

Nina Heindl

Opazität und Transparenz: Überlegungen zum poetischen Potenzial in Chris Wares Comics und Animationen

2018

<https://doi.org/10.25969/mediarep/11965>

Veröffentlichungsversion / published version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Heindl, Nina: Opazität und Transparenz: Überlegungen zum poetischen Potenzial in Chris Wares Comics und Animationen. In: Hans-Joachim Backe, Julia Eckel, Erwin Feyersinger u.a. (Hg.): *Ästhetik des Gemachten: Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung*. Berlin: de Gruyter 2018, S. 177–202. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/11965>.

Erstmals hier erschienen / Initial publication here:

<https://doi.org/10.1515/9783110538724-008>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

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

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 4.0/ License. For more information see:

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

Nina Heindl

Opazität und Transparenz

Überlegungen zum poetischen Potenzial in Chris Wares Comics und Animationen


Abstract: Chris Ware ist bekannt für seinen reflektierten Umgang mit gedruckten Comicheften und -büchern. Doch auch digitale Comics und Animationen sind ein wiederkehrender und ein immer größeren Raum einnehmender Bestandteil seines Œuvres. In diesem Beitrag wird der These nachgegangen, dass sich in Wares Comics und Animationen ein poetisches Potenzial zeigt, das in der gleichzeitigen Transparenz und Opazität der Werke liegt. Einerseits eröffnen sich in ihnen in scheinbarer Durchlässigkeit transparente Sichten auf eine andere Welt; andererseits kommen ihnen auch opake Qualitäten zu, die ihre materielle Erscheinung und dingliche Präsenz betonen. Anhand des gedruckten Comics *Building Stories* (2012), des digitalen Comics *Touch Sensitive* (2011) und der Animation *MOVING IMAGES* (2015) wird herausgestellt, wie durch verschiedene (inter)mediale Strategien das Gemachtsein der Comics und Animationen reflektiert und durch Verweise auf die Entstehungsvorgänge im späteren Rezeptionsprozess erfahrbar gemacht wird. Das Ausstellen des Ins-Werk-Setzens steht jedoch nicht losgelöst für sich, sondern wird für die zu erzählende Geschichte fruchtbar gemacht.

Chris Wares Comics und Animationen

Chris Ware ist bekannt für seine aufwendig gestalteten Comicbücher und seinen bedachten Umgang mit dem gedruckten Werk. Immer wieder spielen hier Thematisierungen des Gemachtseins auf unterschiedlichen Ebenen eine große Rolle. Ähnliches gilt für den Bereich der Animation, mit dem sich Chris Ware bereits während seiner Studienzeit an der University of Texas in Austin beschäftigt (vgl. Ware 2017, 32) und der Anfang der 1990er Jahre auch Eingang in seine Reihe *ACME Novelty Library* findet. Diese Comicreihe hat Ware 1993 begonnen, und sie

Nina Heindl, Universität zu Köln, a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities Cologne, Albertus-Magnus-Platz, 50923 Köln, E-Mail: nina.heindl@uni-koeln.de

 Open Access. © 2018 Nina Heindl, publiziert von De Gruyter.

 Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 Lizenz.
<https://doi.org/10.1515/9783110538724-008>

umfasst mittlerweile 20 reguläre Nummern in unterschiedlichen Formaten und Größen. Vor allem in den frühen Nummern bis *ACME Novelty Library* #15 integriert Ware Gimmicks zum Selbstbasteln. In dem Heftformat *ACME Novelty Library* #3 von 1994 ist etwa eine *Moving Picture Machine* beigelegt. Dieses Mutoskop umfasst die zusammensetzenden Einzelteile mit einer Bastelanleitung. Werden die gefalteten Bilderstreifen in der fertig gebastelten *Moving Picture Machine* in Bewegung gesetzt, rammt sich der Potato Guy, eine der frühen Comicfiguren Wares, immer wieder eine Schere in sein Gesicht. Ein weiteres Beispiel aus *ACME Novelty Library* #15 von 2001 umfasst ein Daumenkino, bei dem Quimby the Mouse versucht, den Katzenkopf Sparky the Cat mit einem Hammer zu erschlagen. Beiden händisch generierten Animationen liegt ein Gewaltakt zugrunde, den die Figur ein Mal gegen sich selbst, ein anderes Mal gegen einen Gegenspieler richtet. Die Thematik dieser Bewegtbilder steht damit in direktem Widerspruch zur Art der Aufmachung als zu bastelnde Beilage, wie sie in den *supplements* der Sonntagszeitungen Anfang des 20. Jahrhunderts (vgl. Blackbeard/Williams 1977, 199–215) bzw. in *paper activity books* für Kinder zu finden sind (vgl. Ware 2017, 108) und die einen spielerisch-tüftlerischen Anreiz und spaßige Unterhaltung in Aussicht stellen. Gleichzeitig ist in diesem Gewaltakt auch ein Verweis auf die Slapstick-Ästhetik der frühen Comicstrips und Animationen angelegt. In diesem Spannungsverhältnis entfalten Wares Gimmicks wie ebenso die ganzen Comichefte und -bücher ihr reflexives Potenzial (siehe hierzu Heindl 2013).

In derartigen Bildmaschinen und Daumenkinos zum Selbstbasteln ist Wares Interesse an der Verschränkung von Comics und Bewegtbildern – und darüber hinaus an den mehrfachen und unterschiedlichen Anfängen der Animationsgeschichte (vgl. Leslie 2014, 25) – bereits ablesbar. Seit 2000 entstehen zudem vermehrt digitale Comics,¹ animierte GIF-Dateien² sowie Kurzfilme,³ die Ware unter

1 Hier wäre beispielsweise ein digitaler Comic zu nennen, der zur Veröffentlichung von *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth* (2000) bei Pantheon entstanden ist. Dieser war über das Internet zugänglich und ist heute im *ACME Novelty Archive* archiviert und abrufbar: <http://acmenoveltyarchive.org/media/video/159.swf> (letzter Zugriff: 29. August 2017).

2 Im Jahr 2016 wurde beispielsweise die Reihe *This American Vote* auf der Webseite der Radiosendung *This American Life* im Rahmen der Wahlen in den USA veröffentlicht. Die zwanzig GIF-Dateien zeigen „a cross section of American voters on the big day“ (<https://www.thisamericanlife.org/vote/> letzter Zugriff: 29. August 2017) – nicht ohne einen humorvollen Wink, da neben verschiedenen Generationen und Figuren verschiedener ethnischer Herkunft und Berufsfelder auch ein Superheld, ein Gespenst und ein Monster die Wahlkabine besuchen.

