic.
>
> (Williams 2015, 118)

Graphic Illness Narratives schaffen neue Perspektiven und neues Wissen, das einerseits in den medizinischen Ausbildungswegen und Berufen und andererseits im akademisch-wissenschaftlichen Diskurs von großem Nutzen sein kann. Eine stärkere Zusammenführung von *Graphic Medicine* und *Visual Studies* im Allgemeinen kann folglich neue Einblicke in die Ikonografie von Krankheit bieten. Im Fall von Comics ließe sich, mit Williams, von einer Art *in*offiziellen Ikonografie sprechen, die (verstärkt aus auto_biografischer Perspektive) neue Formen der

[36] Graphic Medicine: https://www.graphicmedicine.org/ (letzter Zugriff: 01.11.2020).

Re_präsentation von ‚Krankheit' abseits des Mainstreams schafft (vgl. Williams 2015, 129–133). „While narrative medicine focuses on the textual and verbal, graphic medicine can access those aspects of illness and medicine that we experience visually and spatially, as enduring, if intractable, aspects of the patient experience." (Squier 2015, 46) In dieser Gegenüberstellung von rein narrativen Krankheitserzählungen und comiceigenen Darstellungsformen von ‚Krankheit' zeigt sich das zusätzliche Potential von letzterem. „In essence, the structural features of comics make it easy for sub-genres like graphic medicine to depict disruptive and degenerative human conditions in a concise yet effective way." (Peter/Venkatesan 2020, 11)

Als weiterer wichtige Meilenstein in der Herausbildung den Genres gilt der bereits 2010 veröffentlichten Artikel *Graphic Medicine: Use of Comics in Medical Education and Patient Care* von Green und Myers, die sich beide im Bereich der *Medical Humanities* mit Krankheitsnarrativen und *Graphic Medicine* sowie der medizinischen Ausbildung beschäftigen. Seitdem ist die Popularität dieses Nischengenres stetig angewachsen (vgl. Peter/Venkatesan 2020, 3). Green und Myers sprechen von *Medical Comics* als „popular new cultural trend" und „valuable tool for medicine" (Green/Myers 2010, 574). Ihren Einsatz beobachten die Autor*innen vor allem im öffentlichen Gesundheitswesen in der Arbeit mit jüngeren Patient*innen und Personen, die der Amtssprache eines Landes nicht mächtig sind. In der Medizinausbildung kann die Verwendung von *Graphic Illness Narratives* zu einem gesteigerten Einfühlungsvermögen bei den Studierenden führen, die Beobachtungs-, Interpretations- und letztlich auch Diagnosefähigkeiten verbessern und ein Bewusstsein dafür schaffen, dass Vorstellungen von ‚Krankheit', respektive ‚Gesundheit', in größere sozial, politisch und kulturell geprägte Strukturen eingebettet sind. Auch in der Behandlung von Patient*innen lassen sich zahlreiche potentielle Vorteile in der Arbeit mit *Medical Comics* feststellen: Zum einen kann ein gesteigertes Bewusstsein für bestimmte Krankheiten, wie zum Beispiel HIV, Krebs oder Depressionen, geschaffen werde, was wiederum zu einer generellen Verbesserung der Möglichkeiten von Behandlung/ Pflege führt. Zum anderen können sie als Mittel eingesetzt werden, um Betroffene über ihre Krankheiten aufzuklären und zu unterrichten; das neugewonnene Verständnis führt bei Patient*innen zu mehr Kontrolle und Sicherheit und reduziert Gefühle von Angst und Ohnmacht. Außerdem wird das Empfinden von Isolation, das viele Betroffene verspüren, durchbrochen, da *Medical Comics* oftmals stellvertretend für die Erfahrung *vieler* Menschen sprechen (vgl. Greens/Myers 2010, 576–577).

Als erstes Zwischenfazit kann festgehalten werden, dass *Medical Comics* – in ihrer Produktion und Rezeption – weit über die direkte Interaktion zwischen Ärzt*in und Patient*in

hinausgehen. Bei näherer Betrachtung lassen sich Erzählungen von Betroffenen (stärker autobiografisch), von Familienmitgliedern und Bekannten (stärker biografisch) und Personen, die im Gesundheitswesen tätig sind, wie Pfleger*innen und Ärzt*innen, unterscheiden (vgl. Squier 2017, 2). Als mögliche Adressat*innen von *Medical Comics* gelten Personen in Ausbildung sowie medizinisches Personal. Ebenso richten sich diese Comics an Patient*innen und deren familiäres bzw. größeres soziales Umfeld (vgl. Williams 2012, 21). Comics können dazu dienen, auf Missstände im Arbeitsalltag von Mediziner*innen, wie zum Beispiel lange Arbeitszeiten, Überlastung und Stress, bzw. auf generelle Probleme im Gesundheitssystem aufmerksam zu machen. Doch nicht nur das: „Indeed, the field of graphic medicine challenges our very notions of what art, medicine, literature, and scholarship should look like." (Squier/Marks 2014, 150)

In ihrem Artikel *Narrating the Lived Reality of Illness in Comics and Literature* (2019) stellt Krüger-Fürhoff eine Fülle an Fragen betreffend die Re_präsentation des Selbst, des Körpers und der Krankheit, welche die Arbeit mit *PathoGraphics* leiten (können). Zentral für die vorliegende Arbeit mag die folgende Frage gelten: „To what extent do the stories that literary and graphic texts tell – and the aesthetics they use – call into question, subvert or affirm Western societies' expectations of compliant patients and individual disease-management?" (Krüger-Fürhoff 2019, 114) Die ebenso ästhetischen wie zutiefst persönlichen Narrative sind immer schon eingebettet in größere gesellschaftspolitische Zusammenhänge:

> Krankheit und Behinderung werden individuell erlebt, sind aber keine bloße Privatsache, sondern in gesellschaftliche, kulturelle und gesundheitspolitische Kontexte eingebettet. Sie sind geprägt von den jeweiligen Vorstellungen von Normalität, medizinischer Machbarkeit und individueller Verantwortung, können diese aber auch in Frage stellen, ironisieren oder kritisieren.
>
> (Krüger-Fürhoff 2017, 3)

Ironie und Humor im Umgang mit Krankheit soll nicht dazu führen, bestimmte Thematiken zu banalisieren oder die Ernsthaftigkeit einer Situation zu negieren, sondern dienen primär dazu, Leser*innen den Zugang zu Dingen zu erleichtern, mit denen sie – in der Regel – selten in Berührung kommen. Als ein herausragendes Beispiel gilt der alternative Comic *Monsters* (2009) von Ken Dahl, in dem es um den Umgang des Protagonisten mit Herpes geht (vgl. Williams 2012, 23). Generell lassen sich in Comics und vor allem in *Graphic Illness Narratives* – bedingt durch die Pluri- und Hypermedialität des Mediums – komplexe Sachverhalte und Tabus behandeln: „Comics' language is always characterised by a plurality of messages; difficult,

ambivalent, chaotic or incomprehensible impressions, narratives or visions can be articulated." (Williams 2012, 25)

Anhand desselben Primärwerkes (*Monsters* von Dahl) bespricht auch Christina M. Koch den (möglichen) tabubrechenden Charakter – gleichsam als „stylistic legacy of underground comix" (Koch 2017, 151) – von *Illness Narratives*: Scham, Ekel, Ausgrenzung, Selbsthass etc. werden auf tragikomische, groteske, übertriebene oder verfremdende Art und Weise dargestellt. Damit wird unweigerlich auf die Grenzen von ‚abnormal'/‚normal', ‚krank'/‚gesund', ‚verletzt'/‚heil' hingewiesen – Grenzen, die fluide sind und deren Seiten sich in einem sich selbst immer wieder re_produzierenden und bestätigenden Prozess hervorbringen: Das ‚Ideale', ‚Gesunde' und ‚Normale' kann nur durch das ‚Groteske', ‚Verletzliche' und ‚Kranke' Bestand haben bzw. ist immer auch schon Teil desselbigen (vgl. Koch 2017, 150–153). Dynamische Grenzen implizieren gleichzeitig die Möglichkeit für Veränderungen: „Die Comics hinterfragen das simple Verständnis von Krankheit und Gesundheit als absolute Zustände und betonen stattdessen, dass Kranksein etwas Fließendes ist, ein sich verändernder Zustand, der gestaltet, ausgehandelt, ja sogar umgedeutet werden kann." (Squier 2017, 2)

Comics ermöglichen Gegennarrative, welche normative und dominante Gesundheits- und Krankheitsbilder herausfordern bzw. unterwandern. Sie widersetzen sich Vorstellungen eines ‚universellen Subjekts', eines linearen und progressiven Heilungsprozesses oder eines allgemeingültigen Wahrheitsanspruches, welcher aus ‚objektiven' medizinischen Fallstudien gewonnen wird. In diesem Sinne schaffen *PathoGraphics* Inklusion – und nicht nur das, sondern auch Potential für Transformation. Sie bieten Raum für Stimmen und Geschichten, denen unter anderen Umständen kein Gehör geschenkt wird (vgl. Spandler 2020, 115; Czerwiec et al. 2015, 2–3).[37]

> They [cartoons] also subvert epistemological privilege, identifying the mad person as the source of knowledge and understanding, thus decentering the role of mental health professionals. Crucially, a cartoon can achieve this without the use of inelegant academic language. This is important in a discipline where critical ideas are often overly intellectualized and inaccessible. […] By engaging other ways of knowing, cartoons can bypass our ‚normal' and accepted ways of thinking and help us see things in a different way.
>
> (Spandler 2020, 127)

[37] Dieses widerständige und subversive Potential muss selbstverständlich nicht zwingendermaßen ausgeschöpft werden, wie El Refaie anhand mehrerer Comics kritisch darlegt. Zu einem konkreten Beispiel schreibt die Autorin: „Therefore, it [the comic] fits in well with the deep-seated desire in contemporary Western culture for illness narratives that provide ‚coherent stories of success, progress and movement' and that are apparently preferred to those which acknowledge the chaos and randomness of real life." (El Refaie 2012, 88–89)

Hierbei geht es selten um den Anspruch, eine Krankheit möglichst ‚realistisch', ‚authentisch' oder ‚holistisch' darzulegen. In selbstreflexiver Manier „nutzen die Arbeiten die spezifische Ästhetik des Comics, um die vorgebliche medizinische oder gesellschaftliche ‚Wahrheit' in der Definition der Krankheiten, die inhaltlich verhandelt werden, zu reflektieren." (Engelmann 2013, 194) Um es mit den Worten von Czerwiec zu formulieren: „What is captivating about the best graphic pathographies is that they contain precisely the information that is left out of or never considered for inclusion in textbooks." (Czerwiec 2015, 132)

3 Forschungsstand

Es wird davon ausgegangen, dass weltweit etwa 50 Millionen Menschen an Alzheimer leiden (Stand 2015); für das Jahr 2050 sind 150 Millionen Betroffene prognostiziert, wobei die Zahl vor allem in Ländern mit niedrigem und mittlerem Einkommen steigen wird. In Bezug auf Alzheimer spielen Geschlecht und Gender eine zentrale Rolle: Zwei Drittel der Erkrankten sind Frauen (dabei kommen sowohl biologische als auch soziokulturelle Faktoren zum Tragen), gleichzeitig sind Frauen auch jene, die den überwiegenden Anteil an (un-)bezahlter Care-Arbeit leisten.[38] Im Fernsehen und Film sowie in der Literatur zeichnet sich ein regelrechter Boom um das Thema ab. 2015 kam der Film *Still Alice* in die Kinos, in dem Julianne Moore – die für ihre schauspielerische Leitung einen Oscar erhielt – eine Linguistin verkörpert, die mit 50 Jahren an Alzheimer erkrankt; ebenfalls oscarnominiert ist der aktuelle Film *The Father* (2020), in welchen Anthony Hopkins einen an Alzheimer erkrankten Vater spielt. In *Small World* (1997) nimmt sich der Schweizer Autor Martin Suter der Thematik an. Ein weiterer bekannter deutschsprachiger Roman erschien 2011 unter dem Titel *Der alte König in seinem Exil*, in dem der österreichische Schriftsteller Arno Geiger aus dem Leben seines Vaters schreibt, der von Alzheimer betroffen ist.

Vielfach wurde und wird sich dem ‚Zombie-Narrativ' in der literarischen und filmischen Auseinandersetzung mit Alzheimer bedient (vgl. Taylor 2008, 321). Solche Horrorgeschichten – angeheizt durch den Umstand, dass Alzheimer nicht heilbar ist – treffen sich mit „biomedical descriptions", welche „not only idealize memory as the essence of being but also assume that any deterioration of memory, intentionality and reciprocity is tantamount to the dissolution of self and the notion of personhood that embodies it" (Venkatesan/Kasthuri 2018, 63–64).

[38] Mehr dazu im Wissenschaftsmagazin *Heureka* der Zeitung *Falter*, in dem eine Ausgabe unter dem Titel *Demenz trifft vor allem Frauen* (2021) erschien.

Gleichzeitig lässt sich seit Beginn des 21. Jahrhunderts eine stückweise Abkehr von diesem dominanten Narrativ feststellen; „with the recent scientific advances in AD [Alzheimer's Disease] research, along with the popularity of personhood movement, there is a significant shift in the way AD is considered by scientists, cultural critics, patients and caregivers“ (Venkatesan/Kasthuri 2018, 66). Im Rahmen dieser alternativen Darstellungsweisen kommt *Medical Comics* bzw. *PathoGraphics*, die sich dem Thema ‚Alzheimer' bzw. ‚Alter(n)' generell widmen, eine wichtige Rolle zu. Hierbei handelt es sich insbesondere um auto_biografische Werke von erwachsenen Kindern, die bildlich_schriftlich die Alzheimererkrankung eines Elternteils verhandeln (vgl. Couser 2011, 21).

> Considered as a sub-genre, daughters' stories about their mothers reveal a defining set of narrative concerns, including the disorienting, often protracted process of an Alzheimer's diagnosis; the regularly uncanny ways in which the disease progresses; glimpses of the mother in her prime; the protagonist's distress in the face of the mother's imminent disappearance; the juggling of impossible, often ‚ugly feelings', including the protagonist's, the mother's, and the family's shame; the protagonist's shifting sense of identity in relation to the mother's decline; and (optionally) the mother's death.
>
> (Venema 2016, 46–47)

In diese Tradition lassen sich auch die beiden Primärwerke *Vergiss dich nicht* von Nüssli und *Aliceheimer's* von Walrath einordnen. Aufgrund des jüngeren Erscheinungsdatums und des Umstandes, dass deutschsprachige Comics über Alzheimer nach wie vor ein Nischengenre darstellen, gibt es zu Nüsslis Arbeit keine Sekundärliteratur, jedoch mehrere Beiträge und Besprechungen in diversen (Online-)Medienportalen[39]. Walraths Werk wird im Artikel *‚Magic and Laughter': Graphic Medicine, Recasting Alzheimer Narratives and Dana Walrath's Aliceheimer's: Alzheimer's Through the Looking Glass* (2018) von Sathyaraj Venkatesan und Raghavi Ravi Kasthuri behandelt und dabei ebenfalls dem „current trend of refined, affirmative and confident representations of AD“ (s. o.) zugeordnet (Venkatesan/Kasthuri 2018, 66). Während die Verfasser*innen vor allem auf die transtextuellen Bezüge zu den *Alice*-Romanen, den Einsatz von Collagemitteln und die Wahl der Lexik eingehen, bleiben Figuren- und Körperdarstellungen sowie mögliche gendertheoretische Bezüge in der Analyse unterbehandelt. In *Embodiment in Graphic Illness Narratives* (2019) referiert El Refaie mehrmals auf den Comic, um auf die comicspezifischen Möglichkeiten des Einsatzes von Metaphern aufmerksam zu machen.

[39] Auf der Website *alzheimerpunktch* findet sich ein Video der Künstlerin, in dem sie selbst zu Wort kommt: „Weil ich ja mit meiner Mutter auch nicht mehr auf dieselbe Weise kommunizieren kann, habe ich eben angefangen mit meinen […] Zeichnungen zu kommunizieren. Das Zeichnen ist natürliche eine […] Form der Verarbeitung für mich.“ (https://alzheimer.ch/de/medien/kultur/magazin-detail/337/vergiss-dich-nicht/; letzter Zugriff: 25.05.2021).

Dass die Themen ‚Alzheimer' und ‚Erinnerung(sverlust)' auch in der deutschsprachigen Comicwissenschaft angekommen sind, zeigt das Forschungsprojekt *PathoGraphics* unter der Leitung von Krüger-Fürhoff an der FU Berlin, welches sich über einen Zeitraum von fünf Jahren (2016–2021) erstreckt hat; mittlerweile liegt auch ein gleichnamiger Sammelband (2020) von Squier und Krüger-Fürhoff vor. Das Projekt behandelt „the different ways in which the experience of illness, medical treatment and disability are presented in fictional or (auto-)biographical literature and comics" (Krüger-Fürhoff 2019, 109). Teil des Programms waren jährlich stattfindende Workshops und Konferenzen; so wurde zum Beispiel ein Workshop unter dem Titel *Dementia, Violence, and the Politics of Memory in Contemporary Literature, Film, and Comics* organisiert, an dem unter anderem Walrath mit dem Beitrag *Transmuting Transgenerational Trauma: Dementia, Storytelling, and Healing* vertreten war. 2017 wurde die Ausstellung *SICK! Kranksein im Comic / Reclaiming Illness Through Comics* im Berliner Medizinhistorischen Museum der Charité eröffnet (vgl. Krüger-Fürhoff 2019, 116–118).

Davon inspiriert wurde an der MedUni in Wien – initiiert von Eva K. Masel und Andrea Praschinger sowie als Teil von allgemeinen Bestrebungen, die *Medical Humanities* stärker zu fördern – im Wintersemester 2018/19 erstmals eine Übung für Studierende angeboten, die *Medical Comics* in den Mittelpunkt der Auseinandersetzung stellte. Darauf aufbauend fand ein Jahr später eine Ausstellung unter dem Titel *Impression – Expression – Interaktion, Wahrnehmung in der Medizin* statt, zu der auch ein gleichnamiger Katalog (2019) herausgegeben wurde. Im Zuge eines dreijährigen *Medical Comics*-Projektes wurde 2021 eine Ausstellung zum Thema ‚Körper' organisiert; zwei weitere (zu den Themen ‚Grenzen' 2021 und ‚Schmerz' 2022) sind in Planung.[40] All diese Beispiele zeigen, dass von einer regen Forschungstätigkeit gesprochen werden kann.

4 Figuren und Körper_bilder

Die Figuren im Comic stellen eines der grundlegendsten Elemente der Erzählwelt dar (vgl. Abel/Klein 2016, 102; Stein/Thon 2015); im Fall von Comics handelt es sich um wesentlich „körperimaginative Kunstformen" (Packard 2006, 137). Der Comic *Vergiss dich nicht* von Nüssli verfügt über ein breites Figurenrepertoire: Mehrere Seiten umfassende Sequenzen führen unterschiedliche Bewohner*innen des Altersheims ein; ebenso von Bedeutung ist das dort

[40] Mehr dazu auf der Website des Teaching Center der Medizinischen Universität Wien: https://teachingcenter.meduniwien.ac.at/lehre-und-projekte/medical-comics-ausstellung/ (letzter Zugriff: 25.05.2021).

angestellte Pflegepersonal. Während die Mutter-Tochter-Beziehung zu Beginn zwar thematisiert wird, spielt sie in der weiteren Erzählung nur noch eine untergeordnete Rolle – das gemeinschaftliche Leben im Heim steht im Vordergrund. Im Gegensatz dazu findet die Pflege der an Alzheimer erkrankten Mutter in Walraths *Aliceheimer's* vor allem zu Hause bei der Tochter statt. Die Mutter, Alice, ist auf beinahe jedem Bild zumindest einmal, oft auch mehrmals dargestellt; abgesehen davon treten ihr verstorbener Ehemann, die Tochter und deren Partner sowie der größere Familienkreis auf.

Die Figuren materialisieren sich auf der Comicseite in bestimmter Form und Gestalt, das heißt als spezifische Körper-Zeichen[41] (vgl. Klar 2011). Anders als in literarischen Werken ist der Körper „allgegenwärtig"; gerade aufgrund seiner „Unvermeidbarkeit" (Klar 2014, 170) erscheint die Frage nach der Re_präsentation von Körpern im Comic besonders wichtig (vgl. Sina 2020, 173). Über das Aussehen des Körpers werden Figuren wiedererkennbar, am Körper artikulieren sich unterschiedliche Differenzkategorien, wie ‚Geschlecht', ‚Alter', ‚Dis_ability' etc., und an bzw. durch ihn passiert Handlung im Comic (vgl. Klar 2014, 170). Nicht zuletzt wird über die Figuren bzw. Körper-Zeichen in den Werken von Nüssli und Walrath die Alzheimererkrankung behandelt; deren ausdifferenzierte Analyse stellt daher einen wichtigen Schritt auf dem Weg zur Beantwortung der Forschungsfrage(n) dar. Immer wieder wird auf die besondere Rolle von Körpern, Körperlichkeit und Verkörperung (*embodiment*) in auto_biografischen, vielfach feministisch geprägten Comics hingewiesen (vgl. El Refaie 2019; Chute 2010; Stein/Thon 2015):

> Much contemporary autobiographical writing engages explicitly with the relationship between bodily identity and subjectivity. Particularly for women wishing to confront traditional cultural inscriptions of the female body, and people whose bodies have been radically changed through an accident or serious illness, corporality tends to feature centrally in their life stories.
>
> (El Refaie 2012, 51)

Die genrespezifische Kontextualisierung der beiden zu analysierenden Primärwerke, welche im Kapitel zu den comictheoretischen Grundlagen vorgenommen wurde, – *Vergiss dich nicht* und *Aliceheimer's* sind auto_biografische, fiktional überformte *PathoGraphics*, die sich gendertheoretischen bzw. intersektionalen Fragenstellungen öffnen – scheint eine intensive Auseinandersetzung mit ‚Körper_lichkeit' (und im weiteren Sinne ‚Identität' und ‚Subjektivität') nahezulegen: Bezugnehmend auf Butlers Konzept der ‚Geschlechterparodie', welches von Frahm für

[41] Der Zusatz ‚-Zeichen' soll mit einer angenommenen Essenz des Körpers brechen und die dem Körper-Zeichen inhärente Zeichenhaftigkeit herausstreichen (vgl. Klar 2011).

die Analyse von Comics adaptiert wurde, widmet sich die vorliegende Arbeit zuerst dem vergeschlechtlichten[42] Körper; anhand ausgewählter Bild-/Textbeispiele werden Aspekte der Performativität, Wiederholung und Differenz diskutiert. Die Überlegungen hierzu spielen auch in den nachfolgenden Kapiteln eine Rolle, wenn Körpernormen, gesunde und erkrankte Körper – mit Fokus auf Alzheimer –, alternde Körper sowie weitere Differenzkategorien, gemäß der intersektionalen Comicanalyse aus dem Band *Comicanalyse* (2019) von Stephan Packard, Andreas Rauscher, Véronique Sina, Jan-Noël Thon, Lukas R. A. Wilde und Janina Wildfeuer, thematisiert werden.

4.1 Der vergeschlechtlichte Körper

In *Understanding Comics* prägt Scott McCloud den Begriff ‚closure' und spricht damit jenen Prozess an, den Leser*innen bei der Lektüre von Comics leisten: Sie füllen die Lücken – das *Gutter* – zwischen den einzelnen Panels (vgl. McCloud 1994, 63). Diese Annahme blieb nicht ohne Kritik, stellt sich dies doch gerade dem Potential widerständiger Comic-Lesarten quer (vgl. Rauchenbacher/Serles 2020, 82). Im Comic geht es gerade nicht darum, ein abgeschlossenes Ganzes zu schaffen – das sei ob der Brüchigkeit und Heterogenität der Zeichen im Comic überhaupt nicht möglich (vgl. Frahm 2010, 32–33). So wie Butler mit dem Konzept der ‚Geschlechterparodie' den Begriff „des Originals als solchen" zu parodieren vermag (Butler 2018, 203), gelingt das auch dem Comic-Zeichen: „Comics sind Parodien auf unsere gängige Vorstellung vom Verhältnis von Zeichen und ihrer Referenz." (Frahm 2010, 33) Denn „die Zeichen bezeichnen ohne Original, Wirklichkeit oder Ursprung. […] Sie lachen über die Vorstellungen eines Ursprungs, eines Originals, das durch so unterschiedliche Zeichen gezeigt werden soll." (Frahm 2010, 329) Was bedeutet das nun für das Comic-Zeichen als *Körper*-Zeichen? Welche Lesearten von Geschlecht(sidentität) werden damit möglich gemacht?

Ein Kapitel in *Aliceheimer's* trägt den Titel *Umbilicus* (Ah 39)[43] – jener titelgebende Nabel findet sich auch im Bild wieder, als Nabelschnur, welche Alice mit ihrer neugeborenen Tochter verbindet (vgl. Abb. 1). Die Zeichnung ist in mehrfacher Hinsicht bemerkenswert: Von der Mutter sind lediglich die angewinkelten Beine und ihr gewölbter Bauch zu sehen. Es handelt sich um eine der wenigen Male, in denen ihr Körper nicht in Buchseiten gekleidet ist, sondern

[42] Der Begriff ‚vergeschlechtlicht' wurde gewählt, um die Prozesshaftigkeit und Konstruiertheit von Geschlecht zu betonen; dasselbe trifft auf ‚erkrankt' statt ‚krank' sowie ‚alternd' statt ‚alt' zu. Manchmal wurde bewusst darauf verzichtet, zum Beispiel in der Wiedergabe Überlegungen Dritter.

[43] Aus dem Comic *Aliceheimer's* wird im Folgenden mit der Sigle ‚Ah' und der Seitenzahl in Klammer zitiert.

aus schraffierten Bleistiftstrichen besteht – als Erinnerung an Alice vor ihrer Alzheimererkrankung. Der Körper des Kindes ist kaum mehr als skizziert, Augen und Mund vage angedeutet, der Kopf vom Bildrahmen abgeschnitten und der Torso langgezogen und verdreht, in den Händen des Arztes. Dominiert wird die Geburtsszene von letzterem; ebenfalls mit Bleistift gezeichnet, aber deutlich detailreicher als die anderen beiden Figuren, richtet er seine Augen hinter den markanten Brillengläsern, über denen ein ‚drittes Auge' in Form einer Stirnlampe thront – die Macht des „klinischen Blick[es]" (Foucault 2016, 123) wird gleichsam potenziert[44] –, auf das Neugeborene und spricht die Worte: „It's a girl child." (Ah 38)



Abb. 1: Geburt der Tochter. *Image credits* Walrath, Dana: Aliceheimer's. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2016, 38. © Dana Walrath

[44] Die Worte Foucaults kommen hier besonders zur Geltung: „Der klinische Blick hat die paradoxe Fähigkeit, eine Sprache zu vernehmen, während er ein Schauspiel wahrnimmt." (Foucault 2016, 122)

Hierbei handelt es sich um eine machtvolle Aussage, die bei Butler als performativer Sprechakt verhandelt wird, welcher Personen ein Geschlecht zuweist bzw. ihnen gar erst ihr Mensch-Sein anerkennt: „Die Markierung der Geschlechtsidentitäten scheint den Körpern die Eigenschaft ‚menschlicher Körper' zu verleihen. Ein Kind (*infant*) wird in dem Augenblick zum menschlichen Wesen, wenn die Frage: ‚Ist es ein Junge oder ein Mädchen?' beantwortet ist." (Butler 2018, 165–166) Auf der nächsten Seite wird dasselbe Bild wiederholt; während Kopf und Füße des Neugeborenen dem Schnitt des Seitenrandes zum Opfer fallen und sich die Nabelschnur im Nichts verliert, erscheint der Arzt und die ihm zugehörige Sprechblase, die – gleich einer Nabelschnur – bis an seine Lippen reicht, vergrößert: „Um das, was natürlich scheint, so zu stabilisieren, dass der Schein aufrecht erhalten wird, muss die Interpellation, die Aufrufung ins *natürliche* Geschlecht, ständig wiederholt werden, muss die *Natur naturalisiert* werden." (Babka 2019, 126) Bei dieser wiederholten Benennung des Geschlechts – beginnend bei der Geburt oder bereits davor, wenn durch Ultraschall das Geschlecht des Babys ‚festgestellt' wird –, welche sich in lebenslang wirksamen Praktiken, wie Namensgebung, Kleidung, Spielzeug, Verhaltensweisen und Erwartungshaltungen, fortsetzt, handelt es sich um einen „Herrschafts- und Zwangsakt, eine institutionalisierte Performanz, die die gesellschaftliche Realität schafft und dem Gesetz unterwirft, indem sie die diskursive/perzeptuelle Konstruktion des Körpers gemäß den Prinzipien der sexuellen Differenz verlangt" (Butler 2018, 172). Durch den physischen Akt des Umblätterns der Seite, mit dem die Wiederholung erst wirksam wird, sind auch die Lesenden beteiligt an diesem Prozess. Gleichzeitig ist es eben *nicht* dasselbe Bild, das wiederholt wird – „‚dasselbe' existiert nicht" (Frahm 2010, 329). Die Lesenden können beliebig vor- und zurückblättern und gerade dadurch die Suche nach einem vermeintlich ‚originalen' (Körper-) Zeichen als Parodie entlarven. Formen der „Handlungsfähigkeit und Subversion" entstehen also gerade *innerhalb* dieser performativen Praxis der Wiederholung, „die für Umdeutungen und Resignifikationen offen ist", äußert sich Babka in direktem Bezug auf Butler (Babka 2019, 77).

Dem Comic gelingt es gleich auf mehreren Ebenen, dieser Situation ihre ‚Naturgegebenheit' zu nehmen und sie einer Künstlichkeit und Gemachtheit zu überführen; dies wird insbesondere mit Blick auf das Bild-Schrift-Verhältnis deutlich (vgl. Abb. 1). In der linken Bildecke befinden sich die Worte: „I first met Alice in 1960. I don't remember the details." (Ah 38) Die Worte der Erzählstimme stehen in einem Spannungsverhältnis zur Aussage des Arztes „It's a girl child" (Ah 38), die plötzlich nur noch als ein dem Vergessen anheimfallendes Detail anmutet – oder aber ist es gerade jenes ‚Detail', das nicht vergessen werden kann/darf? Jenes folgenschwere ‚Detail' – die Anrufung ins Geschlecht – drückt die Macht der Sprache über den

Körper aus (vgl. Butler 2018, 173), in diesem Fall sinnbildlich illustriert durch die über den Säuglingskörper schwebende, aufgeblasene Sprechblase mit den in Großbuchstaben geschriebenen Worten. Durch die explizite Sichtbarmachung jenes Aktes gelingt es, Geschlecht seinem ‚vordiskursiven', ‚essentialistischen' und ‚biologisch' begründbaren Status zu entheben, es gar in seiner scheinbaren ‚Originalität' zu parodieren (vgl. Butler 2018, 203). „[I] don't remember the details. – It's a girl child" (Ah 40), heißt es auf der nächsten Seite abermals, nun in vergrößerten Buchstaben. In den Händen des Doktors liegt ein Wesen, das sich äußerlich jeder eindeutigen Geschlechtszuschreibung verwehrt und daher auch auf bildlicher Ebene dem männlichen Sprechakt seinem postulierten Wahrheitsanspruch nimmt, ihn karikiert und parodiert.

Der einleitende Satz „I first met Alice in 1960" (Ah 38) im Panel kommentiert das Szenario auf ironische Art und Weise – das gewählte Verb ‚meet' mutet distanziert an, als handle es sich um ein formales Treffen zwischen Bekannten oder Freund*innen. Dem Titel zum Trotz – ‚Nabel(schnur)' symbolisiert gemeinhin Nähe und Verbundenheit – lautet die erste Zeile des Erzähltextes: „I was never close to my mother […]." (Ah 39) Auf der zweiten Seite füllt Alice, in dieser Szene wieder in den üblichen Buchseiten gekleidet, die gesamte rechte Seite aus, parallel zum links abgebildeten Arzt mit derselben Blick- und Sprechblasenausrichtung. Das Spiel von Zeichen, Sprache und ver_un_möglichter Benennung wird auf die Spitze getrieben, wenn Alice folgende Fragen ausruft: „I'm your mother? Who's your daddy???" (Ah 41)

Beispiele, wie diese, zeigen, dass Körper-Zeichen im Comic nicht nur eine ikonische, das heißt, eine bildhafte Ähnlichkeitsfunktion erfüllen, sondern gleichzeitig eine Symbolkraft innehaben – Sprache passiert über Körper, Körper ist Sprache (vgl. Klar 2011, 226). Im Fall der Alice-Figur trifft das auf besondere Art und Weise zu: Ihre Kleidung, ein Bademantel, besteht wortwörtlich aus Text, genauer genommen aus ausgeschnittenen und neu zusammengefügten Textfragmenten, die *Alice in Wonderland* von Carroll entnommen sind. Kein Bademantel gleicht dem anderen, stets sind es neue Buchausschnitte. Der Körper *ist* Text, eine performative Konstruktion, auf welche sich Geschlecht(sidentität) einschreibt (vgl. Butler 2018, 26). Dabei stellt Butler klar, dass es keinen Zugriff auf den Körper außerhalb von Macht und Diskurs gibt: Es existieren keine wie auch immer gearteten „wahren Körper jenseits des Gesetzes" – was im Umkehrschluss bedeutet, dass auch „Subversion" immer nur unter „den Bedingungen des Gesetzes" passieren kann (Butler 2018, 141). „Dann wird der kulturell konstruierte Körper befreit sein, allerdings weder für seine ‚natürliche' Vergangenheit noch für seine ursprünglichen Lüste, sondern für eine offene Zukunft kultureller Möglichkeiten." (Butler 2018, 142) Wie verhält es sich diesbezüglich also mit (weiteren) subversiven Momenten in den beiden Comics?

Ein wichtiges Moment liegt in der Beziehung zwischen Wiederholung und Differenz begründet; für den (vergeschlechtlichten) Körper bedeutet das: „Die Körper-Zeichen in Comics sind einander nicht identisch, sondern wiedererkennbar." (Klar 2014, 171; vgl. Frahm 2010, 72) In *Aliceheimer's* tritt die Protagonistin in beinahe allen Panels auf; in vielen Panels materialisieren sich sogar gleichzeitig mehrere Versionen ihrer selbst. Klar beschreibt dieses Phänomen als Serialität des Comic-Körpers, der immerfort kopiert und multipliziert wird und auf diese Weise „nicht nur diachron zu unterschiedlichen Zeitpunkten, sondern auch synchron an unterschiedlichen Orten anwesend ist" (Klar 2014, 171). In einem Bild schweben fünf Alice durch einen tiefblauen Sternenhimmel (vgl. Ah 22), nur um auf der nächsten Seite drei Alice entgegenzublicken, denen Apfelbäume und Brokkoli aus den Ohren wachsen (vgl. Ah 24). Welche Alice ist nun die ‚wahre'? Welcher Körper der ‚originale'? Und welche geschlechtliche Zuschreibung die ‚richtige'?

Butler begreift die Geschlechtsidentität als „Akt" bzw. „Drama", welches durch „*wiederholte* Darbietung" erfolgt. „Diese Wiederholung ist eine Re-Inszenierung und ein Wieder-Erleben eines bereits gesellschaftlich etablierten Bedeutungskomplexes – und zugleich die mundane, ritualisierte Form seiner Legitimation." (Butler 2018, 206) Im Comic wird dieser Akt des Vergeschlechtlicht-Werdens durch die wiederholte Abbildung von Alice sichtbar gemacht – eine Alice, die stets als solche wiedererkennbar ist, aber nie dieselbe ist, so wie auch ihr Bademantel nie aus exakt denselben Buchseiten besteht. Die Vorstellung einer ‚originalen' Alice wird dekonstruiert und parodiert – und damit auch jene eines ‚wahren' Körpers oder einer ‚wahren' Geschlechtszuschreibung. „Ebenso wie die Körperoberflächen *als* das Natürliche inszeniert werden, können sie umgekehrt zum Schauplatz einer unstimmigen, entnaturalisierten Performanz werden, die den performativen Status des Natürlichen selbst enthüllt." (Butler 2018, 214)

Dieses „unglaubwürdig" Machen von Geschlechtsidentität (Butler 2018, 208) durch eine „parodistische Vervielfältigung der Identitäten", welche „der hegemonialen Kultur […] den Anspruch auf naturalisierte oder wesenhafte geschlechtlich bestimmte Identitäten" nimmt (Butler 2018, 203), tritt in der Figurenzeichnung des Comics *Vergiss dich nicht* ebenfalls zutage: Die Körper scheinen die ganze Zeit in Bewegung zu sein, verstärkt durch die teils weiche, wellenförmige Linienführung der Gliedmaßen und Kleidung. Die Figuren verändern ihr Alter, werden wieder zu jungen Erwachsenen, verschmelzen mit ihrer Umgebung oder mit anderen Figuren, werden zu Gegenständen, Tieren oder unbestimmbaren Gebilden, lösen sich gänzlich auf und verschwinden. Annahmen von Fixiertheit und Unbeweglichkeit weichen Vorstellungen

eines flexiblen und fluiden *Werdens*. Der Körper erscheint „as series of process of becoming rather than a fixed state of being" (Grosz 1994, 12).

