

Marina Ortrud M. Hertrampf

Die Visualisierung des Nichtsagbaren oder das Verschwinden der Bilder in Paco Rocas Arrugas (2007)

2012

<https://doi.org/10.25969/mediarep/22471>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Hertrampf, Marina Ortrud M.: Die Visualisierung des Nichtsagbaren oder das Verschwinden der Bilder in Paco Rocas Arrugas (2007). In: *Medienobservationen. Bilder des Comics* (2012). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/22471>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://www.medienobservationen.de/2012/hertrampf-das-verschwinden-der-bilder-in-paco-rocas-arrugas-2007/>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Marina Ortrud M. Hertrampf

Die Visualisierung des Nichtsagbaren oder das Verschwinden der Bilder in Paco Rocas *Arrugas* (2007)

*Der folgende Aufsatz beschäftigt sich mit dem aktuellen Comic in Spanien. Im Mittelpunkt steht dabei der Comic *Arrugas* (dt. ‚Falten‘) von Paco Roca als Beispiel der derzeit äußerst produktiven Richtung des dokufiktionalen Comics. Die Untersuchung des Werkes wird zeigen, wie Rocca mit den spezifischen Erzählmitteln des Comics die Auswirkungen der Alzheimerkrankheit inszeniert.*

Der spanische Comic der Gegenwart

Spricht man vom Comic, so denkt man nicht unbedingt an Spanien, dabei steht die spanische Comickultur beispielsweise der französischen kaum nach.¹ Ganz im Gegenteil: Die Geschichte des spanischen Comic ist lang, die Comicszene groß und das Image des Comics weitaus besser als etwa in Deutschland, wo das Medium erst seit relativ kurzer Zeit zum anerkannten Gegenstand akademischer Forschungen avanciert ist. Die spanische Akzeptanz und Wertschätzung des Mediums kann indes allein an der Menge von Preisen und Auszeichnungen abgelesen werden, die jährlich verliehen werden und unter denen der seit 2007 jährlich vom spanischen Kulturministerium ausgelobte und mit 20.000 Euro dotierte *Premio Nacional del Cómic* der renommierteste ist. Allerdings verzeichnet auch die spanische Comicingustrie seit den 90er Jahren massive Absatz-

¹ Zur Geschichte des spanischen Comics siehe u.a. die Überblicksdarstellungen von Viviane Alary (Hg.). *Historietas, Comics, Tebeos españoles*. Toulouse: Presses Universitaires du Mirail 2002; Antonio Altarriba. *La España del tebeo. La historieta española de 1940 a 2000*. Madrid: Editorial Espasa Calpe 2001; Luis Gasca /Édouard François. „Espagne“. *Histoire mondiale de la bande dessinée*. Hg. Claude Moliterni. Paris: Pierre Horay 1989, S. 174-191 und Marina Ortrud M. Hertrampf. „Comication Spanien: Historieta – TBO – Cómic“. *Hispanorama* 128 (2010), S. 37-43.

verluste, was in der Folge für zahlreiche Comiczeitschriften zum Ausfuhrte.² Von der Produktionsseite her lässt sich in Bezug auf Spanien allerdings eine seit längerer Zeit bestehende enge Verzahnung von spanischer und französischer Comicproduktion beobachten: Während die Gründe hierfür gegenwärtig vor allem ökonomischer Art sind – die französischen Comicverlage sind finanziell prinzipiell besser gestellt als die spanischen – liegt der Ursprung dieser engen Allianz in der Franco-Zeit; denn aufgrund der schlechten Publikationsbedingungen und der Zensur gerade in den ersten Jahren des *franquismo* lebten und arbeiteten zahlreiche spanische Comickünstler im französischen Exil. Wie auch andernorts ist in medialer Hinsicht derzeit die Tendenz zur „Intermedialisierung“ der neunten Kunst zu beobachten. So manifestiert sich ein beispielloses *revival* alter Comichelden in neuen bzw. anderen Medien: Neben Verfilmungen wie Javier Fessers Adaptation von *Mortadelo y Filemón (Clever and Smart)* finden sich beliebte Figuren wie beispielsweise der Capitán Trueno, der spanische Superman der 50er und 60er Jahre, in Video- und Computerspielen wieder. In thematischer und ästhetischer Hinsicht ist der spanische Comic zunehmend als europäisches bzw. internationales Phänomen zu betrachten, so dass vor dem Hintergrund einer globalisierten Comicproduktion in Analogie zum Begriff der ‚Weltliteratur‘³ von einer Entwicklung hin zu einem ‚Weltcomic‘ gesprochen werden kann: Schließlich sind die Autoren der jungen Generation im Unterschied zu ihren Vorgängern nicht mehr nur vom iberischen Comic beeinflusst, sondern rekurrieren – als europäische Künstler eines demokratischen Spaniens – bewusst auch auf andere Comictraditionen und reihen sich mit ihren Produktionen in derzeit international produktive Trends des Comics ein.

Mit Blick auf den im Weiteren vorgestellten Comic ist hier vor allem die Richtung des spanischen wie internationalen Comics zu nennen, die zwischen Faktischem und Fiktionalem, zwischen Dokumentarischem und Erfundenem oszilliert und sich in der enormen Zunahme an (auto-)

² Vgl. Christof Ruoss. „Vielfalt trotz Krise. Der spanische Comic-Markt konsolidiert sich“. *Comic! Jahrbuch 2011* (2010), S. 164-171.