3 Die Animationen entstehen gemeinsam mit dem Animator John Kuramoto und vor allem in Zusammenhang mit der Radioshow *This American Life*, wobei die erste am 12. April 2007 als

Mitwirkung von Animator_innen umgesetzt. Das Verhältnis von Comic und Animation fasst Ware selbst folgendermaßen zusammen: „Put bluntly, the two are tangentially, but only distantly related: though they both appear to move, one is a passive experience, the other requires active mental engagement to come to life (aka ‚reading‘). One accompanies music, the other creates it. One makes pictures move, the other uses pictures as words. And, lastly, storyboards are not comics, any more than grocery lists are dinner“ (Ware 2017, 228). Und weiter beschreibt Ware: „though it was always satisfying to see one’s characters come to life for a few seconds, the effort it required was overwhelming and tedious. Animation is the only art form I can think of that makes comics seem breezy and efficient“ (Ware 2017, 32). Auch wenn Animationen im Vergleich zu Comics weniger positiv besetzt sind, gilt Wares Interesse bei digitalen Bewegtbildproduktionen ebenso der Kombination aus der Vermittlung der zu erzählenden Geschichte sowie dem Ausstellen des Ins-Werk-Setzens seiner Comics. Dadurch kommt Wares Werken ein besonderes poetisches Potenzial zu.

Der Begriff Poiesis findet sich im philosophischen Kontext begrifflich als zweckgebundenes Handeln bzw. bei Aristoteles als „produktives Schaffen“ (von Rosen 2013, 12), wie es die Kunsthistorikerin Valeska von Rosen formuliert.⁴ Von Aristoteles’ Bestimmung ausgehend erläutert von Rosen in Bezug auf die Bildende Kunst den Begriff näher als „prozessuale[n] Akt und Produkt desselben und das damit verknüpfte Denken und Reflektieren über die Bedingungen der jeweiligen Medien und Gattungen“ (2013, 26).⁵ Damit verbunden ist die Betonung des „prozessualen Charakter[s] schöpferischen Arbeitens“ und ein „besonderes Bewusstsein für die Medialität und Materialität des Werks“ (von Rosen 2013, 26). Dies ist dann der Fall, wenn etwa Spuren des Arbeitsprozesses am Werk sichtbar bleiben, Unfertigkeit in der Ausführung suggeriert wird und das Material durch-

Visualisierung eines Interviews zwischen Jeff Potter und dem Radiohost Ira Glass unter dem Titel *The Cameraman* (<https://www.thisamericanlife.org/tv-archives/season-one/cameraman>; letzter Zugriff: 29. August 2017) erschienen ist.

⁴ Valeska von Rosen bezieht sich hier auf einen Abschnitt des sechsten Buches von Aristoteles’ *Nikomachische Ethik* (vgl. Nickel 2007, 1140a–1140b, 242–247).

⁵ Wie Valeska von Rosen möchte auch ich den Begriff der Poiesis in diesem Zusammenhang als heuristisch genutzt verstanden wissen. Die Autorin macht die Überlegungen Aristoteles’ zu dem antiken Terminus für das Kunstschaffen der Frühen Neuzeit fruchtbar und zeigt, inwiefern dadurch „die den Bildkünsten eigene, nicht sprachlich-diskursiv gegebene Theoriehaltigkeit und Reflexivität“ (von Rosen 2014, 2) erfasst werden kann. In dieser theoretischen Orientierung sehe ich direkte Bezugsmöglichkeiten zu gegenwärtiger bildkünstlerischer Produktion, speziell zu Chris Wares Comics. Verschiedene Beiträge des Bandes *Poiesis: Über das Tun in der Kunst* zeigen zudem, wie der Begriff der Poiesis auch in Bezug auf moderne und zeitgenössische Kunst Verwendung finden kann (vgl. Beyer/Gamboni 2014).

scheinen lässt. In der Thematisierung des Gemachtseins werden dadurch Verweise auf Entstehungsvorgänge im späteren Rezeptionsprozess erfahrbar.

Bei Chris Wares Comics und Animationen zeigt sich dieses poetische Potenzial in der gleichzeitigen Transparenz und Opazität der gedruckten bzw. digitalen Werke. Einerseits eröffnen sich in ihnen für die lesend Betrachtenden⁶ in scheinbarer Durchlässigkeit transparente Sichten auf eine andere Welt, wie es bereits prägnant 1435/36 bei Leon Battista Alberti als „finestra aperta“ (Bätschmann/Gianfreda 2010, 92) formuliert ist; andererseits kommen ihnen auch opake Qualitäten zu, die ihre materielle Erscheinung und dingliche Präsenz betonen. Wares Ausstellung des Ins-Werk-Setzens steht jedoch nicht losgelöst für sich, sondern wird für die zu erzählende Geschichte fruchtbar gemacht. Dieser Zusammenhang von Opazität und Transparenz sowie die damit einhergehende Thematisierung von Gemachtheit werden im Folgenden an Beispielen aus *Building Stories* von 2012, dem digitalen Comic *Touch Sensitive* von 2011 und der Animation *MOVING IMAGES* von 2015 anschaulich gemacht.

Gemachtheit in *Building Stories* (2012)

Das Comic-Konglomerat *Building Stories* von 2012 besteht aus insgesamt 15 Kompartimenten in teils unterschiedlichen Publikationsformaten, innerhalb derer die Geschichten von fünf Bewohner_innen eines Chicagoer Mietshauses erzählt werden: eine junge Frau, ein Paar mittleren Alters, eine ältere Dame, der das Haus gehört sowie Branford die Biene. Ein wiederkehrendes Gestaltungsmoment Wares, in dem sich die Gemachtheit des Comics ausdrückt, ist das Weglassen der Panelrahmung, wobei zudem die panelinterne Strichzeichnung und die Farbfüllung an unterschiedlichen Stellen auslaufen, sodass das Panel an den Rändern wie ausgefranst wirkt.

Dies fällt besonders in Seitengestaltungen auf, in denen gerahmte neben rahmenlosen Panels situiert sind. Wie Jakob Dittmar formuliert, macht „ein Rahmen [...] alles, was innerhalb des Rahmens abgebildet ist, zu einem Bild. Zugleich thematisiert er. Er wählt aus, umgrenzt und definiert“ (2008, 58). Doch auch

⁶ Der Ausdruck ‚lesend Betrachtende‘ wird verwendet, um die Rezipierenden und die Mechanismen der Rezeption genauer zu fassen: Die Rezipierenden sind beim Aufschlagen eines Comics Betrachtende, indem sie die gesamte Doppelseite und die Einzelseiten wahrnehmen. Erst dann wenden sie sich dem sukzessiven Nachvollzug der einzelnen Panels zu, der aber immer wieder von der simultanen Erfassung von Einzel- und Doppelseite unterbrochen bzw. angereichert wird.