Folgendes Beispiel aus Nüsslis Comic soll zur Erklärung beitragen: In einer sich über mehrere Seiten erstreckenden Sequenz kommen zwei Heimbewohnerinnen, Frau Fuchs[45], die neu eingezogen ist und von einer Pflegekraft begleitet wird, und Frau Baldegger, in ein Gespräch. „Schauen Sie Frau Fuchs, hier ist Ihre neue zu Hause" (Vdn o. S.)[46]; der ausgestreckte Arm der Pflegekraft weist in die Leere – die Lesenden müssen umblättern, um dieses ‚neue zu Hause' kennenzulernen. Der Blick von Frau Fuchs folgt misstrauisch der ausgestreckten Hand, während die andere Hand der Pflegekraft die ihrige hält. Die Verbundenheit beider Figuren in diesem Moment wird auch auf der Bildebene zum Ausdruck gebracht, indem die Körper tatsächlich (von der Hüfte abwärts) miteinander *verschmolzen* sind.

Über vierundzwanzig Panels hinweg erstreckt sich das Gespräch der beiden älteren Frauen über Fernsehsendungen, Politik, Hunde, Youtube, Europa – „Europa, da kenn i doch. Isch es e Gesellschaftsspieli oder öppis Ansteckendes? – Hä jo Irmi, wahrschindli beides achli gmischt. ä maladrigi Gsellschaft halt." (Vdn o. S.) – und Frisuren. Die Figuren sind dabei stets wiederkennbar, auch wenn die Grenzen dieser Wiederkennbarkeit – ob der sich ständig verändernden Körper-Zeichen und ihrer Anpassung an die Gegebenheiten (vgl. Eckhoff-Heindl 2020, 147) – immer wieder ausgereizt werden. Zerfließt das Gesicht von Frau Baldegger unter Tränen, so scheint das auch ihr gesamter Körper zu tun, der in diesem Panel gleichzeitig mit jenem von Frau Fuchs verschwimmt, die tröstend die Arme um sie gelegt hat. Gleichzeitig breitet sich das Lachen von Frau Fuchs über ihren ganzen Körper aus, macht ihn fließender und kindlicher. Der Comic-Körper ist „entgrenzt" (Klar 2011, 222) – im Fall der eben besprochenen Sequenz öffnet sich der Körper dem weißen Raum über abgetrennte Oberkörper, ins Leere gehende Armfortsätze, Haare etc. oder überwindet Grenzen, indem er sich mit anderen Personen verbindet. Eindeutig begrenzte Körper und fixierte Identitätsvorstellungen weichen „eine[r] fließende[n] Ungewißheit der Identitäten" (Butler 2018, 203).

Einmal mehr kommt die Wandelbarkeit des Körper-Zeichens zur Geltung – eine Wandelbarkeit, die zwischen Wiederholung (ohne identische Kopien zu liefern) und Differenz changiert, zwischen „Wiedererkennung" und „Verkennung" (Frahm 2010, 72). Jede Wiederholung birgt dabei „das Potential der Differenz und Verfehlung in sich und bildet somit die strukturelle

[45] Die Personen werden mit ‚Frau' bzw. ‚Herr' und entsprechendem Nachnamen bezeichnet, so wird zum Beispiel die Mutter der Autorin ‚Frau Nüssli' genannt.
[46] Da *Vergiss dich nicht* über keine Seitenzahlen verfügt, wird aus dem Comic im Folgenden nur noch mit der Sigle ‚Vdn' und der Angabe ‚o. S.' zitiert.

bzw. subversive Parodie der Comics“ (Sina 2016, 70). Comics fungieren – das wird deutlich – als Orte des Widerstandes gegenüber hegemonialer Diskurse betreffend Körper und Geschlecht und liefern alternative Formen der Verhandlung von Subjektivität und Identität; Potential, das nicht nur innerhalb der *Storyworld* zum Ausdruck kommt, sondern auch realpolitische und gesellschaftliche Implikationen hat:

> Every time autobiographical comics artists draw themselves and those around them, they cannot avoid engaging with the sociocultural models that underpin body image, including categories of sex, gender, health, and beauty. Pictorial embodiment is thus always a profoundly social and political activity.
>
> (El Refaie 2012, 73)

4.2 De_konstruierte Körper-Zeichen

4.2.1 Körpernormen

Comics verfügen über subversives Potential, mittels dessen es möglich ist, den soziokulturellen Konstruktionscharakter von Körpern sichtbar zu machen (vgl. Peter/Venkatesan 2020, 34), hierarchische Oppositionen, wie jene zwischen ‚gesund‘ und ‚krank‘, aufzubrechen und Vorstellungen von einem (vermeintlich) ‚idealen‘ Körper zwar nicht unbedingt mit mehr Authentizität und Wahrhaftigkeit – bewegen wir uns doch nach wie vor in einem Spiel von (Körper-)Zeichen ohne Original – aber zumindest mit *anderen* Körper-Zeichen und -Praktiken zu begegnen. Gleichzeitig re_produzieren Comics immer auch gewisse Körpernormen und Stereotype[47], die es kritisch zu beleuchten gilt. Das Streben nach einem ‚perfekten‘ Körper, welches sich nicht zuletzt im Gesundheitsdiskurs eingebettet findet, zeigt sich in

> a particular attitude towards the body that encourages individuals to monitor themselves constantly for bodily imperfections and to adopt responsibility for combating any signs of disease, deterioration, or decay. The beautiful, healthy body is taken as a sign of a person’s discipline and self-control, while paradoxically offering the promise of a more desirable, hedonistic lifestyle […]. Conversely, signs of aging are associated with moral weakness, and ill-health tends to be blamed on the patients themselves. As a consequence, Western mainstream society is both acutely health conscious and obsessed with disease […].
>
> (El Refaie 2012, 84–85)[48]

[47] Insbesondere das Superheld*en*genre und die darin vollzogene Re_produktion klischeehafter Figurendarstellungen eignen sich für eine kritische Comicanalyse (vgl. Køhlert 2019, 189–190; Cocca 2020).
[48] Vgl. zu Fragen der Moral, Individualisierung und Verantwortungsübernahme auch Lupton 1997, 61, 90, 143.

Insbesondere am weiblichen Körper werden ununterbrochen Fragen nach ‚Schönheit' und ‚Ästhetik' ausgehandelt: „For women, there is particularly an unforgiving cultural duress to follow the popular construct of femininity which theorizes that the only acceptable female body is the one which is aesthetically appealing and which adheres to the prevalent standards of body measurements." (Peter/Venkatesan 2020, 34) In *Aliceheimer's* wird dieses Thema explizit gemacht, wenn auf Alices Obsession mit „all things blond" – „soft golden hair, and everything that went with it" – eingegangen wird (Ah 17). Dieses ‚everything that went with it' bedeutet für die aus Armenien emigrierte Alice nicht nur eine äußerliche Anpassung – der Wunsch nach blonden Haaren und heller Haut –, sondern eine umfassende Assimilierung an die Gegebenheiten ihrer neuen Heimat, New York; so unterließ sie es beispielsweise, Armenisch zu sprechen, und heiratete einen US-Amerikaner. „Our job was to fit in, to leave most everything Armenian behind, to become blonde." (Ah 17) Durch ihre Erkrankung an Alzheimer kommt es zu Situationen, in denen diese „blond values" verschwinden, wenn sie beispielsweise gekleidet wie eine „Armenian princess" zum Essen erscheint (Ah 17).[49] „Alice was always beautiful. […] Alice is still beautiful." (Ah 17)

In *Vergiss dich nicht* wird laufend mit den Erwartungen an einen ‚normschönen' Körper gebrochen – die abgebildeten Körper sind gebeugt, runzelig, faltig, haarig, zahnlos, dick, aufgedunsen, ausgemergelt, mit hängenden Tränensäcken und eingefallenen Wangen. Es ist der ‚groteske', unkontrollierte Körper – in Gegenüberstellung eines ‚zivilisierten' Körpers, welcher als rational und beherrscht erscheint (vgl. Lupton 1997, 7–9, 120) –, der sich bei Nüssli in unförmige Gebilde und wilde Pflanzenwesen verwandelt, sich ausdehnt und schrumpft, sich verflüssigt, tropft und schleimt.[50] Gleichzeitig erscheint die Haut als Ab- und Begrenzung des Körpers brüchig und durchlässig: Was wird als Innen und Außen konstituiert? Was ist eigen und fremd? Was erscheint als ‚normal' und was als ‚monströs'? „[T]he notion of the body as wholeness" wird in Frage gestellt und es zeigt sich, dass „the very concept of the body, either as monstrous or as healthy, is unstable" (Szép 2020, 106).

Den Ansatz, welchen Sina in Bezug auf Kominsky-Crumbs Comic *Nose Job* (2007) formuliert, lässt sich auch für Nüsslis Werk resümieren: „Indeed, her […] grotesque cartoony style has a provocative effect as it aesthetically and ideologically undermines established

[49] Dieser Absatz macht deutlich, dass Diskriminierung über den Körper immer auch verschränkt mit Rassismus und Sexismus ist; Kapitel 4.4 widmet sich dem näher.
[50] In dieser Dichotomie sind auch geschlechtliche, rassistische und klassizistische Zuschreibungen verankert, wie sich anhand der Kategorisierung „of non-white people, women and members of the working class as more ‚primitive' and ‚closer to nature' than the ideal of the European middle-class male" zeigt (Lupton 1997, 8).

notions of what is considered to be suitable, acceptable and beautiful to look at […]." (Sina 2020, 166) Gleichzeitig vermögen die Körper nicht nur die mentalen, sondern auch die körperlichen Spuren von Alzheimer aufzuzeigen. Hier können Parallelen zu einem anderen prominenten Comic, der sich mit Alzheimer auseinandersetzt, gezogen werden – *Tangles* von Leavitt:

> Alzheimer's disease is a disease of the brain, but […] it wreaks its disintegrating effects on bodies too. Belying fantastical representations of aesthetically pleasing Alzheimer's sufferers, *Tangles* situates its visual self firmly in the compromised and uncomfortable ethical territory of Alzheimer's mental, intellectual, ontological, epistemological, and physical wreckages.
>
> (Venema 2016, 61)

Im Konzept des ‚Abjekts' nach Julia Kristeva kulminieren all diese binären und hierarchisierten Zuschreibungen und werden ins Wanken gebracht: Das Abjekt – aus dem Lateinischen *abiectus* für ‚niedrig, gemein, verächtlich; nachlässig hinwerfen' (Stowasser/Petschenig/Skutsch 2015, 2) – wird als Gegenteil eines Objekts verstanden; es erscheint „radically excluded" und ist „the place where meaning collapses" (Kristeva 1982, 2). Durch seinen Status als „the in-between, the ambiguous, the composite" (Kristeva 1982, 4) stört es Ordnungssysteme, fordert binäre Oppositionen heraus und überschreitet Grenzen. Körperflüssigkeiten, Fäkalien, Leichen, bestimmtes Essen, wie die sich auf der Milchoberfläche bildende Haut, etc. – all das ruft primär Ekel und Abscheu hervor. „Das ‚Verworfene' bezeichnet das, was aus dem Körper ausgestoßen, als Exkremente ausgeschieden und literal zum ‚Anderen' gemacht worden ist. Dieser Vorgang erscheint als Austreibung fremder Elemente, doch in Wirklichkeit wird das Fremde erst durch die Austreibung gestiftet." (Butler 2019, 196) Das bedeutet, dass erst die „Konstruktion des ‚Nicht-Ich' als das Verworfene" – dazu zählen auch bestimmte Körper, wie weibliche Körper, schwangere Körper, dis_abled Körper, infizierte und kranke Körper – das Subjekt als solches herausbildet (Butler 2019, 196). Mit anderen Worten: Das Subjekt differenziert sich vom Abjekt und benötigt es gleichsam für seine Konstituierung (vgl. Peter/Venkatesan 2020, 78; Szép 2020, 154).

Der *abjected* Körper erscheint also in erster Linie als Art Spiegel der *eigenen* Verletzlichkeit, als Riss in der Vorstellung des Selbst, als vermeintlich homogen und stabil (vgl. El Refaie 2012, 69; Neldner 2020, 121) – dies zeigt sich auch in den Körper-Zeichen bei Nüssli. „These bodies [people with particular kinds of diseases or disabilities] come to epitomize the trace of the abject within, provoking responses that are more complex and disturbing than those accorded the absolute ‚other' […]." (El Refaie 2012, 69) Das Abjekt ist fremd und bekannt zugleich; so wie es abstößt, fasziniert es auch: „[O]n the one hand is offers a constant reminder

of the vulnerability of the subject, but on the other hand it can provide the pleasure of challenging norms and breaking taboos.“ (El Refaie 2012, 69) Nüsslis Bilder changieren genau an dieser Grenze zwischen Hinschauen und Wegschauen, zwischen Annäherung und Verwerfung, und schaffen dadurch einen Zwischenraum, der alternative Körper_bilder ermöglicht. Es gelingt

> the deconstruction of the notion of the normal body, and the advocation of a perception of the body as complicated, experienced, and distanced at the same time, and, above all, vulnerable. The normative, healthy body gets redefined as a vulnerable one, or, if we look at the other side of the same coin, vulnerability and monstrosity, in their various forms, are redefined as common characteristics of everyone.
>
> (Szép 2020, 102)

4.2.2 Der dis_abled Körper

Nicht nur die eigene Verletzlichkeit spiegelt sich im Körper-Zeichen der ‚Anderen‘ wider, sondern auch die perfide Logik des Neoliberalismus: Im Kapitalismus ist der alte, kranke und disabled Körper keine ‚wertbringende‘ Quelle; er ist unnütz und unbrauchbar (vgl. Veith 2020, 104). Dem gegenüber stehen Ansätze der *Disability Studies*, die „Behinderung als gesellschaftliches Konstrukt“ verstehen, „ohne dabei individuelle Formen der Beeinträchtigung zu negieren“; „unter Behinderung ist somit ein diskursiver Prozess des ‚Behindert-Werdens‘, der ‚Ver/Behinderung‘ zu verstehen“ (Packard et al. 2019, 165). Be_hinderung ist also weder in erster Linie medizinisch noch psychologisch im Körper einer Einzelperson zu verorten, sondern im *sozialen* Umfeld, welches Ein- und Ausschlüsse vornimmt. Diese Sicht hat wiederum grundlegend Einfluss darauf, wie Veränderungen angestoßen werden können; „disability residing not only in paralysis but in stairs without an accompanying ramp, not in blindness but in the lack of braille and audio books, not in dyslexia but in teaching methods unwilling to flex“ (Clare 2017, 12–13). Dis_ability wird somit auch zu einer Frage der sozialen Gerechtigkeit; die Verantwortung dafür liegt nicht beim Individuum (wie es eine neoliberale Subjektkonstituierung vorschlägt), sondern wird zu einem kollektiven Bestreben.

Relativ zu Beginn von *Vergiss dich nicht* gibt es eine imposante *Splash Page*; der Panorama-Eindruck wird durch die ungewöhnliche Größe der Seite – eine Doppelseite entspricht einem A3-Blatt – verstärkt. Zu sehen sind Heimbewohner*innen und Pfleger*innen, auf die im Laufe des Comics Bezug genommen wird: eine hochaltrige Figur mit Bart und dicken Brillengläsern, die sich auf einem Gehstock abstützt und in einem Bademantel und einer karierten Jogginghose gekleidet ist; im Rollstuhl sitzende Figuren, deren Füße in Schlapfen stecken, mit wärmenden Decken auf den Oberschenkeln; eine gebeugt stehende Figur, deren Hände um die

Griffe eines Rollators gelegt sind. Die bei Nüssli abgebildeten Körper, welche im gesellschaftlichen Diskurs für gewöhnlich als ‚unattraktiv', ‚alt' und ‚krank' abgewertet werden, kreieren einen Ort, an dem sich (mehr Akzeptanz für) ‚Andersheit' und Diversität artikulieren kann. Dies ermöglicht es, die rigiden Grenzen zwischen ‚normal'/‚natürlich' und ‚anormal'/‚unnatürlich' ins Wanken zu bringen (vgl. Neldner 2020, 122; Clare 2017, 173). Der Comic nimmt sich mehrerer Aspekte an:

> the *refusal of stigmatized identity*, whether through […] narrative strategies of displacement, the aesthetics of repudiation, or visual remediation of problematic images […]; the *insistence on community* as a crucial component of health care and a critical (because so often underexamined) aspect of medical experience […]; and the presence of *disability gain*, the process by which illness and disability come together to provide a range of narrative, epistemic, ethical, and political resources for artistic innovation motivated by a drive for social justice […].
>
> (Squier/Krüger-Fürhoff 2020, 4)

Dieses dem Comic innewohnende Potential wird durch stilistische Eigenheiten und Uneindeutigkeiten verstärkt: Auf der Doppelseite befinden sich ein Dutzend Figuren in Interaktion und doch scheint jede in ihrer eigenen Welt zu sein. Zwei spielen Karten, eine Pflegkraft wirft einen Ball, eine andere legt ihren Arm um die Schulter einer Frau – das lesende Auge kommt nicht zur Ruhe. Gleichzeitig wirkt das Bild durch die Abwesenheit von Bewegungslinien starr und unbeweglich. Topfpflanzen, Tische und Stühle, ein Aquarium und eine Katze – all diese Objekte sind Teil der Szenerie und wirken dabei ebenso un_belebt und un_beweglich wie der Rest der Figuren, als ließe sich alles und jede*r beliebig miteinander austauschen. Der Konstruktionscharakter der bildlichen und schriftsprachlichen Zeichen im Comic wird deutlich gemacht: „[D]ie graphische Sprache des Comics [lenkt] die Aufmerksamkeit der Rezipierenden unweigerlich auf den künstlerischen Herstellungsprozess, sprich auf die Ästhetik des Gemachten und damit ebenfalls auf den artifiziellen Status der repräsentierten Bilder […]." (Packard et al. 2019, 179) Mit dieser Sichtweise lässt sich auch der dis_abled Körper als „performativ, also veränderbar und damit alles andere als stabil oder ahistorisch" begreifen (Packard et al. 2019, 179).

In derselben Sequenz werden Fragen nach dem „medical look at the body, which does not recognize shame or privacy" (Szép 2020, 106) ausgehandelt. Bei Nüssli wird mit diesem dominanten und oftmals gewaltvollen Blick auf den dis_abled Körper gespielt, indem die ambivalente Situation, in der sich beeinträchtige Personen befinden – Hypervisibilität bei gleichzeitiger Unsichtbarkeit –, bewusst heraufbeschwört wird (vgl. Schmidt 2020, 40, 42): Heimbewohner*innen wirken in manchen Momenten wie Teil des Inventars, nur um im nächsten Moment als aktiv Handelnde das Panel zu dominieren. Auch der Blick ist nicht unidirektional –

ausgerichtet auf den dis_abled ‚Objekt-Körper' – zu begreifen; stattdessen werden mehrheitsgesellschaftliche Voyeurismen irritiert und auf die Lesenden zurückgeworfen: *Wer starrt hier noch wen an?*[51] „[T]he stare can render all involved parties equally exposed and vulnerable" (Schmidt 2020, 43) und ermöglicht es, „to (also) recognize agency in those typically confined to the position of objects" (Schmidt 2020, 44). Die Comiclektüre kann auf diese Weise zu einer „transformative experience" werden, indem die Lesenden „are ultimately thrown back on themselves and are asked to reflect on their reactions to these difficult reads, as well as to illness/disability more widely – themes they inevitably encounter in their own lives" (Schmidt 2020, 55). Denn letztlich zeigt sich, dass „all readers, including those who identifies as healthy or abledbodied, are implicated in other's narrations of illness/disability" (Schmidt 2020, 45).

Am linken Rand der Doppelseite schiebt eine*n Heimbewohner*in einen Rollstuhl; zu sehen sind lediglich ihre*seine ausgestreckten Arme und ein Haltegriff, bevor der Seitenrand das Bild unterbricht. Einmal umgeblättert setzt sich das Motiv auf etwa derselben Höhe fort – nun ist es die Pflegekraft, welche die Griffe des Rollstuhls umfasst hält und eine*n Heimbewohner*in schiebt. Die Figuren – in der Rolle der Pflegenden und der Gepflegten – scheinen für einen Moment austauschbar und weisen darauf hin, dass wir alle im Grunde nur „temporarily ablebodied" (Schmidt 2018, 17) sind. Eine ähnliche Sichtweise lässt sich für Alzheimer anwenden, wie Janelle S. Taylor in *On Recognition, Caring, and Dementia* (2008) schreibt: „for people living with dementia, and for the rest of us, the ‚Temporarily Able-Brained' (Friedell 2003) who share a world with them today, and who may ourselves join their ranks in the future" (Taylor 2008, 314).

4.2.3 Der erkrankte Körper

Die bereits besprochenen Beispiele aus den Comics haben gezeigt, welches Potential einem Um- und Neudenken von herkömmlichen Vorstellungen von Krankheit, Dis_ability und nicht zuletzt der spezifischen Diagnose ‚Alzheimer' innewohnt. Als medizinische Anthropologin kritisiert Walrath das vorherrschende biomedizinische Verständnis von Alzheimer: „[W]hile biomedicine can cure disease, it flounders with permanent hurts, troubles of the mind, states present from birth or that are incurable or progressive. In biomedicine, these states are stigmatized and feared." (Ah 4) Im Vorwort zu *Aliceheimer's* formuliert Walrath daher ihr Anliegen, „medical systems as cultural systems" (Ah 2) zu verstehen, die soziale und politische

[51] Vgl. Kapitel 4.5.

Dimension von Wissenschafts- und Gesundheitsdiskursen wahrzunehmen und die darin verankerten Formen struktureller Diskriminierung, sei es in Form von (Hetero-)Sexismus, Ableismus, Ageismus oder Rassismus, die stets interdependent wirksam sind, zu reflektieren (vgl. Ah 2). In diesem Kontext begreift sie *Graphic Medicine* als machtvolles Instrument: „They [stories and comics] can rewrite the dominante narrative. […] The images and words of a graphic narrative bring back the humanity of a person with dementia." (Ah 5) Im Folgenden soll die Thematisierung und Darstellung der Alzheimererkrankung sowie der (comicspezifische) Umgang damit in den beiden analysierten Comics im Zentrum stehen.

Der ‚gesunde' Körper neigt dazu, nicht weiter aufzufallen; er ist – simpel ausgedrückt – *einfach da*. Erkrankungen führen dazu, dass der eigene Körper verstärkt und bewusst(er) wahrgenommen wird (vgl. Lupton 1994, 20); „when we are ill, in pain, or experiencing the physical changes associated with puberty, disability, or old age, that the body forces itself into our consciousness" (El Refaie 2012, 61). Das kann auch auf den Körper ‚Anderer' zutreffen, die aufgrund bestimmter Merkmale – Gender, Aussehen, körperliche Beeinträchtigung etc. – markiert sind. El Refaie verwendet dafür den (von Drew Leder geborgten) Ausdruck ‚dys-appearance', eine Zusammensetzung der englischen Begriffe *appearance* (dt. ‚Anwesenheit'), *disappearance* (dt. ‚Abwesenheit') und dem Suffix *dys-* (dt. ‚abweichend, krankhaft') (vgl. El Refaie 2012, 61; El Refaie 2019, 32). Ich möchte den Fokus auf eben jenen Raum legen, der sich zwischen An- und Abwesenheit öffnet: *dys_appearance*. In beiden Comics zeugen die dargestellten Körper von Alter, Schmerz, Beeinträchtigung und Gebrechlichkeit – sie sind präsent, beanspruchen Raum und verlangen Aufmerksamkeit. Gleichzeitig rücken die Körper in den Hintergrund oder verschwinden ganz, wenn bei Nüssli irgendwann Topfpflanzen oder leere Stühle, denen nach und nach immer mehr Teile fehlen, die Gespräche der Heimbewohner*innen fortsetzen. Die Wörter verbleiben als einzig haltbares Zeugnis, das hier Figuren sitzen und sich unterhalten. Auch bei Walrath vermitteln die textbasierten Kapitel, die teils mehr als eine Seite umfassen und sich über verblassende Bilder legen, auch dann noch Halt, wenn Alice auf den Bildern immer jünger wird, langsam entschwindet und im Begriff ist, sich aufzulösen.



Abb. 2: Alice verschwindet. *Image credits* Walrath, Dana: Aliceheimer's. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2016, 16. © Dana Walrath

Zwei Kapitel in *Aliceheimer's – Disappearing Alice* (Ah 11) und *Missing Pieces* (Ah 17) – machen das paradoxe Zusammenspiel von Anwesenheit und Abwesenheit explizit: In einem Bild ist Alice insgesamt acht Mal, vier Mal in Ganzkörperansicht und vier Mal im Detail, abgebildet (vgl. Abb. 2) – diese multiple Illustrierung ihrer Selbst betont, „that the body can no longer be taken for granted as an unconscious presence" (El Refaie 2019, 57). Die Gesichter, denen einmal die Augen, dann die Nase, der Mund und die Haare fehlen, bilden auf körperlicher Ebene den mentalen Prozess von Alzheimer ab: „Until the end stages, when facial expressions and the ability to move disappear, Alzheimer's remains invisible. The missing pieces stay hidden." (Ah 17) Walrath gelingt es, über den Körper die Unsichtbarkeit von mentalen Erkrankungen sichtbar zu machen. Geist und Körper werden als miteinander verschränkt wahrgenommen: „Cutting across this dualism, I [Schmidt] highlight the fact that clear demarcations cannot be drawn between psychological and physical impairments, and that indeed often, it not always, in a person's experience of illness, the psychological and the physical are closely intertwined." (Schmidt 2018, 6). „She isn't loosing tangible parts" (Ah 16), heißt es über den Gesichtern, denen Körperteile fehlen, und weiter „though she is disappearing" (Ah 16) über zwei Abbildungen von Alice, die eben doch präsent ist. Bild- und Textebene ergänzen sich nicht, finden keine eindeutige Antwort. Alice ist da. Und nicht da. Vielleicht ist sie *anders* da?

> This disappearance lets new things appear. Alice found parts of herself that she kept hidden, from her children anyway. She wished out loud that she had gone to medical school instead of becoming a biology teacher. The years of her pushing me in this direction and away from creative work made sense at last. And when she stood in my kitchen admiring the cabinet knobs I had hand-painted and said, „You should quit your job and make art full-time", her loss was my gain.
>
> (Ah 11)

Auf dem Körper werden nicht nur Prozesse des Vergessens – zum Beispiel Gedächtnisverlust als Symptom von Alzheimer – ausgetragen, sondern auch Vorgänge des Erinnerns, des Zurück-Denkens an die eigene Kindheit/Jugend, die Eltern und das Aufwachsen in der Heimat.[52] Häufig sind die Erinnerungen, die in den beiden Comics zu Bild und Wort gebracht werden, schmerzhafter Natur. In einem Panel liegt Alice auf dem Sofa, aus ihrem Kopf wachsen Hörner und statt Füße und Hände hat sie Hufe (vgl. Ah 32). Die Verwandlung vermag die Gefühle, die Alice sich selbst gegenüber hegt, zu illustrieren: „I wasn't very nice. I wish I had done better." (Ah 33) Aus dem Gespräch zwischen ihr und der Tochter ist zu entnehmen, dass es um die Beziehung zu Alices Schwester geht. Diese Art von bildlichen, *verkörperten* Metaphern „help readers understand the emotional, social and, cultural impact of illness on sufferers and their families, by appealing on shared embodiment" (El Refaie 2019, 87). Es handelt sich um eine typische narrative Technik, „particularly common in works about certain forms of mental illness and dementia, which tend to disrupt sufferers' ability to distinguish clearly between their hallucinations and reality" (El Refaie 2019, 87).

Auch in *Vergiss dich nicht* werden Erinnerungen an die Vergangenheit an den Körpern ausgetragen, wenn beispielsweise Figuren von einem Panel zum nächsten merklich jünger werden oder sich in Jugend-Versionen ihrer selbst verwandeln. Vielfach werden diese Erinnerungen durch Gegenstände evoziert: In einer Sequenz greift Frau Nüssli nach einer Spielkarte; die Umrisse der Umgebung beginnen zu verblassen, während sie ein Auge geschlossen hält und mit dem anderen blinzelt. Zwei Panels zeigen ihre Hände, welche die Karte halten, in einem *Close-Up* – die beiden Panels sind kaum zu unterscheiden, bis auf das Motiv der Flagge, das im zweiten Panel aus der Spielkarte herausflattert, als wäre es von einem Windstoß erfasst worden. Die Bewegung setzt sich im nächsten Panel fort, in dem dieselbe Flagge nun Teil einer Demonstration ist, an deren Spitze Frau Nüssli in jungen Jahren marschiert. Der Comic erlaubt die mehrfache Realisierung der Figur von Frau Nüssli auf einer Seite, ebenso wie die gleichzeitige Materialisation ihres jüngeren Selbst neben ihrem älteren Selbst im Rollstuhl. Anders als El Refaie (s. o.) würde ich hier also nicht danach fragen, was Einbildung oder Realität ist,

[52] Vgl. Kapitel 5.

was erdacht oder ‚wahr' ist oder wer nun die ‚originale' Frau Nüssli ist, da dieses Unterfangen bereits durch die Struktur des Comics verunmöglicht wird: „Es gibt keine wahre oder authentische Identität, die jeweilige Konstruierung materialisiert die Identität Panel für Panel […]." (Frahm 2010, 90–91) Und trotz oder gerade deswegen können sich die Leser*innen mit den Figuren identifizieren.

Ein wiederkehrendes Thema in beiden Comics – neben Vorgängen des Vergessens, die vorrangig die (narrative) Gegenwart umfassen, und des Erinnerns, insbesondere von weit zurückliegenden Begebenheiten in der Kindheit oder dem jungen Erwachsenenleben – ist der Umgang mit Angst, Trauer, Scham, Reue, Schuld und Wut. Diese Emotionen erscheinen in ihrer Unheimlichkeit und Bedrohlichkeit verstärkt, wenn sie Alice als personifizierte Hexen, Piraten und Soldaten erscheinen. Aus ihren Worten wird deutlich, dass es um ein schmerzhaftes Erlebnis als Kind mit ihrem Vater geht (vgl. Ah 35). Wuchernde Pflanzen stellen in *Vergiss dich nicht* ebenso Freude wie Schmerz vergangener Erlebnisse dar. Herr Krause beispielsweise wird von den medusenartigen Blättern einer Topfpflanze bedroht und verwandelt sich beim Gang auf die Toilette in eine knorrige Pflanze, die ihn mit Erinnerungen an den Krieg konfrontiert. Für die Lesenden, die Herrn Krause in seine Erinnerungswelt folgen, machen daher auch – anders als für die Pflegekraft, die ihn ins Bad begleitet, vorbei an ‚unschuldigen' Topfpflanzen – die wiederholt getätigten Aussagen „Ich hasse das", „Ich hasse Töpfe aller Art", „Und ich glaube, Töpfe hassen mich auch. Topfpflanzen besonders" mit einem Mal Sinn (Vdn o. S.).

In *Aliceheimer's* spielen Wiederholungen eine wichtige Rolle: „People with dementia often develop strong impluses to engage in particular form of repetitive behaviors […]." (Taylor 2008, 329) Im Fall von Alice drückt sich das zum Beispiel dadurch aus, dass sie immer wieder ihre Tochter fragt, ob sie Gästin in ihrem Hotel sei, da sie weder die Tochter noch den Ort, an dem sie sich befindet, wiedererkennen zu vermag (vgl. Ah 63). „I've heard these questions many times. Repetition. Anyone who lives with Alzheimer's knows from repetition." (Ah 23) Während Worte, seien sie nun gesprochen – wenn die Tochter immer wieder dieselben Fragen geduldig beantwortet – oder verschriftlicht – wenn die Enkelsöhne Alice eine Erinnerungsnotiz zu ihren Personen aushändigen –, eine gewisse Sicherheit und Beständigkeit vermitteln, spricht das zugehörige Bild eine andere ‚Wahrheit': Zu sehen sind fünf Alice, die durch das All schweben, vorbei an Teekessel, Tasse, Stern und Milchstraße (vgl. Ah 22–23). Die Bild- und Textüberschrift (in diesem speziellen Kapitel) sowie das letzte Wort eines jeden Kapitels erinnern die Lesenden wiederholt an Alices Zustand: „Aliceheimer's." (Ah 23)

Die Frage nach Personen bzw. dem Erkennen von Personen ist eine bedeutsame im Kontext von Alzheimer. So wie Walrath geht auch Taylor auf den Stellenwert der Frage „Does she recognize you?“ (Ah 69; Taylor 2008, 314) in Bezug auf Alzheimer und Pflege (*Care*) ein. Letztere, die ebenfalls medizinische Anthropologin ist und über die Erfahrungen mit ihrer an Alzheimer erkrankten Mutter berichtet, kritisiert, „that everyone else seems to care only about the one very narrow question of whether she still ‚recognizes‘ me in the very specific sense of being able to identify me by name“ (Taylor 2008, 316). An der Verneinung jener Frage wird regelmäßig „the horror of Alzheimer's“ (Taylor 2008, 317) festgemacht, aber Taylor stellt fest: „I am not so convinced that the inability to remember names necessarily means that a person with dementia cannot ‚recognize‘ or ‚care‘ about other people […]. But very often, it does mean that other people stop ‚recognizing‘ and ‚caring‘ about *them*.“ (Taylor 2008, 318) Vielleicht liegt also umgekehrt darin der Horror von Alzheimer begründet? *Recognition* sollte nicht an der Fähigkeit des Erkennens einzelner Personen (ihrer Namen und spezifischen Rollen) festgemacht werden, sondern stattdessen als Praxis – als Form des An_erkennens und des Wahrnehmens von Handlungen und Intentionen – begriffen werden (vgl. Taylor 2008, 69, 326). So mag beispielsweise Frau Adolfi die im Heim tätige Pflegekraft nicht erkennen und Alice nicht ihre Tochter, aber Kommunikation, Interaktion und Empathie liegen *nicht* darin begründet.[53] Diese Verschiebung – weg von einem „narrowly biomedical understanding of dementia“ und „a rationalist and individualist understanding of the ‚self‘“ (Taylor 2008, 326) – schafft, so Walrath, „our own version of Alzheimer's care“ (Ah 69).

Eine besondere Weise von *Recognition* passiert sowohl in *Vergiss dich nicht* als auch in *Aliceheimer's* bereits dadurch, dass beide Comics die Geschichten von Menschen mit Alzheimer – wortwörtlich – festhalten und bewahren. Somit sind auch die Lesenden Teil dieses (kollektiven) Prozesses des An_erkennens und Wieder_erkennens. Das Erzählen von Geschichten nimmt darin einen wichtigen Stellenwert ein: Die Worte „She's a good storyteller, and like all of us, she uses story to make sense of the world“ (Ah 27), die eigentlich an Alice gerichtet sind – „Alice escapes the captivity of Alzheimer's through story“ (Ah 29) –, gelten also in derselben Weise für Walrath wie für Nüssli, die aus dem Leben ihrer Mütter berichten. Die beiden Comics widersetzen sich Narrativen, die Alzheimer als sprichwörtliches Ende von Geschichten

[53] In *Aliceheimer's* dreht sich die Frage nach *Recognition* um, wenn die Tochter darüber reflektiert, was ihr die gemeinsame Zeit mit ihrer Mutter ermöglicht hat: „Alice remained with me even when we weren't on Skype, because now, thanks to Alice, I recognize myself.“ (Ah 69)

begreifen: „It is as if someone with dementia never *could* any longer be part of any story that might continue – and if the life *story* is over, then the life must be over too.“ (Taylor 2008, 321)

Aliceheimer's bedient sich dafür einer Sprache, die von Hoffnung und Positivität zeugt; diese lexikalischen Besonderheiten haben Einfluss darauf, wie Bilder – im engeren Sinne Comicbilder, im weiteren Sinne Krankheitsbilder – gedeutet werden (können) (vgl. Venkatesan/Kasthuri 2018, 77).