³ Zum Begriffskonzept der ‚Weltliteratur‘ vgl. David Damrosch. *What is world literature?*. Princeton, N.J.: Princeton UP 2003.

biographischen bzw. autofiktionalen Comics einerseits und dem gesteigerten Interesse an gesellschaftlichen und historischen – meist ernsten – Themen andererseits widerspiegelt.⁴ Betrachtet man die Fülle an – im weitesten Sinne – dokufiktionalen bzw. autofiktionalen Comics, die in den letzten Jahren auf dem internationalen Comicmarkt erschienen ist, so fällt auf, dass in diesen vielfach schwierige Kapitel der jeweiligen Geschichte des Herkunftslandes oder gesellschaftlich tabuisierte Themen verhandelt werden.⁵ In Spanien begegnet man so etwa ab den 90er Jahren Comics einer jungen Generation von Comicmachern, die sich wie Miguel Gallardo in *Un largo silencio* (1997) (dt. ‚Eine lange Stille‘) oder Paco Roca in *El faro* (2004) (dt. ‚Der Leuchtturm‘) mit der nationalen Vergangenheit auseinandersetzen.⁶ Den Vertretern dieser jungen Generation von Comic-Künstlern scheint der Comic ein probates Mittel zu sein, an der künstlerischen Auf- und Verarbeitung kollektiver Traumata teilzuhaben. Während es sich bei *El faro* und *Un largo silencio* insofern um „ty-

⁴ An dieser Stelle nur eine kurze Randbemerkung zur Terminologie: Häufig werden so genannte „anspruchsvolle“ Comics, die – wie Spiegelmanns *Maus* oder Satrapis *Persepolis* – mittlerweile auch an Schulen und Universitäten behandelt werden, unter dem Begriff der ‚graphic novel‘ gefasst. Es wird dabei argumentiert, dass *graphic novels* einen komplexeren (daher romanhaften) Plot aufweisen und die Panelstruktur bzw. die graphische Gestaltung insgesamt artifizieller (und damit von größerer künstlerischer Qualität) ist als im Mainstream-Comic. Weiteres – letztlich jedoch wenig aussagekräftiges – Argument ist die Publikation als Hardcover-Album. Abgesehen von der Länge (*Arrugas* umfasst 100 Seiten) treffen die Argumente auf das untersuchte Werk zu. Da die Diskussion definitiver Fragestellungen den Rahmen des vorliegenden Beitrages sprengen würde, wird im Weiteren der generisch neutral verstandene Begriff ‚Comic‘ verwendet. Zur kritischen Auseinandersetzung mit der Begriffsfrage siehe z.B. Jeff Adams. *Documentary Graphic Novels and Social Realism*. Bern: Lang 2008, S. 12-24; Thomas Becker. „Graphic Novel – eine ‚illegitime‘ Medienkombination?“. *Der neue Wettstreit der Künste. Legitimation und Dominanz im Zeichen der Intermedialität*. Hg. Uta Degner/Norbert Christian Wolf. Bielefeld: transcript, S. 167-185 und Martin Schüwer. *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag 2008, S. 6-12.

⁵ Zum dokufiktionalen Comic siehe Adams. *Documentary Graphic Novels and Social Realism* und Rocco Versaci. *This book contains graphic language*. New York/London: Continuum 2007.

⁶ Nach den Jahrzehnten des Schweigens beginnt Anfang der 90er Jahre allmählich die öffentliche Beschäftigung und Aufarbeitung des Spanischen Bürgerkrieges sowie der Franco-Zeit. Miguel Gallardo. *Un largo silencio*. Alicante: Paco Camarasa & Mc Diego 1997. Paco Roca. *El faro*. Bilbao: Astiberri 2004.

pisch“ spanische Comics handelt, als sie sich in den kollektiven Prozess nationaler Erinnerung einschreiben, so bearbeiten dieselben Autoren aber auch übergreifende gesellschaftliche Problemthemen: Miguel Gallardo etwa erzählt in dem mit zahlreichen Preisen bedachten *María y yo* (2007) (dt. ‚Maria und ich‘) von seinen autobiographischen Erlebnissen mit seiner autistischen Tochter Maria und Paco Roca schildert, wie noch zu zeigen sein wird, in *Arrugas* (2007) (dt. ‚Falten‘) den geistigen Verfall eines Alzheimerkranken.⁷

Paco Roca: Gallionsfigur der spanischen Comicszene

Paco Roca, eigentlich Francisco José Martínez Roca, wurde 1969 in Valencia geboren. Eigentlich aus der Werbebranche kommend, zeichnet er seit Jahren für *El Víbora*, eines der wichtigsten Comicmagazine Spaniens. In der spanischen Comicwelt wurde er zunächst vor allem durch seine Zusammenarbeit mit Juan Miguel Aguilera bekannt, mit dem er in dem pornographischen Comicmagazin *Kiss Comix* die Reihe „Road Cartoons“ gestaltete.⁸ Abgesehen von den in *Kiss Comix* publizierten Geschichten virtueller Welten, sind vor allem Rocas letzte Arbeiten in der realen Welt verankert und weisen vielfach eine recht starke kulturelle Bindung an Spanien auf: So erzählt er in *El Juego Lúgubre* (2001) die Geschichte eines Mannes, der für Salvador Dalí arbeitet. In dem bereits genannten *El Faro* (2004) behandelt er den Spanischen Bürgerkrieg und der Abenteuercomic *Hijos de la Alhambra* (2007) spielt im Granada des 19. Jahrhunderts.¹⁰ Mit *Arrugas* widmet sich Roca schließlich dem Genre des realistischen bzw. dokufiktionalen Comics.