„rahmenlos“, so Dittmar, „ist ein Bild begrenzt“ (Dittmar 2008, 58). Diese Feststellung kann für Wares ausgefranzte Panels in der (raster)losen Anordnung der Comicseite nicht geltend gemacht werden: Wird eine Panelkontur imaginiert, reicht die Strichzeichnung dennoch darüber hinweg. Über die formale Feststellung und Beschreibung der Panelrahmungen hinaus wird dadurch an diesem Detail, das sich durch mehrere der 15 Publikationsformate zieht, das poetische Potenzial der grundlegenden Darstellungsmodi Chris Wares thematisiert.⁷

Im Heftformat aus *Building Stories*, das dem Paar aus dem mittleren Stock des Mietshauses gewidmet ist, werden die rahmenlosen Panels vor allem dazu verwendet, um verschiedene zeitliche Ebenen voneinander abzugrenzen. Auf einer Doppelseite aus diesem Heftformat (siehe Abb. 1) wird in losen Panelarrangements die Beziehung des Paares aus Perspektive der Frau thematisiert. Die namenlose weibliche Figur wird gezeigt, wie sie sich in zu enge Hosen quetscht und über die Beziehung zu ihrem Lebensgefährten nachdenkt. Dabei (siehe Abb. 2) muss sie auch an die frühe Zeit ihrer Beziehung denken und an die Art, wie sie diese Erinnerung abgespeichert hat – und zwar als „corny movie montages... except no one moves“ (Ware 2012, Heftformat Paar, o.S.). Die frühe Phase des Verliebtseins verklärt sich damit in ihrer Erinnerung als kitschige Filmklischees, die ihr zudem wie stillgestellt bzw. eingefroren erscheinen, also eine direkte Referenz zur Fotografie aufmacht.

Diese Erinnerungsbilder heben sich in den Panelarrangements durch das Fehlen von Panelrahmen von dem gegenwärtigen Handlungsstrang ab. Darin laufen die Strichzeichnung *und* das Farblayer – mal mehr, mal weniger sichtbar – an den Panelrändern auseinander. Auf diese Weise werden die Schritte des Arbeitsprozesses – die Tuschezeichnung und die digital hinzugefügte Colorierung – an den Panelrändern voneinander getrennt, wodurch der prozessuale Gestaltungsakt des Comics markiert wird. In den rahmenlosen Panels wird damit – stärker als in den umgebenden weiteren Bildfeldern – die Papierseite mit thematisiert. Die Suggestion eines dreidimensionalen Tiefenraumes, durch den man wie durch ein offenes Fenster in die Welt von *Building Stories* eintauchen kann, wird in diesen Panels ohne Rahmung zugunsten einer Betonung der planimetrischen, das heißt der flächigen, Bezugssysteme der Papierseite aufgelöst.

⁷ Diese Differenzierung von Panelrahmungen nutzt Ware bereits in *ACME Novelty Library* #16 (2005) und #20 (2010) teils um Erinnerungen zu markieren, teils um unterschiedliche Panelsequenzen voneinander zu separieren. Die Arbeit an Teilen von *Building Stories* hatte Ware zu diesem Zeitpunkt bereits seit längerem aufgenommen, vgl. bspw. Vorabpublikationen einzelner Seiten in Zeitschriften wie etwa *NEST* und *Chicago Reader* sowie speziell in *Kramer's Ergot* Nr. 5 (vgl. Ware 2004) und im *Paper Sculpture Book* (vgl. Ware 2003).

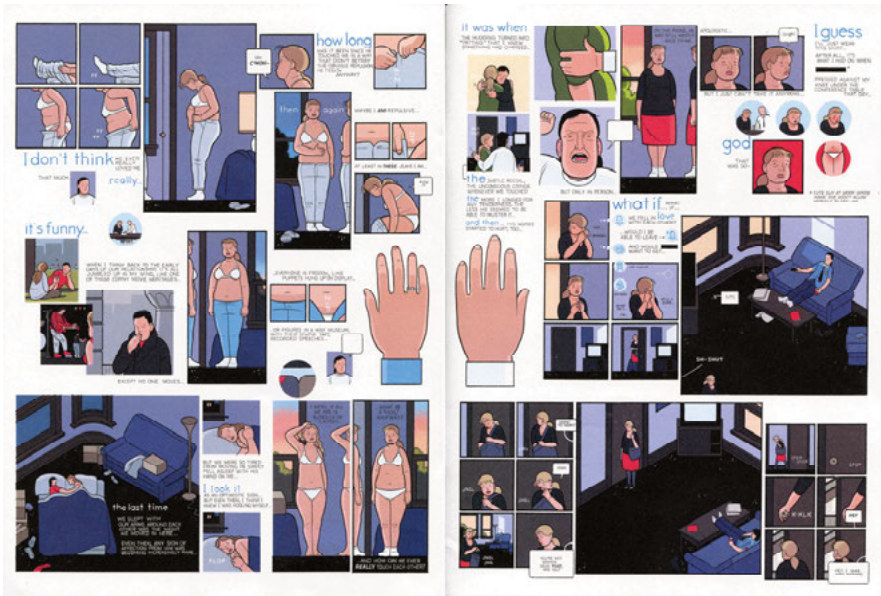


Abb. 1: Doppelseite im Heftformat aus Chris Wares *Building Stories* (2012). © Chris Ware 2018.



Abb. 2: Detail (Erinnerungen) der Doppelseite aus dem Heftformat zum Paar aus Chris Wares *Building Stories* (2012). © Chris Ware 2018.

Damit ergibt sich ein komplexes Spannungsverhältnis zwischen der gleichzeitigen Transparenz, oder, wie es der Philosoph und Kunsttheoretiker Stefan Majetschak formuliert, der „Fähigkeit, Durchblick auf etwas in ihm Sichtbar-Werdendes zu eröffnen“ (2005, 179), und der Opazität, dem Sich-Selbst-Zeigen, in dem die „medialen Eigenschaften als solche in den Blick“ (2005, 179) rücken. Diese beiden Pole, die der Philosoph Bernhard Waldenfels (2006, 238) als Fremdbild (es zeigt etwas anderes) und Selbstbild (es zeigt sich selbst) bezeichnet, sind laut Majetschak (2005, 179, 182) sich bedingende Eigenschaften, die aller Bilderfahrung gemein sind.