> While Walrath is conscious of the material consequences and constructed nature of language, she is also aware of the performative dimension of words. Accordingly, she draws on a positive discursive repertoire accentuating hope, meaning and compassion to fix the (negative) rhetorical excesses of clinical and cultural forms.
>
> (Venkatesan/Kasthuri 2018, 78)

Beispiele, die sich einem stereotypen Verständnis von Personen mit Alzheimer als „zombies, bodies without minds, waiting for valiant researchers to find a cure“ (Ah 4) widersetzen, lassen sich zuhauf finden: So ist Alice in vielen Panels fliegend zu sehen, der Sonne entgegen (vgl. Abb. 3) oder freischwebend im All (vgl. Ah 7, 18, 20, 22, 37). Die zugehörigen Worte hingegen bieten Erdung und Zuversicht: „She didn't take off, though she has special powers“ (Ah 18); oder wie es an anderer Stelle heißt: „She's still here. She's just losing her memory, the part that kept her grounded.“ (Ah 20) Die fliegende Alice ermöglicht eine andere Sicht auf die Gegebenheiten: „Walrath's visual sublimation of Alice's degenerative memory into her ability to fly paves the way for viewing her from an alternate perspective.“ (Venkatesan/Kasthuri 2018, 71) Alice befindet sich in einem „altered magical state“ (Ah 3), in dem ihre „old powers“ durch neue „special powers“ (Ah 19) ersetzt werden; beispielsweise kreiert Alice, die zunehmend Wörter vergisst, eigene Begriffe mit neuen Bedeutungen (vgl. Ah 19). In derselben Weise werden ihre „hallucinations“ und „visions“, die in einem biomedizinischen Verständnis als zu bekämpfende Symptome angesehen werden, umgedeutet zu „space time travel“ oder neu benannt als „accommodated simultaneous realities“ (Ah 37).

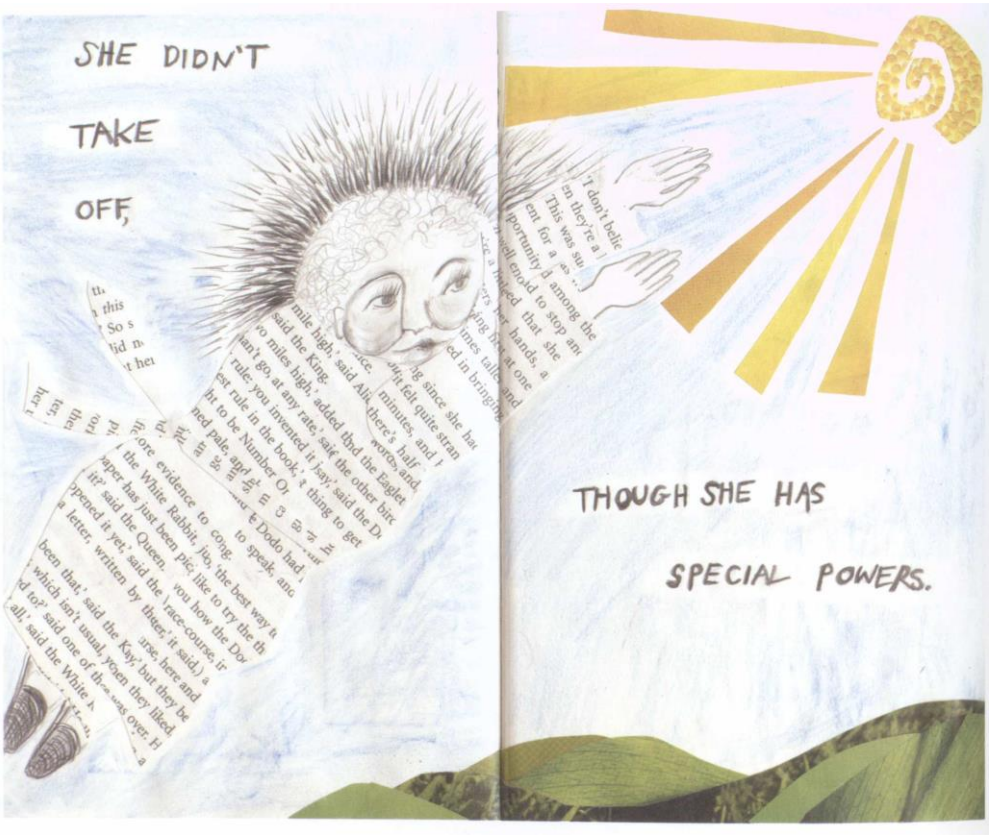


Abb. 3: Alice fliegt. *Image credits* Walrath, Dana: Aliceheimer's. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2016, 18. © Dana Walrath

Vergiss dich nicht operiert subtiler und sparsamer mit solchen Umdeutungen. In der Einleitung, die sich durch eine andere Papierstärke und -farbe vom Rest des Comics abhebt, fällt auf einer sonst leeren Seite folgender Satz: „Stets bist du mir ein ganzes Stück voraus." (Vdn o. S.) Die Tochter spricht hier über die Beziehung zu ihrer Mutter, die nicht frei von Problemen ist, aber dennoch von gegenseitigem Vertrauen, Wertschätzung und der Möglichkeit zur eigenen Entfaltung geprägt ist. Erst auf den zweiten Blick fällt auf, dass durch die scheinbar leere Seite die vorhergehende und nachfolgende Seite schimmert. Auf ersterer streckt die Tochter der Mutter helfend die Hand entgegen, auf letzterer springt die Tochter von dem sich immer mehr ausbreitenden Gebilde[54] ab, während die Mutter, sich mit einer Hand festhaltend und mit der anderen Hand die Augen abschirmend, an der Spitze steht und in die Ferne blickt, gleich einer Seefahrerin. Sie ist immer noch Teil einer Geschichte – ihrer eigenen Geschichte und der ihrer Tochter –, auch wenn sich darin, bedingt durch ihre Alzheimerdiagnose, die Strukturen, die Rollen der Protagonist*innen sowie die Handlungsmöglichkeiten geändert haben. Zwei Seiten weiter ist

[54] Zu diesen markanten, immer wieder vorkommenden schwarzen ‚Gebilden' in wechselhafter Form und Gestalt vgl. Kapitel 5.5.

die Mutter gealtert und sitzt mit abgewandtem Gesicht, hochgezogenen Schultern und faltigen Händen im Rollstuhl. Lediglich die gepunktete Weste und der Schatten des Rollstuhls, der wie ein ferner Rest des Gebildes anmutet, erinnern an ihr jüngeres Ich. Der Comic macht auf diese Weise deutlich, dass die gelebte Realität von Personen mit Alzheimer eine ebenso bereichernde und hoffnungsvolle wie schmerzhafte sein kann.

Beiden *PathoGraphics* gelingt es, hierarchisierte Oppositionen aufzubrechen – das trifft auf die Unterscheidung zwischen ‚normal' und ‚abnormal', ‚gesund' und ‚krank' sowie ‚abled' und ‚disabled' ebenso zu wie auf die Grenzen zwischen ‚Körper' und ‚Geist', ‚Innen' und ‚Außen' sowie ‚Selbst' und ‚Andere'. Mentale Prozesse, wie Erinnern und Vergessen, werden in beiden Comics zentral über den Körper ausgetragen – Chute bezeichnet diesen Prozess als „externalization", als „[to] give visual body to [an illness]" (Chute 2010, 18) –, ein Körper, der stets verbunden ist mit anderen Körpern, der soziokulturell konstruiert wird und historisch verortet ist. Indem der „body as text of illness" (Lupton 1994, 98) begriffen wird, schaffen auto_biografische Comics mit und durch einen gesellschaftlich als ‚krank' definierten Körper *alternative* Krankheitsnarrative. Letztlich wird dadurch „a greater understanding of the social construction of disease" erfahrbar gemacht (Lupton 1994, 92). Im Fall von *Vergiss dich nicht* und *Aliceheimer's* zeigt sich immer wieder, dass auf klare Zuschreibungen und binäre Kategorisierungen zugunsten von Offenheit, Ambivalenz und Prozesshaftigkeit verzichtet wird.

4.3 Der alternde Körper

‚Altern', ‚Sterben' und ‚Tod' sind vielfach tabuisiert; ebenso wie Krankheiten ‚stören' sie einer auf Individualität, Rationalität und Leistung aufgebauten Gesellschaft. „Dying has become viewed as a humiliating failure. The modern era demands vigilance, a high degree of self control, reason is dominant and death is paradox […]." (Lupton 1997, 62) Der Umgang mit toten Körpern ist eng mit machtpolitischen Fragen verknüpft: Während die Toten aus dem öffentlichen Raum verbannt werden (beispielsweise in Form von Friedhöfen an Stadträndern), wird die ‚schöne' weibliche Leiche[55] in der Bildenden Kunst und Literatur sowie im Film ästhetisiert, gar erotisiert. Ebenso bestehen vielfältige gesellschaftliche Diskurse darum, wie sich Prozesse des Sterbens, wenn schon nicht stoppen, so doch hinauszögern ließen. Daraus ergibt sich „the paradoxical contemporary obsession with and repression of the ageing and death processes" (Lupton 1997, 63). Die Auseinandersetzung mit dem eigenen Tod wird unterdrückt und

[55] Zu diesem Phänomen vgl. *Over Her Dead Body* (1992) von Elisabeth Bronfen.

ist doch allgegenwärtig, indem das Individuum dazu angehalten ist, sich fit und gesund zu halten, nicht zu rauchen, nicht zu fettig zu essen, ausreichend Sport zu treiben etc. (vgl. Lupton 1997, 62–64). Im Gesundheitsdiskurs wird das Spiel der Mächte auf den Körper sichtbar, mit dem Ziel das Leben zu erhalten, zu planen und zu verwalten (vgl. Foucault 2019, 135). In *Die Geburt der Klinik* nähert sich Foucault dem Verhältnis zwischen Leben und Tod aus der klinischen Perspektive an und zeigt, dass sich „[d]er Tod im Zeitalter des Lebens […] in ein flexibles, hinausschiebbares (und potenziell reversibles) Lebensende" verwandelt hat; der Tod wird gleichsam „durch Leben absorbiert" (Gehring 2020, 266).

Im Fall von Alzheimer wird dem Leben – nach einem biomedizinischen Verständnis – ein jähes Ende gesetzt: „[T]he body may continue to live, but the person with Alzheimer's is dead, gone, no longer there, no longer a person." (Taylor 2008, 322) Aus einer anderen Perspektive wird Alzheimer als eine Art Zwischenform von Leben und Tod angesehen, als Tod im Leben oder Leben im Tod (vgl. Taylor 2008, 322); die Diagnose ‚Alzheimer' mag kein biologischer Tod sein, aber eine Form des sozialen Todes (vgl. Ah 4). Walrath kritisiert dies:

> In our culture, where death is taboo, and aging is not celebrated, a person with Alzheimer's experiences a social death long before his or her heart stops beating. Somehow, for the rest of us, they are not as fully human as they once were when they no longer recognize their own families, can no longer speak.
>
> (Ah 47)

Der Comic begegnet dieser Sichtweise und dem generellen Tabu rund um das Thema ‚Sterben'/‚Tod' mit folgender Szene: „Alice practiced dying on a regular basis. ‚Get a shower curtain or something to put under me, would you?' […] ‚I don't want to make a mess.'" (Ah 47) Durch die Vorstellung, Sterben tatsächlich *wiederholt* üben zu können, wird dem vermeintlich unantastbaren Tabu mit Ironie und Witz begegnet. Auch die dem Kapitel zugehörigen Bilder arbeiten mit Wiederholungen, sie bringen jedoch eine Ernsthaftigkeit zum Ausdruck, die der Text nicht vermag: Alice – Kopf und Schulter sind abgebildet – schaut nach links oben, ihrem bereits verstorbenen Mann entgegen, der erhöht auf den Ästen eines Baumes sitzt und ihr die Hände entgegenstreckt, als würde er sie in Empfang nehmen wollen. Besonders markant ist der Falz, der gleich einer Grenze (oder ist es eine Schwelle?) das Bild in zwei Hälften teilt oder – in einer anderen Deutungsweise – in Form eines *Gutters* eine Lücke öffnet. Während Alice in den Bildern mehrheitlich nach rechts oder nach vorne blickt, ist hier ihr Blick nach links, in die Vergangenheit, gerichtet; ein Teil ihres Körpers sowie die ihren Kopf umhüllenden Fransen haben die Schwelle bereits überschritten (vgl. Ah 46). Ähnlich wie bei der Geburtsszene (s. o.) wird

auf der zweiten Doppelseite das Motiv ein weiteres Mal, um ein Vielfaches vergrößert, dargestellt; der Text wird von den Haaren Alices überlagert, als wolle sich das Bild der Worte bemächtigen. Die Hände ihres Ehemannes berühren nun fast ihre Haare. Der Tod und die Toten sind dem Leben immanent (vgl. Ah 48–49).

Generell spielen Trauer, Verlust und Vermissen in beiden Comics eine tragende Rolle: Vermisst werden die eigene Mutter, der Ehemann, die Partner*innen ebenso wie die Haustiere. In *Vergiss dich nicht* geht es nicht nur um ein Einzelschicksal bzw. nicht ausschließlich um die Beziehung zwischen Mutter und Tochter, sondern der Comic spannt „an entire network of loss" (Oksman 2020, 191), indem die Geschichten vieler Personen – sowohl Heimbewohner*innen als auch Pfleger*innen – erzählt werden. Tahneer Oksman, die über „the poetics and aesthetics of loss" in Comics reflektiert (Oksman 2020, 191), schreibt:

> Rather than dispatch losses as individual, isolated events, grieved over in bookmarked and boundaried times and spaces, […] loss can be understood as it is more closely experienced in life: as part of a larger scheme, as related to and always potentially in conversation with other losses – of different varieties and scales; of losses experienced by a person over an individual lifetime and of losses experienced with close and distant others.
>
> (Oksman 2020, 192)

Diese Verbundenheit wird in einer Sequenz zwischen Frau Gruber und einer Pflegekraft besonders deutlich (vgl. Abb. 4): Letztere wäscht und zieht die Heimbewohnerin an. Frau Gruber selbst spricht kein Wort, aber ein Tattoo auf ihrem Rücken veranlasst die Pflegekraft dazu, über ihre eigene Mutter zu erzählen, die ebenfalls ein Tattoo hatte. Während sich auf der Bildebene die alltägliche Handlung des Waschens entfaltet, erzählt der Text eine andere Geschichte: Die Mutter sowie der Onkel, der ihr zu Hilfe eilte, wurden auf offener Straße angeschossen und verstarben noch vor Ort, während das Kind alles mitansehen musste. Das Trauma wird nicht direkt verbildlicht, sondern wird am Körper von Frau Gruber – in einer Nahaufnahme halten die Hände der Pflegekraft die Zehen der Heimbewohnerin, dazu der Text „Ein paar Mal, sie hat noch bewegt" (Vdn o. S.) – und an Gegenständen – eine Vase ersetzt die bildliche Visualisierung jenes Momentes „Sie wurde auf der Straße angeschossen" (Vdn o. S.) – ausgetragen. „While traumatic memory thus ‚has no place' in time, it does often attach strongly to physical locations. In many forms of trauma […] memory is often stored in the body." (El Refaie 2012, 99)[56] Und nicht nur das: Der Körper *ist* Erinnerung; „to share a memory is to put a body into words" (Ahmed 2016, 23).

[56] Zu *Trauma Studies* in Verbindung mit Comicanalysen vgl. auch Szép 2020, 7, 63.



Abb. 4: Tattoo und Tod. *Image credits* Nüssli, Lika: Vergiss dich nicht. St. Gallen, Berlin: Vexer Verlag 2018, [o. S.]. © Lika Nüssli

Das Panel auf der nächsten Seite hat keinen Rahmen; lediglich eine Handvoll bewachsener Äste und die Worte „Sie hiess Ayşe“ (Vdn o. S.) sind abgebildet. Das flächige Weiß der Seite, die hängenden Blätter und der fehlende Halt durch die abwesende Panelstruktur zeugen von Trauer und Verlust. Dieser Eindruck wird auf der nachfolgenden Seite verstärkt, deren Motiv sich – immer noch ohne Panelrahmen – über eine Doppelseite erstreckt, eine Berg- und Tallandschaft zeigend: „Ich vermisse meine Mutter.“ (Vdn o. S.) Eine Person ist abgebildet, die sich jeden Moment zu verflüssigen scheint und kaum von der Landschaft zu unterscheiden ist. Handelt es sich um Ayşe, die Mutter der Pflegekraft? Um Frau Gruber? Oder ist es Nüssli selbst, die diese Worte spricht? Geht es um die Mütter bzw. Eltern anderer Kinder? Anderer Heimbewohner*innen?

Comics verfügen über einen „*internally* […] dialogic" Charakter, indem „words and images work in relation to each other but necessarily never blend" (Chute 2015, 199). Durch eben jene Dialogizität aber auch Relationalität – die Art und Weise, wie Lesende „are draw[n] *in* to construct meaning" (Chute 2015, 199) – schaffen Comics neue Möglichkeiten, mit Trauer und Verlust umzugehen. Grafische Narrative „represent the ways that loss and grief unfold in real life […], as a process without a set beginning and ending point, […] as well as interpersonal and relational" (Oksman 2020, 193). „What these comics memoirs recounting loss and picturing grief show is how one's way of seeing is transformed by loss, in ways that can be potentially connective but are not necessarily reparative." (Oksman 2020, 198) Durch das Spiel auf der Schrift- und Bildebene gelingt es dem Comic *Vergiss dich nicht*, sich sowohl Einzelschicksalen als auch kollektiven Erfahrungen anzunehmen und dabei Anteilnahme erfahrbar zu machen, ohne zwingendermaßen Wiedergutmachung oder Heilung in Aussicht zu stellen.

Diese Offenheit zeigt sich in den beiden Comics auch im Umgang mit Hochaltrigkeit und Pflegebedürftigkeit (in Zusammenhang mit Alzheimer). In gesellschaftlichen Diskursen wird der alternde Körper vielfach stigmatisiert:

> A body that does not function ‚normally' or appear ‚normal', that is confined to a wheel-chair or bed, is both visually and conceptually out-of-place, as evidenced by the lack of public facilities for people with disabilities or the elderly. It is no longer acceptable to allow one's body to age gracefully, for age has become a negative cultural value. In popular culture, body maintenance is highly encouraged for those growing older, but not because of their cardiovascular health, but because of the ‚mask of aging' the external signs of old age – sagging flesh, wrinkles, loss of muscle tone, overweight – are culturally stigmatized […].
>
> (Lupton 1994, 38–39)

Sowohl Ableism (s. o.) als auch Ageism fallen unter ‚Bodyismen'; ein Terminus, welcher die Strukturkategorie ‚Körper' in den Vordergrund stellt und Hierarchieverhältnisse und Diskriminierungsformen über den Körper ausdrückt. ‚Ageism' – oder auch ‚Altersdiskriminierung' – meint die Benachteiligung von Personen aufgrund ihres Alters, wobei diese Erfahrungen immer auch interdependent wirksam werden mit anderen Kategorien, wie ‚Gender' und ‚Klasse' (vgl. Degele/Winker 2009, 51). Die geschlechtliche Dimension zeigt sich darin, dass ältere Personen – insbesondere ältere weibliche Personen – eine „marginal, because non-productive, position within family and society" innehaben (Berndt 2020, 180).

Beide Comics imaginieren den alternden Körper als fluide und wandelbar, als wolle er sich eben gerade einer festen Zuschreibung widersetzen. Bei Nüssli beispielsweise werden die Figuren von einem Panel zum nächsten merklich jünger (oder älter). Gleichzeitig wird der alternde Körper unverblümt dargestellt: faltig, gebrechlich, träge, mit hängender Haut etc. Ebenso

verändert sich Alice, wird im Laufe der Erzählung jünger, auch wenn sie nach wie vor den Bademantel aus Buchseiten trägt. Diese Textfragmente, die den Körper von Alice formen und konturieren, werfen Fragen an die Lesenden zurück: Wie *lese* ich diesen Körper? Was lese ich hinein? Wie sehe ich ihn? Wie nehme ich ihn wahr? Der Konstruktionsprozess, der einer Strukturkategorie wie ‚Alter' aber auch ‚Gender', ‚Race', ‚Klasse' etc. innewohnt, wird deutlich gemacht und wirft gleichzeitig ethische Fragen danach auf, wie mit diesen Körpern umgegangen werden soll: Haben sie eine Stimme? Wird ihnen Gehör geschenkt? Welchen Raum nehmen sie ein bzw. dürfen sie einnehmen? Indem Nüssli und Walrath jene Figuren zu den Protagonist*innen ihrer Handlung machen, leisten sie einen bedeutsamen Beitrag nicht nur hinsichtlich der Entstigmatisierung von Alzheimer, sondern auch was den Umgang mit älteren Personen anbelangt. Sie machen die sozial-gesellschaftliche und kulturelle Dimension des Alterungsprozesses sichtbar und legen den Fokus auf interpersonale Aspekte im Kontext von Verlust, Trauer und Sterben.

4.4 Diversität und Relationalität

Die Formierung des Subjekts erfolgt entlang bzw. durch unterschiedliche identitätsstiftende Strukturkategorien. In diesem Verständnis wird

> das Subjekt nicht als Ursprung, sondern als Effekt einer symbolisch-diskursiven Praxis [gefasst], in der es verschiedene Subjektpositionen einnehmen kann. Das Subjekt wird als dynamischer Kreuzungspunkt sexueller, geschlechtlicher, klassenabhängiger, ethischer Identifikationen konzeptualisiert, die durch Ausschließung und Verwerfung bestimmter Lösungen innerhalb existierender Machtstrukturen konstituiert werden.
>
> (Babka 2019, 102)

Die Comics *Vergiss dich nicht* und *Aliceheimer's* beschäftigen sich sowohl implizit als auch explizit mit Fragen nach Ethnizität, Race[57] und Migration, Klasse in Zusammenhang mit Gesundheit(sprivilegien) sowie Religion; andere Differenzkategorien, wie beispielsweise ‚Gender'/‚Sexualität', ‚Dis_ability' und ‚Alter', kamen in der vorliegenden Arbeit bereits zur Sprache, sie sollen aber stets – miteinander verschränkt und interdependent wirksam – mitgedacht werden.[58] Im Folgenden werden einzelne Sequenzen herangezogen, um den Umgang mit Diversität in den Comics zu veranschaulichen.

[57] ‚Race' ist als „erkenntnistheoretische politische Kategorie" zu verstehen (Dyer 2016, 178); auf den deutschen Begriff ‚Rasse' wird aufgrund seiner nationalsozialistischen, kolonialen und rassistischen Konnotation verzichtet.
[58] lann hornscheidt reflektiert über die Unzulänglichkeit der (deutschen) Sprache, sich immer nur auf getrennte Kategorien – ‚Ableismus', ‚Rassismus' etc. – beziehen zu können; diese sprachliche Trennung schlägt sich auch

Vergiss dich nicht schafft bereits in der Einleitung, in der sich die Tochter an das Leben ihrer Mutter zurückerinnert, einen Raum, der von unterschiedlichen Nationalitäten und Kulturen geprägt ist: Die Mutter ist Zeit ihres Lebens viel gereist und hat unter anderem in London als Hausangestellte gearbeitet. Auch die Wirtschaft, die sie später führte, präsentierte sich als Tor zur Welt: Dort „trafen sich Bauarbeiter, Chauffeure, Alkis, Händler, Zocker, Einsame und Reiche, manchmal auch Frauen. Das Bier für die Italiener hat mein Vater extra noch kühler gestellt als für die anderen Arbeiter. […] Später kamen die Jugoslawen. Die mochten das Bier noch kühler […]." (Vdn o. S.) Die Erlebnisse werden mit jenen im Altersheim, in dem Frau Nüssli untergebracht ist, in Verbindung gebracht: „Du und die anderen Bewohnerinnen und Bewohner, die Italienerinnen, erinnern sie Dich an die Wirtschaft? Die Thailänderin, der Türke an unsere Reisen?" (Vdn o. S.) Parallelen zwischen dem Mikrokosmos ‚Altersheim' und den Erfahrungen von Migration und Auswanderung werden geschaffen und verdichten sich im Laufe des Comics. Es zeigt sich, dass sich die (Migrations-)Erfahrungen des vor Ort tätigen Pflegepersonals von jenen der Heimbewohner*innen nicht wesentlich unterscheiden.

In einer Sequenz ist Frau Solentahler im Begriff, das Heim zu verlassen, woraufhin ein Alarm ausgelöst wird und Awet, aus dem Pflegepersonal, zu ihr eilt. Auf die Frage, wohin sie wolle, antwortet sie: „I muess hei, es isch scho spoot." (Vdn o. S.) In einem nachträglichen Gespräch zwischen zwei Pfleger*innen kommt die Sprache auf Heimweh (vgl. Abb. 5) – Awet leidet, ebenso wie Frau Solentahler, an Heimweh: „Wollte ich nicht weg von Eritrea." (Vdn o. S.) Die Naturmotive – gleich „landscape[s] of the characters' minds" (McCloud 1994, 132) – werden mit jedem Panel präsenter: Im vorletzteren Panel der ersten Doppelseite steht ein ausladendes Hochbeet mit allerlei Pflanzen im Vordergrund, während das Gespräch der beiden Pfleger*innen in den Hintergrund rückt. Im letzten Panel werden Awets Worte von einer Senke und einem Busch untermalt, bis sich schließlich die nachfolgende Doppelseite in einem weitläufigen Panoramabild ergeht. Sowohl Frau Solenthaler – als würden sich die Falten ihrer Haut in Furchen am Boden fortsetzen –, als auch die Landschaft sind im selben Stil gezeichnet und schaffen eine Verbundenheit zwischen Hier und Dort, Gegenwart und Vergangenheit. Auch bei der dritten Doppelseite handelt es sich um ein Landschaftsbild, bevölkert von einer Ansammlung ärmlicher Häuser, welches in ein unbestimmbares Tal aus Furchen übergeht, bis sich der*die Lesende schließlich auf der letzten Doppelseite in einem Meer aus horizontalen Linien und Einkerbungen zu verlieren droht. Nicht nur die Bildebene, sondern auch die Textebene, die

in der Vorstellung einer konzeptuellen Trennung wieder, als gäbe es Ableismus ohne Rassismus ohne Genderismus etc. (vgl. hornscheidt 2012).

Awet schlussendlich wieder aus der Erinnerung zurückholt – „Challo Awet? – Ja? – Bist du noch hier?“ (Vdn o. S.) –, zeugen von einem Gefühl der Orientierungslosigkeit und des Verloren Seins; ähnlich verloren wie Frau Solenthaler, die mit zugekehrten Rücken und gestützt auf einem Rollator im weißen Raum des Panels entschwindet. Ob die Worte an Awet – „Bist du noch hier?“ (Vdn o. S.) – nicht (auch) ihr gelten? Die Sequenz beginnt dort, wo sie endet: Awet tritt ins Panel, zu sehen ist die Hälfte des Körpers, um einem anderen Heimbewohner behilflich zu sein.



Abb. 5: Gespräch über Heimweh. *Image credits* Nüssli, Lika: Vergiss dich nicht. St. Gallen, Berlin: Vexer Verlag 2018, [o. S.]. © Lika Nüssli

Migrationserfahrungen prägen auch das Leben von Alice; die Auseinandersetzung mit ihrer Familiengeschichte wird im Laufe der Erzählung intensiver, als würde sie von ihrer eigenen

Vergangenheit eingeholt werden – oder als würde sie stückweise den Halt im Hier und Jetzt verlieren. Die textlich länger werdenden Kapitel berichten von den Jahren 1977, 1970, 1944 und 1938, parallel dazu wird Alice mit jedem weiteren Panel jünger – eine junge Frau, ein Schulkind, ein Baby etc. (vgl. Ah 53–65). Die Alzheimererkrankung verändert den Umgang mit Vergangenheit, nicht nur für Alice, sondern auch für ihre Tochter; zum Beispiel, wenn sich letztere an ihren Großvater zurückerinnert, den sie kaum kannte – von dem sie kaum mehr als ein vages Bild im Kopf hat:

> With each passing day, Alice was becoming developmentally younger. Soon she might speak only her first language, as she did sometime when she woke from a nap. How could I make the missing pieces of our past into more than ideas? Moving to Armenia as a Fulbright Scholar to gather the stories of elders in the ancestral homeland proved just the ticket.
>
> (Ah 61)

Die gemeinsame Vergangenheit von Mutter und Tochter wird thematisiert, wodurch die Erinnerungsarbeit zu einer zwischenmenschlichen und kollektiven wird; teils intendiert, wenn die Tochter nach Armenien reist, teils unbewusst, wenn Alice, die zu diesem Zeitpunkt bereits in einer auf Alzheimer spezialisierten Einrichtung untergebracht ist, bei einer Kirchenmesse auf die Frage, wie sie heiße, mit ihrem armenischen Mädchennamen antwortet – eines der Dinge, die sie aus den Bestrebungen heraus, sich zu assimilieren, ursprünglich abgelegt hatte (vgl. Ah 61).

Die Eltern von Alice überlebten den Genozid an den Armenier*innen während des Ersten Weltkrieges; in New York lernte Alices Vater seine zukünftige Frau kennen, mit der er drei Kinder hatte. Alice selbst zählt zu den Auswander*innen zweiter Generation, die von Armenien in die USA emigriert waren (vgl. Ah 17, 25, 67). Im Kapitel *Alice's Wonderland* (Ah 53) besuchen Walrath und ihr Partner Alice im Krankenhaus, die dort aufgrund einer Lungenentzündung eingewiesen worden war. „It was a young day, a cold one, around 1938, when we arrived to visit Alice in memory care. Peter and I had come straight from a red-eye to JFK in 2011." (Ah 53) Das Jahr 1938 – „a young day" (Ah 53) – spiegelt sich im Bild wider, welches eine junge Alice in den Armen ihres Ehemannes zeigt; sein Gesicht ist verdeckt und die Augen von Alice sind geschlossen. Im Panel integriert befindet sich ein zweites in Form einer Sprechblase – als würden sich die beiden (bildhafte) Erinnerungen zuflüstern –, welches drei Kinder, einen Hund, ein Haus, einen Baum, Blumen und Wiesen zeigt (vgl. Ah 52). Dieses ‚Wonderland' wird auf der zweiten Seite wiederholt und vergrößert abgebildet. Der weiße Raum zwischen Panel und Text hat sich verringert, als wolle es die Schrift verdrängen – dieser Text, der andere

Worte spricht und Bilder evoziert (vgl. 54–55). So wie sich Alice weder bewusst ist, in welchem Jahr noch an welchem Ort sie sich befindet, reflektiert auch die Tochter ihre eigene Herkunft: „My unclear provenance began long before Alzheimer's." (Ah 55) Anders als ihre Geschwister hat sie nämlich keine dunkle Haut, Haare und Augen, weswegen sie als Kind oft mit der Frage konfrontiert wurde, ob sie adoptiert sei. „Alice's Wonderland" – imaginiert als „the manicured lawn, the two-car-garage American Dream" (Ah 55) – verbirgt eine Realität, die von Rassismus und der Suche nach Akzeptanz und ‚Normalität' geprägt war.

Auch in *Vergiss dich nicht* werden Erfahrungen von Rassismus zur Sprache gebracht: Herr Blöchliger sitzt an einem Tisch, der mit Spielkarten und Gläser bedeckt ist, und schimpft „Abfahre mit dene Asylanten" (Vdn o. S.). Im Panel zuvor ist er, leicht verschoben, zwei Mal abgebildet, einmal mit einem Lächeln, einmal mit einem grimmigen Blick. Die Umrisse des Tisches und der Gegenstände wirken ebenso entrückt, als wäre alles in Bewegung. Bilder, wie diese, können als „Abbilder des Unkontrollierbaren und der verzerrten Selbst- und Fremdwahrnehmungen des eigenen Körpers"[59] gedeutet werden, als Ausdruck unerklärter Wut und unbestimmbarer Angst. Ähnliches wird in der Szene zwischen Herrn Blöchliger und Awet, der Pflegekraft, deutlich: „Grüüzi, Herre Blöchliger. – Au nei, dä fremdi Fötzel." (Vdn o. S.) In einem Panel wird ihm ein Rollator gereicht, während der Vordergrund von einer Topfpflanze, in deren Blätter das Gebiss von Frau Nüssli versteckt ist, dominiert wird. Im nächsten Panel nimmt Herr Blöchligers Gesicht, mit heruntergezogenem Mundwinkel, den Platz der Pflanze ein. Das nachfolgende Motiv füllt eine gesamte Seite: Mehrmals sind die Körper der Pflegekraft und des Heimbewohners ineinander verschränkt, mit skizzierter, offener Linienführung und verwaschenen Gesichtszügen, abgebildet. Er ist fremd, dieser Körper, der sich nicht mehr ohne Unterstützung fortbewegen kann, fremd ist das Gebiss in der Pflanze und fremd ist die Pflegekraft, die als ‚Fremde' in diesem fernen Land arbeitet. Beide, Herr Blöchliger ebenso wie Awet, sind „gesellschaftliche Außenseiter" [60], aufgrund ihrer Migrationsgeschichte, ihres Aussehens und ihrer Körper.

Die Kategorie ‚Klasse' spielt ebenfalls eine (in-)direkte Rolle, vor allem im Zusammenhang mit dem Phänomen der Arbeitsmigration, wie es im Comic von Nüssli durch das im Altersheim zuständige Personal thematisiert wird: Wer verrichtet diese vielfach unterbezahlte und

[59] Engelmann: https://www.comic.de/2019/02/konturen-des-andersseins-kranksein-im-comic/ (letzter Zugriff: 08.03.2021).
[60] Engelmann: https://www.comic.de/2019/02/konturen-des-andersseins-kranksein-im-comic/ (letzter Zugriff: 08.03.2021).

prekäre Arbeit?[61] Auf der Suche nach Antworten wird rasch die mitbestimmende Rolle von Geschlecht und Race deutlich. In *Aliceheimer's* wird das Privileg angesprochen, die Kosten für ein Pflegeheim, das sich um Menschen mit Alzheimer sorgt, aufbringen zu können (ein Umstand, der in den USA, in Ermangelung eines öffentlichen Gesundheitssystems, nochmals schwerer wiegt): „I am relieved the whole job doesn't fall to me. But I know that memory care is a function of American privilege." (Ah 69) In einem aktuellen Artikel besprechen Venkatesan und Murali Chinmay die Rolle und das Potential von *Graphic Medicine* in der Kritik am gegenwärtigen US-amerikanischen Gesundheitssystem. In ausgewählten Comicbeispielen kommen Ausbeutung und unethische Praktiken im Gesundheitsbereich ebenso wie Kapitalismuskritik, Profitstreben und Individualismus zur Sprache. Diese Themen mögen in den Comics von Nüssli und Walrath nicht explizit abgehandelt werden, aber dennoch fungieren auch sie als kritische und widerständige Stimmen in diesem Diskurs:

> graphic medicine inculcates in the readers a critical consciousness to challenge and resist unethical tendencies and exploitative practices in the field of medicine. Further, graphic medicine foregrounds the hitherto marginalized voices within the system of healthcare in that visual pathographies often address the subjective experience of illness (and its treatment) from the perspective of the sufferer/caregiver.
>
> (Venkatesan/Murali 2019, o. S.)

Wie deutlich wurde, ergeben sich in beiden Comics zahlreiche aktuelle gesellschaftspolitische Fragen, die das sozialkritische Potential von Comics unterstreichen. Durch die Eigenart von Comics – „den operationalisierten Modus der Wiederholung in der Konstellation von Bild und Schrift einerseits, die Serialisierung von Bildern, Figuren und Geschichten andererseits" – werden „rassistisch[e], sexistisch[e] und klassenbedingt[e] Stereotypen reproduziert und zugleich aufgrund ihrer immanent erkenntniskritischen Anlage reflektiert" (Frahm 2010, 12). Diese Reflexion setzt in *Vergiss dich nicht* auf mehreren Ebenen an, gerade weil es dem Pflegeheim gelingt, Personen unterschiedlichen Alters, Klasse, Ethnizität etc. zusammenbringen, in einer Form, die unter anderen Umständen eventuell nicht möglich gewesen wäre. Die bereits erwähnte *Splash Page*, in der sich ein Dutzend Pfleger*innen und Heimbewohner*innen versammelt finden, wird am Ende des Comics wiederholt: Dieses Mal sind jedoch keine Personen abgebildet, sondern über mehrere Seiten hinweg Topfpflanzen. Lediglich der beigefügte Sprechtext lässt Rückschlüsse darauf ziehen, dass es sich hier um dieselben Personen handelt:

[61] Krisenzeiten, wie sie beispielsweise durch die Corona-Epidemie Ende 2019 ausgelöst wurden, verschärfen solche Fragestellungen. Die gesellschaftspolitische Relevanz von Comics, die sich diesen hochaktuellen Thematiken annehmen, wird deutlich.