⁷ Miguel Gallardo. *María y yo*. Bilbao: Astiberri 2007. Paco Roca. *Arrugas*. Bilbao: Astiberri 2007.

⁸ Das Bemerkenswerte an diesen phantastischen Comics ist der Herstellungsprozess, bei dem Handzeichnungen und computergenerierte 3D-Zeichnungen miteinander verbunden werden.

⁹ Rocas Vorliebe für dokumentarische Themen lässt sich z.B. auch an seinem Comic über das Erdbeben auf Haiti ablesen. Vgl. Paco Roca. „¿Que cómo me va?“. *El país*, 05.02.2010. URL: http://www.elpais.com/fotogaleria/va/elpgal/20100205elpepusoc_1/Zes/1 (zit. 28.07.2011).

¹⁰ Paco Roca. *El Juego Lúgubre*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial 2001. Paco Roca. *Hijos de la Alhambra*. Barcelona: Planete de Agostini 2007.

Seit einigen Jahren arbeitet Roca direkt für den französischen Comicmarkt, daher erscheinen seine Werke häufig zunächst in Frankreich und erst dann in der spanischen Originalversion, so auch im Falle des Comics *Arrugas*, der 2007 zunächst in französischer Übersetzung unter dem Titel *Rides* bei dem französischen Verlag Delcourt erschien und erst Ende desselben Jahres von dem spanischen Verlag Astiberri publiziert wurde. Im folgenden Jahr edierte das Verlagshaus Tunué die italienische Übersetzung.¹¹ Mit *Arrugas* avancierte Paco Roca zu einem der bekanntesten und derzeit sicher erfolgreichsten spanischen Comickünstler. Der Comic war ein durchschlagender Erfolg: Im Jahr seines Erscheinens wurde er bei dem Comic-Salon in Barcelona und der *Expo cómic* in Madrid als bester spanischer Comic prämiert und vom *Diario de Avisos* als bester realistischer Comic ausgezeichnet. *Arrugas* erhielt ferner auf dem *Comic-and-Games-Festival* im italienischen Lucca den ersten Preis. 2008 wurde der Comic schließlich noch mit dem spanischen Nationalpreis für Comics, dem *Premio Nacional del Cómic*, ausgezeichnet. Neben den vielen Preisen lässt sich der außergewöhnliche Erfolg des Comics auch an den Verkaufszahlen ablesen: Mit weit über 17.000 verkauften Exemplaren, erscheint *Arrugas* mittlerweile in der vierten Auflage. Damit jedoch noch nicht genug: 2009 kaufte der in La Coruña ansässige Filmproduzent Perro Verde Films die Rechte zur Herstellung eines gleichnamigen Animationsfilms, der 2012 in die spanischen Kinos kommen soll.¹² Roca sieht den Grund für den breiten Erfolg seines Comics vor allem in der Tatsache, dass er ein quasi totgeschwiegenes Thema behandelt, das alle Altersgruppen und Bevölkerungsschichten gleichermaßen betrifft und er dafür ein Medium verwendet, das in der Lage ist, sämtliche Rezipientenkreise gleichermaßen anzusprechen; selbst diejenigen, die man gemeinhin nicht als Zielgruppe von Comics im Blick hat, also ältere Menschen, die Comics gegenüber im Allgemeinen eher ablehnend ge-

¹¹ Eine Übersetzung ins Englische soll für die Publikation in den USA demnächst erfolgen.

¹² Zitiert nach: „El cómic *Arrugas* saltará al cine“. *El País*, 24.03.2009. URL: http://www.elpais.com/articulo/cultura/comic/Arrugas/saltara/cine/elpepucul/20090324elpepucul_10/Tes (zit. 28.07.2011). Speziell zur Verfilmung siehe auch URL: http://www.perroverdefilms.com/en/produccion_eng.html (zit. 28.07.2011).

genüberstehen. Dies gelinge ihm, so Roca in einem Interview, mitunter dadurch, dass sein klarer zeichnerischer Stil leicht zugänglich sei und so auch ältere Leser erreichen könne: „El manga y la novela gráfica están captando nuevos lectores, pero por encima de los superhéroes hay que construir obras que interesen a todo el mundo.“¹³ Wie auch andere Beispiele belegen, werden auto- und dokufiktionale Comics generell von einer sehr viel breiteren Öffentlichkeit wahrgenommen und als lesenswert betrachtet als rein fiktionale Werke. Damit ist der Erfolg von *Arrugas* sicher auch der thematischen Ausrichtung und seines hohen Referentialitätsgrades geschuldet. Wie Roca in zahlreichen Interviews beschreibt, setzte er sich intensiv mit der Alzheimer-Krankheit auseinander, besuchte mehrere Senioren- und Pflegeheime und sprach mit Ärzten, Pflegern und Betroffenen sowie ihren Angehörigen.¹⁴ Die Geschichte von Emilio, dem Protagonisten von *Arrugas*, ist letzten Endes jedoch nicht die authentische Teilbiographie einer konkreten Person, sondern eine Assemblage diverser Anekdoten und unterschiedlicher Schicksale, mit denen Roca bei seiner Rechercharbeit konfrontiert wurde. Somit dokumentiert er den üblichen Verlauf der Krankheit anhand eines fiktionalen Einzelfalls.