Gleichzeitig stellt dieser nicht-bündige Abschluss zum Panelrand hin eine Reminiszenz an frühe Comicproduktionen, etwa den sonntäglichen Zeitungscomics oder den Geschichten in den *comic books* im 4-Farb-Druck, dar. Dabei wurden die Farben Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz (CMYK) in einem Druckraster auf das Papier aufgetragen, sodass sich in gewisser Distanz im Auge der Rezipierenden die einzelnen Farbpunkte durch die Überlagerung der vier Farben sowie die Dichte der gesetzten Rasterpunkte zu der jeweils gewünschten Farbe zusammensetzten.⁸ Oftmals wurden die unterschiedlichen Farbschichten der farbigen Sonntagscomics sowie der frühen *comic books* nicht passgenau übereinander gedruckt, sodass sich so genannte Passerfehler ergaben – also die einzelnen Schichten an den Panelrändern und entlang der Konturen sichtbar verschoben abgedruckt wurden (vgl. Farmer 2006, 343). Spätere Comicproduktionen etwa – ob nun in Zeitungen oder in Comicheften – konnten aufgrund der technischen Weiterentwicklung der Druckmaschinen diese Passerfehler einfacher vermeiden oder greifen seit den 1990er Jahren aufgrund digitaler Produktionsprozesse nicht mehr auf eine händische Trennung der einzelnen Farbschichten zurück (vgl. Farmer 2006, 330).

In dem Comic *The Three Paradoxes* (2007) rekurriert Paul Hornschemeier eben auf diese charakteristischen Passerfehler früher Zeitungsstrips und *comic books*. In der Geschichte um den Comiczeichner Paul, der an dem Comic *Paul and the Magic Pen* arbeitet, durchziehen immer wieder frühe Kindheitserinnerungen des Protagonisten die Jetztzeit der Figuren. Diese Erinnerungen werden im (simulierten) stark gerasterten 3-Farb-Druck (ohne Cyan)⁹ mit Figurendarstellungen,

⁸ Für detailliertere Ausführungen zum 4-Farb-Druckverfahren von Comics in Zeitungen und Magazinen sowie die verschiedenen Drucktechniken siehe Eaton 1948; http://facweb.cs.depaul.edu/sgrais/comics_color.htm (letzter Zugriff: 29. August 2017).

⁹ Sebastian Bartosch beschreibt den Vorgang der Simulation des frühen Druckprozesses nach Aussage Hornschemeiers wie folgt: „Die Bestimmung dieser historischen Charakteristika erfolgt auf der Grundlage einer Digitalisierung im Produktionsprozess, welche die gezeichneten Panels und Seiten des Comics als Dateien am Computer verrechen- und bearbeitbar macht. Dabei wur-

die an Comicfiguren der 1950er Jahre erinnern (vgl. Bartosch 2018, 82; Kuhn/Veits 2015, 249), wiedergegeben. In einem beispielhaft ausgewählten Panel (siehe Abb. 3), in dem der junge Paul mit seinen Freunden in einer Bibliothek steht, sind die simulierten Passerfehler deutlich zu erkennen: Entlang der linken Konturlinie schließt die gelbe Farbfüllung der Panels direkt an, die rote Rasterung ist jedoch um einen Millimeter nach rechts versetzt, wodurch sich auch innerhalb der Panels an den Umrisslinien der Versatz deutlich abzeichnet und in detailreichen Panels die Erkennbarkeit einzelner Figuren oder Gegenstände stark beeinträchtigt wird. Hornschemeier setzt durch diese Simulation technischer und medialer Charakteristika von frühen Comicproduktionen den erzählerischen Inhalt – die Kindheitserinnerungen – in einen direkten Bezug zur Historie des Mediums, das er für die zu vermittelnde Erzählung nutzt.

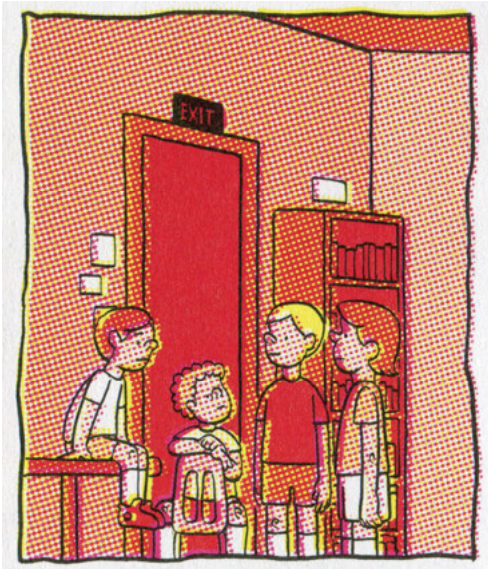


Abb. 3: Panel aus der Episode *Summer School* in Paul Hornschemeiers *The Three Paradoxes* (2007).

den die [...] Panels per Bildbearbeitungssoftware koloriert und anschließend in einzelne Farbkkanäle zerlegt, deren jeweilige Helligkeitswerte anschließend in schwarz-weiße Halbtonraster umgerechnet, einer bestimmten Primärfarbe zugewiesen und mit den schwarzen Konturlinien übereinander angeordnet, wobei schließlich die unterschiedlichen Ebenen intendiert gegeneinander verschoben wurden“ (Bartosch 2018, 83).

Ähnlich wie in Hornschemeiers Gestaltung der Kindheitserinnerung in *The Three Paradoxes* werden auch die rahmenlosen Panels im Heftformat des Paares aus Wares *Building Stories* vornehmlich für Vergangenes bzw. Erinnerungsfragmente eingesetzt. Doch referieren die Erinnerungen des Protagonisten bei Hornschemeier ganz offensichtlich durch die Suggestion technischer Produktionsprozesse auf frühe Comicproduktionen, findet sich der comichistorische Bezug in den Erinnerungspanels bei Ware dagegen nur als Reminiszenz wieder: Ware nutzt in seinen digital eingefärbten Comics ein umfassendes Farbspektrum, das nicht im Entferntesten mit dem frühen Zeitungsdruck in Verbindung gebracht werden kann.¹⁰ Zudem betrifft die Verschiebung nicht einzelne Farbschichten, sondern die gesamte farbliche Fassung der Panels und die den Panels inhärenten Konturlinien, die bei einer flüchtigen Rezeption nicht weiter ins Auge fallen. Dennoch schwingt die comichistorische Komponente in diesen Panels mit und baut ein vergleichbares Verhältnis von zu vermittelnder Erinnerung und Historizität des Mediums auf (wenn auch in abgeschwächter Form).