„Si, si, bella Italia. […] Muesch einfach nöd fröge, denn törfsch alles. […] Ich hoffe, ich werde finden neue Heimat in mir.“ (Vdn o. S.) In dieser Sequenz, die eine Vielzahl an unterschiedlichen Stimmen vereint, wird Diversität als Voraussetzung für Relationalität imaginiert, denn auch wenn die Topfpflanzen für sich alleinstehen, so ergeben sie doch erst gemeinsam das Bild einer reichen Pflanzenwelt. Es ist ein Ort geteilter ‚Andersheit‘, in dessen Rahmen sich Personen mit ähnlichen Erfahrungen wiederfinden – mit Schwierigkeiten, sich auszudrücken und sich zu orientieren, mit Sehnsuchts- und Heimwehgefühlen etc.[62] In beiden Comics ist der Umgang mit- und untereinander ein wertschätzender, wie in der Interaktion zwischen Pfleger*innen und älteren Heimbewohner*innen sichtbar wird oder wovon etliche Dialoge zwischen Alice und ihrer Tochter zeugen, die nicht müde wird, die ungewöhnlichsten Fragen ihrer Mutter aufrichtig und ernstgemeint zu beantworten:

„Who’s my daughter?“
„Dana.“
„How old am I?“
„Seventy six.“
„Seventy-six trombones?“
Seventy-six trombones led the big parade. Alice sank the pirate float.

(Ah 29)

4.5 Zwischenresümee

Die bisherigen Kapitel haben gezeigt, dass die Auseinandersetzung mit Körper_lichkeit in Comics besonders ergiebig ist bzw. sich nachgerade aufdrängt: Die Visualität des Mediums erlaubt nicht nur ein Sprechen und Erzählen über den Körper, sondern macht diesen auch *sichtbar* auf der Comicseite (vgl. Køhlert 2019, 191). „In the graphic medium, the body cannot be omitted, and it cannot be ignored.“ (Couser 2018, 350) In dieser Repräsentation liegt nicht nur ein gewisses Risiko, wie es Chute formuliert (s. o.), begründet, sondern auch Potential für neue Narrative mit und über den Körper. Sowohl in *Vergiss dich nicht* als auch in *Aliceheimer’s* kommen marginalisierte Körper-Zeichen zum Tragen, die hegemonialen Zuschreibungen und interdependent wirksamen Diskriminierungsformen ausgesetzt sind – aufgrund von Krankheit und Dis_ability, Geschlecht, Alter, Herkunft/Migrationsbiografie etc. „By drawing in and from the margins and inserting their own lives into comics history, they push against established narrative conventions and visual traditions, and in the process invent new ways of seeing and being

[62] Vgl. Krüger-Fürhoffs Präsentation im Rahmen des Diskussionsforums Comics-Exchange *Diversität in und mit Comics* (2020), veranstaltet von der AG Comicforschung der Gesellschaft für Medienwissenschaft in Kooperation mit dem Berliner Comic-Kolloquium und der Österreichischen Gesellschaft für Comicforschung und -vermittlung.

seen in comics.“ (Køhlert 2019, 194) Insbesondere im Kontext der Alzheimererkrankung, die in beiden Comics im Zentrum steht, geht es grundlegend um “taking back the experience of somatic dysfunction from medical authority and talking back to medical discourse“ (Couser 2018, 347). Einmal mehr offenbaren sich hier die Möglichkeiten von Comics, sich gesellschaftlich höchst relevanten Themen anzunehmen und sich dabei immer auch politisch zu positionieren:

> the representation of the self in the visual comics form is an inherently political undertaking, especially when it comes to bodies and subjectivities that are socially marginalized. In conventional comics traditions, this particularity of the form is typically suppressed or effaced, as bodies are made subject to both hegemonic cultural narratives and stylistic principles embracing unity and homogeneity.
>
> (Køhlert 2019, 189)

Jene normativen (biomedizinischen) Diskurse herausfordernd, entwerfen die beiden Primärwerke alternative Körper_bilder, die zuallererst die Konstruiertheit und Prozesshaftigkeit von Körperlichkeit(en) herausstellen; „readers […] radically repeat a peformative con- and deconstruction of bodies“ (Rauchenbacher/Serles 2020, 89). Das Körper-Zeichen ist fluide, fragmentiert und künstlich, widersetzt sich *closure* und ist in seiner Unvollständigkeit und Wandelbarkeit stets „precarious“ (Rauchenbacher/Serles 2020, 80). Es lässt Offenheiten, Ambivalenzen und Widersprüche zu, öffnet queere Zwischenräume, mittels derer Oppositionen, wie ‚krank‘/‚gesund‘ oder ‚Körper‘/‚Geist‘ verunsichert werden, und ist in seiner unendlichen Wiederholbarkeit Quelle subversiver Kritik und Parodie. Letztlich sind auch die Körper-Zeichen – wie alle Comic-Zeichen – „weird signs“ (Frahm 2010, 56), vielleicht auch ‚queer signs‘, die sich nicht festschreiben lassen, die scheitern und verlieren und mehr Fragen aufwerfen als sie Antworten geben können, aber auch zu neuen (antihegemonialen) Formen des Wissens und Wahr_nehmens führen können.

5 Erinnern – Erzählen – Vergessen

In diesem Analysekapitel stehen die spezifischen narrativen und intermedialen Verfahren, die in den Comics von Nüssli und Walrath zur Anwendung kommen, im Fokus. Gerade im Kontext von Alzheimer erscheint der Umgang mit und die Darstellung von Prozessen des Erinnerns und Vergessens von besonderer Bedeutung. Darüber hinaus geht es um den Vorgang des Erzählens selbst, der in beiden Comics explizit gemacht wird: *Wie kann Erzählen erzählt werden?* Dieser selbstreflexive Charakter von Comics, welcher den Blick auf die eigene Gemachtheit und

Konstruiertheit ermöglicht, schafft alternative Zugangsweisen zu Alzheimer, welche im Folgenden herausgearbeitet werden. Während eingangs Aspekte des Erinnerungsverlustes – symbolisiert durch den weißen Raum sowie die Farblosigkeit – besprochen werden, stehen im Kapitel zur Materialität von Comics verschiedene Formen des Erinnerns, Festhaltens und Bewahrens im Vordergrund. Der Einsatz von Montage/Collage, dem sich das nachfolgende Kapitel widmet, bildet einen wichtigen Baustein in der De_konstruktion von Erzählung; mit Bezug auf Walrath bietet sich hier ein Exkurs zur Inter-/Transtextualität anhand der *Alice*-Romane von Carroll an. Das Erzählen von Alzheimer schafft gleichermaßen spannende Zugänge zu Vorstellungen von Zeit und Progression, mit denen sich ein eigener Abschnitt beschäftigt, bevor abschließend auf die Frage nach der inhaltlichen Visualisierung von Erinnern und Vergessen im (Spannungs-) Feld von Bild und Schrift eingegangen wird.

5.1 Der weiße Raum

Die Farbgebung in Comics ist von entscheidender Bedeutung; sie vermittelt Inhalte und evoziert Atmosphären und Stimmungen (vgl. McCloud 1994, 185–192; Abel/Klein 2016, 83; Mikkonen 2015, 117).[63] Für die Konstruktion von Bedeutung spielt also nicht ausschließlich Bild und Schrift eine Rolle, sondern auch der Einsatz von Farben, die Wahl der Panelrahmen oder, wie im nächsten Kapitel näher beleuchtet wird, der (Hand-)Schriftarten (vgl. Packard 2019 et al., 49). *Vergiss dich nicht* kommt ohne Farben aus – durchbrochen wird die Schwarz-Weiß-Farbgebung von den Innenseiten des Buchumschlages und den Einleitungsseiten, die in einer türkisen Hintergrundfarbe gehalten sind. Auch *Aliceheimer's* weist einen sparsamen Umgang mit Farbe auf: Bedingt durch den mehrheitlichen Einsatz von Bleistift und Fragmenten aus Buchseiten dominieren Schwarz und Weiß sowie Grautöne. Aufgrund des collagenartigen Verfahrens, in dessen Zuge auch andere Materialien verwendet werden, kommen vereinzelt Farbmotive in die Bildumgebung hinzu: Sonne, Meereswellen, Blumen und Bäume etc. Diese Farbakzente, die als schablonenartige Ausschnitte ohne Tiefe auftreten, betonen den Konstruktionscharakter der Abbildung.[64]

In diesem Kapitel soll das Hauptaugenmerk speziell auf dem weißen Raum liegen, der in beiden Comics die Vergänglichkeit – das Vergessen, mit dem sich Menschen mit Alzheimer unweigerlich konfrontiert sehen – symbolisiert. Aber wie lässt sich das Vergessen, das Nichts,

[63] Ungeachtet dieser Wichtigkeit lässt sich eine generelle ‚Farbblindheit' in der Comicforschung und -wissenschaft konstatieren (vgl. Bartosch 2018).
[64] Vgl. Kapitel 5.3.

die Leere abbilden? Zwischen Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit changierend, materialisiert sich dieser weiße Raum, der gleichsam erzählt, aber sich einer abschließenden Deutung entzieht. Der weiße Raum „[bedeutet] immer mehr […], als sich erklären lässt. Immer weiß überall dort, wo die gedruckten Striche nicht sind, erinnert sie in ihrer Sichtbarkeit, was nicht sichtbar ist" (Frahm 2010, 126). Was Frahm hier für den Comic-Klassiker *Krazy Kat* (1913–1944) formuliert, lässt sich auch auf die Comics von Nüssli und Walrath, wenngleich mit anderen Implikationen, umlegen. Während sich in *Aliceheimer's* das Weiß von den illustrierten Panels abhebt, dringt es in *Vergiss dich nicht* regelrecht in die Panels, dominiert den Hintergrund und füllt Körper und Gegenstände aus. Wie ist mit diesem Überschuss an Weiß umzugehen? Was erzählt das Weiß? Was verschweigt es? Das Wechselspiel zwischen Verhüllen und Enthüllen entzieht sich einer definitorischen und fixierten Deutung, offenbart die Fluidität der Figuren und ihrer Identitäten, die Unabgeschlossenheit des Erzählens sowie die Brüche und Auslassungen, die jeden Erinnerungsprozess unweigerlich prägen (vgl. Frahm 2010, 42).

Gerade in *Aliceheimer's e*rscheint der offene, scheinbar ‚leere' Raum, der sich zwischen den Panels und Kapiteltexten öffnet, keineswegs beunruhigend, sondern tritt als Ort des Staunens, Fabulierens und (Weiter-)Erzählens auf, welcher die Lesenden zum Verweilen einlädt. Comics – im Unterschied zu Kino und Theater mit ihren immerfort wechselnden Bildern – ermöglichen „contemplation"; „the physical juxtaposition of panels on a page along with the seductive personality of a drawn line allow us to revisit, examine, and contemplate the framed images" (Smith 2015, 233). Entscheidungen über Fortschreiten, Verweilen oder wieder Zurückgehen ebenso wie über die Geschwindigkeit und die Reihenfolge der Bildaufnahme liegen in den Händen der Leser*innen (vgl. Veith 2020, 100). Der weiße Raum bei Walrath ist solch ein Ort der Kontemplation und schafft es dadurch, Alzheimer sein gemeinhin abschreckendes Erscheinungsbild ein Stück weit zu nehmen.

Vergiss dich nicht arbeitet im Vergleich zu *Aliceheimer's* stärker mit Kontrasten; es gibt keine Graustufen, Schattierungen oder Farbverläufe, sondern schwarze Umrisse und Konturen in unterschiedlicher Linienstärke, gepaart mit viel flächigem Weiß innerhalb und außerhalb der Panels. Die Eindrücklichkeit des weißen Raums wird durch die ungewöhnliche Größe der Comicseite verstärkt. Sowohl anhand von vollkommen weißen Seiten als auch gegenteilig schwarz schraffierten Seiten und Gebilden gelingt es – wie Marina Ortrud M. Hertrampf für den spanischsprachigen Comic *Arrugas* über Alzheimer formuliert –, „das verbal nicht Sagbare und visuell nicht Darstellbare durch das Verschwinden der Bild- und Sprachzeichen zum Ausdruck zu bringen" (Hertrampf 2012, 19). Beispielsweise kulminieren die traumatischen Erinnerungen

von Herrn Krause in einer vollkommen schwarzen Seite, gefolgt von einer weißen Seite. Welche Erinnerungen sind es, die hier weder eine bildliche noch sprachliche Abbildung ermöglichen? Welche Erinnerungen sind es, die dem Vergessen anheimfallen? Welchem Schmerz und welcher Sehnsucht wird Raum gegeben und bleibt dennoch bzw. trotzdem un_sichtbar?

Der (emotionale) Ermöglichungscharakter des weißen Raums wird in einem Artikel von Carolyn Williams zu Eve Kosofsky Sedgwicks *A Dialogue on Love* (1999) beschrieben. In diesem autobiografischen Werk, welches sich unter anderem mit Krankheit auseinandersetzt, dient der offene, weiße Raum dazu, „to represent and convey moments of sudden access to emotion or affect during ongoing subjective processes" (Williams 2011a, 195). Abermals zeigt sich, dass der weiße Raum, statt Abwesenheit und Leere zu illustrieren, ganz im Gegenteil „radically condensed moments of insights and feeling" schafft (Williams 2011a, 195). Das Weiß stellt sich (kapitalistischen und biomedizinischen) Forderungen nach Inhalt, Progression und Form quer; „it vividly embodies the space of reflection and feeling" (Williams 2011a, 197), welcher jedoch nicht als Möglichkeit der Introspektion (bezogen auf ein spezifisches auto_biografisches Subjekt) zu werten ist, sondern – vor allem bei Nüssli – eine Vielzahl an Stimmen sowie Subjektivitäten und Vorstellungen des Selbst in der Auseinandersetzung mit Krankheit, Trauma, Flucht, Orientierungslosigkeit und Tod ermöglicht (vgl. Williams 2011a, 197). Es handelt sich um einen interrelationalen, dialogischen Prozess, welcher nicht zuletzt auch die Lesenden aktiv einbindet – und als Teil des weißen Raums imaginiert.

Die Diskussion des weißen Raums schafft spannende Verbindungslinien zum Umgang mit (fehlenden) *Frames* und dem *Gutter*. Immer wieder macht Walrath die Frage nach dem Zeichnen von ‚Nichts' und von Vergessen in ihrem Werk explizit, so auch im Kapitel *None is Hard to Draw* (Ah 13): Die Erfahrung des Todes als eine große Unbekannte im Leben – Alices Ehemann stirbt an Lungenkrebs, ein Ereignis, das für die zum damaligen Zeitpunkt bereits mit Alzheimer diagnostizierte Alice nicht mehr fassbar wird – wird mit der Frage nach der Abbildung von Abwesenheit und Erinnerungsverlust parallelisiert. „There was no way to attach this idea–that soon there would be no more Dave–to something else she already knew so that she could hang onto it. It's kind of like trying to make a drawing of nothing. No frame of reference makes it difficult. Memory creates our frames." (Ah 13) Im Comic sind es die *Frames*, welche die verbildlichten Erinnerungen in den Panels rahmen und einen Platz zuweisen sowie in ihrer Funktion als Strukturierung und Rahmung gegen das Vergessen fungieren. Gleichzeitig ist es kein Zufall, dass die Panels keinen markanten Panelrahmen aufweisen und vielfach in das umliegende Weiß der Seite übergehen. Vor allem jene Fälle, in denen das Bild auf der

nachfolgenden Seite wiederholt und vergrößert dargestellt wird (vgl. Ah 40–41, 48–49), brechen aus ihren Panelrahmen aus.

„In many graphic novels, discordant or missing frames […] are used to self-consciously mark flashbacks, dreams, hallucinations, or other forms of subjective representation from the perspective of one of the characters." (Horstkotte 2015, 39) Mehr noch als auf *Aliceheimer's* trifft dies auf *Vergiss dich nicht* zu: Das dominante Seitenlayout in Nüsslis Comic besteht aus vier gleich großen, rechteckigen Panels, die mit einem grauen Filzstift gezeichnet sind – ähnlich wie in Walraths Comic verschwimmt die Grenze zum umliegenden weißen Raum. Mit dem Auflösen dieser Struktur und dem Fehlen jeglicher Panelrahmen werden lebhafte Erinnerungen an die Vergangenheit evoziert, traumatische Erlebnisse, die wortwörtlich den Rahmen sprengen, hervorgerufen oder subjektive Gefühle, wie Orientierungs- und Sprachlosigkeit, Heimweh und Verlust, dargestellt. Im selben Moment bietet auch die Panelstruktur nur bedingt Halt, wenn sich Körper und Schriftzüge über die Grenzen hinwegbewegen oder, umgekehrt, Panellinien ein eigentlich zusammengehöriges Bild teilen (engl. *Split Panel*). Einmal mehr erweist sich die Erzählung als brüchig und die Grenze zwischen Erleben, Erinnern und Vergessen als fluide und halt*los*.

Trotz der Überfülle an weißem Raum sind die Panels in *Vergiss dich nicht* ohne Lücke, das heißt, ohne *Gutter*, angeordnet. Mit Bezug auf den Comic *Tangles* erklärt Kathleen Venema dieses Zusammenspiel aus weißem Raum und gleichzeitig lückenloser Panelaneinanderreihung als

> insight into Alzheimer's uncanny losses–the ways the disease compromises visual and spatial relations, for instance; the way it undermines apprehension of cause and effect; the ways it interrupts appropriate forms of social engagement; and the many ways in which it short-circuits kinesthetic and sensory functioning.
>
> (Venema 2016, 51)

Es kann festgehalten werden, dass die Auswahl der Farbgebung und insbesondere der weiße Raum in beiden Comics eine wichtige Rolle spielen, welche nicht frei von Ambivalenzen ist. Dies wird zum Beispiel an der Funktion des weißen Raums deutlich, welcher einerseits Vergessen und Verschwinden zu symbolisieren vermag und andererseits als dichter Ort, gefüllt mit Emotionen und selbstreflexiven Einsichten, auftritt. Letztlich lohnt es sich genau dorthin zu schauen: „Nicht das, was gewesen ist, wird in den von Rinnsteinen durchsetzten Bilderreihen des Comics zum zentralen Element des Erzählten, sondern vielmehr jener Anteil an

Geschichte(n), die sich zum Zeitpunkt ihres Stattfindens nie ereignet haben, aber dennoch möglich gewesen wären.“ (Klar 2011, 285)

5.2 Materialität und Stil

Wie Comics gelesen werden, hängt nachweislich mit der „(bewussten) Wahrnehmung des Mediums als materielles Objekt“ zusammen (Sina 2016, 41). Materialität meint nicht nur die Gestaltung der Seite, also das Panellayout, sondern betrifft den Comic als solchen – die Auswahl der Papierstärke und -größe, das Zusammenspiel unterschiedlicher Materialien und Oberflächenstrukturen, die Art und Weise der Buchbindung, die Schriftsetzung etc. (vgl. Sina 2016, 41). Dabei geht es jedoch nicht darum, diese heterogenen – immer auch fragmentierten und hybriden – materiellen Gegebenheiten in Einklang bringen zu wollen, stattdessen liegt gerade darin die strukturelle Parodie von Comics begründet (vgl. Frahm 2010, 34; Sina 2016, 34):

> In ihrer heterogenen Materialität sind die konstellierten Zeichen immer schon selbstreferenziell. Vielleicht ließe sich sagen, dass die Zeichen aufgrund ihrer Selbstreferenzialität einander im Anspruch imitieren, ein Außerhalb der Zeichen (‚ein Original‘) zu bezeichnen. Die strukturelle Parodie der Comics, die Schrift und Bild in ihrer materialen Unterschiedlichkeit neben- und miteinander konstelliert, parodiert eben diesen Anspruch auf eine Wahrheit außerhalb der Zeichen und lenkt den Blick auf die Konstellation der Zeichen selbst.
>
> (Frahm 2010, 37)

Im Folgenden liegt daher das Hauptaugenmerk auf dem Zeichenstil der beiden Primärwerke, deren selbstreferentielle Zeichen-Konstituierung, wie es Frahm argumentiert, auf die eigene Gemachtheit verweist und damit auch Implikationen für das erinnernde und vergessende Subjekt im Comic hat. Weitere materiell wirksame Charakteristika, wie beispielsweise der Einsatz von Fotografien in *Aliceheimer's*, sollen kritische Auseinandersetzungen mit einer vermeintlichen ‚Wahrheit‘ oder einem scheinbaren ‚Original‘ anstoßen, was wiederum auf die auto_biografische Verhandlung von Alzheimer rückwirkt.

Durch ihre bildliche_schriftliche Konstituierung verweisen Comics „unweigerlich auf den künstlerischen Herstellungsprozess, sprich auf die Ästhetik des Gemachten und damit ebenfalls auf den artifiziellen Status der repräsentierten Bilder und deren Inhalte“ (Packard et al. 2019, 179). Beide Comics machen dies unter anderem am Schriftbild deutlich: In *Vergiss dich nicht* wird durchgehend Schreibschrift verwendet, die ohne Sprech- oder Gedankenblasen in die Panels gesetzt ist und je nach Platzangebot über die Panelgrenzen hinwegreicht oder den Personen und Gegenständen krakelig ausweicht – als würde die Leser*innen die Hand mitten

im Schreibprozess ertappen. In *Aliceheimer's* sind es handgeschriebene Großbuchstaben, Bleistiftlinien in unregelmäßiger Größe, Stärke und Führung; vielfach entsteht der Eindruck, ein Radiergummi hätte die schraffierte Bleistiftfläche im Hintergrund aufgerieben, um den Buchstaben Raum zu geben.[65] In diesen (hand-)gezeichneten Linien liegt einerseits „this very specific embodied engagement with drawing comics as an artistic performance" und andererseits „a specific embodied engagement with reading comics as a readerly performance" begründet (Szép 2020, 3).

> Because of the involvement of the body, both drawing and reading comics can be regarded as a performance: Meaning is born in situated and embodied interactions. During these performances, the drawer and the reader interact with the material features of comics: The drawer uses pencils, pens, brushes, ink, crayons, erasers, paper, and digital tools; the reader (typically) holds the printed comic in hand. Even though the final comic is printed and mass-produced, the reader feels the drawer's bodily trace in the drawings.
>
> (Szép 2020, 5)

Darüber hinaus sind viele Zeichnungen in *Aliceheimer's* von einer (digitalisierten) Falzlinie durchzogen – als wäre das Bild ursprünglich auf einer Doppelseite gezeichnet und dann abfotografiert oder eingescannt in Buchform gebracht worden (vgl. Ah 16, 18, 24, 26). Dieser einstig zusammengehörende, bildgestützte Comic wird in regelmäßigen Abständen von längeren, narrativen Kapiteltexten unterbrochen. Gelegentlich trennt die ‚Gewalt' des Textes auch zusammenhörige Bilder und präsentiert sie in zwei verschiedenen Kapiteln (vgl. Ah 8/10, 20/22) – wo dies nicht passiert und die Doppelseite erhalten bleibt, verweist der erwähnte Falz auf die Brüchigkeit der Darstellung. Die Viel- und Tiefschichtigkeit der Erzählung, die mit diesen Effekten evoziert wird, wirft gleichzeitig Fragen nach der Erzähl- und Sehinstanz auf: Welche Erinnerungen erleben die Leser*innen durch wessen Worte und durch wessen Blicke? Inwiefern komplementieren oder widersprechen sich die bildlichen und schriftsprachliche Instanzen? Walrath selbst verweist in der Einleitung auf die verschiedenen Möglichkeiten, den Comic lesen zu können:

> Page through to feel the storyline as is exists in the drawings on their own; read it from cover to cover, feeling the long narrative carried in the text that was inspired by images and written over several years; and finally, when your attention is short, as it is for anyone with memory challenges or simply pressed for time, leaf through the book to any page and take in a single vignette along with the image that set that story into motion.
>
> (Ah 5–6)

[65] Die Flüchtigkeit einer Bleistiftzeichnung – die potenziell unendlichen Möglichkeiten, das Gezeichnete auszuradieren und wieder neu zu überzeichnen – weist Parallelen mit Vorgängen des Erinnerns und Vergessens auf.

In Nüsslis Comic fällt neben dem handgezeichneten Stil der Panelrahmen auch der reduktionistisch anmutende Zeichenstil der Figuren und Gegenstände ins Auge, denen es durch fehlende Hintergründe (generell dominiert der weiße Raum) sowie Bewegungslinien einerseits an Tiefe und andererseits an Dynamik mangelt. Viele Panels in *Vergiss dich nicht* wirken seltsam ‚unfertig': Körperlinien scheinen mitten im Zeichenprozess zu enden, Gegenstände verschwinden von einem Panel zum nächsten, nur um dann plötzlich wieder aufzutauchen, und die Strukturfunktion der *Frames* wird missachtet, wenn Zeichenlinien darüber hinausreichen oder bereits zuvor enden. Der Comic deckt auf und verschleiert, er kreiert Illusionen und bricht mit ihnen; Bedeutung und Inhalt werden im selben Moment konstruiert und dekonstruiert (vgl. Packard et al. 2019, 179). Chute sieht in diesem Aspekt des ‚Handwriting' – als Ausdruck von Intimität, subjektiver Nähe und ‚Authentizität' (vgl. Szép 2020, 32) – das spezifische Potential von auto_biografischen Comics begründet:

> what feels so intimate about comics is that *it looks like what it is*; handwriting is an irreducible part of its instantiation. The subjective mark of the body is rendered directly onto the page and constitutes how we view the page. This subjective presence of the maker is not translated through type, but, rather, the bodily mark of handwriting both provides a visual quality and texture and is also extrasemantic, a performative aspect of comics that guarantees that comics works cannot be „reflowed": they are both intimate and *site specific*.
>
> (Chute 2010, 11)

Anstatt sich also hinter dem An_schein eines möglichst bruchlosen Realismus verstecken zu wollen, verweist die comiceigene Handschrift und -zeichnung – „thereby indexing its embodied creation" (Horstkotte 2015, 33) – explizit auf die Artifizialität und Fiktion der präsentierten und nachweislich konstruierten Welt (vgl. Sina 2020, 166; Mikkonen 2915, 112–113). Wie im vorangegangenen Analysekapitel zu Körper und Figuren dargelegt wurde, betrifft dieses performative (Erzähl-)Verständnis natürlich auch Vorstellungen von ‚Gesundheit'/‚Krankheit', ‚Gender', ‚Ethnizität' etc., welches – in der parodistischen und selbstreferenziellen Qualität des Comic-Zeichens – die Suche nach einem vordiskursiven ‚Original' verunmöglicht. Es gelingt, „diskursive Bezeichnungs- und performative Konstituierungsprozesse sichtbar zu machen und kritisch zu reflektieren" (Packard et al. 2019, 180). In beiden Comics wird damit auch das vorherrschende (medizinische) autoritäre Wissen herausgefordert und die Macht des medizinischen Blickes in Frage gestellt.

Fotografische Abbildungen spielen im Kapitel *Before Wonderland, NYC circa 1944* (Ah 57), am Ende von *Aliceheimer's*, eine Rolle. Darin wähnt sich Alice in besagtem Jahr, als junge Frau, die zur Schule geht und ihre Periode „for the first time again" (Ah 57) bekommt. „I hope

there wouldn't be a puddle on the seat when we got out of the car in 2009." (Ah 57) Auf der ersten Seite ist eine Gruppe Personen abgebildet, vermutliche Alices ehemalige Schulklasse; während alle mit Bleistift gezeichnet sind, wurde ein Foto von Alice eingefügt (vgl. Abb. 6). Die collagenartige Arbeitsweise findet sich auch in den Buchseiten, welche den Vorhang bilden, wieder, sowie im Einsatz von farbigem Papier und Buntstiften, um die US-amerikanische Flagge rechts und die armenische Flagge links (wenngleich in vertauschter Farbreihenfolge) darzustellen (vgl. Ah 56).[66] Die nachfolgende Seite besteht nur noch aus Fotografien: eine Leiste mit mehreren kleinen Schwarzweißfotos, die Alice in verschiedenen Stationen ihres Lebens mit unterschiedlichen Personen zeigt (einmal zum Beispiel Alice und Dana im Jahr 1961), und dahinter gelegt eine blasse Fotografie von Alice aus dem Jahr 1954, ihren Schulabschluss mit einem breiten Lächeln begrüßend (vgl. Ah 58–59). Die typische Falzlinie (s. o.), die nahezu jedes Bild im Comic auszeichnet, findet sich auch hier, als weiße unregelmäßige *Falt*linie in besagtem Foto wieder. Welcher Effekt wird mit diesen Fotos, vor allem im Verhältnis zu den gezeichneten Panels, erzeugt?



Abb. 6: Alice in der Schule. *Image credits* Walrath, Dana: Aliceheimer's. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2016, 56. © Dana Walrath

[66] Vgl. Kapitel 5.3.

Gerade in *Graphic Memoirs* erfüllen Fotografien eine besondere Funktion, wird diesem Medium doch in der Regel nachgesagt, es sei besonders ‚authentisch', ‚real' und ‚wahrheitsgetreu' (trotz des mittlerweile weit verbreiteten Wissens um die schier unendlichen Möglichkeiten der Bearbeitung und Manipulation von fotografischem Material). Betrachtet mensch die unterschiedlichen fotografischen Abbildungen der Protagonistin Alice als Baby, als Mädchen und später als junge Frau, so liegt darin eine gewisse Annahme begründet, es hier mit der ‚realen' Alice zu tun zu haben.[67] Da jedoch die Fotografie von Alice in die mit Bleistift gezeichnete, collagenartig aufgebaute Umgebung eingebettet ist, wird der vermeintlich dokumentarische Anspruch zugunsten eines künstlerischen aufgegeben (vgl. Pedri 2015, 137–138; El Refaie 2019, 44–45). Der Konstruktionscharakter beider Darstellungsformen – sowohl des comiceigenen Zeichenstils als auch der Fotografien – wird offengelegt; „both are representations or […] both induce an imagining" (Pedri 2015, 138). Gleichzeitig vollzieht sich damit auch „the demystification of photographic objectivity" (Pedri 2015, 143); „this fictionality of the photograph is an important point of departure behind any truth claims made in the visual and drawn genres of nonfiction comics" (Szép 2020, 30). Die in Buchseiten gekleidete und mit Bleistift gezeichnete Alice ist also nicht weniger ‚real' als jene, welche die Lesenden auf den alten Schwarzweißfotos zu Gesicht bekommen. Indirekt zweifelt Walrath damit auch die vermeintliche ‚Objektivität' medizinischer Fotografien an, wie sie beispielsweise zur Illustrierung von Sachbüchern verwendet werden, und betont im Gegensatz dazu die subjektiven Zugänge, die durch *PathoGraphics* ermöglicht werden. Im Fokus steht „the reality the author *feels* to be true, and not the attributes […] that can be scientifically (or objectively) *seen*" (Pedri 2015, 142). Die Darstellung dieser komplexen, sich nicht auf eine ‚Wahrheit' reduzieren lassende Realität, schlägt sich einmal mehr in der heterogenen Materialität des Comics wieder.

> Material characteristics, which include the complexities of page design as well as the physical characteristics of the pages and of the actual object, are interpreted together with the content of the comics in the performance of reading. In fact, they cannot be separated in processes of meaning making: Each feature becomes part of the performance of comics reading. […] Comics that are not typical in their size, materials, or publication format make it easier to reflect on both the set of actions performed during reading and the important ways material characteristics are part of the meaning of a comic.
>
> (Szép 2020, 163–164)[68]

[67] Interessanterweise bleibt die Alice der (narrativen) Gegenwart von dieser Darstellungsweise ausgeschlossen – der gealterte und erkrankte Körper kann nur durch das Comic-Zeichen imaginiert werden.

[68] Zum Seitenformat sowie zur Papierstärke und -farbe in Nüsslis Comic vgl. Kapitel 4.2.2 und 4.2.3 sowie Kapitel 5.5.

Im Kontext von Alzheimer erfüllen Fotos eine bedeutsame Erinnerungsfunktion; sie sind im wortwörtlichen Sinne konservierte Erinnerungen und dienen als Stütze gegen das Vergessen (vgl. El Refaie 2012, 101). Gleichzeitig schafft das Festhalten von Ereignissen und Personen in Form jener statischen Bilder Verbindungen zwischen Gegenwart und Vergangenheit, Verlust und Gewinn, Leben und Tod. „Photography is strongly associated with the act of bringing the past into the present" (El Refaie 2012, 163); im Fall von traumatischen Ereignissen und Schicksalschlägen tragen sie „a particular emotional significance, as they often come to stand for everything that was lost or destroyed", mit sich (El Refaie 2012, 164). Der Einsatz von Fotografien in *Aliceheimer's* mag also als ein bittersüßer gedeutet werden.

Trotz ihres hohen Grades an Subjektivität und Individualität gelingt es den beiden Comics, eine kollektive und multiperspektivische Erzählung zu schreiben, welche mittels ihrer Abbildungen die Geschichte *vieler* Personen mit Alzheimer nachverfolgt. Wenn es heißt, „graphic style has been seen as kind of signature of the story's creation, the image bearing the signs of its making" (Mikkonen 2015, 101), liegt möglicherweise gerade darin eine Einladung an die Lesenden, an diesem Prozess, der sich während der Comiclektüre entfaltet, teilzuhaben. Nicht zuletzt schafft das Niederschreiben und Lesen von (Lebens-)Geschichten sowie ihre (physische) Bewahrung in Buchform einen besonderen Bezug zu Alzheimer – die Materialität ermöglicht nachgerade ein Erinnern und verhindert ein Vergessen.

5.3 Montage/Collage und Transtextualität

Ein erzählerisches Mittel, dem sich *Aliceheimer's* ausgiebig bedient, ist die Montage bzw. Collage, in Zusammenhang mit transtextuellen Verweisen auf die *Alice*-Romane von Carroll. Walter Benjamins erläutert zur literarischen Montage: „Aber die Lumpen, den Abfall: die will ich nicht inventarisieren sondern sie auf die einzig mögliche Weise zu ihrem Rechte kommen lassen: sie verwenden." (Benjamin 1991a, 574). Neben dem konstruktiven Potential von Montage wird auch dessen dekonstruktiver Charakter betont: „Die wahre, sehr verkannte Leistung […] ist immer anarchisch, destruktiv. Denn dies ist ihre Dialektik: Mit der Treue zum Ding, zum Einzelnen, bei ihm Geborgenen, den eigensinnigen subversiven Protest gegen das Typische, Klassifizierbare zu verbinden." (Benjamin 1991b, 216). Montage und Demontage stehen demzufolge in einem Naheverhältnis, ein Umstand, den sich auch *Aliceheimer's* zunutze macht. Während die Montage-Technik im Sinne Benjamins die Zusammenführung unterschiedlicher Texte bzw. Textteile meint, formuliert McCloud aus comictheoretischer Perspektive folgende

Definition: „montage where words are treated as integral parts of the picture." (McCloud 1994, 154) Das heißt, Buchstaben bzw. Wörter werden als Teil des Bildes verhandelt; statt gelesen, werden sie betrachtet, was einmal mehr auf das Potential von Comics verweist, die Grenzen beider Zeichenformen – bildhaft und schriftlich – verschwimmen zu lassen (vgl. Rippl/Etter 2015, 208; Abel/Klein 2016, 99; Sina 2016, 33).