Arrugas: Die Geschichte von Emilio und seinen Freunden

Arrugas erzählt die Geschichte von Emilio, einem älteren Herrn, der Filialeiter einer Bank war, und an Alzheimer erkrankt ist. Da es seiner berufstätigen Familie nicht möglich ist, ihn rund um die Uhr zu beaufsichtigen und zu betreuen, entschließen sich sein Sohn und dessen Frau, ihn in ein Seniorenheim einzumieten. Aus Kostengründen muss sich Emilio fortan das Zimmer mit Miguel, einem geistig wie körperlich noch sehr

¹³ Zitiert nach: „Roca: ‚El cómic en España está en su mejor momento‘. El autor de *Arrugas*, logra el Premio Nacional del Cómic“. *El País*, 18.11.2008. URL: http://www.elpais.com/articulo/cultura/Roca/comic/Espana/mejor/momento/elpepucul/20081118elpepucul_4/Tes (zit. 28.07.2011).

¹⁴ In der spanischen Ausgabe berichtet Roca im Anschluss an den Comic kurz über den Entstehungsprozess und liefert auch eine Auswahl von Porträtskizzen, die er bei seinen Rechercharbeiten in Seniorenheimen vor Ort anfertigte. Zudem konzipierte er eine Wanderausstellung, die über seine Arbeit an dem Comic sowie über die Krankheit an sich und dem Umgang mit dieser informiert.

aktiven älteren Herren, teilen. Eine weitere wichtige Person ist Antonia, mit der Miguel und Emilio viel Zeit verbringen. Zunächst ist Emilio schockiert über die Verfassung eines Großteils der Heimbewohner. Die größte Angst der geistig noch agilen und körperlich einigermaßen rüstigen Bewohner besteht darin, in den zweiten Stock verlegt zu werden, in dem die schwersten Pflegefälle betreut werden. Emilio ist bereits bei Einzug in das Seniorenheim kaum mehr in der Lage, zwischen Bildern der aktuell wahrgenommenen Realität und solchen erinnelter Vergangenheit zu differenzieren. Bewusst ist er sich allerdings nur darüber, dass er gewisse Dinge vergisst und durcheinander bringt. Von der Tatsache, dass er unter Alzheimer leidet, erfährt er jedoch erst nach einiger Zeit. Die Krankheit schreitet rapide voran und bald verschwimmen die Bilder der Gegenwart gänzlich mit denen der erinnerten Vergangenheit und versetzen Emilio in den Zustand einer realitätsentfremdeten, diffusen Form des Seins, das durch das schwindende Wahrnehmungsvermögen der Außenwelt und die daraus resultierende Unfähigkeit zur Kontaktaufnahme mit den Mitbewohnern schließlich in einem apathischen Dahinvegetieren endet. Miguel kümmert sich jedoch weiter um seinen Freund und betreut ihn – zuletzt auch in der Pflegestation – liebevoll. Insgesamt erzählt der Comic nicht ohne eine gehörige Portion mutigen Humors von den Marotten und Ticks und den zahlreichen „Dummheiten“, die die drei Freunde Emilio, Miguel und Antonia sowie ihre Mitbewohner begehen.

Die Visualisierung des Nichtsagbaren

Rocas Stil orientiert sich an der *ligne claire*, dem Stil der klaren Linie Hergés, seinem großen Vorbild. Auch Roca bevorzugt reine Decors und Flächencoloration; nur selten wird Räumlichkeit durch Licht- und Schatteneffekte erzeugt. Durch die Wahl des Zeichenstils und der Coloration wird eine gewisse Leichtigkeit und Unbeschwertheit erzeugt, die mit der Unausweichlichkeit und Schwere des Schicksals des Protagonisten nur umso stärker in Kontrast tritt und somit effektverstärkend wirkt. Dennoch wird gerade dadurch – ebenso wie durch die vielfach komischen Szenen – ein positiver und letztlich lebensbejahender Tenor evoziert, der Hoffnung gibt, mit dem schweren Schicksal der Krankheit und dem geis-

tig-körperlichen Verfall zurecht zu kommen. Zudem ermöglicht die einheitliche zeichnerische Gestaltungsform, dass die Übergänge zwischen Panels, die in der Erinnerung der Protagonisten vergegenwärtigte Szenen der Vergangenheit inszenieren (interne Fokalisierung), und solchen, die die Erzählgegenwart wiedergeben (externe Fokalisierung), nicht klar markiert sind. Dies repräsentiert zum einen die Unterschiedslosigkeit der Bilder im Empfinden der Figuren und führt zum anderen zu Desautomatisierungseffekten beim Leser, denn erzählt wird in *Arrugas* nicht in einer streng kausallogischen Linearchronologie. Vielmehr handelt es sich um eine Reihung von Einzelepisoden, die jeweils aus der Abfolge von relativ wenigen Panels bestehen. Die Leerstellen und damit die zeitlichen wie räumlichen Sprünge und Brüche zwischen den einzelnen Erzähleinheiten sind relativ groß. Auch hinsichtlich der Erzählperspektive ist ein relativ häufiger Wechsel der Blickpunkte, d.h. von interner und externer Fokalisierung zu verzeichnen.