Ein anderer Aspekt kommt in der Gestaltung der rahmenlosen Panels dagegen stärker zum Tragen: Im direkten Vergleich mit den nebenstehenden Panels mit dickem Panelrahmen wirken die losen Panels fragiler, weniger greifbar und stärker mit der weißen Papierseite verbunden. Dadurch kommt ihnen in ihrer Gestaltungsweise auch eine bildlich-metaphorische Dimension zu (vgl. hierzu auch Heindl 2017), indem Erinnerungen als ‚ausfransende‘, nicht mehr fest umrissene und fixierte Felder gestalterisch umgesetzt werden.

Gemachtheit in *Touch Sensitive* (2011/2016)

Teile des Heftformates mit dem Paar aus dem mittleren Stock aus *Building Stories* wurden bereits 2011 im Rahmen der McSweeney's iOS App als digitaler, von John Kuramoto animierter Comic mit dem Titel *Touch Sensitive* publiziert. Kuramoto hat bis heute diverse Animationsprojekte mit Chris Ware realisiert und arbeitet unter anderem auch mit Comickünstlern wie Ivan Brunetti und Daniel Clowes zusammen. Seit 2013 ist Wares digitaler Comic nicht mehr zugänglich, da die

¹⁰ Chris Ware arbeitet vornehmlich am Zeichentisch – lediglich die Farbe wird am Computer hinzugefügt, ansonsten bedient Ware sich traditioneller Produktionsabläufe in der Erstellung seiner Comics (Vorskizzen, Blaupausen, Tuschen), siehe hierzu die Dokumentation *Comic-Kunst des Erinnerns: Chris Ware* von Benoît Peeters, die 2008 erstmals bei ARTE ausgestrahlt wurde, <http://www.youtube.com/watch?v=mvpBNj6PMA8&feature=relmfu> (ab 7:00 min., letzter Zugriff: 29. August 2017)

McSweeney's iOS App nicht länger im iTunes-Store angeboten wird. Der Publisher Sudden Oak hat den digitalen Comic 2016 neu und unabhängig von McSweeney's iOS App aufgelegt und kostenlos verfügbar gemacht. Auch wenn die Panel- und Textinhalte im Heftformat aus *Building Stories* sowie in *Touch Sensitive* weitestgehend übereinstimmen, differieren die Anordnungen und die Abfolge kleinerer Panelarrangements: Durch Wischen mit dem Finger auf dem Display des iPads wird die weiße querformatige Grundfläche nach und nach mit weiteren Panels gefüllt, die panelintern teilweise mit kurzen Bewegungssequenzen animiert sind oder vorhergehende Panels überdecken, bis die ganze Fläche nach links weitergeschoben wird und sich die weiße Grundfläche unter der Wischbewegung des Fingers erneut mit Panels füllt. Auf diese Weise entsteht die Suggestion eines fortlaufenden Comicbandes (im Sinne von ‚strip‘), das auf weißem Grund immer neue Panelkonstellationen mit und ohne animierte Teilbereiche hervorbringt. Die Rezipierenden werden damit wiederkehrend durch jedes Wischen vor die Aufgabe gestellt, die neu ergänzten Bereiche zu den bereits vorhandenen Panels in Beziehung zu bringen und sich mit den immer wieder unterschiedlichen Panelarrangements auseinanderzusetzen.

Die Erzählung in *Touch Sensitive* umfasst lediglich einen Ausschnitt aus dem Heftformat¹¹: Die bereits fokussierte Heftdoppelseite bildet den Beginn des digitalen Comics. Auf das Zurückerinnern an den Anfang ihrer Beziehung und die Reflexion der heutigen, schroffen Art ihres Partners hin, verlässt die Protagonistin die Wohnung und nimmt die Hochbahn. Dort trifft sie auf einen Arbeitskollegen, an den sie in letzter Zeit öfter denken musste. Sie werden dadurch aufeinander aufmerksam, dass beide gleichzeitig die Haltestange über ihnen umgreifen, und ihr Arbeitskollege eröffnet ihr „I was **just**, like, thinking about you!“ (Ware 2012, o.S.; Ware/Kuramoto 2016, o.S.; Herv. im Original), bevor sich die Türen der Hochbahn schließen und die Rezipierenden außen vorgelassen werden. Daran schließt sich eine Zukunftssequenz an, in der sich der bisherige Handlungsverlauf als Erinnerungsfragment der „area's consciousness cloud“ (Ware 2012, o.S.; Ware/Kuramoto 2016, o.S.) auf dem Bildschirmhelm einer weiblichen Figur erweist. Gerade in dem Moment, in dem die Tür der Hochbahn schließt, hat die Erinnerung Ladeschwierigkeiten, weswegen die Zuschauerin genervt einen *reload* versucht.

In dem Heftformat sowie dem digitalen Comic liegt der Fokus immer wieder auf den Händen der Protagonist_innen, auf sanften Berührungen bis schroffem Anpacken, körperlicher sowie emotionaler Nähe und deren Verwehrung oder wie

¹¹ Die Geschichte aus *Touch Sensitive* umfasst lediglich 6 Seiten des 16-seitigen Magazinformats aus *Building Stories*.

Aaron Kashtan formuliert: „[*Touch Sensitive*] is ultimately about how the longing for satisfying, unmediated touch is never fulfilled“ (Kashtan 2015, 442). Nicht von ungefähr trägt die iPad-Version des Comics die Thematik des Berührens auch im Titel: *Touch Sensitive*. Durch das Wischen mit dem Finger wird die inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Tastsinn zudem mit der Anwendung des digitalen Comics und damit auch den Rezipierenden verknüpft (vgl. Kashtan 2013; Whitson 2012)¹². Wie Kashtan formuliert: „[T]ouch causes panels to appear and vanish, as well as producing changes in existing panels. ‚Touch Sensitive‘ turns touch into a way of shaping and producing the comic, rather than just a way of accessing a static text“ (Kashtan 2015, 444). Diese Engführung von Benutzung und inhaltlicher Ausgestaltung geschieht ebenso auf kritische Weise, wie Aaron Kashtan ausführt: „[*Touch Sensitive*] critiques the very technology with which it was created, pointing out the inability of digital devices to permit tactile interaction“ (Kashtan 2015, 442). Ähnlich wie in der Verschränkung der randlosen Panelgestaltung mit Eigenschaften von Erinnerungen wird hier die grundlegende Thematik des Comics mit den Bedienmöglichkeiten der Rezipierenden zusammengedacht.