In dieser Bild-Schrift-Kombination – McCloud führt neben der Montage sechs weitere Kategorien an, die allesamt das Verhältnis von Bild und Schrift im Comic beschreiben (vgl. McCloud 1994, 153–155) – wird der hybride und gleichsam integrative Charakter von Comics deutlich: Bild und Schrift interagieren miteinander, können in einem Spannungsverhältnis stehen oder sich ergänzen und bilden doch nie eine abgeschlossene Einheit (vgl. Sina 2016, 33–34). Montage heißt Auswählen, Ausschneiden, Neu-Einfügen und Zusammenfügen von Fragmenten; in diesem Prozess entsteht Bedeutung durch Interaktion und Relationalität. Letztlich liegt dieser Arbeitsweise ein grundsätzlich „democratized creative process" zugrunde: „The fluid image lives in collaboration, in the reworking, rethinking, and reformulation of works by others." (Szép 2020, 60) Durch ihre ureigene Art legt die Montage ihre Prozesshaftigkeit und inhärente Konstruiertheit offen (vgl. Dittmer 2010, 228). Der Begriff ‚Collage' – aus dem Französischen *coller*, zu Deutsch ‚leimen, bekleben, zusammenkleben' – bedeutet ähnliches, wird jedoch im Unterschied zur literarischen Montage vor allem im künstlerischen bzw. bildnerischen Bereich verwendet und eignet sich nicht nur deswegen, sondern auch aufgrund seiner Wortherkunft noch besser für die Beschreibung der Arbeitsweise in *Aliceheimer's* – schließlich besteht der Bademantel von Alice wortwörtlich aus zurechtgeschnittenen, neu angeordneten und geklebten Buchseiten.

Die Collage als Kunstform weist strukturelle Parallelen zu Comics auf, indem beide als „anti-establishment art form whose flexbility allows artist to illustrate complex subjective experiences in a lucid style" angesehen werden können (Venkatesan/Kasthuri 2018, 69). In der exemplarischen Nennung einiger berühmter Künstler*innen – Kara Walker, Hannah Hoch, Yoko Ono, Marina Abramović etc. – identifiziert Jack Halberstam Collagen als zutiefst queer*feministische Kunstform:

> I want to use the example of collage, a cut-and-paste genre, to find another realm of aesthetic production dominated by a model of radical passivity and unbeing. Collage precisely references the spaces in between and refuses to respect the boundaries that usually delineate self from other, art object from museum, and the copy from the original. […] Collage has been used by many female artists […] to bind the threat of castrations to the menace of feminist violence and both to the promise of transformation, not through a positive production of the image but through a negative destruction of it that nonetheless refuses to relinquish pleasure.
>
> (Halberstam 2011, 136)

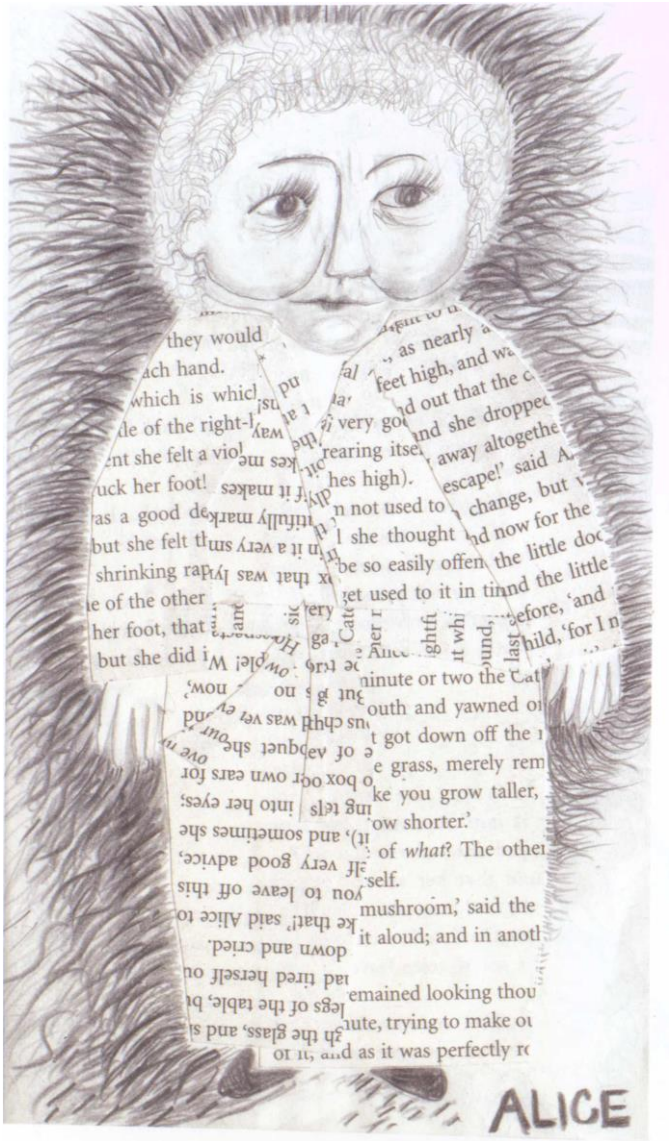


Abb. 7: Alice im Bademantel. *Image credits* Walrath, Dana: Aliceheimer's. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2016, 8. © Dana Walrath

Dieser ‚gewaltvolle' Akt zeigt sich bei Walrath nicht zuletzt an den Körpern der Figuren selbst: Der Körper von Alice materialisiert sich durch feine Bleistiftlinien, ausgeschnittene und eingefügte (*cut-and-paste*) Buchseiten und Farbpapier in Form unterschiedlicher Körperteile (vgl.

Abb. 7). Alice *ist* Collage. Sie wird nicht nur in jedem Panel wiederholt abgebildet, sondern kann immer wieder aufs Neue auseinandergenommen und zusammengesetzt werden. In der Sichtbarmachung dieses (De-)Konstruktionsprozesses – der Körper als „collection of practices, or ‚body techniques'" (Lupton 1994, 22) – zeigt sich einerseits die Möglichkeit, binäre Oppositionen, wie ‚Selbst'/‚Andere', ‚Original'/‚Kopie', ‚Gesundheit'/‚Krankheit' und ‚Mann'/‚Frau', offenzulegen und mit ihnen zu brechen. Andererseits gelingt es dadurch, sich (hetero-)normativen Vorstellungen von Einheit, Kohärenz und (Re-)Produktivität zu widersetzen. Halberstam spricht in diesem Kontext von einer Form des „antisocial feminism that refuses conventional modes of femininity by refusing to remake, rebuild, or reproduce" und stellt trotz der „probability that the fragments of the whole will never be reunited" unmissverständlich klar: „I would emphasize this commitment to the fragment over any fantasy of future wholeness […]." (Halberstam 2011, 138)

Die montageartige Arbeitsweise in *Aliceheimer's* beschränkt sich jedoch nicht nur auf die Figur der Protagonistin, sondern betrifft auch die Gestaltung des Comics als solchen. Die Bildebene besteht aus Materialien unterschiedlicher Qualität: filigran gezogene Bleistiftlinien, flächig aufgetragener Buntstift, ausgeschnittenes Farbpapier, Fotografien etc. Ähnliches passiert auf der Textebene – verschiedene Erzählweisen, wie Zitate, Anekdoten, Dialoge, Reflexionen etc., werden gleichsam aneinander *montiert*. Der Comic lässt bewusst einen roten Faden[69] bzw. einen klassischen Erzählaufbau, unterteilt in Einleitung, Hauptteil und Schluss, vermissen. Stattdessen zeichnet sich der Inhalt durch lustvolle Sprünge im Raum- und Zeitgefüge, ungewisse Ausblicke und nostalgische Rückblicke sowie fehlende Stabilität und Orientierungslosigkeit aus. In ihrer fragmentierten Einheit gelingt es der Collage, den Zustand von Personen mit Alzheimer – bzw. generell Prozesse des Erinnerns und Vergessens – sichtbar zu machen:

> [T]he fractal and innately fragmented quality of collage not only aids the author in executing a deconstruction of texts and codes but also facilitates the imagination and embodiment of the subjective truths of Alice's AD experience. Again, the compositional features of collage parallel the constructed and fragmented disposition of human memory which recreates an event of the past through nostalgia.
>
> (Venkatesan/Kasthuri 2018, 69)

In *Aliceheimer's* wird das Potential von Collage bzw. Montage in der Verhandlung von Alzheimer durch den spezifischen Gebrauch eines Bildelements verstärkt: die Buchseiten, in denen Alice gekleidet ist. Hierbei handelt es sich um Ausschnitte aus den *Alice*-Romanen von Carroll.

[69] Besagter ‚roter Faden' findet sich als durchbrochene rote Linie auf dem Comiccover wieder, schräg an einer der Sonne entgegenfliegenden Alice vorbeiziehend, ohne Anfang und Ende, durchlässig.

Bevor jedoch auf die Verbindung zwischen den beiden Werken eingegangen wird, soll ein Einblick in das Phänomen der ‚Inter-' bzw. ‚Transtextualität' geboten werden: Allgemein gesprochen meint die Bezeichnung ‚Transtextualität' das Verhältnis, das unterschiedliche Texte unter- und zueinander haben. Gérard Genette definiert „Transtextualität oder textuelle Transzendenz" als etwas, „was ihn [den Text] in eine manifeste oder geheime Beziehung zu anderen Texten bringt" (Genette 1993, 9). Das Phänomen der Intertextualität, ursprünglich geprägt von Kristeva – ihr zufolge wird prinzipiell jeder Text als „Mosaik von Zitaten" verstanden, denn im „Raum eines Textes überlagern sich mehrere Aussagen, die aus anderen Texten stammen und interferieren" (Kristeva 1982, 347)[70] – stellt in dieser Definition nur noch einen Unterbegriff (neben Paratextualität, Metatextualität etc.) dar: Dazu zählen das Zitat, das Plagiat und die Anspielung (vgl. Genette 1993, 10). Sowohl das wortwörtliche Zitat als auch die Anspielung finden sich bei Walrath durch den Bezug auf *Alice in Wonderland*.

Auto_biografisches Schreiben zeichnet sich durch eine inhärente Inter-/Transtextualität aus, indem das Verständnis um die eigene Lebensgeschichte immer schon beeinflusst ist durch andere Personen und andere Narrative. Dies trifft auch auf *Graphic Memoirs* zu, die Bezüge innerhalb und außerhalb der Comicwelt setzen und dabei – wie im Fall von *Aliceheimer's* – Mediengrenzen überschreiten können (vgl. El Refaie 2012, 18, 216).[71] Ein bekannter autobiografischer Comic, der sich vielfältigen intertextuellen Verfahren bedient, ist *Fun Home* von Bechdel; so werden beispielsweise literarische Bezüge zu James Joyce und F. Scott Fitzgerald hergestellt. Anspielungen auf Stephen Dedalus und Leopold Bloom in Joyces *Ulysses* (1920) bzw. den griechischen Ikarus-Mythos finden sich auch in *Aliceheimer's*, wenn Alice der Sonne entgegenfliegt (vgl. Ah 7, 18). Parallelen zum queer*feministischen Potential von Collagen werden deutlich: Durch die auf bildlicher_schriftlicher Ebene wirksame Montage von (in-)direkten Zitaten tritt der Anspruch auf Originalität und Autor*innenschaft in den Hintergrund, stattdessen wird Fragmentarität, Relationalität und Unabgeschlossenheit betont. Gleichzeitig referieren die Texte nicht mehr so sehr auf die außertextliche Wirklichkeit als vielmehr aufeinander – damit wird einmal mehr der Konstruktionscharakter von Erzählen bewusst offengelegt.

[70] Roland Barthes fasst den Begriff der ‚Intertextualität' ähnlich weit, wenn er – vor allem Bezug nehmend auf die Dekonstruktion des Autor*innensubjekts – schreibt: „Der Text ist ein Gewebe von Zitaten aus unterschiedlichen Stätten der Kultur. […] Ein Text ist aus vielfältigen Schriften zusammengesetzt, die verschiedenen Kulturen entstammen und miteinander in Dialog treten, sich parodieren, einander in Frage stellen." (Barthes 2000, 190)

[71] Im Kontext von Comics ist häufig von ‚Intermedialität' die Rede; aufgrund ihrer Struktur, die maßgeblich auf Bild- und Schrift-Kombinationen aufbaut, kann gar von einer „grundlegenden Intermedialität […] des Comics" gesprochen werden (Sina 2016, 15).

Welcher Intention liegt also die spezifische Auswahl von *Alice in Wonderland* im Kontext einer Erzählung über Alzheimer zugrunde? Der erste Teil, von Carroll verfasst und von John Tenniel illustriert[72], erschien 1865 unter dem Titel *Alice's Adventures in Wonderland*; die Fortsetzung wurde einige Jahre später unter dem Titel *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There* (1871) veröffentlicht. Der Roman handelt von Alice, einem Mädchen, das in einen Kaninchenbau fällt und auf diese Weise in ein magisches Wunderland gelangt, eine Welt voller Wortspiele, sprechender Tiere, abstruser Dialoge und zum Leben erweckter Gegenstände. Im zweiten Teil besucht Alice abermals eine fantastische Parallelwelt, wobei dieses Mal ein Spiegel als Eintrittsportal fungiert. In Form eines zum Leben erwachten Schachspieles macht die Protagonistin allerlei magische Begegnungen. Die Nutzbarmachung und Integration der *Alice*-Romane lässt sich über Mediengrenzen hinweg feststellen: „Lewis Carroll's *Alice in Wonderland* has been travelling across media, genres, languages, and cultures. The degree of its transferability and adaptability is indicative of both its global appeal and its culture-specific anchoring." (Pietrzak-Franger 2017, 67) Auch viele Comics reihen sich in diese Tradition ein: Alan Moores und Melinda Gebbies dreibändiges Werk *Lost Girl* (2006), *Alice in Sunderland* (2007) unter der Autorschaft von Bryan Talbot, *Alice in Sussex* (2013) des deutschsprachigen Autors Nicolas Mahler, Anke Feuchtenbergers *Living Next Door to Alice* aus der Anthologie *Mutterkuchen* (1995) u. v. m. Die *Alice*-Romane schaffen spannende Verbindungslinien zu Fragen nach der Identität, dem Körper und der Sexualität, zu Gewalt ebenso wie zu Imperialismus und Interkulturalität, Fiktion/Faktizität, Erinnerung/Vergessen, Wiederholung/Veränderung – um nur ein paar Anknüpfungspunkte zu nennen, denen sich in intertextueller Bezugnahme auf die Romane bedient wird (vgl. Pietrzak-Franger 2017).

In diesem Themenspektrum lassen sich etliche relevante Aspekte für die hier vorgenommene Comicanalyse finden: So wird beispielsweise mittels (in-)direkter Verweise auf *Alice in Wonderland* das Thema ‚Identität(skonstruktion)' verhandelt. Das letzte Kapitel in *Aliceheimer's* trägt als Titel die Frage „Who Are You?" (Ah 69) der Wasserpfeife rauchenden Raupe aus dem ersten Teil der *Alice*-Romane, welche im zugehörigen Bild als weiteres direktes Zitat beantwortet wird: „I know who I WAS when I got up this morning, but I think I must have been changed several times since then." (Ah 68; Carroll 2010, 53) Ähnlich wie Wonderland-Alice[73], die mit einfachen Worten erklärt, „it's no use going back to yesterday, because I was a different

[72] Die charakteristischen und reichhaltigen Illustrierungen schaffen bereits ein gewisses strukturelles Naheverhältnis zum Medium ‚Comics'.

[73] Um Verwechslungen vorzubeugen, wird die Protagonistin aus Carrolls Romanen im Folgenden als ‚Wonderland-Alice' bezeichnet.

person than“ (Carroll 2010, 123), strahlt auch die Abbildung im Comic keine angstvollen oder beklemmenden Gefühle anlässlich des sich verändernden Identitätserlebens im Kontext der fortschreitenden Alzheimererkrankung aus. Alice liegt auf dem Sofa, scheint fast zu schweben, während ihr Körper von Strahlen umgürtet ist; die Szene wirkt friedlich und es bleibt offen, ob die geschlossenen Augen von Alice die Lesenden bereits in ihre Traumwelt – in ihr ganz persönliches *Wonderland* – entführt haben (vgl. Ah 68–69).

Die Frage nach Identität ebenso wie nach Körper_lichkeit stellt sich an zwei weiteren Stellen im Comic: Alice richtet den Blick auf ihren verstorbenen Ehemann, der in den Ästen einer Baumkrone auf sie wartet (vgl. Ah 26, 44, 46, 48–49) – wie die berühmte Grinsekatze, die in einem Baum hockend Wonderland-Alice begegnet und deren markantes Grinsen sich vor dem Rest ihres Tierkörpers manifestiert.[74] Für beide stellen die Figuren im Baum wichtige Bezugspersonen dar; während Alices Tochter den Ausruf ihrer Mutter „There's Dave up in a tree“ mit einem „Cool!“ quittiert (Ah 26), stellt die Grinsekatze klar: „[W]e're all mad here. I'm mad. You're mad.“ (Carroll 2010, 77) Das freischwebende Grinsen der Katze – tatsächlich bleibt auch bei Alice nur das Grinsen bestehen (vgl. Abb. 8) – verweist darauf, dass „Lachen, Glück, Lust und Begehren […] Qualitäten ohne bleibende Substanz“ (Butler 2018, 47–48) sind, wie Butler, bezugnehmend auf Foucault und dessen Ausführungen zu Herculine und den *Alice*-Romanen, aus einer gendertheoretischen Perspektive argumentiert. Das Spiel von verschwindenden und sich manifestierenden Gliedmaßen, wie es die Grinsekatze beherrscht, passiert fernab jedweder Fixiertheit und Eindeutigkeit und verunmöglicht klare Identitätszuschreibungen: „[D]as Postulat der Identität als kulturell beschränktes Ordnungs- und Hierarchieprinzip bzw. als regulierende Fiktion [wird] enthüllt.“ (Butler 2018, 48) Diese ‚regulierende Fiktion' birgt gleichzeitig einen performativen Charakter, welcher die *Geschlecht*sidentität als scheinbar ‚natürliche' Entität hervorzubringen vermag (vgl. Butler 2018, 49). Walraths Comic wiederum hat Teil an der Enthüllung bzw. Dekonstruktion dessen, wenn plötzlich nicht nur das Lächeln von Alice frei im Raum schwebt, sondern im nachfolgenden Panel auch andere Körperteile, wie Arme, Augen, Nase, Mund und Haare, verschwinden (vgl. Ah 16). Zurecht scheint hier Wonderland-Alice zu rufen: „How *queer* everything is today!“ (Carroll 2010, 22; Herv. N. L.)

[74] Auch die Bildebene in den beiden Werken weist unübersehbare Parallelen auf: Zu sehen ist jeweils nur der Rücken von (Wonderland-)Alice mit einem angedeuteten Blick nach oben in den Baumwipfel, in dem sich der Ehemann bzw. die Katze befindet (vgl. Ah 26; Carroll 2010, 76).

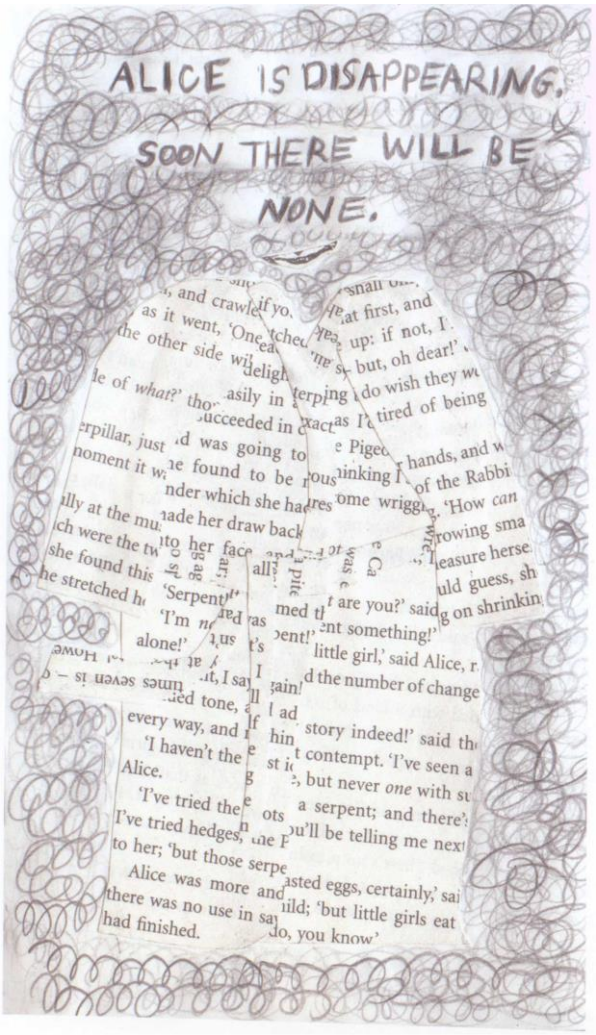


Abb. 8: Alices Grinsen. *Image credits* Walrath, Dana: Aliceheimer's. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2016, 10. © Dana Walrath

Darüber hinaus legt das Verhältnis von Spiegel(metapher), Identität und Alzheimer interessante Zusammenhänge offen: Der Titel des Comics – *Alzheimer's Through the Looking Glass* – ist an den zweiten Teil der *Alice*-Romane – *Alice Through the Looking Glass* – angelehnt. In letzterem ist es gerade der Spiegel, der sich als Tor ins Wunderland präsentiert; eine Welt, in welcher „things go the other way" und „words go the wrong way" (vgl. Carroll 2016, 140). In diesem Sinne kann der Comic selbst als Spiegel – als magisches Tor in eine andere Welt – gesehen und gelesen werden: „Walrath […] urges readers to look through the glass of dominant biomedical and cultural discourses." (Venkatesan/Kasthuri 2018, 73) Im Comic-Kapitel *Through the Looking Glass* (Ah 51), welches den Romantitel von Carroll nochmals explizit aufgreift, materialisiert sich der Spiegel als (digitalisierter) Falz, der Alice und ihren Ehemann trennt bzw. einander spiegelt (vgl. Ah 50). Oder sind es die Leser*innen selbst, die sich in dieser

Szene spiegeln? Was sieht und findet Alice, wenn sie durch den Spiegel blickt? Was entdecken die Lesenden? Im Textabschnitt stellt Walrath klar, dass der tragbare Spiegel ihrer Mutter, den diese in *Memory Care* mitgenommen hat, nicht nur ein Andenken ist, sondern ihre Blicke gleichsam bewahrt – ähnlich einer Alice, die durch den Blick in den Spiegel an ihrem Ehemann festhält, in einer Welt, in der „things go the other way" (Carroll 2016, 140). „If that handheld mirror stays there with Alice to ground her, we will likely lose the chance to hold it in our hands and feel her after she is gone, looking at us through its glass."[75] (Ah 51) Wie sehr präsentiert sich letztlich auch der Comic als Form des *Looking Glass*?

Die Welt, in welcher die an Alzheimer erkrankte Alice lebt, gleicht jener von Wonderland-Alice in vielerlei Hinsicht: Sie ist fantastisch, skurril und absurd, wenn Alice zum Beispiel Brokkoli aus den Ohren wächst (vgl. Ah 24). Gleichzeitig ist das Umfeld nicht frei von Gefahren und Unvorhergesehenem; an einer Stelle wird sie beispielsweise von Hexen bedroht (vgl. Ah 34). Das Wunderland, wie es bei Walrath und Carroll beschrieben wird, existiert als *world inside* mit eigener Logik, Worterfindungen sowie (kreativen) Verdrehungen von Fakt und Fiktion, Realität und Vorstellung, Wahrheit und Imagination. Im Kontext von Alzheimer steht jedoch nicht allein der Aspekt der Fiktion/Fantastik im Vordergrund:

> Walrath equates the experiences of Alzheimer's to conditions of a wonderland and repeatedly uses the term wonderland not to foreground an unreal universe but to allude to an alternative reality caused by the behavioral and personality changes of AD patients–a reality not determined by memory or temporality. […] Like Carroll's mirror and mysterious wonderland, Alice conjures a parallel world which reverses the logic of everydayness.
>
> (Venkatesan/Kasthuri 2018, 74–75)

Sowohl das Erinnerungsvermögen als auch das Zeiterleben – um letzteres soll es im nachfolgenden Kapitel gesondert gehen – werden durch die Diagnose ‚Alzheimer' grundlegend herausgefordert und prägen das Welterleben und -empfinden von Alice. Auch hier drängen sich Querverweise zu den Romanen von Carroll auf, wenn es um Vorgänge des Vergessens, beispielsweise von Namen und Personen (vgl. Carroll 2010, 129)[76], geht und um Prozesse des Erinnerns, die im Wunderland in beide Richtungen – in die Vergangenheit und in die Zukunft – funktionieren. Die Logik von ‚normal' und ‚abnormal' wird dabei raffiniert umgedreht: „‚It's a poor sort of memory that only works backwards', the Queen remarked." (Carroll 2016, 193) Die dem Werk von Carroll anhaftende Schlagfertigkeit, der Witz in den Dialogen und die Rolle

[75] Gerade im Kontext von Comics, die nicht nur gelesen, sondern vor allem auch betrachtet werden, stellt das Motiv des Spiegels ein spannendes dar: Wer betrachtet? Wer wird betrachtet? (vgl. Kapitel 5.5)

[76] Als Alice-Wonderland einen Wald, in dem die Dinge keinen Namen haben, besucht, werden ihr die Vorteile, den eigenen Namen zu vergessen, dargelegt (vgl. Carroll 2016, 171).

der Fragen – seien sie auch noch so ungewöhnlicher Natur – finden sich gleichermaßen im Comic von Walrath wieder. Im bezeichnenden Kapitel *Curiouser and Curiouser* (Ah 63) wähnt sich Alice, statt zu Hause bei ihrer Tochter, in einem Hotel; geduldig werden all ihre, sich teils wiederholenden Fragen beantwortet: „Do you do this for all your guests? […] Where are we? How did I get there? […] You live here?“ (Ah 63) Die Alzheimererkrankung macht deutlich, dass Alice „had been falling slowly down the rabbit hole for several years“ (Ah 45) – ähnlich wie Wonderland-Alice:

> „It was much pleasanter at home“, thought poor Alice, „when one wasn't always growing larger and smaller, and being ordered about by mice and rabbits. I almost wish I hadn't gone down that rabbithole – and yet – and yet – it's rather curious, you know, this sort of life! I do wonder what *can* have happened to me! When I used to read fairy-tales, I fancied that kind of thing never happened, and now here I am in the middle of one! There ought to be a book written about me, that there ought! […].“
>
> (Carroll 2010, 42–43)

Prominent aufgegriffen wird das Motiv der Tee-Party; einmal als *cut-and-paste* (s. o.) Fotografie einer im All schwebenden Teekanne und Tasse (vgl. Ah 22) und einmal als Kapitel *A Mad Tea Party* (Ah 65), das von Familienbesuchen und -beziehungen handelt. Das Teegeschirr, das in erster Linie als „props of bourgeois domesticity and normality“ fungiert (Veith 2020, 106), wird sowohl im Comic als auch in den Romanen verfremdet, wenn es beispielsweise Teil der verrückten und endlos andauernden Teeparty zwischen Hutmacher, Märzhase und Siebenschläfer bildet (vgl. Carroll 2010, 80–91). „Dana, am I going crazy? You would tell me if I had lost my marbles, wouldn't you?“ (Ah 23), fragt hier Alice ihre Tochter. Gleichzeitig erfüllt das Teetrinken durchaus eine Funktion von ‚Normalität', wenn die Frage „Would you like a cup of tea?“ (Ah 23) ein gemeinsames Ritual zwischen Tochter und Mutter schafft, eines, das beruhigt, „calms worries and fills in unknowns“ (Ah 23) und sogar bis zu einem gewissen Grad heilend wirkt. Es ist gerade diese Grenze zwischen Normativität, häuslicher Konservativität sowie bourgeoiser Normalität einerseits und der Surrealität und Groteske der Wunderwelt andererseits, die Laure E. Ciolkowski von Alice als ‚border subject', der imaginierten Traumwelt als ‚borderland' und dem Text selbst als ‚border text' sprechen lässt. Das Viktorianische Zeitalter des 19. Jahrhunderts ist geprägt von diesem Spannungsverhältnis, bedingt durch historisch weitreichende Veränderungen, wie beispielsweise einer sich rapide ausbreitende Industrialisierung und imperialistischen Expansionsbestrebungen:

> Carroll's nineteenth-century English children's story […] [is] absorbed by the threat of the confusion of boundaries between bourgeois self and other, civilization and savagery, human and animal–

> boundaries on which the integrity of domestic womanhood and Western identity depend. These texts are utterly fascinated by the challenges posed to the binary logics of middle-class culture in a nineteenth-century universe in which so many of the fundamental boundaries, borders and bourgeois social divisions seem to be on the verge of collapse.
>
> (Ciolkowski 1998, 3)

Vorstellungen von starren, vermeintlich unveränderbaren Dichotomien – zwischen ‚Mann' und ‚Frau', ‚Kultur' und ‚Natur', ‚Selbst' und ‚Andere' etc. – werden zu jener Zeit vielfach hinterfragt. In solch einem soziokulturellen Kontext erscheinen (literarische) Figuren, wie Wonderland-Alice, als ‚border travelers': „Her borderland travels, finally, deny the binary structures that locate the domestic woman at the hegemonic center of middle-class culture […]." (Ciolkowski 1998, 18) Ein ähnliches (feministisches) grenzüberschreitendes Potential ließe sich auch der an Alzheimer erkrankten Alice zuschreiben: Die Comic-Figur durchkreuzt und untergräbt eindeutige Binaritäten, wie ‚krank'/‚gesund', ‚abnormal'/‚normal' und ‚geistig'/‚körperlich', und plädiert offen für Marginalität und Ambiguität. Ähnliche wie die Leser*innen Alice „down the rabbit hole" (Carroll 2010, 9) folgen, begleiten die Leser*innen Alice durch die Irrungen und Wirrungen der Alzheimererkrankung, die nie ganzheitlich, sondern immer nur fragmentarisch und unvollständig – collagenartig – dargestellt werden kann und sich einer einzigen Antwort und Wahrheit entzieht, ebenso wie Prozesse des Erinnerns und Vergessens zuallererst *queer* zu lesen sind.

5.4 Queere Zeitlichkeit

Ein queeres Verständnis soll auch in der Beschäftigung mit Zeitlichkeit, insbesondere in Zusammenhang mit Erinnern/Vergessen, zum Tragen kommen. Bevor auf den comiceigenen Umgang damit eingegangen wird, wird das Konzept einer *Queer Temporality* skizziert. Queerness fordert herkömmliche Vorstellungen von Zeit_lichkeit heraus und schafft gleichzeitig neue und andersartige Umgangsformen damit. Das heteronormative, hegemoniale Zeitverständnis – sogenannte ‚straight time' – ist in erster Linie auf Linearität, Stabilität und Entwicklung ausgerichtet; temporale (ebenso wie räumliche) Normalisierungen grenzen ein und richten zu, schaffen ein ‚Normal' in Abgrenzung zu allen ‚Abnormen' und ‚Queeren' (vgl. Halberstam 2011, 59–60, 70). Stattdessen gilt es, für „a different, a queer and fluid form of knowing, that operates independently of coherence or linear narrative or progression" zu plädieren (Halberstam 2011, 54).

> How do we see change? How do we recognize it? Can we be aware of change without saying that change has ended everything (the death of …) or that change has meant nothing (plus ça change …)? Can we recognize the new without discarding the old? Can we hold on to multiple frameworks of time and transformation at once?
>
> (Halberstam 2011, 71)

Fragen, wie diese, ermöglichen es, das Zeit_erleben neu zu denken und letztlich zu diversifizieren. „Queer time for me [Halberstam] is […] the perverse turn away from the narrative coherence of adolescence – early adulthood – marriage – reproduction – child rearing – retirement – death, the embrace of late childhood in place of early adulthood or immaturity in place of responsibility." (Dinshaw et al. 2007, 182) An diesem Punkt trifft sich Halberstam mit Lee Edelman[77], welche beide das queere Subjekt verbunden sehen mit Negativität, Zukunftslosigkeit, Unproduktivität und *Failure*, als Bruch im optimistischen und unendlichen Prozess der (hetero-)normativen Bedeutungsgenerierung (vgl. Halberstam 2011, 106).[78] Wider eines reproduktiven Futurismus sind queere Subjekte „of the real, of the [death] drive, of the encounter with futurism's emptiness, with negativity's life-in-death" (Dinshaw et al. 2007, 181). Die daraus resultierende Bejahung der Gegenwart sowie ein Verharren im Jetzt möchte ich ebenso in die Comicanalyse mittragen wie einen anderen prominenten Ansatz, der – in Kontrast zu Edelman – ein grundsätzlich zukunftsorientierter ist: Im Werk von José Esteban Muñoz wird Zeit_lichkeit hoffnungsvoll, politisch und utopisch imaginiert. In der Untersuchung queerer Arbeiten – vielfach von POCs, die in der Performancekunst tätig sind – wird eine Form des „utopianism" kreiert, welche „looks into the past to critique the present and helps imagine the future" (Muñoz 1999, 25). In dieser Vereinigung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft werden Utopien als Möglichkeitsräume geschaffen und es wird sich einer „radical future" voller Lust und Humor hingegeben; „we nonetheless need to hold on to and even risk utopianism if we are to engage in the labor of making a queerworld" (Muñoz 1999, 25).

Welche queeren und utopischen Momente lassen sich also im Medium ‚Comics' und in ihrem spezifischen Umgang mit Zeit_lichkeit ausmachen? In grafischen Erzählnarrativen ist der Umgang mit Zeit eng verbunden mit Fragen des Raumes; das bedeutet, Zeit wird in erster Linie räumlich wahrgenommen und hängt zusammen mit der Panelanordnung, -größe und -form, den Panelübergängen (wobei auch innerhalb von Panels Zeit vergehen kann), die An- und

[77] In *No Future* (2004) geht Edelman von der Figur des Kindes aus, welche Zukünftigkeit und Reproduktivität zu repräsentieren vermag, und schafft – demgegenüber – eine Verbindung zwischen *Queer Theory* und dem Konzept der *Jouissance* und dem *Death Drive* selbst.

[78] Die Ausführungen von Edelman blieben nicht ohne Kritik, einerseits durch den einseitigen Fokus auf Negativität, bei gleichzeitiger Abkehr von jedweder Zukunftsvorstellung, und andererseits durch den mangelnden politischen Ansatz, wie beispielsweise Elizabeth Freeman, aber auch Halberstam und Muñoz festhielten.

Abwesenheit von *Frames* sowie der Visualisierung von Bewegung, beispielsweise durch Aktionslinien (engl. *Speedlines*). Eine weitere Besonderheit von Comics liegt in ihrer Eigenschaft, Zeit in zweifacher Hinsicht erfahrbar zu machen: gleichzeitig, wenn die Seite als Ganzes in den Blick genommen wird, und sukzessive, im Voranschreiten von einem Panel zum nächsten (vgl. McCloud 1994, 100–107; Packard 2006, 180; Chute 2010, 7–8; Abel/Klein 2016, 93–95). Generell lassen sich die beiden Primärwerke als eher statisch und bewegungsarm beschreiben; dem angepasst ist also auch das Erzähltempo eines, das zum Verweilen auf den einzelnen Seiten einlädt. In *Aliceheimer's* wird dieser Eindruck durch die Einzelpanels, die in der Regel eine ganze Seite füllen (eine ‚klassische' Panelabfolge gibt es kaum), und den abwechselnd rein textbasierten Kapiteln, die viel Lesezeit einnehmen und von reichlich weißem Raum umgeben sind, verstärkt. Die Lesegeschwindigkeit wird zusätzlich vermindert – bei gleichzeitiger Erhöhung der Eindringlichkeit –, wenn einzelne Bilder auf der nachfolgenden Seite vergrößert wiederholt werden, wie dies beispielsweise bei der bereits ausführlich besprochenen Geburtsszene der Fall ist. In *Vergiss dich nicht*, in dem das Weiß noch präsenter erscheint, zumal schwarz gezeichnete Umrisse von Figuren und Gegenständen wiederum mit der weißen Hintergrundfarbe durchsetzt sind, wird das Erzähltempo vor allem dann gesteigert, wenn sich Heimbewohner*innen und Pflegekräfte zurückerinnern. Als würden die Figuren von einem Sog der Erinnerungen mitgerissen werden, sprengen die Linien regelrecht die Panelrahmen, wirken fahrig und unruhig, überlappen sich und gewinnen dadurch an Bewegung und Geschwindigkeit.