Rocas Comic beschreibt die Zustände in dem Seniorenheim und den Orientierungsverlust in Raum und Zeit nicht verbal, sondern visualisiert diese mit den spezifischen Erzählverfahren des Comics. Grundsätzlich ist festzuhalten, dass es sich bei *Arrugas* um einen relativ bewegungsarmen Comic handelt: Bewegungslinien fehlen fast gänzlich, die meisten Einzelbilder zeigen statische Momentaufnahmen. Abgesehen von einigen wenigen Episoden weist *Arrugas* praktisch keine wirklichen Handlungssequenzen auf, der Spannungsbogen bleibt recht flach. Hinsichtlich des Erzähltempos dominiert ein ruhiges und langsames Erzählen, was vor allem aus den Zeitdehnungen resultiert, bei denen ein Augenblick der fiktional erzählten Zeit mittels einer größeren Anzahl sukzedierender Panels wiedergegeben wird.¹⁵ Dem dokumentarischen Genre entsprechend kann der Erzählstil des gesamten Comics folglich als deskriptiv bezeichnet werden. Muss der Leser eines Comics die Leerstellen der Narration stets selbst ausfüllen, so ist hier die zu erbringende Inferenzleistung¹⁶ be-

¹⁵ Zur Zeitgestaltung im Comic siehe Günter Dammann. „Temporale Strukturen des Erzählens im Comic“. *Ästhetik des Comics*. Hg. Michael Hein et al.. Berlin: Erich Schmidt 2002, S. 91-102.

¹⁶ Vgl. hierzu Jakob F. Dittmar. *Comic-Analyse*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft 2008, S. 122.

sonders groß, denn uns wird fast ausschließlich gezeigt (*showing*), es gibt keine erklärende Stimme aus dem Off, keinen heterodiegetischen Erzähler, der uns verbal etwa in Form von Erzählblöcken berichtet oder uns durch die Geschichte führt (*telling*). Überhaupt räumt Roca dem gesprochenen Wort nur wenig Raum ein. Auffällig ist dabei, dass sich die Quantität und Qualität der Figurenrede im Verlauf der dargestellten (fiktiven) Zeit verändern: Mit dem zunehmenden geistigen Verfall Emilios nehmen die Figurenäußerungen immer weniger Bezug aufeinander, schließlich kommt es zu gar keiner Kommunikation mehr, der Protagonist verstummt völlig und der Comic erzählt gegen Ende fast ausschließlich in nonverbalen Panelsukzessionen. Besonders sinnfällig ist die Wahl des rein visuellen Erzählens dort, wo Roca den Tagesablauf in dem Heim als ein langes Warten darstellt (*Arrugas*, S. 46-47): Der Eindruck des ereignislosen Alltags wird durch den Einsatz eines *uniformed grid* von sechs Panels pro Seite insofern noch zusätzlich unterstützt, als diese formale Uniformität zu einer gleichförmig ruhigen, langsamen und eher monotonen Erzählweise führt. Zudem nehmen elf der zwölf Panels denselben Blickwinkel in Halbtotale auf den Aufenthaltsraum ein, die Montage der fast identischen Bilder verstärkt dabei den Eindruck des Unveränderlichen und Statischen. Abgesehen von den Zeiten, in denen die Bewohner in den Essensaal gehen oder gebracht werden, um die Mahlzeiten einzunehmen, sitzen sie regungslos herum und warten bis der Tag vorüber gegangen ist. Zeit wird zu einem zähen Fluss und ist von Handlungslosigkeit geprägt. Das Vergehen der Zeit zwischen den einzelnen statischen Augenblicksaufnahmen wird allein durch die unterschiedlichen Lichtverhältnisse und dem veränderten Stand der Uhrzeiger auf der Wanduhr des Aufenthaltsraums deutlich. Lediglich das letzte Panel der Seite fällt durch den Raum- und Perspektivwechsel aus der Sequenz: Wir sehen die beiden Zimmergenossen Emilio und Miguel in amerikanischer Darstellung beim Zubettgehen; die Frage Miguels danach, ob Emilio der Tag gefallen hätte, erscheint angesichts der zuvor dargestellten Handlungsarmut äußerst ironisch, ja geradezu paradox und entlockt dem Rezipienten trotz des im Grunde traurigen Sachverhaltes fast unweigerlich ein Lachen.