Auffälliger Unterschied zwischen der gedruckten und der digitalen Version der bereits vorgestellten Panelarrangements ist der Gebrauch der weißen Fläche. Während bereits viele Weißflächen mit lose darauf arrangierten Panelsequenzen den gedruckten Comic dominieren,¹³ ist das Weiß in der digitalen Variante noch stärker inszeniert. Nach Weiterwischen des Startbildes mit einer weiblichen und einer männlichen Hand und dem dazwischen situierten Titel des Comics sowie der Nennung des Urhebers (C. Ware)¹⁴ folgt eine gestufte Panelsequenz, die Ähnlichkeiten zur treppenartigen Panelkonstellation aufweist, die Scott McCloud (2000, 223) in *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form* zur Erklärung der durch die Digitalisierung des Comics neuen Möglichkeiten, der sogenannten *infinite canvas*, nutzt. Das Konzept der *infinite canvas* beschreibt die Expandierung der gedruckten Comicseiten hin zu einer digitalen, (nahezu) unendlichen Leinwand bzw. Comicfläche. In Wares *Touch*

¹² Vgl. auch McSweeney's eigene Aussage hierzu: <http://www.spacesofplay.com/2011/09/touch-sensitive-by-chris-ware/> (letzter Zugriff: 29. August 2017).

¹³ Allein auf sechs Seiten des 16-seitigen Magazinformats nutzt Ware den ganzen Seitenbereich ausfüllende Panelarrangements mit einem nur sehr schmalen *gutter*.

¹⁴ Auffällig ist, dass Ware die Signatur, ein nicht unerhebliches Ausweis- und Erkennungsmerkmal von sogenannten Autor_innencomics, in seiner Reihe *ACME Novelty Library* auf den Buch- und Heftcovern ausspart. Lediglich ab 2006 mit *ACME Novelty Library #17* fügt Ware seinen Namen mit dem Copyright-Schutzzeichen im Impressum auf den ersten Seiten der jeweiligen Nummer ein.

Sensitive lässt sich das ‚Comicband‘ als eine Variante der McCloud’schen *infinite canvas* verstehen. Mit jedem Wischen, das einen neuen Part dieses ‚Comicbandes‘ zeigt, füllen immer weniger Panels schon zu Beginn die Weißfläche aus, und der Hintergrund dominiert zusehends die jeweils neue Ansicht des ‚Comicbandes‘.

Die Gemachtheit dieses digitalen Comics bietet durch das fortlaufende ‚Comicband‘ auf zwei Weisen Reflexionspotenzial – in Bezug auf den Produktionsprozess eines Comics sowie auf die Auseinandersetzung der Rezipierenden mit dem Comic. Die Produktion wird in der Anlage des Comics nicht etwa dadurch thematisiert, dass die klassischen Arbeitsschritte – Skizze, Blaupause, Tuschen, Colorierung – sichtbar werden, sondern dadurch, dass sich die ‚Seite‘ erst allmählich aufbaut, bis eine gefüllte Gesamtansicht des aktuellen Parts des ‚Comicbandes‘ entstanden ist. Im gedruckten Comic gerät immer erst die gesamte Comicseite in den Blick der lesend Betrachtenden, erst dann können einzelne Panels fokussiert und in eine Abfolge gebracht werden. In Wares digitalem Comic wird der Lese- und Betrachtungsfluss dagegen portioniert und somit die Entstehung einer Comicseite, die ebenfalls (wenn auch nicht unbedingt in der späteren Rezeptionsabfolge) unweigerlich erst im Produktionsprozess arrangiert und gebildet werden muss.

Es bleibt aber nicht bei der alleinigen Thematisierung des Aufbaus einer Comicseite bzw. des ‚Comicbandes‘. Der Bestimmung des Fortgangs von *Touch Sensitive* durch das Wischen mit dem Finger ist ein spielerisches Moment inhärent, indem sich die lesend Betrachtenden die Frage stellen, was nach dem nächsten Fingerwisch folgen wird. Die animierten Panelsequenzen werden nur kurz wiedergegeben, bevor auch diese zu unbewegten Panels erstarren. Hinzu kommt, dass sich die Rezipierenden nach dem Fingerwisch erst einmal orientieren müssen, welche Kompartimente nun neu hinzugekommen sind. Daher ist auch das Zurück-Wischen auf dem Display ein wichtiger Teil des Rezeptionsvorgangs, um im Vor, Zurück und wieder Vor die animierten Details sowie die Überlagerungen von Panels überhaupt wahrnehmen zu können. Diesem spielerischen Aspekt wohnt gleichermaßen auch ein *horror vacui* inne, der erfordert, die ungewohnte Leere der Comicseite zu füllen.

In *Touch Sensitive* ergeben sich andere Strukturierungsmöglichkeiten für die bereits in der gedruckten Version thematisierten Panel-Text-Zusammenstellungen der Erinnerungsbilder: Nach der Startsequenz, die gleichzeitig die Rahmehandlung für die aufkommenden Erinnerungen vorgibt – das Anziehen einer zu klein gewordenen Hose vor dem Spiegel im Schlafzimmer – startet man mit den drei rahmenlosen Erinnerungspanels, einer Spiegelansicht der unglücklich dreinblickenden weiblichen Figur in einer anderen, ebenfalls zu eng anliegenden

Hose sowie begleitenden Textfeldern auf der weißen Grundfläche. Nach und nach werden weitere Bildfelder durch das Fingerwischen ergänzt, die einerseits den Beziehungsbeginn mit ihrem Freund, andererseits eine zufällige Berührung des Knies eines Arbeitskollegen zeigen. Doch dieser flüchtige Moment des körperlichen Kontakts wird durch das nächste Wischen durch weitere, vermeintlich schöne Erinnerungen an die Zeit, in der sich das Paar noch emotional und körperlich nahestand, überschrieben. Die beiden Panels am rechten unteren Displayrand stellen die frühere, schlankere Version der Protagonistin (rahmenlos) ihrem heutigen, molligeren Körper (gerahmt) gegenüber.

Anders als im gedruckten Comic werden die in die Weißfläche eingefügten Erinnerungsbilder in der digitalen Variante einerseits von weiteren Erinnerungsfragmenten komplett verdeckt (siehe Abb. 4), andererseits überlappen diese sich auch gegenseitig (siehe Abb. 5). Die umrandeten Panels des aktuellen Handlungsstranges bilden aber immer die vordergründigste Ebene. Über das Zusammenspiel von Transparenz und Opazität wird dadurch in der Panelrahmung, -anordnung und -abfolge neben der Gemachtheit des Comics auch der Status als Vergangenes und damit buchstäblich als In-den-Hintergrund-Tretendes oder gar Verdrängtes bzw. Verschwindendes zusätzlich mitreflektiert, was so nur in der digitalen Variante des Comics möglich ist.



Abb. 4: Erinnerungsbilder 1 aus Chris Wares und John Kuramotos *Touch Sensitive* (2016). © Chris Ware 2018.