Besonders eindrücklich zeigt sich das in der Erinnerungsszene an eine Jugendliebe und die gemeinsame verbrachte Zeit beim Fischen: Im Eingangsbild überwältigen die langgliedrigen Blätter der Topfpflanze den im Rollstuhl sitzenden Mann von hinten; als beängstigende Vergegenständlichung und Verräumlichung der Vergangenheit reißen sie ihn mit. Die Bedrohlichkeit weicht einer idyllischen Szenerie am Wasserufer; die Blätter der Pflanze haben sich in zwei Fische verwandelt – die Ausbeute zweier junger Männer, von denen einer als späterer Heimbewohner identifiziert werden kann. Ein weiteres Mal steigert sich das Erzähltempo als abermals die Panelrahmen wegfallen und sich die beiden mehrmals abgebildet auf einer Doppelseite wiederfinden, gemeinsam tauchend, sich gegenseitig abtrocknend, ihre nackten Körper berührend und im Gras liegend. Im Gegensatz zum Eingangsbild wird hier eine Stimmung voller Euphorie, Erotik und Lust evoziert. Demgemäß zeigt das abschließende Bild der Sequenz auch keine gealterte Person mehr, die angstvoll in die Zukunft blickt (nach rechts vorne), sondern versonnen und in Erinnerung schwelgend in die Vergangenheit (nach links hinten) – die für die Leser*innen ebenso präsent erscheint wie für den im Rollstuhl sitzenden Heimbewohner

und allenfalls ein Zurückblättern bedarf … (vgl. Abb. 9) Übrig bleiben verschrobene Gebilde, der (vergangenen) Landschaft entnommen, schwarze Flecken ohne klare Form und viel Weiß. Noch einmal umgeblättert ist auch der Heimbewohner verschwunden, zurück bleibt ein einziger schwarzer Fleck, umgeben von einem Meer an Weiß. Was bleibt an Erinnerungen? Was wird vergessen?

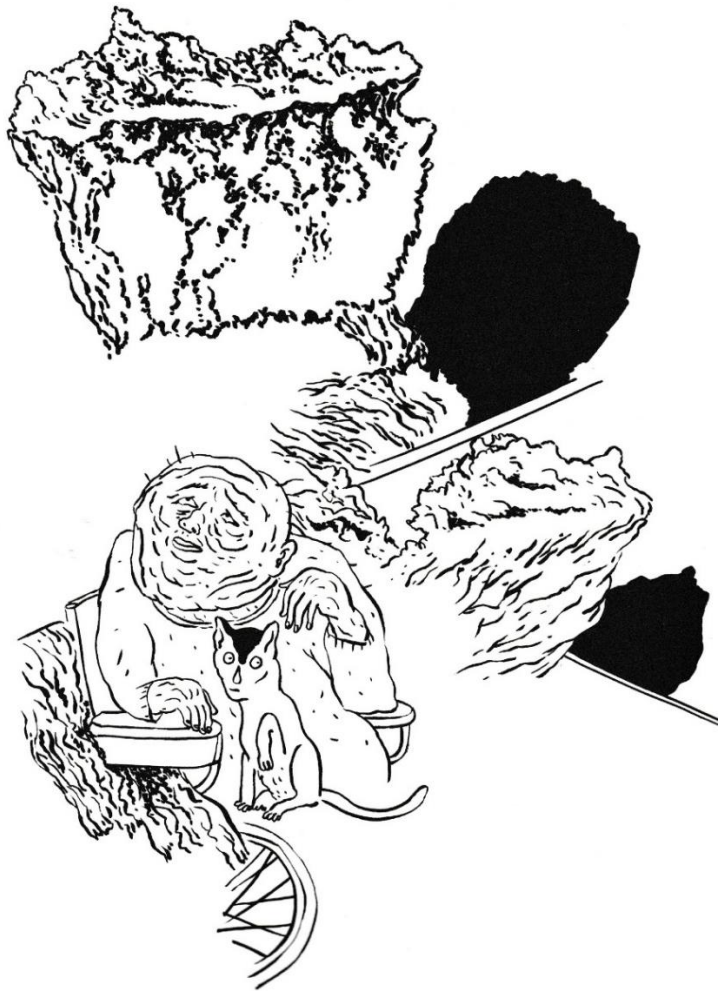


Abb. 9: Person mit Katze im Rollsuhl. *Image credits* Nüssli, Lika: Vergiss dich nicht. St. Gallen, Berlin: Vexer Verlag 2018, [o. S.]. © Lika Nüssli

Gerade diese vermeintlich stillen Seiten, in denen das Zeitgefühl droht, verloren zu gehen, werden bei Nüssli mit eigenem Nachdenken, Fragen und Reflektieren angereichert. Dieses Meer an Weiß ist daher allenfalls tief, nie jedoch leer. Nicht zuletzt erhält gerade die Darstellung von schmerzlichen Erinnerungen oder Traumata ihre besondere Wirkung und Eindrücklichkeit durch das Reduzieren von Zeit, Bewegung und Handlung. „Some events can be so traumatic

that no visual representation can properly do them justice. In such cases, comic artists sometimes employ a ‚blind' image, a panel that is entirely white or black […]." (El Refaie 2012, 114)[79]

Sowohl *Vergiss dich nicht* als auch *Aliceheimer's* verwehren sich einer eindeutigen Linearität und einer progressiv fortschreitenden Handlung – parallel zu Prozessen des Erinnerns und Vergessens, die oftmals keiner Regelmäßigkeit folgen, und gerade bei Personen mit Alzheimer durch Brüche, Auslassungen und Lücken gekennzeichnet sind. Bei einschneidenden Erlebnissen, wie zum Beispiel Krankheitsfällen, verhindert das subjektive, *verkörperte* Zeitempfinden nachgerade eine chronologische Ausrichtung (vgl. El Refaie 2012, 97). Das unbewusste, implizite Erleben von Zeit wird zu einem expliziten, „when either our future plans are thwarted or we long for something that is irretrievably lost in the past"; in solchen Situationen ist Zeitlichkeit „typically characterized by intersubjective ‚desynchronization', the acceleration or retardation of an individual's temporal experience in relation to his or her social environment" (El Refaie 2019, 160). In *Aliceheimer's* beispielsweise ist Alice gleichzeitig am selben Ort zu unterschiedlichen Zeiten, während in *Vergiss dich nicht* die Gegenwart immer wieder von der Vergangenheit eingeholt wird. Es lässt sich von einer „fuzzy temporality" sprechen, mit einem Fokus auf „polychrony, where it is difficult […] for readers to assign a place on a timeline to particular events, or where events are anchored in multiple temporal frameworks" (El Refaie 2012, 109). Gleichzeitig ermöglicht dies den Leser*innen, den Comic an jeder beliebigen Stelle aufzuschlagen, um ebenfalls Teil zu haben an diesem utopischen und mitunter paradoxen Spiel von Zeitlichkeit. Die einzelnen Fragmente aus dem Leben von Alice funktionieren ebenso für sich allein oder in abgewandelter Reihenfolge wie die Sequenzen aus dem Alltag der Heimbewohner*innen bei Nüssli. Einmal mehr zeigt sich hier die Macht des performativ wirksamen Leseaktes: Die Leser*innen blättern nach vorne in eine ungewisse Zukunft längst vergangener Erinnerungen. Mit dem Prozess des Umblätterns als sowohl realwirksamer außerhalb wie diegetischer Zeitschritt innerhalb der *Storyworld* erinnern und fühlen die Leser*innen mit und bleibt das Erinnern und Vergessen letztlich ein unabschließbarer und endlos wiederholbarer Vorgang des Vor- und Zurückblätterns.

Mit den letzten Kapiteln bricht Walrath ein weiteres Mal mit dem Progressionsgedanken: Die alternde Alice, deren Alzheimererkrankung immer stärker zutage tritt, wird Kapitel für Kapitel jünger. Auf der Bildebene zeigt sich Alice als junge Erwachsene in den Armen ihres

[79] Vgl. auch die mutmaßliche Vergewaltigungsszene im Wald, erwähnt im Kapitel 5.5.

Ehemannes, von ihrem gemeinsamen Wunderland träumend (vgl. Ah 52, 54).[80] Es folgt Alice als Schulkind (vgl. Ah 56, 58), als Mädchen mit Kleid und Schleife im Haar (vgl. Ah 60), als pummeliges Kleinkind (vgl. Ah 62), als Eizelle im Moment der Befruchtung (vgl. Ah 64) und schlussendlich als DNA-Doppelhelix, zusammengesetzt aus ausgeschnittenen Satzteilen der *Alice*-Romane (vgl. Ah 66). Das Thema der genetischen Vererbung von Alzheimer wird angesprochen, zu dem Walrath Stellung bezieht: „The axioms of biology pervaded my childhood home, but so did story. Here is mine: I won't be getting tested for any genes associated with Alzheimer's disease. I prefer the certainty of the stories that I have inherited." (Ah 67) Dieser Ausdruck von Selbstermächtigung zeigt sich auch darin, dass es sich hier um die einzigen ausgeschnittenen Fragmente aus den *Alice*-Romanen handelt, auf denen die Autorin mit Bleistift einzelne Buchstaben überzeichnet hat. Statt „questions about the arbitrariness of memory and the necessity of forgetting" auszublenden, „by falling back on some notion of the inevitable force of progression and succession", gilt es sich ein für alle Mal von „the developmental and progressive narratives of heteronormativity" zu verabschieden (Halberstam 2011, 60, 70). Frahm wiederum weist daraufhin, dass jedwede Chronologie von Zeit immer schon eine „konstruierte, eine in der Lektüre rekonstruierte" ist (Frahm 2010, 241). „Sie tickt unaufhörlich, aber aus der Perspektive des Tickens zerfällt sie in eine Reihe von Fragmenten, die neu gelesen werden müssen, zwischen denen die Ausgeschlossenen wiederkehren und ihr Recht auf Geschichte einfordern." (Frahm 2010, 241) In diesem Sinne leisten die Comics doppeltes: durch ihren expliziten Hinweis auf den Konstruktionscharakter von Zeit und durch ihre emanzipatorischen, antihegemonialen und queeren Erzählweisen.

In *Aliceheimer's* (ebenso wie in *Vergiss dich nicht*) verlieren Vergangenheit, Gegenwart und potenzielle Zukunft an Trennschärfe. „As Alice progresses into the future, she regresses into the past […]. Unlike what Walrath finds in contemporary medicine, Alice is not developing into someone without a past; rather, the past is seeping into the present, leaving Alice stranded there." (Venkatesan/Kasthuri 2018, 72) Auch zeitlich markante und oft gegensätzlich dargestellte Ereignisse, wie Geburt und Tod, werden im Comic nebeneinander behandelt (vgl. Ah 38–41, 44–47). Die ausgewählten Analysebeispiele, die anachronistische, asynchronistische sowie atemporale Elemente aufweisen, zeigen, dass sich hier – in Abwendung eines normativen

[80] Es erscheint auffällig, dass die Bezüge zu den *Alice*-Romanen im Comic im Laufe der Erzählung immer eindringlicher werden, als würde damit die Intensivierung und Inbesitznahme der Alzheimererkrankung illustriert werden.

Zeitverständnisses – zurecht von *Queer Temporality* sprechen lässt (vgl. Michaelis/Dietze/Haschemi Yekani 2012, 191).

> Zentral […] ist eine Kritik an hegemonialen Periodisierungen, die wiederum die Konstruktions- und Abhängigkeitsverhältnisse der westlichen Moderne gegenüber dem abgewerteten zeitlichen Anderen (Stillstand, Entwicklungshemmung) freilegt. […] Critical Temporality Studies eröffnen den prädominanten Zeitformen wie Linearität, Gerichtetheit, Progression, Teleologie, Segmentierung, Hierarchisierung und Serialität den Blick für die „time wrinkles and folds" (Freemann 2007, 163), in welchen Momente bzw. Formen der Koinzidenz, Überlappung und des Exzesses sichtbar werden.
> (Michaelis/Dietze/Haschemi Yekani 2012, 189)

Als Form eines *Queer Reading* von Zeit_lichkeit untersucht Halberstam bekannte popkulturelle Filmwerke, wie beispielsweise *Findet Nemo* mit der Figur der vergesslichen Dorie, auf ihren Umgang mit Erinnerungsverlust und Vergessen (vgl. Halberstam 2011, 74). Auch wenn nicht explizit auf Comics (und Alzheimer) eingegangen wird, finden sich viele Aspekte in den beiden hier analysierten Primärwerken wieder. Als Teil eines „subjugated knowledge" schlägt Halberstam grundsätzlich „suspect memorialization" vor (Halberstam 2011, 15):[81]

> Memory itself is a disciplinary mechanism that Foucault calls ‚a ritual of power'; it selects for what is important (the histories of triumph), it reads a continuous narrative into one full of ruptures and contradictions, and it sets precedents for other ‚memorializations'. In this book [*The Queer Art of Failure*] *forgetting* becomes a way of resisting the heroic and grand logics of recall and unleashed new forms of memory that relate more to spectrality than to hard evidence, to lost genealogies than to inheritance, to erasure than to inscriptions.
>
> (Halberstam 2011, 15)

Die beiden Comics über Alzheimer – als ‚populärkulturelles' Medium gegenüber der ‚hohen Literatur' unter-/geringgeschätzt und durch ihre Struktur per se als *queer* begreifbar – reihen sich in diese Logik ein, indem sie marginalisierten Stimmen und Geschichten Gehör schenken, eine zeitliche Linearität und Chronologie zugunsten von Brüchen, Auslassungen und Wiederholungen aufgeben, das Weiß und das Vergessen zulassen und mehr Fragen stellen als sie Antworten geben. Dabei kreieren sie „the weird but hopeful temporal space of the lost, the ephemeral and the forgetful" und begreifen „forgetting […] [as] a new way of remembering" (Halberstam 2011, 82).

[81] Ich verstehe die Anregungen nicht als Beschönigung oder Verklärung der (auch) leidvollen Zustände, in denen sich Personen mit Alzheimer und ihr Umfeld befinden, sondern als Ermöglichung, andere Sichtweisen einzunehmen, die einer geläufigen biomedizinischen Vorstellung trotzen bzw. quer stehen und neue Formen utopischer Zukünftigkeiten (nach Muñoz und Freeman) imaginieren.

5.5 De_konstruktion von Erzähl- und Sehweisen

In diesem Kapitel liegt der Fokus weniger auf Prozessen des Vergessens als auf Vorgängen des Erinnerns (auch wenn beide lediglich theoretisch voneinander zu trennen sind). Wie gestaltet sich die Verbildlichung von Erinnerungsprozessen? Welche Rolle spielt das Verhältnis von Bild- und Schriftebene dabei? Damit einher geht die Frage nach dem Erzählen, die in beiden *Graphic Memoirs* eine zentrale ist: Wie wird erzählt? Wie wird Erzählen *erzählt*? Letzteres – der Konstruktionscharakter von Erzählen – wird in den beiden Primärwerken auf verschiedene Art und Weise explizit gemacht. Bis zu einem gewissen Grad zeichnet dies (alternative) Comics im Allgemeinen aus, welche „typically include at least some self-reflexive engagement with the tools, materials, and processes of their own creation, which inevitably draws further attention to the picture surface" (El Refaie 2019, 78). Gleichzeitig kann Erzählen im Comic nicht ohne den Aspekt des Sehens – den unterschiedlichen Fokalisierungsinstanzen sowie den möglichen Sichtweisen und Perspektiven – gedacht werden (vgl. Kupczyńska 2014). *Vergiss dich nicht* und *Aliceheimer's* regen spannende Diskussionen hinsichtlich der Frage an, wer sieht, erweiterbar um die drei ebenso wichtige Fragenstellungen „‚Wer sieht nicht?' sowie ‚Wer wird gesehen?' und um was für einen Akt des Sehens/Schauens es sich handelt" (Kupczyńska 2014, 219). Dieses Kapitel soll anhand ausgewählter Comicsequenzen mögliche Antworten auf die hier gestellten Fragen geben; die zum Einsatz kommenden Fokalisierungs- und Erzählinstanzen sowie der selbstreflexive Charakter von Comics haben weitreichende Implikationen, wie zum Beispiel für das Subjekt- und Identitätsverständnis.

Der medizinische Blick, nach Foucault, steht stellvertretend für die Vorherrschaft einer visuellen Epistemologie und einer Medizin, die auf Rationalität und Objektivität aufgebaut ist; Akte des Sehens, Wissens und Äußerns/Sagens bedingen sich in diesem Diskurs. Dieser Blick bzw. diese spezifische Sehensweise ist dem trainierten Auge vorbehalten – ein Umstand, der sich in einem hierarchischen (Abhängigkeits-)Verhältnis zwischen Ärzt*innen und Patient*innen ausdrückt (vgl. El Refaie 2019, 126–128). Nicht nur in jenem Beziehungsverhältnis, sondern auch im Blick an sich ist eine Gender-Dimension eingeschrieben: Vielfach ist der klinische Blick ein männlicher, „traditionally associated with male mastery over […] the female body" (El Refaie 2019, 16). Der *Gaze* – als Akt des Sehens, der in der Betrachtung anderer Körper, beispielsweise auf der Theaterbühne oder der Kinoleiwand, Lust bereitet – ist gegendert, „in the sense that they typically involve male, voyeuristic patterns of gazing at female bodies" (El Refaie 2012, 73). Sowohl El Refaie als auch Amelia Jones kritisieren diese reduktionistische

Darstellungsweise, einerseits aufgrund der Missachtung von Möglichkeiten der *Agency* auf Seiten von (weiblichen) Betrachter*innen und anderseits hinsichtlich der Beschränkung auf ein (binäres) Geschlechtsverständnis, welches andere Strukturkategorien, wie ‚Race' und ‚Klasse', außer Acht lässt (vgl. El Refaie 2012, 74; Jones 2012, 71–74). Diese Einwände sollen in weiterer Folge mitgedacht werden.

Alice ist in vielen Bildern mehrmals abgebildet (in einem beispielsweise ganze acht Mal (vgl. Ah 16)); die Multiplikation der Alice-Figur fordert einen hegemonialen, männlichen Blick heraus, der nach Eindeutigkeit und Ganzheit strebt. Stattdessen verwandelt sich der „kontrollierende, panoptische Blick" der Betrachtenden in einen „zerstreuten Blick", der unabgeschlossen bleibt und sich fixen Zuschreibungen verwehrt (Frahm 2010, 26). Sina, die sich hier explizit auf Frahm bezieht, sieht „die Totalität des betrachtenden Blickes durch die Hypermedialität des Gezeigten immer wieder unterbrochen und erschwert" (Sina 2016, 67). Die dem Comic inhärente Struktur – die heterogene Zusammensetzung von Bild und Schrift sowie der fragmentarische und performative Charakter, der in der Wiederholung (die immer auch Verfehlung bedeutet) der Figurenzeichnung begründet liegt – macht diese subversiven Blickrichtungen möglich (vgl. Sina 2016, 67). Im Fall der Alice-Figur wird dieser Eindruck verstärkt, indem ihr Blick in den meisten Fällen nach rechts gerichtet ist, während ihr Körper den Lesenden zugewendet ist. Ein Spiel zwischen Anschauen und Wegschauen, Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit wird ausgelöst, welches den voyeuristischen Blick auf die Betrachtenden selbst zurückwirft.

Gleichzeitig entzieht sich Alice damit auch dem durchdringenden und machtvollen medizinischen Blick – vollständige Einblicke in das Innenleben der Figuren, eindeutige Identifikation und Möglichkeiten der klaren Diagnose bleiben verwehrt, wie Marina Rauchenbacher und Katharina Serles für einen Comic von Regina Hofer argumentieren (vgl. Rauchenbacher/Serles 2020, 85). Der Körper von Alice wird im sprich- und wortwörtlichen Sinn *gelesen*, aber lässt doch keine Entzifferung zu; die Buchseiten, die ihren Körper kleiden, brechen mitten im Wort oder im Satz ab, verändern sich von Panel zu Panel und machen für sich gesehen *keinen* Sinn. Der klinische Blick wird jedoch nicht nur irritiert, sondern gleichsam umgedreht; dieses Potential, das *PathoGraphics* zu leisten vermögen, wird hier mit der Nutzbarmachung Foucaults in den *Disability Studies* argumentiert:

> Die ‚Archäologie des ärztlichen Blicks', d. h. der Wahrnehmungsstruktur des Mediziners, der die Körperoberfläche zu durchdringen sucht, um therapeutisches Wissen anhäufen zu können, dient den Disability Studies als Anregung, um eine taktische Inversion zu vollziehen: Die Blickrichtung wird umgedreht und die wissenschaftlichen, klinischen, therapeutischen Perspektiven werden mit den Sichtweisen derjenigen konfrontiert, die als Patienten, Anstaltsinsassen, Rehabilitanden gelten.
> (Waldschmidt 2020, 458)

„Die Herrschaft des Sichtbaren" (Focault 2016, 178) wird in einem ambivalenten Spiel von unsichtbaren Sichtbarkeiten und sichtbaren Unsichtbarkeiten gebrochen und der Akt des Sehens wird als machtvolle Technik entlarvt. In beiden Comics bleiben (weiße) Leere und Nicht-Verstehen, Offenheiten, Brüche und Widersprüchliches bestehen – nicht alles muss und soll der Transparenz preisgegeben werden.[82] Diese Gedanken treffen sich mit jenen Édouard Glissants, der in *Poetics of Relation* (1990) für das Recht auf Opazität plädiert: Aus einem dekolonialen Theorieverständnis heraus argumentiert er gegen das fortwährende Streben des *Westens*, absolute Wahrheiten zu ergründen und ‚die Anderen' zu durchleuchten und vollständig zu verstehen, um sie reduzieren, einordnen und kategorisieren zu können. Dem gegenüber meint ‚Opazität' die Anerkennung von Un_durchlässigkeit[83]:

> To feel in solidarity with him or to build with him or to like what he does, it is not necessary for me to grasp him. It is not necessary to try to become the other (to become other) nor to ‚make' him in my image. […] Only by understanding that it is impossible to reduce anyone, no matter who, to a truth he would not have generated on his own. That is, within the opacity of his time and place.
> (Glissant 2010, 193–194)

Sowohl bei Nüssli als auch bei Walrath kann dieser Ansatz für die Sicht auf erkrankte, vergeschlechtlichte, alternde, dis_abled und ‚andere' Körper_lichkeiten und Figuren nutzbar gemacht werden. Der irritierte, abgelenkte, auf die Betrachtenden zurückgeworfene und im Comic grundsätzlich immer „gespaltene Blick" (Frahm 2010, 141) ist eine mögliche Strategie, darauf hinzuweisen, dass der Körper nie vollständig gelesen bzw. gesehen werden kann, sich einer „versöhnlichen Schließung des Narratives und seines von Panel zu Panel produzierten Sinn verweigert" (Kupczyńska 2014, 29).

Wenn Alice über die Berge der Sonne entgegenfliegt, ihren bereits verstorbenen Ehemann im Baum sieht oder durchs Weltall schwebt, so ist es vielfach eine „subjective perception" (Mikkonen 2015, 102), die zum Tragen kommt; die Lesenden sehen gleichsam durch die

[82] Über das Streben nach Sichtbarkeit und Transparenz in der heutigen Gesellschaft und dem Verständnis von Sichtbarkeit als politisches und *westliches* Konzept, welches nicht per se empowernd wirken muss, siehe zum Beispiel *The Politics of In/Visibility* (2012) von Francesca Stella.

[83] Der Unterstrich soll darauf hinweisen, dass ‚Opazität' bei Glissant nicht als direktes Gegenteil von ‚Transparenz' zu verstehen ist; stattdessen geht es um den Umgang mit ‚Anderen' und um die Schaffung einer Gemeinschaft bei Aufrechterhaltung von Komplexität (vgl. Glissant 2010).

Augen von Alice. Bis auf einige wenige Sprechblasen von Alice bricht der Text innerhalb der Panels jedoch mit dieser subjektiven Sicht; immer noch in der diegetischen Erzählwelt von Piraten und Weltallreisen verhaftet, meldet sich eine Erzählstimme aus dem Off, identifizierbar als die Stimme der Tochter. Die narrativ strukturierten Kapiteltexte schaffen nochmals mehr Distanz zu Alice, indem in diesen Abschnitten die Tochter, aus der Ich-Perspektive, *über* ihre Mutter erzählt. Diese Distanz drückt sich auch im erzählten Inhalt aus, der zwar Bezug nimmt auf Alices Sicht, aber nicht darin ‚aufgeht', so wie das beispielsweise auf der Bildebene passiert. Ein Beispiel soll dies illustrieren: Im Kapitel *Fairy Pirates* (Ah 29) zeigt das Panel (links) ein Piratenschiff auf hoher See, das sich Alice nähert (vgl. Ah 28), während der Erzähltext (rechts) von „story", „mysteries" (Ah 29) und den Verwechslungsgefahren zwischen Piraten und Familienmitgliedern spricht. Die Lesenden finden sich durch die Perspektive von Alice in ihrer Welt wieder, die ergänzt wird durch die Sicht der Tochter: „I haven't seen these pirates myself […]." (Ah 29) Die Leistung der Autorin liegt darin, beide Seiten nicht gegeneinander auszuspielen, sondern die Gleichzeitigkeit unterschiedlicher Sicht- und Erzählweisen zu ermöglichen und anzuerkennen.[84] Es zeigt sich, dass „the relationship between the visual and the verbal narrative perspective can become quite complex and dynamic" (Mikkonen 2015, 103).

Deutlich wird das auch im Fall von *Vergiss dich nicht*. Im Unterschied zu *Aliceheimer's* verfügt der Comic über keine Erzählstimme aus dem Off, stattdessen wird – bis auf die Einleitung, in welcher die Tochter in Textform über ihre Mutter berichtet – mit dem gesprochenen Wort der Personen gearbeitet, welches innerhalb der Panels, aber ohne Sprechblasen, zum Ausdruck kommt. Es wird also stärker noch den subjektiven Perspektiven und Erzählungen der Heimbewohner*innen und Pfleger*innen Raum gegeben – im übertragenen und wortwörtlichen Sinne. Der medizinische – immer auch diagnostizierende, zuschreibende und fixierende – Blick stößt sich an den sich ständig verändernden Fokalisierungsinstanzen und Perspektiven in der Narration: In „graphic illness memoirs, the images frequently shift between the perceptual point of view of the protagonist, visualized self-images, and other-perceptions" (Koch 2017, 161). In Nüsslis Comic verstärkt sich der Eindruck dadurch, dass die Leser*innen ständig andere Personen, seien es Heimbewohner*innen oder Pfleger*innen, im Fokus haben und sich die Körper – auch wenn stets ein Rest an Wiedererkennbarkeit bleibt – über die Seiten hinweg teils fast bis zur Unkenntlichkeit verändern und verformen.

[84] Ein wertschätzender Moment zeigt sich auch darin, dass die Tochter nicht behauptet, es gäbe die Piraten schlichtweg nicht oder dass sie dem Einbildungsvermögen ihrer Mutter zugrunde lägen, sondern stattdessen den (subjektiven) Akt des Sehens – „I haven't seen […] *myself*" (Ah 29; Herv. N. L.) – herausstreicht. Bleibt zu fragen: Was *sehen* wir als Lesende?

„The perceptual point of view" (Koch 2017, 161) wird in *Vergiss dich nicht* mittels unterschiedlicher Techniken evoziert, wie beispielsweise durch „the impression that the reader shares the field of vision with a particular character", „the gaze image (showing a picture of a character looking at something", „the over-the-shoulder image and the reaction image (a character reacting to what he has just seen)" (Mikkonen 2015, 103).



Abb. 10: Frau Nüssli turnt. *Image credits* Nüssli, Lika: Vergiss dich nicht. St. Gallen, Berlin: Vexer Verlag 2018, [o. S.]. © Lika Nüssli

In der Eingangsszene zwischen Frau Nüssli und dem Pflegepersonal treten diese Techniken in wechselhafter Bezogenheit auf (vgl. Abb. 10): Aus der Sicht von Frau Nüssli umarmen die Leser*innen gleichsam die Pflegekraft, während im nächsten Panel der Blick von Frau Nüssli

jenen der Pflegekraft, deren Platz nun die Lesenden eingenommen haben, trifft. In der nachfolgenden Tanzszene ist in der oberen Panelreihe die turnende Pflegekraft abgebildet, leicht erhöht, als würde die im Rollstuhl sitzende Frau Nüssli ihr von unten herauf entgegenblicken. In der unteren Panelreihe wird die Perspektive der Pflegekraft eingenommen, die, selbst nicht sichtbar, in das lachende Gesicht Nüsslis schaut, in diesem Fall mit leicht nach unten geneigtem Blick. Im letzten Panel wird die Perspektive von einer Frontalsicht, die beide Arm in Arm zeigt, gebrochen. Auch wenn es sich um eine Außenperspektive handelt, symbolisiert das Motiv nicht Distanz, sondern Intimität und Vertrauen – verstärkt durch ein Geheimnis, das die beiden Figuren teilen: Frau Nüssli berührt die Hände der Pflegekraft, die Spuren von körperlicher Gewalt aufweisen; letztere wiederum entdeckt das versteckte Gebiss von Frau Nüssli. „Isch das Ihre Gebiss? Macht nüüt. Lassen wir in Versteck. Haben wir beide eine Geheimnis." (Vdn o. S.)

Diese Dialogizität in der Perspektivenführung wird um zutiefst persönliche Sichtweisen von Einzelpersonen (und ihren Schicksalen) ergänzt, ein Umstand, der sich als „mind style" bezeichnen lässt: „[A]nother function of graphic style is that it dramatizes a particular character's world-view, perception, and habit of thought." (Mikkonen 2015, 114) Dementsprechende Sichtweisen werden in *Vergiss dich nicht* immer dann eingenommen, wenn sich Figuren zurück oder in die Ferne erinnern, ein Prozess, der eingeläutet wird durch verschwimmende Linien, wachsende Schatten, ausufernde und verschlingende Pflanzen, fallende Gegenstände und fehlende Panellinien. „The association between the graphic style and a character's mind also has the potential to imply […] that the character's worldview has profoundly affected the way in which the narrative is told and organized." (Mikkonen 2015, 114) So mutet die Angst vor Topfpflanzen bei Herrn Krause im ersten Moment unverständlich und komisch an, bis dieselbe Topfpflanze, die im Panel zuvor noch reglos dastand, plötzlich ausufert und Herr Krause in seinem Rollstuhl, samt Tisch, aus dem Panelrahmen fällt. Wenig später umwabern die tentakelförmigen Blätter derselben Pflanze Herrn Krause und schneiden ihm Grimassen – im nächsten Panel, mit dem Eintreffen des Pflegepersonals, ist die Pflanze wieder auf ihre ursprüngliche Größe und Form geschrumpft. Die Sequenz gipfelt in einer traumatischen Erinnerung im Wald, in der die (vermutliche) Jugendliebe von Herrn Krause von einem Soldaten verschleppt und vergewaltigt wird. Das ausufernde Gebilde, das nur noch entfernt einem Wald gleicht, ergießt sich in einer vollkommen schwarzen Seite – um schließlich wieder bei der Pflegekraft im Bad zu landen, mit nichts als den wehklagenden Worten von Herrn Krause: „Hilde … ich … ich hasse Topfpflanzen." (Vdn o. S.)

Immer wieder verändert der Comic auf diese Weise die Perspektivenführung und schafft eine Vielzahl an Sichtweisen, Narrationen und Lebensrealitäten. Was sieht und erlebt die Figur? Und was sehen die Lesenden (im Gegenzug)? Diese Fragen verunsichern das starre Verhältnis zwischen Betrachter*innen und Betrachtenden – zwischen Subjekt und Objekt, zwischen Ärzt*in und Patient*in –, indem sich beide ‚Seiten' in einem Spiel des Anschauens und Angeschaut-Werdens bewegen. Der Zusammenhang zwischen Sehen und Wissen, wie es der klinische Blick postuliert (vgl. Foucault 2016, 121), wird durch die changierenden Fokalisierungsinstanzen[85] demontiert; Sehen und Wissen wird verunsichert. Gleichzeitig wird der Prozess des Sehens – des Sichtbar-Machens und Gesehen-Werdens – aufgedeckt. Wenn Foucault schreibt, „der [medizinische] Blick muss als Wahrheit wiederherstellen, was in seiner Genese produziert worden ist" (Foucault 2016, 122), dann wird genau dieser Akt des Wahr_nehmens und Wahr_sagens bei Nüssli seiner Konstruiertheit überführt. Der Akt des Sehens ist immer ein zuschreibender und mit_konstruierender, indem er teilhat an der medizinischen, sozial und kulturell spezifischen und historisch situierten Bestimmung dessen, was bzw. wer als ‚krank' angesehen wird.

Ähnliches gilt für den Akt des Erzählens als solchen: Auf die explizite Zurschaustellung der „handwrittenness of comics" (Chute 2011, 11) in beiden Werken, beispielsweise durch handgeschriebene Sprechtexte oder durch eine teils nur skizzenhafte, unruhige Linienführung bei Nüssli, der ein Moment des Unmittelbaren anhaftet, wurde an anderer Stelle ebenso hingewiesen, wie auf Formen der Montage bzw. Collage als Strategie der Dekonstruktion. Die Aufmerksamkeit der Leser*innen wird auf den Prozess des Erzählens gelenkt, der in weiterer Folge in seiner Gemachtheit aufgedeckt und in Frage gestellt wird. Wie funktioniert Erzählen eigentlich? Diese Frage stellt sich explizit, wenn in *Vergiss dich nicht* in einem Panel die auf einem Klemmbrett zeichnende Hand der Autorin abgebildet ist (vgl. Abb. 11), „as visualizations and mediations of the birth of the line" (Szép 2020, 47). Die grauen Panelrahmen sind ebenso sichtbar wie die ersten vage gezeichneten Striche, welche sich als Umrisse der gegenübersitzenden Figur deuten lassen. Hand, Füller und Zeichenblatt sind deutlich gefestigter abgebildet als die weitere Umgebung, als hätte die Zeichnerin – in deren Position sich die Lesenden befinden – ihren Blick noch nicht scharf gestellt oder als würde sich das Geschehen im Moment des Zeichnens auch schon wieder verflüchtigen. Das angrenzende Panel zeigt die Hand von Frau Nüssli

[85] Kupczyńska schafft hier eine Verbindung zur narratologischen „Figur des unzuverlässigen Erzählers / der unzuverlässigen Erzählerin", die „sich durch Widersprüche und Inkonsistenz des Erzählten bemerkbar macht" und „funktional u. a. Widersprüche innerhalb der Geschlechterkonzeptionen und fragmentierte Identitäten narrativ [inszeniert]" (Kupczyńska 2014, 221).

in fast derselben Position – ist es also vielmehr sie, die hier erzählt?[86] Die umblätternden Hände der Leser*innen greifen die Seite auf etwa derselben Höhe und in derselben Handstellung – sind also auch sie miterzählend und miterinnernd? Fragen der Erzähl- und Erinnerungsinstanz bleiben offen und vielstimmig beantwortbar.



Abb. 11: Zeichnende Hand. *Image credits* Nüssli, Lika: Vergiss dich nicht. St. Gallen, Berlin: Vexer Verlag 2018, [o. S.]. © Lika Nüssli

In der Einleitung werden Frau Nüssli, im Erwachsenenalter, und ihre Tochter, als Mädchen, von einem schwarzen Gebilde – auch hier weist die Schraffiertechnik, die den Eindruck

[86] Die Hände von Frau Nüssli gehen ebenso ins Weiß des Hintergrunds über wie ihr Hinterkopf im oberhalb befindlichen Panels. Mit der Erwartung an einen introspektiven Einblick in die Figur – wie es gerade die Über-die-Schulter-Perspektivenführung suggeriert – wird hier bewusst gebrochen.

erweckt, die Tinte sei gerade erst getrocknet, bewusst auf die eigene Gemachtheit hin – begleitet, welches ständig die Form wechselt, sich einmal als Pferd, ein anderes Mal als Gebirgslandschaft materialisiert (vgl. Abb 12). Vielfach sind Mutter und Tochter Teil dieses Gebildes bzw. haben Anteil an seinem (Fort-)Bestehen: In einer Szene umgeben die schwarzen Striche ihre Köpfe und in einer anderen strickt die Mutter daran, während die Tochter mit dem Pinsel die Linien fortzieht. Das wortwörtliche Weben von Geschichte erhält mit Blick auf die Etymologie des Textbegriffes zusätzliche Bedeutung: Aus dem Lateinischen *texere* (*textum*) bedeutet es ‚weben; flechten; verfertigen, bauen' (Stowasser/Petschenig/Skutsch 2015, 512). Dieses Gebilde, das seiner eigenen Logik folgt und in dessen unendlichem Formenschatz es jedes Mal etwas Neues zu entdecken und zu begreifen gibt, kann als verbildlichter Schaffensprozess von gemeinsamen Erlebnissen zwischen Mutter und Tochter, ihren Erinnerungen daran sowie ihren Erzählungen davon verstanden werden. Auf dem Cover findet sich das Gebilde wieder, das Frau Nüssli trägt und der Feder der schreibenden Autorinnenhand entstammt – Schreiben bzw. Zeichnen als Art des Festhaltens bewahrheitet sich hier in doppelter Hinsicht.