Die einzigen erklärenden Kommentare des Comics erfolgen über die wörtliche Rede von Miguel, der sich immer wieder als eine Art intradiegetischer Erzähler einschaltet. Als Beispiel hierfür kann die Episode angeführt werden, in der Miguel den neuen Mitbewohner mit sämtlichen Heimbewohnern bekannt macht; dabei stellt er ihm auch Frau Rosario vor, die anteilnahmslos und abwesend wirkend beständig am Fenster des Aufenthaltsraums sitzt und in ihrer eigenen Welt der Erinnerung lebt. Bevor der erklärende Kommentar von Miguel in Panel 3 auf Seite 19 erfolgt (vgl. Abb. 1), und in dem wir erfahren, dass Frau Rosario glaubt, den ganzen Tag im Orientexpress Richtung Istanbul zu reisen, sehen wir ein Panel, das so gar nicht in die unmittelbar vorangegangene Erzählsequenz der Vorstellungsrunde der Heiminsassen passen will (vgl. *Arrugas*, S. 13-18): Es zeigt in einer Panorama-Ansicht den Blick auf einen über eine Brücke fahrenden Zug. Ein vager Hinweis auf die logische Verknüpfung mit der vorangegangenen Erzählsequenz erfolgt lediglich über die rechts unten in das Panel eingeblendete Sprechblase, in der Miguel quasi aus dem Off ankündigt, Emilio Frau Rosario vorzustellen. Allein durch diese Form der indirekten Prolepse erschließt sich auch das Folgepanel, in dem wir eine junge Frau in amerikanischer Darstellung sehen, offensichtlich Frau Rosario als junge Frau. Während es sich hier um das für den Rezipienten sichtbar gemachte mentale Selbstbild der älteren Dame handelt, lässt uns Roca für einen Moment Teil an der imaginierten Welt der Frau haben, in der Emilio und Miguel, die an sie herantreten, als Mitreisende erscheinen. Besonders intensiv wird dies durch den Einsatz des im Film traditionellerweise zur Darstellung von entscheidenden Dialogen eingesetzten Schuss-Gegenschuss-Verfahrens. Interessant ist hierbei schließlich auch die Form, mit der Roca den erneuten Schwenk von der Ebene der fiktionalen, imaginativen Welt in die Ebene der realen Erzählgegenwart ankündigt: Auf die Frage Frau Rosarios, ob Emilio und Miguel ebenfalls nach Istanbul reisten, antwortet Miguel verneinend und erklärt, sie stiegen nun aus dem Zug aus. Damit signalisiert er, dass sich ein Wechsel der Zeit- und Erzählebenen vollzieht: Emilio und Miguel – für einen Moment auch in der graphischen Darstellung Teil der fiktiven Erinnerungswelt vergangener Zeiten – verlassen den Zug der mentalen Reise in die erinnerte Vergangenheit

und kehren in die reale Gegenwart zurück; und so beginnt Miguel seine Erklärung bereits in Panel 2 auf Seite 19, in dem wir noch die junge Frau im Zug sehen. Die endgültige Rückkehr zur Ebene der Erzählgegenwart erfolgt dann im dritten Panel auf Seite 19, wo die am Fenster sitzende Dame aus der Außenperspektive eines *observing narrators* dargestellt wird.



Abb. 1: *Arrugas*, S. 18, Panels 3-6 und S. 19, Panels 1-3.

Auf eine Innenschau im Sinne der verbalen Wiedergabe von Gedanken in Form von Denkblasen wird in *Arrugas* ganz verzichtet. Emotionale Verfasstheit wird durch *close ups* und Detailansichten rein bildlich ausgedrückt, wodurch ebenso wie durch die fast ausschließlich verwendete normale Ansicht (Augenhöhe) eine große vertraute Nähe zwischen Protagonisten und Lesern aufgebaut wird. Wie im obigen Beispiel erfolgt der Wechsel unterschiedlicher Zeit-, Raum- und Realitätsebenen vielfach

ohne explizite Ankündigung. Die scheinbar lineare Sequenzialität der Panels entpuppt sich bei genauerem Hinsehen häufig als Trugschluss und desorientiert den Leser: So fällt es durch den wiederholten Wechsel der Erzählperspektive mit externer bzw. interner Fokalisierung, die Verschmelzung unterschiedlichster Raum- und Zeitebenen innerhalb eines Panels und die direkte Verknüpfung von Bildern gegenwärtiger und vergangener Ereignisse zuweilen schwer, zwischen Bildern der realen Erzählgegenwart und mentalen Bildern erinnelter oder imaginerter Vergangenheit der Comicprotagonisten zu differenzieren. Dies führt mitunter dazu, dass der Leser (zumindest für einen Moment) ebenso wie ein an Demenz oder Alzheimer Erkrankter leicht die Orientierung in Raum und Zeit verliert. Die Auswirkungen der Krankheit, die mit Worten nur schwer zu erfassen und kaum treffend zu beschreiben sind, werden dadurch auf unmittelbare und äußerst intensive Weise nachvollziehbar und erlebbar gemacht.

In dem folgenden Beispielauszug, der von einem Spaziergang von drei Heimbewohnern erzählt, fungiert Miguel erneut als intradiegetischer Erzähler, der aus dem Off von den Wahnvorstellungen der Dame Carmencita berichtet und somit den Wechsel von extra- zu intradiegetischer Fokalisierung in den beiden folgenden Panels bereits explizit ankündigt (Abb. 2).



Abb. 2: *Arrugas*, S. 43, Panel 5.

Wir erfahren allerdings nicht nur über die direkte Rede Miguels, dass sich Carmencita von Außerirdischen verfolgt fühlt, sondern uns wird dies auch direkt vor Augen geführt (Abb. 3): Roca setzt dabei auch hier das im Film konventionelle Schuss-Gegenschuss-Montageverfahren ein, allerdings spielt er dabei mit den Sehgewohnheiten des Rezipienten, der eine abwechselnde Fokussierung der Teilnehmer einer realen Kommunikationssituation erwartet. Auf die extern fokalisierte Darstellung in Na-

he-Einstellung, in der wir in die panisch verängstigten Augen der Dame blicken, folgt im nächsten Panel die Fokussierung der allein in Carmencitas Wahrnehmung existierenden und sie ansprechenden Marsmenschen in der Halbtotale (interne Fokalisierung). Durch einen erneuten Perspektivwechsel wird in den beiden folgenden Panels dann wieder die Außenperspektive eingenommen, in der wir die objektiv betrachtet grundlos verwirrte und verängstigte Frau sehen.