In der Schlussequenz von *Touch Sensitive* wird über die aufgeführten Möglichkeiten des Digitalen hinaus noch einmal im Speziellen das poetische Potenzial der digitalen Animation herausgestellt. Die weibliche Figur aus der Zukunft versucht das Erinnerungsfragment neu zu laden (siehe Abb. 6) und ist sichtlich genervt, dass es zu Wartezeiten kommt. Das ‚Comicband‘ endet an dieser Stelle mit dem Blick auf die weibliche Figur, ihrem futuristischen Helm und der Berührung des Displays an der Stelle, an der das Abspielen hakte – der Ansicht der Hochbahn von außen. Diese Ansicht, die auf dem Helm nur schemenhaft wahrgenommen werden kann, wird links neben der Figur noch einmal als rahmenloses Panel und mit der Aufschrift „Loading“ aufgegriffen. Rechts neben der Figur ist ein Drittel des Weißraumes nicht ausgefüllt, weswegen lesend Betrachtende versuchen, den verbliebenen Weißraum zu füllen und die Geschichte noch weiter voranzutreiben. Doch vergebens – an dieser Stelle hilft kein Fingerwischen mehr – die Geschichte scheint zu einem Ende gekommen zu sein. Die Striche des „Loading“-Zeichens im Panel mit dem Waggon sind fast unmerklich animiert und verändern sich nach kurzer Ladezeit in ein „Play“-Zeichen, das nur aufmerksame Rezipierende wahrnehmen dürften. Die weibliche Figur macht es mit ihrem Helm vor: Die Rezipierenden müssen auf das rahmenlose Panel mit dem Play-Zeichen klicken, um zur letzten Weißfläche des Comics und damit zurück in die Gegenwart der Protagonistin aus dem Chicagoer Mietshaus zu gelangen. Hier sieht man die Hochbahn abfahren und den abgehetzten Partner der Frau aus dem Mietshaus, der sich für sein Fehlverhalten ihr gegenüber entschuldigen möchte, dafür aber zu spät am Gleis ankommt.

Der Comic könnte auch problemlos mit der vorhergehenden Zukunftsszene enden (vgl. Kashtan 2015, 442–443) – doch das Ladezeichen markiert in einem Überschlagn von diegetischer Ebene zur Nutzungsoberfläche eines digitalen *device*s nochmals die mediale Distinktion dieses Comics, indem ein Ladeprozess eingebaut wird, der auf das digitale Medium verweist. Wie Ramón Reichert zu Webcomics ausführt, greifen „[m]edienreflexive Comics“ – zu denen meines Erachtens *Touch Sensitive* durch die letzte Szene gehört – „Meta-Diskurse zu elektronischen Texten auf und erinnern uns daran, dass digitale Comicerzählungen auch Prozesse von Datenverarbeitung sind“ (2011, 136). Im Ladezeichen treffen sich opake und transparente Qualitäten: Einerseits wird auf die Digitalität und das genutzte *device* verwiesen, andererseits wird die Geschichte durch das Tippen der lesend Betrachtenden voran und zu einem Ende getrieben. Gleichzeitig beschreibt dieses Spannungsverhältnis von Opazität und Transparenz auch das Beziehungsgefüge zwischen Comic und Animation bei Chris Ware. Der digitale Comic transportiert neben den sehr kurzen animierten Panelinhalten sowie den sich nach und nach aufbauenden Panelarrangements vor allem statische Panels;

doch in der Ladesequenz am Ende von *Touch Sensitive* werden die zusätzlichen Möglichkeiten der Animation betont ausgestellt.



Abb. 7: *The New Yorker-Cover Mirror* vom 7. Dezember 2015 (Ware 2015). © Chris Ware 2018.

Gemachtheit in MOVING IMAGES (2015)

Auch die Animation MOVING IMAGES,¹⁵ die 2015 im Zusammenhang mit dem Magazin *The New Yorker* und der Radiosendung *This American Life* entstand, ist – wie bereits *Touch Sensitive* – gemeinsam mit dem Animator John Kuramoto ko-produziert. Zu der *The New Yorker*-Ausgabe vom 7. Dezember 2015 hat Chris Ware die Covergestaltung unter dem Titel *Mirror* beigesteuert (siehe Abb. 7). Darauf sind eine mit hochgezogenen Augenbrauen leicht skeptisch blickende Frau und ein mit weit geöffneten Augen staunendes Mädchen zu sehen, die sich roten Lippenstift aufgetragen haben und diesen jeweils noch in den Händen halten. Die Betrachtenden schauen den weiblichen Figuren mittig über die Schulter, wodurch sich der Blick auf die beiden frontal im Spiegel ergibt. Die Position der Figuren und ihr Spiegelbild stimmen nicht gänzlich überein – sie müssten sehr viel enger, fast Schulter an Schulter, nebeneinanderstehen, um die spiegelbildliche Haltung generieren zu können. Durch die stärkere räumliche Trennung der beiden Figuren vor dem Spiegel wird den Betrachtenden aber die freie Sicht auf den Spiegel gewährt und zudem wird das hochformatige Cover durch die beiden halb angeschnittenen weiblichen Figuren gerahmt. Am Spiegel ist mit Klebestreifen ein schemenhaftes Foto, das eine Frau mit Kleinkind zeigt, befestigt – durch diese Fotografie sowie die normativ und affektiv aufgeladene Thematik des Schminkens liegt die Vermutung nahe, dass das Titelbild Mutter und Tochter zeigt.

Dieses Thema ist insofern irritierend, da Wares Titelgestaltungen für den *New Yorker* meist einen kritischen und zum Nachdenken anregenden Impetus in sich bergen, die sich erst in näherer Auseinandersetzung mit dem Cover erschließen lassen. So zeigt die *New Yorker*-Ausgabe mit dem Titel *Happy Mothers' Day* vom 13. Mai 2013 beispielsweise zwei Mütter, die sich gemeinsam über die Muttertagskarte ihrer drei Kinder freuen;¹⁶ auf dem Cover vom 10. November 2014 namens *Protocol* sind besorgte Eltern mit ihren Kindern zu sehen, wie sie im Wartebereich der angeschlossenen ‚Klinik‘ eines Supermarktes zwischen leeren Chipstüten und anderen Utensilien für die Gripeschutzimpfung ausharren und versuchen, das eigene Kind von den anderen Anwesenden abzuschirmen.¹⁷ Bei *Mirror* erscheint diese wesentliche Nuance zu fehlen – eine Mutter schminkt sich gemein-

¹⁵ Gestaltung: Chris Ware, Animation: John Kuramoto, Musik: Nico Muhly, musikalische Umsetzung: Nathan Schram (Violine), Fritz Myers (Klavier).