Abb. 12: Schreiben und Zeichnen. *Image credits* Nüssli, Lika: Vergiss dich nicht. St. Gallen, Berlin: Vexer Verlag 2018, [o. S.]. © Lika Nüssli

In beiden Comics ist das Schreiben bzw. Zeichnen ein auto_biografisches, das gerade in grafischen Narrativen besonders experimentierfreudig und innovativ ausgelebt wird – der bereits erwähnte Aspekt der Selbstreflexivität spielt eine Rolle, ebenso das „Spiel mit Zeit- und Erzählebene“ sowie mit Perspektiven, die dem Comic inhärente Hybridität, welche das Schrift-Bild-Verhältnis auf verschiedene Arten verkomplizieren kann, und die Multiplikation des „Autoren-Avatar, d.h. die grafische (Selbst-)Darstellung des Autobiografen“ (Abel/Klein 2016, 268–269).

> Auch unabhängig von der konkreten Bildmetaphorik durchkreuzt schon das grafische Element an sich den vermeintlichen Objektivitätsanspruch der Autobiografie: Bilder sind immer nur Annäherungen an die und Übersetzungen von ‚Wirklichkeit', es handelt sich ‚bloß' um Zeichen, die auf ein Referenzobjekt in der Außenwelt verweisen. Im Autorencomic dominieren zudem wenig realistische, abstrahierte Zeichnungen, mal expressionistisch, mal naiv, immer dezidiert subjektiv.
>
> (Abel/Klein 2016, 269)

Inanspruchnahme all dieser Elemente verweisen *Vergiss dich nicht* und *Aliceheimer's* demzufolge immer wieder auf ihre eigene Konstruiertheit und erteilen damit auch dem autobiografischen Pakt nach Philippe Lejeune[87] – im Sinne einer kritischen Dekonstruktion des eigenen Genres – auf kreative Art und Weise eine Absage. Nicht zuletzt wird – oftmals im Unterschied zu herkömmlichen, rein textbasierten Auto_biografien – auch der Vorstellung eines originalen Selbst eine Absage erteilt (vgl. Pedri 2015, 128–129, 145–148).[88] „Es gibt kein Original, kein authentisches Selbst, keinen wahren Kern, der dem vorausgeht, als was der Text jeweils erscheint. So bleibe offen, ob die Autobiographie das autobiographische Subjekt hervorbringt oder umgekehrt.“ (Hochreiter 2014, 245) Das, was Susanne Hochreiter bezugnehmend auf einen Comic von Ulli Lust resümiert, gilt auch für die Werke von Nüssli und Walrath: Der Comic „stellt deren Fiktionalität aus und offeriert Spuren, die nicht zum ‚Subjekt', sondern zur graphischen Erzählung als Erzählung führen.“ (Hochreiter 2014, 245)

Dieser Umstand schafft wiederum Möglichkeiten der Diskurskritik: Indem der Erzählakt in seiner Konstruiertheit und Prozesshaftigkeit aufgedeckt wird, verändert sich auch der Blick auf vermeintliche starre und rigide Narrative rund um ‚Diagnose', ‚Heilung' sowie ‚Kranksein' versus ‚Gesundsein'. Normierte und dominante Biomedizin-Diskurse zu

[87] Der autobiografische Pakt, so Lejeune, wird zwischen Autor*in und Leser*innen abgeschlossen und gibt letzteren die Gewissheit, dass wahrheitsgetreu und introspektiv aus dem Leben berichtet wurde; Autor*in, Erzähler*in und Protagonist*in fallen zusammen. Mittlerweile herrscht breiter Konsens darüber, dass sich dieser Pakt in der literarischen Praxis nicht (immer) bewahrheitet, beispielsweise indem Erzählstimme und Protagonistin divergieren oder sich Pseudonymen bedient wird (vgl. Lejeune 1994; El Refaie 2012, 17, 51–52; Schmidt 2018, 14).

[88] Spannende Anknüpfungspunkte aus dekonstruktiver Sicht zu Autobiografie, Genre und Geschlecht bieten sich bei Babkas *Unterbrochen. Gender und die Tropen der Autobiographie* (2002).

Alzheimer werden als *eine* Sichtweise neben anderen begriffen und im Fall der beiden Comics zugunsten einer Herangehensweise aufgegeben, die stärker subjektive Erfahrungen (statt allgemeingültiger Aussagen), Relationalität (statt Individualität) und Empathie (statt ‚objektive' Rationalität) in den Mittelpunkt stellt; „simultaneously showing the impossibilities of an impersonal scientific discourse" (Szép 2020, 99). Diese Perspektive – die nicht als Opposition zur Biomedizin verstanden werden soll, sondern als Bereicherung und Erweiterung und eventuell auch als kritischer Bezugspunkt – wird insbesondere im Umgang mit und in der Darstellung von Erinnerungsprozessen deutlich.

Während Erinnerungen und der Verlust derselbigen Kernmomente in der Beschäftigung mit Alzheimer darstellen, stehen Erinnerungen auch in einer besonderen Beziehung zum Medium ‚Comics': „The art of crafting words and pictures together into a narrative punctuated by pause or absence, as in comcis, […] mimics the procedere of memory." (Chute 2010, 4) In ihrer Multiplizität, Fragmentiertheit und Diskontinuität, die sich Kohärenzansprüchen widersetzt, bilden graphische Erzählnarrative nicht nur Erinnerungen ab, sondern *verkörpern* sie regelrecht (vgl. Venema 2016, 49, 69). In diesem Zusammenhang stellt Chute wichtige Fragen, von denen vor allem letztere hier behandelt werden soll:

> What is the texture of narrative forms that are relevant to ethical representations of history? What are the current stakes surrounding the right to show and to tell history? What are the risks of representation? How do people understand their lives through narrative design and render the difficult processes of memory intelligible?
>
> (Chute 2008, 462)

Wie eng Comics und Erinnerung(sarbeit) miteinander verknüpft sind, zeigt bereits ein Blick auf die comiceigene Materialität: Während Walrath unterschiedliche Materialien verwendet, um mit Formen der Collage die Fragmentiertheit und Brüchigkeit von Erinnerungen darzustellen[89], spielt Nüssli mit Material und Farbe des Papiers. Die Seiten der Einleitung sind deutlich dünner, sodass die nachfolgenden Schriftzüge und Bildmotive durchscheinen. Die Grenzen zwischen „Vergangenheit und Gegenwart, aber auch Vorstellung, Fiktion und Realität" (Grünewald 2017, 269) verschwimmen – im übertragenen und wortwörtlichen Sinne. Nicht zufällig lauten die ersten Worte des Comics: „Alles wird zu Erinnerungen, sobald der Moment des Geschehens vorbei ist. Sie werden zu eigenen unsteten Bildern im Kopf." (Vdn o. S.) Mit jeder Seite wird die türkise Hintergrundfarbe heller, bis die Lesenden im Weiß des Altersheims

[89] Nicht zuletzt ist auch der bereits besprochene Einsatz von Fotografien in *Aliceheimer's* als „Erinnerungsstütze" zu sehen; im Kampf gegen das Vergessen wird „das Foto zum Impuls für die Aktivierung von Gedächtnisbildern" (Grünewald 2017, 275).

ankommen. „Wenn ich Dich besuche, kommen bei mir Fragen auf. Wo bin ich in Dir? Fehle ich Dir? Was ist geblieben an schönen Erinnerungen oder an schmerzlichen Erlebnissen?“ (Vdn o. S.) Eventuell sucht der Comic Antwort auf diese Fragen, vielleicht werden sie aber auch vom Weiß der Seiten, vom Vergessen und vom Verlust von Erinnerungen, verschluckt. Es ist ebenso ein Schreiben_Zeichnen *gegen* das Vergessen, wie es ein Schreiben_Zeichnen *von* Vergessen, als unabdingbarer Bestandteil von Erinnern, ist. Auch wenn fehlende Seitenzahlen bei Comics häufig vorkommen, erscheint der Umstand bei Nüssli doch auffällig, kann damit einmal mehr der Vorstellung einer linearen Progression und eines kontinuierlichen und kohärenten Erinnerungsprozesses eine Absage erteilt werden. Die Comickünstlerin Maureen Burdock findet dazu folgende Worte:

> [T]he workings of individual memory, like comics, are nonlinear and untamable. Memories, like cats, come and go as they please. In sympathy with posthumanist feminist thinkers, I understand memory as a web of interwoven filaments that together form a living, never fixed, understanding of the self. Rather than drawing „things“ that I remember, I re-member and re-present myself by following the strands that I, guided by desire, weave into a sense of being-belonging in the world.
> (Burdock 2020, 191)

Die Komplexität von Erinnerungsprozessen wird in beiden Comics vor allem durch das Spannungsverhältnis von Bild und Schrift zum Ausdruck gebracht: In *Aliceheimer’s* schildern die textbasierten Kapitel vielfach von Erlebnissen vergangener Tage; jene Erinnerungen an eine junge Alice noch ohne die Diagnose ‚Alzheimer‘ sind eng verwoben mit Passagen über das spätere gemeinsame Zusammenleben mit der Tochter (die Zeit in *Memory Care* kommt jedoch kaum zur Sprache). Demgegenüber ermöglicht die Bildebene eine andere Perspektive, ein anderes Schauen *through the looking glass*: Hier kann Alice fliegen, trifft ihren verstorbenen Ehemann und begegnet Piraten und Hexen. Nichtsdestotrotz verweisen der collagenartige Aufbau der Panels und die in Buchseiten gekleidete Alice, die verschwindenden Körper und Gliedmaßen und nicht zuletzt das jede Doppelseite abschließende Wort ‚Aliceheimer’s‘ darauf, dass das kreierte Wunderland nicht über die Schattenseite einer Alzheimererkrankung, zu der Verlust, Trauer und Schmerz gehören, hinwegtäuschen kann. Auch bei Nüssli ist sowohl eine Parallelität als auch Gegenläufigkeit in der Beziehung von Bild- und Schriftebene zu beobachten – mitunter (und paradoxerweise) auch zeitgleich. Während beispielsweise die Panels zeigen, wie eine Bewohnerin von einer Pflegekraft gewaschen wird, erzählt der beigefügte Text die tragische Geschichte vom Tod der Mutter der Pflegekraft. Trotz dieser Gegenläufigkeit ermöglicht der Comic Formen des stellvertretenden Handelns, wenn letztlich unklar bleibt, ob das Pflegepersonal die Zehen der Bewohnerin in den Händen hält oder jene der Mutter. „Ein paar Mal,

sie hat noch bewegt.“[90] (Vdn o. S.) Die Durchlässigkeit zwischen Erleben und Erinnern wird sichtbar: Was wird erlebt? An was bereits erinnert? Wo soll die Grenze gezogen werden, wenn der Moment des Geschehens im Grunde immer schon Erinnerung ist?

In diesem Kontext spielen die unzähligen Topfpflanzen in *Vergiss dich nicht* eine bedeutende Rolle: Der beobachtende Blick stößt sich an ihnen, wenn sie das Panel dominieren, sich gleichsam in den Vordergrund drängen, als hätten sie ein Eigenleben, nur um dann wieder starr den Hintergrund zu beherrschen. Sie lenken ab, verschweigen und verdecken; paradoxerweise ermöglichen sie – in ihrer Verunmöglichung – immer auch einen Sichtwechsel, indem sie eine Verbildlichung des Erinnerungsprozesses schaffen. Durch die Pflanzen bleibt der voyeuristische Blick unbefriedigt; es schiebt sich stets etwas ins Sichtfeld, behauptet Anwesenheit und ersetzt in der Abschlusssequenz gar die Körper der Heimbewohner*innen. In einer anderen Sequenz sind es nicht Topfpflanzen, sondern leere Stühle, die sich miteinander unterhalten und die gleichzeitige An- und Abwesenheit der Bewohner*innen markieren. Die Objektivierung des Körpers der ‚Anderen‘ – „the otherness of the female body, the otherness of the brown body, the otherness […] of the poor, the otherness of the foreigner, and so on“ (Jones 2012, 66) – bewahrheitet sich im Comic von Nüssli in doppelter Hinsicht und zeigt dadurch sein ebenso widerständiges wie parodistisches Potential[91]: „[A]ny act of objectification is always a *process* based on multiple parameters of power and domination that can be intervened in, inhabited, or otherwise anamorphically distorted.“ (Jones 2012, 75)

Was Dietrich Grünewald als „prozessuales Erinnerungs*geflecht*“ beschreibt (Grünewald 2017, 267; Herv. N. L.), bewahrheitet sich im Comic *Vergiss dich nicht* also in übertragener und wortwörtlicher Hinsicht: Die unzähligen Pflanzen stehen für Erinnerungen, an die sich zurückgesehnt oder vor denen sich gefürchtet wird; sie schaffen Abbildungen von den Irrungen und Wirrungen der Erinnerungsprozesse, von den „unsteten Bildern im Kopf“ (Vdn o. S.). Mithilfe des Motives der Topfpflanze – deren Symbolik im Comic weit über den Wert eines alltäglichen Gebrauchsgegenstandes hinausgeht – werden Fragen nach Ver- und Entwurzelung, die auch im Kontext von Migration von Relevanz sind, nach Mobilität und Statik sowie Unbeweglichkeit und Lebendigkeit aufgeworfen. Dabei geht es nie um ein Entweder/Oder, sondern um ein Schaffen von Übergängen – zwischen Mensch und Natur[92], Körper und Umwelt, Gegenwart und Vergangenheit. Vielfach begegnen die Leser*innen einem überbordenden,

[90] Siehe Kapitel 4.3.
[91] Ein letzter Rest von Wiederkennbarkeit bleibt bestehen, wenn beispielsweise die Musterung eines Blumentopfes an die Weste von Frau Nüssli erinnert.
[92] Hier lassen sich spannende Anknüpfungspunkte zum Werk von Donna Haraway finden.

vegetativen Wuchern und Ausufern, welches seiner eigenen (Nicht-)Logik folgt – ähnlich dem Wunderland von Alice.

Die Natur bei Nüssli widersetzt sich einengenden Dualismen und Dichotomien, sie sprengt (Panel-)Rahmen und schafft Vernetzungen und Verwobenheit. Die organischen Gebilde ohne Anfang und Ende, ohne Herkunft, Ursprung und Original, immer im Prozess, immer im Werden, erinnern in mehrerlei Hinsicht an den Gilles Deleuze und Félix Guattari geprägten Begriff des Rhizoms: Jener der Botanik entnommene Begriff dient der Beschreibung einer spezifischen Form von Wissensorganisation und Weltanschauung; in diesem System – versinnbildlicht als Wurzelgeflecht – geht es um Verbindungen, um Heterogenität und Vielheit(en) (vgl. Deleuze/Guttari 1977, 11–13). „In einem Rhizom gibt es keine Punkte oder Positionen wie etwa in einer Struktur, einem Baum oder einer Wurzel. Es gibt nichts als Linien." (Deleuze/Guattari 1977, 14) Vielleicht ist es gerade diese Vielgestaltigkeit und Verflochtenheit, die in den Gebilden von Nüssli zum Ausdruck kommt? Ist nicht auch die Erinnerungsleistung letztlich *rhizomatisch* zu begreifen?

> Im Gegensatz zu Graphik, Zeichnung und Photo, zu den Kopien bezieht sich das Rhizom mit seinen Fluchtlinien auf eine Karte mit vielen Ein- und Ausgängen; man muß sie produzieren und konstruieren, immer aber auch demontieren, anschließen, umkehren und verändern können. […] In zentrierten […] System herrschen hierarchische Kommunikation und von vornherein festgelegte Verbindungen; dagegen ist das Rhizom ein nicht zentriertes, nicht hierarchisches und nicht signifikantes System ohne General, organisierendes Gedächtnis und Zentralautomat; es ist einzig und allein durch die Zirkulation der Zustände definiert. Im Rhizom geht es um ein Verhältnis zur Sexualität, aber auch zu Tier und Pflanze, zu natürlichen und künstlichen Gegenständen, das sich völlig vom Baumverhältnis unterscheidet: um „Werden" aller Art.
>
> (Deleuze/Guattari 1997, 35)

In diesem Sinne ließe sich die Erinnerungsarbeit, die beide Comics auf struktureller und auf inhaltlicher Ebene leisten, nicht primär als eine individuelle begreifen, sondern als eine, die vielfältige Anknüpfungspunkte und Fortsetzungsmöglichkeiten schafft, die „entlang [ihrer] eigenen oder anderen Linien weiter[wuchert]" (Deleuze/Guattari 1977, 16) und die in ihrer Konstruiertheit und Prozesshaftigkeit immerfort im Wandel begriffen ist.

5.6 Zwischenresümee

Im zweiten Analysekapitel, welches stärker auf die strukturelle und materielle Ebene des Medium ‚Comics' ausgerichtet war, konnte einerseits die Bedeutung, Comics in ihrer Materialität wahrzunehmen, und andererseits der Umstand, Comiclesen als performative und verkörperte Aktivität zu verstehen, herausgearbeitet werden. Indem beispielsweise auf die Farbwahl, die

collagenartige Arbeitsweise und die spezifischen Schrift-/Zeichenlinien eingegangen wurde, zeigte sich, „that comics can be an important and semantically charged presence in the space of reading“ (Szép 2020, 173). Eine derartige ‚ganzheitliche‘ Lektüre bzw. Analyse von Comics bietet viel Potential, zum Beispiel in der Erfahrbarmachung, „how a comics as an object can be interacted with“ oder „how attention to the thingness of comics can broaden the possibilities of both making and reading.“ (Szép 2020, 166) Mit diesem Blick erhält die Darstellung der Alzheimererkrankung in den beiden Primärwerken an Tiefe und wird auf unterschiedlichen Ebenen erfahrbar.

Gleichzeitig ermöglicht gerade ein Hinwenden zu den materiellen Gegebenheiten des Comics – vor allem dem weißen Raum bei Nüssli und dem Einsatz von Collage bei Walrath –, den Konstruktionscharakter von Erzählen offenzulegen. Erzählen ist als performativer, *hervorbringender* Akt zu verstehen, der über den Text hinausgeht und damit auch realpolitische und gesellschaftliche Wirkungen hat: Wessen Geschichte wird wie erzählt?[93] Insbesondere im Kontext einer Erzählung über Alzheimer spielen Fragen nach Erinnern und Vergessen sowie die mögliche Visualisierung dieser Vorgänge eine wichtige Rolle. Indem die permanente Prozesshaftigkeit und Bedeutungsgenerierung von Erinnerungen herausgearbeitet und Linearität und Progression zugunsten eines Spiels mit Zeiten, Verweisen und Sprüngen aufgegeben wird, werden hegemonialen Narrativen rund um ‚Krankheit‘/‚Gesundheit‘ (im Besonderen ‚Alzheimer‘) *andere* Sicht-/Leseweisen entgegengesetzt. Was hier für Parkinson formuliert wurde, gilt ebenso für (Comic-)Narrative über Alzheimer: „As a chronic, progressive, and incurable illness, Parkinson’s troubles the more comfortable, but also normative, model of struggle, triumph, healing, and survivorship.“ (Krüger-Fürhoff 2020, 77–78) Dieselbe “inability to align themselves [the authors of trauma and illness narratives] to the linear predictability and efficient movement expected in ableist cultures“ (Burdock 2020, 190) schafft einen Raum, in dem alternative Zugangsformen kreiert werden, in denen Relationalität statt Individualität, Vielheiten statt Binaritäten und Uneindeutigkeit statt ‚medizinischer Zurichtung‘ bevorzugt werden.

[93] Immer auch einhergehend mit einer Reflexion darüber, wessen Geschichten (aus welchen Gründen) ungehört bleiben.

6 Schluss

Das Genre des *Graphic Memoirs*, dessen Schreibanlass sich primär aus eigenen oder fremden Erinnerungen speist, scheint auf den ersten Blick in einem seltsamen Spannungsverhältnis zu Alzheimer zu stehen – eine Erkrankung, die vor allem einen Verlust von Erinnerung kennzeichnet. Dass diese (gesellschaftlich weit verbreitete) Vorstellung von Alzheimer in vielfacher Hinsicht zu kurz greift, haben die Ergebnisse aus der Comicanalyse gezeigt. In der Zusammenführung des Mediums ‚Comics' und dem Genre ‚Auto_biografie' zeigt sich das Potential, das Selbst auf unterschiedliche Art und Weise zu re_präsentieren und verstehbar zu machen und dabei die schier unendlichen bildlichen_schriftlichen Möglichkeiten, die Comics bieten, auszureizen (vgl. El Refaie 2012, 222).

Vergiss dich nicht und *Aliceheimer's* sind jedoch nicht nur auto_biografische Erzählungen, sondern auch *PathoGraphics*; hierbei handelt es sich um ein Genre, das weit mehr vermag, als ‚nur' Krankheitsnarrative abzubilden:

> Illness and disability are very personal matters: they are located in individual bodies, connected to specific life stories, and my even be difficult to communicate, as in the case of pain or grief. At the same time, they are always experiences in social contexts and shaped by cultural and historical frameworks: they are lived in the presence of family members, friends, and a (benevolent or disinterested) public; in the midst of institutions such as the private home, the workplace, the clinic, or the legal and health care regulations of a specific country; and they are formed by cultural expectations that they might affirm or seek to critique and transform. Ill/disabled lives–that is, all our lives, which are and will be subjected to vulnerability and mortality–thus have far-reaching cultural implications and political repercussions.
>
> (Squier/Krüger-Fürhoff 2020, 1–2)

In diesem Sinne verhandeln Nüssli und Walrath – neben der Mutter-Tochter-Beziehung im Kontext einer fortschreitenden Alzheimererkrankung – grundlegende Fragestellungen in Bezug auf Trauer und Schmerz, Gesundheitspflege, Privilegien und institutionelle Einrichtungen, wie Pflegeheime, sowie Migration, Gemeinschaft und Zugehörigkeit. Die Beschäftigung mit ‚Krankheit'/‚Gesundheit' muss, wie die Analyse gezeigt hat, immer intersektional erfolgen und bedarf einer kritische Betrachtung der interdependent wirksamen (und nur theoretisch voneinander trennbaren) Strukturkategorien ‚Geschlecht', ‚Alter', ‚Klasse', ‚Herkunft' etc. Gleichzeitig wird deutlich, dass ‚Gesundheit' und ‚Krankheit' nicht als statische Konzepte zu begreifen sind, sondern sozialgesellschaftlich konstruiert, kulturell verhandelbar und historisch gewachsen sind. Die beiden Primärwerke tragen an der Dekonstruktion vermeintlich ‚objektiver' und ‚neutraler' Wahrheiten über ‚Krankheit'/‚Gesundheit' entscheidend bei. Wenn „the inconography of illness is an indication of the ways in which society deals with and conceptualize

disease“ (Lupton 1994, 73), dann benötigt es viele weitere Erzählungen über Alzheimer wie jene von Nüssli und Walrath, welche die *gefühlte* und *erlebte* ‚Wirklichkeit‘ in den Vordergrund stellen – statt Ansprüchen, eines wissenschaftlichen medizinischen Diskurses erfüllen zu wollen (vgl. Pedri 2015, 142) – und Perspektivität und Subjektivität ebenso wie Dialogizität und Relationalität als Grundprämissen des Zusammenseins betrachten.

> [W]hen the work is received into the public domain, when it is exhibited, published, transmitted or screened, the personal experience of disease fulfils a collective goal of drawing attention to the ways in which linguistic and visual representations of disease constitute practices. […] By exposing the underlying ideological bases of metaphorical and iconographic images of illness, the politics of representation are uncovered and a space emerges for passiveness to give way to active agency and the opportunity to express one's views. The potential to resist oppressive and stigmatizing discourses and practices is liberated, and artistic or cultural criticism endeavours become activism.
>
> (Lupton 1994, 77–78)

Es konnte deutlich gemacht werden, dass bereits die Genreeinbettung der Comics grundlegende Antworten auf die Forschungsfrage gibt, wie *Vergiss dich nicht* und *Aliceheimer's* das *westliche* biomedizinische Krankheitsverständnis von Alzheimer umschreiben bzw. neu besetzen.

Darüber hinaus wurde das umfassende Feld der Figuren und Körper in den Blick genommen, bedingt durch die grundlegende Visualität des Medium ‚Comics‘, die nicht nur ein Erzählen über, sondern auch ein Zeigen von Körper-Zeichen ermöglicht (vgl. Køhlert 2019, 191). An diesem Körper-Zeichen (vgl. Klar 2011), welches in seiner Wiederholbarkeit immer im Werden und in gewisser Weise ‚unsicher‘ ist, werden Fragen nach dem Umgang mit alternden Menschen, mit Frauen und queeren Personen, mit erkrankten, dis_abled und traumatisierten sowie mit marginalisierten und ausgeschlossenen Personen ausgetragen. Dabei stellt sich die vermeintliche „stability of the normative body“ (Szép 2020, 82) ebenso wie die Grenzziehung zu dem ‚Anderen‘ – dem Abjekt, dem Verworfenen und dem Grotesken – als Konstruktion heraus. Weder gibt es ‚*den* Körper‘, der häufig ausschließlich und ausschließend als männlich, *weiß*, hetero, cis, gesund und ableisiert gedacht wird, noch ‚*die* Identität‘ – beides sind fluide, heterogene Konzepte, die nicht im Singular, sondern immer als Vielheiten in sich und in Relation zu anderen zu denken sind und sich essentialistischen Fest-/Zuschreibungen verwehren (vgl. Szép 2020, 82–83).

Indem beispielsweise der medizinische Blick (vgl. Foucault 2016) auf die Lesenden zurückgeworfen wird oder Fotografien als vermeintlich ‚objektive‘ Quellen verfremdet werden, gelingt es, „the very same formal features that sometimes function to exclude certain perspectives“ umzudrehen und „a space for individual expression, subversive experimentation, and more inclusive modes of representing difference“ zu schaffen (Køhlert 2019, 191). Dazu zählen

auch Mittel der Wiederholung, Multiplikation und Parodie, der Verzerrung und Übertreibung sowie, im Kontrast dazu, das Zulassen von Offenheit, Lücken und Brüchen, von Nicht-Verstehen und Nicht-Wissen. Statt Oppositionen zu festigen und ein Denken in Binaritäten zu perpetuieren, soll auf das Spektrum dazwischen hingewiesen werden und sich der (queeren) Zwischenräume bemächtigt werden, die weder darauf ausgelegt sind, alle Ambivalenzen, Widersprüche und Gleichzeitigkeiten aufzulösen noch alle Fragen vollständig zu beantworten.

Diese de_konstruktive und diskurskritische Zugangsweise wird in der Beschäftigung mit den Primärwerken im Übergang vom ersten zum zweiten Kapitel deutlich: Die Konstruiertheit und inhärente Performativität von Körper_lichkeit lässt sich mit der Konstruiertheit von Erzählung und der performativen Natur von Comic(lesen) vergleichen. Ebenso wenig wie sich Körper auf ein vordiskursives ‚Original' oder einen naturalisierten ‚Ursprung' beziehen, so existiert auch die Erzählung zuallererst und vor allem als *hervorbringender*, performativer Akt. Diese Gemachtheit wird in den Comics von Nüssli und Walrath bewusst offengelegt, wie unter anderem ein Blick auf die comiceigene Materialität ersichtlich macht: So verweisen die handgezeichneten Linien und die collagenartige Arbeitsweise auf den Umstand, wie Erzählen erzählt wird. Dass dies eine wichtige Frage ist, zeigt sich an der Notwendigkeit, „[to] rewrite the dominant biomedical story of dementia and how we approach aging globally. This biomedical story is in desperate need of revision." (Ah 3–4)

Vergiss dich nicht und *Aliceheimer's* imaginieren und kreieren einem Umgang mit Alzheimer, der sich weder dem klassischen Zombie-Narrativ noch einem rein wissenschaftlichen, entmenschlichten Zugang bedient (vgl. Taylor 2008). Stattdessen werden die comicspezifischen Möglichkeiten genützt, um Formen von hegemonialer Zeitlichkeit zu hinterfragen, alternative Verbildlichungen von Erinnern und Vergessen zu entwickeln und subjektive Umgangsweisen mit Krankheit und Trauer zu verdeutlichen, die stets unabgeschlossen, fragmentiert und heterogen bleiben – wie das Comic-Zeichen selbst. Alzheimer wird also in den Comics weder erschöpfend noch ‚wahrheitsgetreu' lesbar – es handelt sich um individuelle Erzählungen aus dem Leben, die in ihrer Partikularität und Subjektivität keinen Anspruch auf Allgemeingültigkeit oder gar medizinische ‚Objektivität' erheben, aber trotzdem (oder vielleicht gerade deswegen) Identifikationspotential für andere Personen und deren Erfahrungen bieten. Somit können auch im Kleinen – sei es nun im Mikrokosmos ‚Altersheim' oder im familiären Zuhause – große Themen und Fragestellungen verhandelt werden.

Ungeachtet dieser Möglichkeiten darf Comics nicht automatisch ein kritisches und emanzipatorisches Schaffen unterstellt werden, sondern müssen immer auch die Grenzen und

Problematiken einer comiceigenen Verhandlung von ‚Krankheit' mitgedacht und reflektiert werden. „The medium has considerable potential for liberatory representation. But […] the graphic medium is not necessarily, not inherently, counterdiscursive." (Couser 2018, 371)[94] Die Gleichsetzung von Sehen und Wissen/Verstehen hat dazu geführt, dass visuelle Medien – wie es auch Comics eines ist – als besonders unmittelbar, ‚authentisch' und ‚wahrheitsgetreu' gelten (vgl. El Refaie 2019, 124; Szép 2020, 39). Diese vielfach unhinterfragte Vormachtstellung von Sehen ist jedoch keineswegs unschuldig, sondern drückt sich in „ocularnormative views and normative practices of looking and staring" (Wegner 2020, 70) aus, die auch in der Betrachtung und Analyse von *Graphic Illness Narratives* hineinspielen. Inwiefern werden voyeuristische Bedürfnisse befriedigt? Wem wird *Agency* zugestanden? Inwiefern wird ein ‚Anderes' kreiert und die Norm perpetuiert? Und inwiefern verhindert der Fokus auf den erkrankten Körper den Blick auf ein Außerhalb, auf die soziale Konstruktion von Krankheit/Dis_ability? (vgl. Wegner 2020, 66–67) Ein weiterer häufiger Irrglaube liegt in der Annahme begründet, Comics seien besonders zugänglich und leicht verständlich. Stattdessen bedarf es

> the acknowledgment that experiences of illness and disability, and the emotions involved in such experiences, can neither be fully captured in text nor in image. While it is philosophically commonplace that we will never have entire knowledge of the experience and feeling of someone else, there seems to be a need to emphasize these limits of 'knowing' in academia. […] In fact, while further research on the personal and affective experiences of illness and disability are very much needs, the access to and knowledge of such experiences will always be limited. It is precisely this limitation to knowing that can, however, be made productive in scholarship on disability as well as in medical education.
>
> (Wegner 2020, 70–71)

Bezugnehmend darauf wurde sich in dieser Masterarbeit bewusst für den Begriff ‚PathoGraphics' (vgl. Krüger-Fürhoff et al. 2017; Squier/Krüger-Fürhoff 2020) entschieden (und nicht *Medical Comics* oder *Graphic Medicine*), um den literaturwissenschaftlichen Zugang, der zuallererst die Ästhetik des Gemachten in den Blick nimmt, zu betonen. Mit der Comicanalyse der Figuren/Körper und Erzählweisen sollte weder eine Re_pathologisierung betrieben noch Stereotype und Binaritäten verfestigt werden.

In der Frage nach der Sprecher*innenposition wird generell dafür plädiert, betroffene (marginalisierte) Personen selbst zu Wort kommen zu lassen – im Fall von Alzheimer oder

[94] Ähnlich heißt es bei Krüger-Fürhoff: „We like to think both literary illness narratives and graphic medicine as emancipatory and subversive *per se*. However, it might also be useful to look beyond the presumed 'logic of empowerment' and investigate how stories of illness and health tie into recent efforts of bio-medical self-management, e.g. discourses of on how to become a healthy subject within neoliberal societies that favor a logic of individual accountability, prophylaxis, and prevention." (Krüger-Fürhoff, 2019, 113 –114)

anderen Erkrankungen, wie Schizophrenie, lässt sich das jedoch nur schwer realisieren (vgl. Donaldson 2020, 153). Es bleibt ein Sprechen bzw. Schreiben *über* jemanden, auch wenn das in beiden Comics in der unmittelbaren Beziehung zwischen Mutter und Tochter passiert. „Writing about other people's illness or disability without their consent, speaking on behalf of ‚vulnerable subjects', raises serious ethical questions." (Donaldson 2020, 165) Durchaus ließe sich beispielsweise in *Aliceheimer's* eine gewisse Infantilisierung und Verharmlosung bzw. Romantisierung der Alice-Figur konstatieren (vgl. Venkatesan/Kasthuri 2018, 78; Venema 2016, 61), jedoch zeichnet der Comic weder ein holistisches Bild der Krankheit ‚Alzheimer', noch gibt er vor, allgemeingültige Wahrheiten zu postulieren. Stattdessen können Comics als „ethical encounter" angesehen werden, „as a way of dialogue in which one's and the Other's vulnerability can be experienced and performed" (Szép 2020, 13). Diese ‚Verletzlichkeit' liegt nicht allein im Inhalt begründet, sondern im Medium selbst; statt unidirektional ist sie dialogisch, relational und zutiefst *verkörpert* (vgl. Szép 2020, 13, 63). Die Comics von Nüssli und Walrath stellen eine Einladung an die Leser*innen dar, sich darauf einzulassen, selbst betrachtet, gedeutet und Teil der Erzählung zu werden. Und nicht nur das: „[R]eaders of a personal illness narrative are challenged to confront their own feelings in relation to the ‚real' person speaking from between the book's covers and must acknowledge that their own life is as vulnerable to illness/disability as that of the author/narrator, and equally unstable." (Schmidt 2018, 162)

Beide Erzählungen vereinen also ebenso persönliche wie politisch und ethisch relevante Anliegen (vgl. Schmidt 2018, 9). Aufgrund ihrer (in-)direkten Reflexion der sozialen Gegebenheiten – der Umgang mit hochaltrigen und chronisch erkrankten Personen in *westlichen* Gesellschaften – schaffen sie gleichzeitig Gegendiskurse, mittels derer hegemoniale Vorstellungen von ‚Krankheit' und ‚Alter' unterwandert werden (vgl. Foucault 2017; Babka 2019, 238). Diese Diskurskritik, die von Ansprüchen essentialistischer Wahrheiten absieht und Machtformen offenlegt – denen wir uns nicht entziehen können, aber die von innen heraus Verschiebungen und Veränderungen im Herrschaftsgefüge ermöglichen (vgl. Butler 2018; Foucault 2019a), trifft sich mit feministischen Anliegen.