Abb. 3: *Arrugas*, S. 44, Panels 1-6.

Der für *Arrugas* kennzeichnende schnelle und unvermittelte Orts- und Zeitwechsel zwischen den einzelnen Erzählsequenzen lässt sich anhand der direkten Nacheinanderschaltung der Panels 4 und 5 in obigem Beispiel exemplarisch zeigen. Von der Darstellung des „Ausflugs“ der drei älteren Herrschaften in den Garten der Seniorenresidenz schwenkt der Blick in den beiden nächsten Bildern unvermittelt in das Zimmer von

Miguel und Emilio. Die dadurch eingeleitete Episode ist indes besonders beispielhaft für die verzerrte Selbstwahrnehmung Demenz- bzw. Alzheimerkranker: Offensichtlich ist Emilio mitten in der Nacht aufgestanden und rasiert sich, da er glaubt, noch arbeitstätig zu sein und sich für die Arbeit fertig machen zu müssen. Bemerkenswert ist in dieser Episode Rocas Einsatz des *soundword* „BRRRRRR“, das das Surren des Rasierapparates onomatopoetisch nachbildet, und das über die Rahmen Grenzen hinausgeht, um jeweils zwei Panels miteinander zu verknüpfen. Die Aufbrechung der Panelgrenze signalisiert im ersten Fall die Gleichzeitigkeit der beiden gezeigten Szenen: Miguel schläft, durch die spaltweit geöffnete Tür, die in das Badezimmer führt, dringt ein Lichtstrahl ein, zugleich ertönt das Surren des Rasierers. Die Größenzunahme der Buchstaben nach rechts hin deutet auf die höhere Lautstärke unmittelbar an der Geräuschquelle; die wellenförmige Anordnung der Buchstaben versinnbildlicht als Laufbild den Klangverlauf.¹⁷ Scheinbar aus der Außenperspektive wird im zweiten Panel der Blickwinkel von der Badezimmertür aus eingenommen. Im Spiegel erkennen wir allerdings Emilio als jungen Mann, d.h. wir sehen aus der internen Fokalisierung Emilios. Ein Bruch stellt sich im nächsten, zeitlich unmittelbar folgenden Panel ein, wo wir im Spiegel neben dem Abbild des jungen Emilio zusätzlich den in das Badezimmer tretenden Miguel sehen (Abb. 4).

¹⁷ Vgl. hierzu Dittmar. *Comic-Analyse*. S. 113-116.



Abb. 4: *Arrugas*, S. 45, Panels 1-3.

Es wird hierbei die Verkoppelung des erinnerten Selbstbildes von Emilio als junger Mann mit dem gegenwärtig wahrgenommenen Spiegelbild des Freundes in der Wahrnehmung Emilios dargestellt. Erst im nächsten Augenblick (Panel 2) stellt sich bei Emilio der Moment des Erkennens ein: der Schock und die sich daraufhin einstellende geistige Verwirrung, die ihn übermannen als er erkennt, dass er die vergegenwärtigte Erinnerung an sein vergangenes Ich mit der unmittelbaren Wahrnehmung der gegenwärtigen Realität vermischt hat, stehen Emilio förmlich ins Gesicht geschrieben und werden besonders in den drei die Erzählsequenz abschließenden Panels, in denen wieder eine objektive, d.h. externe Perspektive eingenommen wird, deutlich. Dadurch, dass das *soundword* die Panels 1 und 2 direkt miteinander verbindet und so die Rahmengrenzen aufbricht, wird beim Rezipienten besondere Aufmerksamkeit erregt und er wird dadurch in die interne Dramatik des Geschehens hineingezogen. Die Erschrockenheit über das Ereignis überträgt sich auf diese Weise ungleich stärker auf den Leser. Besonders interessant ist ferner die Tatsache, dass es sich um die perspektivisch gebrochene Blickführung über den Spiegel handelt, der eine kontingente Realität zeigt und zugleich eine

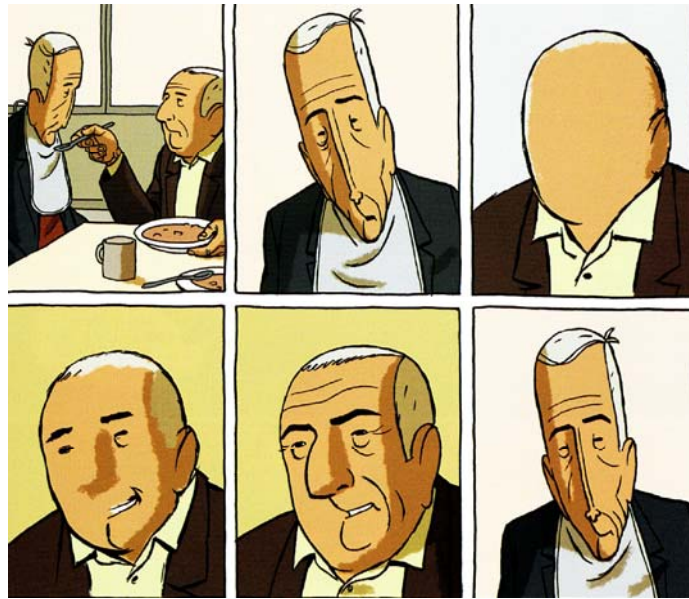
zweite, panelimmanente Rahmung darstellt. Der Blick in den Spiegel, seit der klassischen Moderne Symbol der gebrochenen Identität, unterstreicht hier auf einer metaphorischen Bedeutungsebene die krankheitsbedingte Desintegration des Individuums und den Verlust des Selbstbewusstseins, denn wenngleich der Blick in den Spiegel eine Form der Selbstbegegnung meint, so bedeutet diese doch eine paradoxe Überblendung des real widergespiegelten Bildes und dem wahrgenommenen Selbstbild der Erinnerung: der Spiegel verweigert dem Schauenden damit die gesuchte wahre Identität.