> The point is not to seek a certain ‚truth', but to uncover the varieties of truth that operate, to highlight the nature of truth as transitory and political and the position of subjects as inevitably fragmentary and contradictory. If it is acknowledged that discourse formations and subject positions are not bounded systems, but are open to dispersal, contradiction, contestation and opposition, then the opportunity to construct alternative discourses and subject positions is facilitated.
>
> (Lupton 1997, 160–161)

Die immer schon unsichere und fragmentierte Subjektposition soll nicht in ihrer Singularität und Individualität begriffen werden, stattdessen stehen Solidarität, Verbundenheit und Relationalität im Vordergrund. Die Comics von Nüssli und Walrath machen dies deutlich, wenn sie den feministischen Ansatz eines *Community Building* favorisieren – bezogen auf Mitmenschen, aber auch andere Lebewesen, wie zwischen Alice und ihrem Hund, der Natur, wie den Pflanzen im Altersheim, und ‚einfachen' Gegenständen. Feministisch sind die beiden Comics auch im Sinne Sara Ahmeds, die „memory work" als „feminist work" begreift (Ahmed 2016, 22):

> It is not that memory work is necessarily about recalling what has been forgotten: rather, you allow a memory to become distinct, to acquire a certain crispness or even clarity; you can gather memories like things, so they become more than half glimpsed, so that we can see a fuller picture; so you can make sense of how different experiences connect.
>
> (Ahmed 2016, 22)

Vorstöße, wie sie beispielsweise Squier mit dem Beitrag *Scaling Graphic Medicine. The Porous Pathography, a New Kind of Illness Narrative* (2020) unternimmt, machen einmal mehr die Wandelbarkeit und Produktivität dieses Genres deutlich. Jene „new, porous pathography" (Squier 2020, 206) rücken ab von einer menschenzentrierten Sicht und fassen das Konzept der ‚Krankheit' weiter, indem sie unter anderem die Umwelt und die daran verübte Schäden in den Blick nehmen. Hier ergeben sich Anschlussmöglichkeiten, um die Arbeit an den beiden Primärwerken fortzusetzen, zum Beispiel mit einem stärkeren Fokus auf die Rolle der Natur in *Vergiss dich nicht*. Ebenso reichhaltig erscheinen die Anregungen von Szép aus dem Werk *Comics and the Body*; die Berücksichtigung der materiellen Gegebenheiten sowie die Prozesse des Zeichnens und Lesens öffnen neue Türe in der Comicwissenschaft, die sich mit der Analyse in dieser Masterarbeit nicht erschöpft haben. Möglich wäre auch eine stärker empirisch ausgerichtete Arbeit, die sich mit dem Leseerlebnis und der haptischen Erfahrbarkeit der Comics von Nüssli und Walrath beschäftigt.

Die Masterarbeit hat gezeigt, wie ergiebig – und doch nie endgültig – eine Comicanalyse sein kann und welche grundlegenden Thematiken, über das Krankheitsnarrativ ‚Alzheimer' hinaus, zur Sprache gebracht werden. Als im (germanistischen) Wissenschaftsdiskurs vielfach unterschätztes, queeres Medium sind Comics „Teil des Alltags […] und doch komisch geblieben, unterhaltsam und unheimlich. Immer ein wenig mehr, als sie scheinen, immer ein wenig klüger, als ihnen zugetraut wird, immer ein klein wenig mehr als eins, also schon zu viel" (Frahm 2010, 341–342). Dieses Potential gilt es auch in Zukunft weiter auszuschöpfen.

7 Quellenverzeichnis

7.1 Comics und Primärliteratur

Carroll, Lewis/Tenniel, John (illustr.): Alice's Adventures in Wonderland. Stuttgart: Philipp Reclam jun. 2010.

Carroll, Lewis/Tenniel, John (illustr.): Alice's Adventures in Wonderland & Through the Looking-Glass and What Alice Found There. London: Macmillan Collector's Library 2016.

Nüssli, Lika: Vergiss dich nicht. St. Gallen, Berlin: Vexer Verlag 2018.

Walrath, Dana: Aliceheimer's. Alzheimer's Through the Looking Glass. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2016.

7.2 Sekundärliteratur

Abel, Julia/Klein, Christian: „Leitfaden zur Comicanalyse." In: Abel, Julia/Klein, Christian (Hg*innen): Comics und Graphic Novels: Eine Einführung. Stuttgart: J.B. Metzler 2016, 77–106.

Ahmed, Sara: Living a Feminist Life. Durham, London: Duke University Press 2016.

alzheimerpunktch. Lika Nüssli: Vergiss dich nicht. https://alzheimer.ch/de/medien/kultur-/magazin-detail/337/vergiss-dich-nicht/ (letzter Zugriff: 25.05.2021).

Bartosch, Sebastian: „Die Farbe der Reflexivität im Comic." In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 4.5 (2018), 75–91. http://www.closure.uni-kiel.de/closure4.5/bartosch (letzter Zugriff: 15.06.2021).

Berndt, Jaqueline: „Manga Aging: Grannies and Gutters." In: Eckhoff-Heindl, Nina/Sina, Véronique (Hg*innen): Spaces Between. Gender, Diversity, and Identity in Comics. Wiesbaden: Springer VS 2020, 175–186.

Burdock, Maureen.: „Desire Paths. PathoGraphics and Transgenerational Trauma." In: Squier, Susan M./Krüger-Fürhoff, Irmela Marei (Hg*innen): PathoGraphics. Narrative, Aesthetics, Contention, Community. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2020, 187–204.

Chute, Hillary L.: „Comics as Literature? Reading Graphic Narrative." In: PMLA 123.2 (2008), 452–465.

Chute, Hillary L.: Graphic Women. Live Narrative & Contemporary Comics. New York: Columbia University Press 2010.

Chute, Hillary L.: „The Space of Graphic Narrative. Mapping Bodies, Feminism, and Form.“ In: Warhol, Robyn/Lanser, Susan S. (Hg*innen): Narrative Theory Unbound. Queer and Feminist Interventions. Columbus: The Ohio State University Press 2015, 194–209.

Cocca, Carolyn: „Reproducing Inequality and Representing Diversity. The Politics of Gender in Superhero Comics.“ In: Eckhoff-Heindl, Nina/Sina, Véronique (Hg*innen): Spaces Between. Gender, Diversity, and Identity in Comics. Wiesbaden: Springer VS 2020, 1–15.

Comicosity: Queer Visibility Articles. http://www.comicosity.com/category/special-features/columns/more-columns/rep/lgbt-visibility/ (letzter Zugriff: 22.05.2020).

Couser, G. Thomas: „Is There a Body in This Text? Embodiment in Graphic Sematography.“ In: ab/. Auto/Biography Studies 33.2. (2018), 347–373.

Couser, G. Thomas: Memoir. An Introduction. Oxford: Oxford University Press, 2011.

Couser, G. Thomas: Recovering Bodies. Illness, Disability, and Life Writing. Madison: University of Wisconsin Press 1997.

Czerwiec, MK et al.: „Introduction.“ In: Czerwiec, MK et al. (Hg*innen): Graphic Medicine Manifesto. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2015, 1–20.

Czerwiec, MK: „The Crayon Revolution.“ In: Czerwiec, MK et al. (Hg*innen): Graphic Medicine Manifesto. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2015, 143–164.

Dana Walrath: About. https://www.danawalrath.com/about (letzter Zugriff: 21.05.2021).

Dittmer, Jason: „Comic Book Visualities. A methodological Manifesto on Geography, Montage and Narration.“ In: Wiley on behalf of The Royal Geographical Society (with the Institute of British Geographers) 35.2 (2010), 222–236.

Donaldson, Elizabeth J.: „*Psychosis Blues*: Schizophrenia, Comics, and Collaboration.“ In: Squier, Susan M./Krüger-Fürhoff, Irmela Marei (Hg*innen): PathoGraphics. Narrative, Aesthetics, Contention, Community. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2020, 153–172.

Eckhoff-Heindl: „Branford the Best Bee in the World. The Socio-Culturally Imprinted Self of Anthropomorphic Bodies.“ In: Eckhoff-Heindl, Nina/Sina, Véronique (Hg*innen): Spaces Between. Gender, Diversity, and Identity in Comics. Wiesbaden: Springer VS 2020, 143–160.

Eder, Barbara: „Zeit der Revolution – Revolution der Zeit. Figuren der Zeitlichkeit in Marjane Satrapis Persepolis.“ In: Eder, Barbara/Klar, Elisabeth/Ramón, Reichert (Hg*innen): Theorien des Comics. Ein Reader. Bielefeld: Transcript Verlag 2015, 283–302.

Eder, Barbara/Klar, Elisabeth/Ramón, Reichert: „Einführung.“ In: Eder, Barbara/Klar, Elisabeth/Ramón, Reichert (Hg*innen): Theorien des Comics. Ein Reader. Bielefeld: Transcript Verlag 2015, 9–24.

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

El Refaie, Elisabeth: Visual Metaphor and Embodiment in Graphic Illness Narratives. New York: Oxford University Press 2019.

Etter, Lukas/Stein, Daniel: „Comictheorie(n) und Forschungspositionen.“ In: Abel, Julia/Klein, Christian (Hg*innen): Comics und Graphic Novels: Eine Einführung. Stuttgart: J.B. Metzler 2016, 107–126.

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

Engelmann, Jonas: Konturen des Andersseins – Kranksein im Comic. https://www.comic.de/-2019/02/konturen-des-andersseins-kranksein-im-comic/ (letzter Zugriff: 09.03.2021).

Frahm, Ole: Die Sprache des Comics. Hamburg: Philo Fine Arts 2010.

GenderComics. Visualitäten von Geschlecht in deutschsprachigen Comics. https://gendercomics.net/de/ (letzter Zugriff: 06.12.2020).

Graphic Medicine. https://www.graphicmedicine.org/ (letzter Zugriff: 01.11.2020).

Green, Michael J./Myers, Kimberly R.: „Graphic Medicine: Use of Comics in Medical Education and Patient Care.“ In: BMJ 340 (2010), 574–577.

Grünewald, Dietrich: „Erinnern ist Leben. Intersubjektive Grenzüberschreitungen. Dargestellt am Beispiel des Comicromans *Ardalén* von Miguelanxo Prado.“ In: Harbeck, Matthias/Heyden, Linda-Rabea/Schröer, Marie (Hg*innen): Comics an der Grenze. Sub/Versionen von Form und Inhalt. Berlin: Christian A. Bachmann Verlag 2017, 267–289.

Halsall, Alison/Warren, Jonathan (Hg*innen): LGBTQ Comics Studies Reader. Jackson: University Press of Mississippi [in Druck].

Hatfield, Charles/Beaty, Bart: Comic Studies. A Guidebook. New Brunswick: Rutgers University Press 2020.

Hertrampf, Martina: „Die Visualisierung des Nichtsagbaren oder das Verschwinden der Bilder in Paco Rocas *Arrugas* (2007).“ In: Medienobservationen (2012). https://www.medien-observationen.de/sonderausgaben/bilder-des-comics/ (letzter Zugriff: 06.12.2020).

Hescher, Achim: Reading Graphic Novels. Genre and Narration. Berlin: De Gruyter 2016.

Hochreiter, Susanne: „Heldinnen und keine. Zu Genre und Affekt in Ulli Lusts *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens*.“ In: Hochreiter, Susanne/Klingenböck, Ursula (Hg*innen): Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Bielefeld: Transcript Verlag 2014, 233–256.

Horstkotte, Silke: „Zooming In and Out: Panels, Frames, Sequences, and the Building of Graphic Storyworlds.“ In: Stein, Daniel/Thon, Jan-Noël (Hg*innen): From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative. Berlin: De Gruyter 2013, 27–48.

Klar, Elisabeth: „Transformation und Überschreitung: Sprache und Text in ihrer Beziehung zum Körper-Zeichen in den Comics von Alfred.“ In: Hochreiter, Susanne/Klingenböck, Ursula (Hg*innen): Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Bielefeld: Transcript Verlag 2014, 169–189.

Klar, Elisabeth: „Wie sind alle Superhelden! Über die Eigenart des Körpers im Comic – und über die Lust an ihm.“ In: Eder, Barbara/Klar, Elisabeth/Reichert, Ramón (Hg*innen): Theorien des Comics. Ein Reader. Bielefeld: Transcript Verlag 2011, 219–236.

Klingenböck, Ursula: „Lebens-Bilder. Überlegungen zum biographischen Narrativ bei Birgit Weyhe.“ In: Hochreiter, Susanne/Klingenböck, Ursula (Hg*innen): Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Bielefeld: Transcript Verlag 2014, 121–148.

Koch, Christina Maria: „Comic-Grotesque Metamorphoses. Boundaries between Illness and Health in Ken Dahl’s *Monsters*.“ In: Harbeck, Matthias/Heyden, Linda-Rabea/Schröer, Marie (Hg*innen): Comics an der Grenze. Sub/Versionen von Form und Inhalt. Berlin: Christian A. Bachmann Verlag 2017, 149–164.

Køhlert, Frederik Byrn: Serial Selves. Identity and Representation in Autobiographical Comics. New Brunswick: Rutgers University Press 2019.

Krüger-Fürhoff, Irmela Marei: „Narrating the Lived Reality of Illness in Comics and Literature. Research by the PathoGraphics Team at Freie Universität Berlin.“ In: DIEGESIS. Interdisciplinary E-Journal for Narrative Research/Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung 8.1 (2019), 109–120.

Krüger-Fürhoff, Irmela Marei: „PathoGraphics. Krankheiterzähungen in Literatur und Comics.“ In: Krüger-Fürhoff, Irmela Marei et al. (Hg*innen): Sick – Kranksein im Comic. Eine Ausstellung des PathoGraphics-Forschungsprojektes, Freie Universität Berlin, im Berliner Medizinhistorischen Museum der Charité 2017, 3–4.

Krüger-Fürhoff, Irmela Marei.: „The Tightrope to Equilibrium: Parkinson's Disease in Literature and Comics." In: Squier, Susan M./Krüger-Fürhoff, Irmela Marei (Hg*innen): PathoGraphics. Narrative, Aesthetics, Contention, Community. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2020, 74–99.

Kupczyńska, Kalina: „Autobiografie, *confessional writing* and Graphic Memoir." In: Kupczyńska, Kalina/Kita-Huber, Jadwiga (Hg*innen): Autobiografie intermedial. Fallstudien zur Literatur und zum Comic. Bielefeld: Aisthesis Verlag 2019, 373–390.

Kupczyńska, Kalina: „Gendern Comics, wenn sie erzählen? Über einige Aspekte der Gender-Narratologie und ihre Anwendung in der Comic-Analyse." In: Hochreiter, Susanne/Klingenböck, Ursula (Hg*innen): Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel. Bielefeld: Transcript Verlag 2014, 213 –232.

McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. New York: Harper Perennial 1994.

Mikkonen, Kai: „Subjectivity and Style in Graphic Narratives." In: Stein, Daniel/Thon, Jan-Noël (Hg*innen): From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative. Berlin: De Gruyter 2013, 101–123.

Neldner, Jonas: „Dis/ability and Hybridity: The Bodies of Charles Burns." In: Eckhoff-Heindl, Nina/Sina, Véronique (Hg*innen): Spaces Between. Gender, Diversity, and Identity in Comics. Wiesbaden: Springer VS 2020, 109–124.

Nüssli, Lika: Das 1. Mal. https://likanuessli.ch/de/projekte/das-1.mal-strapazin-comic/ (letzter Zugriff: 21.05.2021).

Nüssli, Lika: Über mich. https://likanuessli.ch/de/illustratorin-kuenstlerin-zeichnerin/ (letzter Zugriff: 21.05.2021).

Nüssli, Lika: Vergiss dich nicht. https://likanuessli.ch/de/projekte/vergissdichnicht-graphicnovel-lika-nuessli/?t=19 (letzter Zugriff: 21.05.2021).

Oksman, Tahneer: „An Art of Loss." In: Eckhoff-Heindl, Nina/Sina, Véronique (Hg*innen): Spaces Between. Gender, Diversity, and Identity in Comics. Wiesbaden: Springer VS 2020, 187–200.

Packard, Stephan: Anatomie des Comics. Psychosemiotische Medienanalyse. Göttingen: Wallstein 2006.

Packard, Stephan et al. (Hg*innen): Comicanalyse. Eine Einführung. Stuttgart: J. B. Metzler 2019.

Pedri, Nancy: „Graphic Memoir. Neither Fact Nor Fiction.“ In: Stein, Daniel/Thon, Jan-Noël (Hg*innen): From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative. Berlin: De Gruyter 2013, 127–153.

Peter, Anu/Venkatesan, Sathyaraj: Gender, Eating Disorders, and Graphic Medicine. London, New York: Routledge 2020.

Praschinger, Andrea/Masel, Eva K.: Impression – Expression – Interaktion. Wahrnehmung in der Medizin [Katalog zur Ausstellung]. Medizinische Universität Wien 2019.

Queer Comics Database. http://queercomicsdatabase.com/ (letzter Zugriff: 22.05.2021).

Rauchenbacher, Marina/Serles, Katharina: „Fragmented and Framed. Precarious ‚Body Signs‘ in Comics by Regina Hofer, Ulli Lust, Barbara Yelin und Peer Meter.“ In: Eckhoff-Heindl, Nina/Sina, Véronique (Hg*innen): Spaces Between. Gender, Diversity, and Identity in Comics. Wiesbaden: Springer VS 2020, 79–93.

Reitsamer, Rosa/Zobl, Elke: „Queer-feministische Comics. Produktive Interventionen im Kontext der Do-It-Yourself-Kultur.“ In: Eder, Barbara/Klar, Elisabeth/Ramón, Reichert (Hg*innen): Theorien des Comics. Ein Reader. Bielefeld: Transcript Verlag 2015, 365–381.

Rippl, Gabriele/Etter, Lukas: „Intermediality, Transmediality, and Graphic Narrative.“ In: Stein, Daniel/Thon, Jan-Noël (Hg*innen): From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative. Berlin: De Gruyter 2013, 191–217.

Schikowski, Klaus: Der Comic. Geschichte, Stile, Künstler. Aktual. Aufl. Ditzingen: Reclam 2018 [2014].

Schmidt, Nina: „Ways of Looking. Reading PathoGraphics.“ In: Squier, Susan Merrill/Krüger-Fürhoff, Irmela Marei (Hg*innen): PathoGraphics. Narrative, Aesthetics, Contention, Community. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2020, 38–58.

Schröer, Marie: „Graphic Memoirs – autobiografische Comics.“ In: Abel, Julia/Klein, Christian (Hg*innen): Comics und Graphic Novels: Eine Einführung. Stuttgart: J.B. Metzler 2016, 263–275.

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

Scott, Darieck/Fawaz, Ramzi: „Introduction. Queer About Comics.“ In: American Literature 90.2 (2018), 197–219.

Sina, Véronique: Comic, Film, Gender. Zur (Re-)Medialisierung von Geschlecht im Comicfilm. Bielefeld: Transcript Verlag 2016.

Sina, Véronique: „‚If only I'd had a nose job'. Representations of the Gendered Jewish Body in the Works of Aline Kominsky-Crumb." In: Eckhoff-Heindl, Nina/Sina, Véronique (Hg*innen): Spaces Between. Gender, Diversity, and Identity in Comics. Wiesbaden: Springer VS 2020, 161–174.

Smith, Greg M.: „Comics in the Intersecting Histories of the Window, the Frame, and the Panel." In: Stein, Daniel/Thon, Jan-Noël (Hg*innen): From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative. Berlin: De Gruyter 2013, 219–237.

Spandler, Helen: „Crafting Psychiatric Contention Through Single-Panel Cartoons." In: Squier, Susan M./Krüger-Fürhoff, Irmela Marei (Hg*innen): PathoGraphics. Narrative, Aesthetics, Contention, Community. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2020, 115–134.

Squier, Susan M./Krüger-Fürhoff, Irmela Marei: „Introduction." In: Squier, Susan Merrill/Krüger-Fürhoff, Irmela Marei (Hg*innen): PathoGraphics. Narrative, Aesthetics, Contention, Community. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2020, 1–6.

Squier, Susan M./Marks, J. Ryan: „Introduction." In: Configurations 22.2 (2014), 149–152.

Squier, Susan M.: „ Scaling Graphic Medicine. The Porous Pathography, a New Kind of Illness Narrative." In: Squier, Susan M./Krüger-Fürhoff, Irmela Marei (Hg*innen): PathoGraphics. Narrative, Aesthetics, Contention, Community. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2020, 205–226.

Squier, Susan M.: „SICK! Kranksein im Comic." In: Krüger-Fürhoff, Irmela Marei et al. (Hg*innen): Sick – Kranksein im Comics. Eine Ausstellung des PathoGraphics-Forschungsprojektes im Berliner Medizinhistorischen Museum der Charité. Freie Universität Berlin 2017, 2/5.

Squier, Susan M.: „The Uses of Graphic Medicine for Engaged Scholarship." In: Czerwiec, MK et al. (Hg*innen): Graphic Medicine Manifesto. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2015, 41–66.

Stein, Daniel/Thon, Jan-Noël (Hg*innen): From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative. Berlin: De Gruyter 2013.

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

Teaching Center Medizinische Universität Wien. Humanities, Art & Medicine: Impression – Expression – Interaktion. Wahrnehmung in der Medizin. https://teachingcenter.meduniwien-.ac.at/lehre-und-projekte/medical-comics-ausstellung/ (letzter Zugriff: 25.05.2021).

Venema, Kathleen: „Untangling the Graphic Power of *Tangles: A Story About Alzheimer's, My Mother and Me*." In: Rifkind, Candida/Warley, Linda (Hg*innen): Canadian Graphic. Picturing Life Narratives. Waterloo: Wilfrid Laurier University Press 2016, 45–74.

Venkatesan, Sathyaraj/Kasthuri, Raghavi Ravi: „‚Magic and Laughter': Graphic Medicine, Recasting Alzheimer Narratives and Dana Walrath's *Aliceheimer's: Alzheimer's Through the Looking Glass*." In: Concentric 44.1 (2018), 61–84.

Venkatesan, Sathyaraj/Murali, Chinmay: „Graphic Medicine and the Critique of Contemporary U.S. Healthcare." In: Journal of Medical Humanities (2019), [o. P.].

Veith, Natalie: „Othering Voices and the Voice of the Other: The Depiction of Joseph Merrick in *From Hell*." In: Eckhoff-Heindl, Nina/Sina, Véronique (Hg*innen): Spaces Between. Gender, Diversity, and Identity in Comics. Wiesbaden: Springer VS 2020, 95–107.

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

Whitlock, Gillian: „Autographics. The Seeing ‚I' of the Comics." In: MFS Modern Fiction Studies 52.4 (2006), 965–979.

Williams, Carolyn: „The Gutter Effect in Eve Kosofsky Sedgwick's *A Dialogue on Love*." In: Chaney, Michael A. (Hg*innen): Graphic Subjects. Critical Essays on Autobiography and Graphic Novels. Wisconsin: University of Wisconsin Press 2011a, 195–199.

Williams, Ian: „Autography as Auto-Therapy. Psychic Pain and the Graphic Memoir." In: Journal of Medical Humanities 32.4 (2011b), 353–366.

Williams, Ian: „Comics and the Iconography of Illness." In: Czerwiec, MK et al. (Hg*innen): Graphic Medicine Manifesto. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2015, 115–142.

Williams, Ian: „Graphic Medicine: Comics as Medical Narrative." In: Med Humanities 38 (2012), 21–27.

7.3 Weiterführende Literatur

Babka, Anna/Hochreiter, Susanne: „Einleitung.“ In: Babka, Anna/Hochreiter, Susanne (Hg*innen): Queer Reading in den Philologien: Modelle und Anwendungen. Göttingen: V&R unipress 2008, 11–22.

Babka, Anna/Posselt, Gerald: Gender und Dekonstruktion. Begriffe und kommentierte Grundlagentexte der Gender- und Queer-Theorie. Wien: Facultas 2016.

Babka. Anna: postcolonial queer. Erkundungen in Theorie und Literatur. Wien/Berlin: Verlag Turia + Kant 2019.

Babka, Anna: Unterbrochen. Gender und die Tropen der Autobiographie. Wien: Passagen-Verlag 2002.

Barthes, Roland: „Der Tod des Autors.“ In: Jannidis, Fotis et al. (Hg*innen): Texte zur Theorie der Autorschaft. Stuttgart: Reclam 2000, 185–197.

Benjamin, Walter: Das Passagen-Werk. Gesammelte Schriften. Band V/I. Herausgegeben von Rolf Tiedemann. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1991a.

Benjamin, Walter: Kritiken und Rezensionen. Gesammelte Schriften. Band III. Herausgegeben von Hella Tiedemann-Bartels. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1991b.

Bronfen, Elisabeth: Over Her Dead Body. Death, Femininity and the Aesthetic. Manchester: Manchester University Press 1992.

Brunnett, Regina: „Foucaults Beitrag zur Analyse der neuen Kultur von Gesundheit.“ In: Anhorn, Roland/Bettinger, Frank/Stehr, Johannes (Hg*innen): Foucaults Machtanalytik und Soziale Arbeit. Eine kritische Einführung und Bestandsaufnahme. Wiesbaden: Springer VS 2007, 169–184.

Bublitz, Hannelore: „Macht.“ In: Kammler, Clemens/Parr, Rolf/Schneider, Ulrich Johannes (Hg*innen): Foucault-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung. 2. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzler 2020, 316–319.

Butler, Judith: Das Unbehagen der Geschlechter. 19. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2018 [1991].

Bührmann, Andrea Dorothea: „Die Normalisierung der Geschlechter in Geschlechterdispositiven.“ In: Bublitz, Hannelore (Hg*innen): Das Geschlecht der Moderne. Genealogie und Archäologie der Geschlechterdifferenz. Frankfurt am Main [u. a.]: Campus-Verlag, 71–94.

Ciolkowski, Laura E.: „Visions of Life on the Border. Wonderland Women, Imperial Travelers, and Bourgeois Womanhood in the Nineteenth Century.“ In: Genders 1998–2013. College of

Art and Sciences (1998), 1–18. https://www.colorado.edu/gendersarchive1998-2013/1998/02/01/visions-life-border-wonderland-women-imperial-travelers-and-bourgeois-womanhood (letzter Zugriff: 20.06.2021).

Clare, Eli: Brilliant Imperfection. Grappling with Cure. Durham, London: Duke University Press 2017.

Crenshaw, Kimberlé: „Demarginalizing the Intersection of Race and Sex. A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics.“ In: University of Chicago Legal Forum 1.8 (1989), 139–167.

Deleuze, Gilles/Guattari, Félix: Rhizom. Berlin: Merce Verlag 1977.

Dinshaw, Carolyn et al.: „Theorizing Queer Temporalities. A Roundtable Discussion.“ In: GLQ. A Journal of Lesbian and Gay Studies 13.2–3 (2007), 177–195.

Duden. Das Fremdwörterbuch. Duden Band 5. 12. Auflage. Berlin: Dudenverlag 2020 [2006].

Dyer, Richard: „Das Licht der Welt. Weiße Menschen und das Film-Bild (1995).“ In: Kathrin Peters/Andrea Seier (Hg*innen): Gender & Medien-Reader. Zürich 2016, 177–194.

Edelman, Lee: No Future. Queer Theory and the Death Drive. Durham, Lodon: Duke University Press 2004.

Foucault, Michel: Archäologie des Wissens. 18. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2018 [1969].

Foucault, Michel: Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit. Band 1. 22. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2019a [1976].

Foucault, Michel: Die Geburt der Klinik. Eine Archäologie des ärztlichen Blicks. 10. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer 2016 [1963].

Foucault, Michel: Die Ordnung des Diskurses. Mit einem Essay von Ralf Konersmann. 14. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer 2017 [1970].

Foucault, Michel: „Freiheit und Selbstsorge. Gespräch mit Michel Foucault am 20. Januar 1984.“ In: Becker, Helmut et al. (Hg*innen): Freiheit und Selbstsorge. Frankfurt am Main: Materialis 1985, 9–28.

Foucault, Michel: Sicherheit, Territorium, Bevölkerung. Geschichte der Gouvernementalität I. 6. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2019b [1977–1978].

Foucault, Michel: „Technologien des Selbst.“ In: Martin, Luther H. et al. (Hg*innen): Technologien des Selbst. Frankfurt am Main: S. Fischer 1993, 24–62.

Foucault, Michel: „The Politics of Health in the Eighteenth Century.“ In: Gordon, Colin (Hg*innen): Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings, 1972–1977. New York: Pantheon Books 1980, 166–182.

Gehring, Petra: „Bio-Politik/Bio-Macht.“ In: Kammler, Clemens/Parr, Rolf/Schneider, Ulrich Johannes (Hg*innen): Foucault-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung. 2. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzler 2020, 266–267.

Genette, Gérard: Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1993 [1982].

Glissant, Édouard: Poetics of Relation. United States of America: The University of Michigan Press 2010 [1990].

Grosz, Elizabeth: Volatile Bodies. Toward a Corporeal Feminism. Indiana [u. a.]: Indiana University Press 1994.

Halberstam, Jack: The Queer Art of Failure. Durham, London: Duke University Press 2011.

Hall, Stuart: „The West and the Rest: Discourse and Power [1992].“ In: Morley, David (Hg*innen): Essential Essays. Volume 2. Identity and Diaspora. Durham, London: Duke University Press 2019, 141–184.

hornscheidt, lann: feministische w_orte. ein lern-, denk- und handlungsbuch zu sprache und diskriminierung, gender studies und feministischer linguistik. frankfurt [u. a.]: brandes & apsel 2012.

Hsuan, L. Hsu/Lincoln, Martha: „Biopower, ‚Bodies … the Exhibition‘, and the Spectacle of Public Health.“ In: Discourse 29.1 (2007), 15–34.

ICD-10-WHO Version 2019: Kapitel V. Psychische und Verhaltensstörungen (F00-F99). https://www.dimdi.de/static/de/klassifikationen/icd/icd-10-who/kode-suche/html-amtl2019/block-f00-f09.htm (letzter Zugriff: 21.05.2021).

Jäger, Siegfried: Kritische Diskursanalyse. Eine Einführung. 4. Aufl. Münster: Unrast 2004.

Jones, Amelia: Seeing Differently. A History and Theory of Identification and the Visual Arts. London, New York: Routledge 2012.

Konersmann, Ralf: „Der Philosoph mit der Maske. Michel Foucault *L’ordre du discours*.“ In: Foucault, Michel: Die Ordnung des Diskurses. Mit einem Essay von Ralf Konersmann. 14. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer 2017, 51–94.

Kristeva, Julia: Powers of Horror. An Essay on Abjection. New York: Columbia University Press 1982.

Kristeva, Julia: „Bachtin, das Wort, der Dialog und der Roman.“ In: Ihwe, Jens (Hg*innen): Literaturwissenschaft und Linguistik. Ergebnisse und Perspektiven. Band III. Frankfurt am Main: Athenäum 1982, 345–375.

Lejeune, Philippe: Der autobiographische Pakt. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1994 [1975].

Lupton, Deborah: Medicine as Culture. Illness, Disease and the Body in Western Societies. London [u. a.]: SAGE Publications 1994.

Lupton, Deborah: Risk. 2. Aufl. London, New York: Routledge 2013 [1999].

Lupton, Deborah: The Imperative of Health. Public Health and the Regulated Body. London [u. a.]: SAGE Publications 1997 [1995].

Michaelis, Beatrice/Dietze, Gabriele/Haschemi Yekani, Elahe: „Einleitung. The Queerness of Things not Queer. Entgrenzungen – Affekte und Materialitäten – Interventionen.“ In: Feministische Studien. Zeitschrift für interdisziplinäre Frauen- und Geschlechterforschung 30.2 (2012), 184–197.

Michalitsch, Gabriele: „Geschlecht ist Geschichte. Komplexität der Macht.“ In: Weinbach, Christine/Kahlert, Heike (Hg*innen): Zeitgenössische Gesellschaftstheorien und Genderforschung. Einladung zum Dialog. 2. Aufl. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden 2015 [2013], 105–126.

Morton, Stephen: Gayatri Chakravorty Spivak. London, New York: Routledge 2003.

Muñoz, José Esteban: Disidentification. Queers of Color and the Performance of Politics. Minneapolis, London: University of Minnesota Press 1999.

Nayak, Meghana/Selbin, Eric: Decentering International Relations. London, New York: Zed Books 2010.

Nünning, Vera/Nünning, Ansgar (Hg*innen): Erzähltextanalyse und Gender Studies. Stuttgart: J.B. Metzler 2004.

Pietrzak-Franger, Monika: „Adapting *Alice in Wonderland*. Cultural Legacies in Contemporary Graphic Novels.“ In: Jones, Anna Maria/Mitchell, Rebecca N. (Hg*innen): Drawing on the Victorians. The Palimpsest of Victorian and Neo-Victorian Graphic Texts. Ohio: The Ohio University Press 2017, 67–89.

Schmidt, Nina: The Wounded Self. Writing Illness in Twenty-First-Century German Literature. Rochester, New York: Camden House 2018.

Sedgwick, Eve Kosofsky: Tendencies. London, New York: Routledge 1994.

Spivak, Gayatri Chakravorty: „Feminism and Critical Theory.“ In: Landry, Donna/MacLean, Gerald (Hg*innen): The Spivak Reader. Selected Works of Gayatri Chakravorty Spivak. London, New York: Routledge 1996, 53–74.

Stella, Francesca: „The Politics of In/Visibility: Carving Out Queer Space in Ul’yanovsk“. In: Europe-Asia Studies 64.10 (2012), 1822–1846.

Stieglecker, Claudia: „Ein Dorf zum Vergessen.“ In: Heureka. Das Wissenschaftsmagazin aus dem Falter Verlag 1 (2021), 18.

Stowasser, J. M./Petschenig, M./Skutsch, F.: Stowasser. Österreichische Schulausgabe. Berlin: Cornelsen Schulverlage 2015.

Taylor, Janelle S.: „On Recognition, Caring, and Dementia.“ In: Medical Anthropology Quarterly 22.4 (2008), 313–335.

Völker, Jan: „Die Geburt der Klinik.“ In: Kammler, Clemens/Parr, Rolf/Schneider, Ulrich Johannes (Hg*innen): Foucault-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung. 2. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzler 2020, 38–43.

Waldschmidt, Anne: „Disability Studies.“ In: Kammler, Clemens/Parr, Rolf/Schneider, Ulrich Johannes (Hg*innen): Foucault-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung. 2. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzler 2020, 457–462.

Walgenbach, Katharina: „Gender *als* interdependente Kategorie.“ In: Walgenbach, Katharina et al.: Gender als interdependente Kategorie. Neue Perspektiven auf Intersektionalität, Diversität und Heterogenität. 2. Aufl. Leverkusen-Opladen: Verlag Barbara Budrich 2012 [2007].

Winker, Gabriele/Degele, Nina: Intersektionalität. Zur Analyse sozialer Ungleichheiten. 2. Aufl. Bielefeld: Transcript Verlag 2015 [2010].

Zymner, Rüdiger/Hölter, Achim (Hg*innen): Handbuch Komparatistik. Theorien, Arbeitsfelder, Wissenspraxis. Stuttgart: J.B. Metzler 2013.

8 Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Geburt der Tochter. Image credits Walrath, Dana: Aliceheimer's. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2016, 38. © Dana Walrath 41
Abb. 2: Alice verschwindet. Image credits Walrath, Dana: Aliceheimer's. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2016, 16. © Dana Walrath 53
Abb. 3: Alice fliegt. Image credits Walrath, Dana: Aliceheimer's. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2016, 18. © Dana Walrath 58
Abb. 4: Tattoo und Tod. Image credits Nüssli, Lika: Vergiss dich nicht. St. Gallen, Berlin: Vexer Verlag 2018, [o. S.]. © Lika Nüssli 62
Abb. 5: Gespräch über Heimweh. Image credits Nüssli, Lika: Vergiss dich nicht. St. Gallen, Berlin: Vexer Verlag 2018, [o. S.]. © Lika Nüssli 66
Abb. 6: Alice in der Schule. Image credits Walrath, Dana: Aliceheimer's. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2016, 56. © Dana Walrath 79
Abb. 7: Alice im Bademantel. Image credits Walrath, Dana: Aliceheimer's. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2016, 8. © Dana Walrath 83
Abb. 8: Alices Grinsen. Image credits Walrath, Dana: Aliceheimer's. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press 2016, 10. © Dana Walrath 88
Abb. 9: Person mit Katze im Rollsuhl. Image credits Nüssli, Lika: Vergiss dich nicht. St. Gallen, Berlin: Vexer Verlag 2018, [o. S.]. © Lika Nüssli 94
Abb. 10: Frau Nüssli turnt. Image credits Nüssli, Lika: Vergiss dich nicht. St. Gallen, Berlin: Vexer Verlag 2018, [o. S.]. © Lika Nüssli 102
Abb. 11: Zeichnende Hand. Image credits Nüssli, Lika: Vergiss dich nicht. St. Gallen, Berlin: Vexer Verlag 2018, [o. S.]. © Lika Nüssli 105
Abb. 12: Schreiben und Zeichnen. Image credits Nüssli, Lika: Vergiss dich nicht. St. Gallen, Berlin: Vexer Verlag 2018, [o. S.]. © Lika Nüssli 106

Die Abbildungen wurden mit freundlicher Genehmigung der Autorinnen verwendet.

9 Siglenverzeichnis

Die Primärwerke werden mit folgenden Siglen zitiert:

Ah	=	Aliceheimer’s. Alzheimer’s Through the Looking Glass
Vdn	=	Vergiss dich nicht