Das Verschwinden der Bilder

Der Beginn vom Ende, die entscheidende Szene, bei der deutlich wird, dass Emilio nicht mehr allein zu recht kommt, erfolgt ohne Worte und schließlich auch ohne Bild(er). In den Panels 1-8 auf Seite 89 wird deutlich, wie Roca den raschen Wechsel der Fokussierung und den Wechsel des Blickwinkels einsetzt, um emotionale Nähe zu evozieren und den Rezipienten betroffen zu machen: In den ersten drei Panels blicken wir durch Miguels Augen, dann blicken wir als *silent observer* auf die intime Szene zwischen Miguel und Emilio. Die Intimität der dargestellten Handlung und die Wortlosigkeit macht die Szene ausgesprochen intensiv und bringt die verzweifelte Hilflosigkeit Emilios sowie die liebevolle Fürsorge Miguels direkt zum Ausdruck. Nicht irrelevant ist dabei die Tatsache, dass das quasi erwartete neunte Panel fehlt und die Seite mit einer narrativen Leerstelle endet, denn ohne bezugsetzenden Panelrahmen kann auch nicht visuell erzählt werden. Damit endet die Erzählsequenz abrupt im Unbestimmten. Die ausgesparte, weder verbal noch visuell erzählte Handlung erschließt sich dem Rezipienten erst indirekt in der Folge, wo wir in den Panels 1-6 auf Seite 90 sehen, dass der Platz von Emilio im Essensraum leer bleibt, woraus geschlossen werden kann, dass er in die Pflegestation verlegt wurde.

Seinen traurigen Höhepunkt erreicht der Comic als Emilio sein Gedächtnis und Wahrnehmungsvermögen komplett verliert. Visualisiert wird dieser kaum mehr adäquat beschreibbare Zustand des Vergessens sprachlicher, geistiger und perzeptueller Bilder des Protagonisten und die

folglich misslingende Zeichendekodierung mit dem materiellen Verschwinden der Bilder im Comic (Abb. 5).





96

Abb. 5: *Arrugas*, S. 95, Panels 4-9 und S. 96.

Für Emilio, den Miguel füttert, verwischen sich die Gesichtszüge seines Freundes zum Nichterkennbaren, er nimmt nur noch Schemen wahr, kann sie aber nicht mehr deuten oder identifizieren. Besonders intensiv erfahrbar wird dies in seiner traurigen Dramatik mittels der Detail-Ansicht und dadurch, dass Miguel aus der intern fokalierten Perspektive des ihm gegenüberstehenden Emilio gezeigt wird: Wir sehen also, was

Emilio physisch sieht, jedoch nicht mehr erkennt. Fehlt die kognitive Fähigkeit, ikonische wie indexikalische Zeichen zu dekodieren und sinngebend mit Sprachzeichen zu verbinden, wird verballogisches Denken ebenso unmöglich wie sinnstiftende Verarbeitung perzeptiver Wahrnehmungen. Die sich einstellende Sinnleere, dieser Zustand, über den wir nur spekulieren können, jedoch weder mit Bild- noch mit Sprachzeichen ausdrücken können, wird durch das leere Seitenende sowie durch die folgenden beiden leere Seiten „visualisiert“.

Der kurze Einblick in Paco Rocas dokufiktionalen Comic hat gezeigt, wie es dem Comicmacher gelingt, ein äußerst heikles Thema in einem Medium zu verhandeln, das gemeinhin nicht als passend für die Darstellung eines sehr ernsten und gerne verdrängten gesellschaftlichen Themas angesehen wird. Die Stärke von Rocas Arbeit liegt darin, dass er sich mutig genug zeigt, mit seinem Comic ein Tabu zu brechen. Der Erfolg des Comics liegt sicher nicht zuletzt darin, dass er die Erkrankten voller Würde zeigt und dennoch nicht den Sinn für den Humor außen vor lässt. Der Comic rührt an und macht betroffen, doch lässt er einen nicht in Verzweiflung zurück. Ein weiterer wichtiger Aspekt für die nachhaltige Wirkung des Comics liegt nicht zuletzt darin, dass Roca vor allem die Möglichkeiten des nonverbalen, rein visuellen Erzählens nutzt: Der Rezipient taucht so sehr viel intensiver in die dargestellte Handlung ein und erahnt das Gefühl der dargestellten Orientierungslosigkeit durch die zahlreichen erzählerischen Brüche, Sprünge und Leerstellen, die die Handlung nicht immer auf Anhieb erschließen lassen. Auf geradezu kongeniale Weise gelingt es Roca in *Arrugas*, das verbal nicht Sagbare und visuell nicht Darstellbare durch das Verschwinden der Bild- und Sprachzeichen zum Ausdruck zu bringen.