¹⁶ Online verfügbar unter <http://www.newyorker.com/culture/culture-desk/cover-story-happy-mothers-day> (letzter Zugriff: 29. August 2017).

¹⁷ Online verfügbar unter <http://www.newyorker.com/culture/culture-desk/cover-story-2014-11-10> (letzter Zugriff: 29. August 2017).

sam mit ihrer Tochter. Lediglich der nachdenklich gestimmte Blick der Mutter verrät vermeintliche Besorgnis oder Skepsis. Unter Einbezug der Coverstory, in der Ware auf der Webseite des *New Yorkers* die Hintergründe zu seiner Titelgestaltung darlegt, erklärt sich jedoch der persönliche Bezug des Künstlers zum Thema. Er berichtet von seiner Tochter Clara, die sich in diesem Jahr in Ergänzung ihres Halloweenkostüms schwarzen Lippenstift und grünen Lidschatten aufgetragen hatte, was Ware als „scary/sexy‘ makeup“ (Ware 2015, o.S.) kommentiert. Hintergrund für diese Kostümidee war, so Ware, dass seine Tochter das Tragen von Lippenstift austesten wollte: „But now, dear God, she wanted to see what it looked and felt like herself—the first application of a fiction to mask her remaining few months of childhood“ (Ware 2015, o.S.). Diese Episode aus der Vater-Tochter-Beziehung, in der der Vater der zehnjährigen Tochter das Schminken ausreden möchte, wird zur feministischen Grundsatzdebatte, in der er sich die eigene heteronormative Prägung geschlechtlicher Stereotype vor Augen hält. Der besorgte Blick könnte also dem Bewusstwerden der Mutter geschuldet sein, dass das eigene Kind älter aussehen möchte und sich, auf ihre Erscheinungsweise bezogen, nun an einem medial vermittelten Frauenbild orientiert.

Mit dem Cover geht noch ein weiterer Bestandteil zur Interpretation einher: die Animation *MOVING IMAGES*. Es handelt sich um die Visualisierung eines Interviews des Moderators Ira Glass und der US-amerikanischen Journalistin und Autorin Hanna Rosin, das für die Folge *Regrets We Have a Few* der Radiosendung *This American Life* gedacht war, aber nicht verwendet wurde. *This American Life* ist eine wöchentliche, einstündige Radioshow unter einem speziellen thematischen Fokus und wird von Chicago Public Radio produziert und ausgestrahlt. Als Podcast und Stream auf der Webseite der Sendung ist sie darüber hinaus auch einem weltweiten Publikum zugänglich. In dem besagten Gespräch berichtet Hanna Rosin von einer Situation mit ihrer 13-jährigen Tochter Noa Rosinplotz, die sie noch heute beschäftigt und beschämt: 2015 wollte Noa sich zu Halloween als Hillary Clinton verkleiden und legte hierfür auch Schminke auf. Als die Mutter das Ergebnis betrachtet, lässt sie sich zu der Bemerkung hinreißen „Wow, you look so much better“, was sie aufgrund der damit einhergehenden Implikationen – etwa dass ihre Tochter nicht hübsch genug sei und durch Schminke bestimmten Schönheitsidealen entsprechen sollte sowie der Gefahr, das Selbstbewusstsein der Tochter zerstört zu haben – sofort bereut und ungeschehen machen möchte. Sie malt sich aus, wie Noa in therapeutischer Behandlung noch immer mit der Aussage zu kämpfen hat und das Gefühl nicht loswird, dass sie das hässliche Entlein der Familie sei. Auf Ira Glass' Frage, was Noa auf diese Aussage entgegnet habe, antwortet Hanna Rosin, dass sie so etwas vermutlich nicht zu ihrer 13-jährigen Tochter sagen sollte. Auf Glass' Frage, ob Noa noch über den Fauxpas

der Mutter nachdenken würde, stellt Rosin die Vermutung an, dass das Mädchen diesen wohl schnell wieder vergessen hat. Telefonisch dazu geschaltet erklärt die Tochter, dass sie dem Ausspruch der Mutter tatsächlich nicht viel Bedeutung beimessen hat. Zum Abschluss fügt sie jedoch hinzu: „I don't think it wrecked me, but it might come up in the future, you never know“. Hanna Rosin lacht daraufhin laut los und Ira Glass fragt nach, ob sie gerade ihre Mutter damit aufziehen würde, woraufhin Noa ebenfalls laut lachen muss. Mutter und Tochter haben also einen humorvollen Weg gefunden, mit der unangenehmen Situation, die unter dem Motto *Regrets We Have a Few* steht, umzugehen.

Die dreieinhalb-minütige Animation von Ware und Kuramoto liefert eine anspielungsreiche Visualisierung zu diesem Radiointerview um die zwei real existierenden Personen Hanna Rosin und Noa Rosinplotz und den Bericht einer Situation in ihrem Leben. Dies wird zum Ausgangspunkt genommen, um auch mit dem transmedialen sowie erzählerischen Potenzial des Covers vom *New Yorker*, der, wie Ware beschreibt, „arguably the primary venue for complex contemporary fiction around“ (2015, o.S.) ist, zu experimentieren. Die Animation beginnt mit dem *New Yorker*-Cover, wobei der gewählte Ausschnitt für das Titelbild nach wenigen Sekunden zum Fenster hin verbreitert wird und zu einer Raumansicht umschwenkt. Zu sehen sind in dieser kurzen ersten Sequenz ein zweidimensionaler Halloween-Kürbis, der im Fenster platziert ist, ein leicht geöffneter Kleiderschrank und ein Spiegel, der den Blick auf ein Poster von Hillary Clinton über dem Schreibtisch hängend frei gibt. Die Kostümierung und der Anlass hierfür werden also visuell markiert, auch wenn sie vorerst nicht weiter in die Handlung eingebettet werden. Die beiden Protagonistinnen stehen weiterhin wie eingefroren in der Ausgangsposition des Covermotivs, lediglich die Perspektive ändert sich und es wird eine Kamerafahrt durch das Zimmer suggeriert, die mit der Außensicht durch das Fenster endet. Auf diese Startsequenz mit ‚realistischer‘ Figurerdarstellung folgt die restliche, abstrakter gehaltene Animation mit Figuren, die sich vornehmlich aus einfachen geometrischen, meist runden Formen zusammensetzen. Mutter und Tochter werden nebeneinanderstehend gezeigt, während von den Rezipierenden aus gesehen links der Schmink- und Verkleidungsvorgang vergrößert und weiter stilisiert wird. Die Reaktion der Tochter und die weiteren Ausführungen Rosins, dass Noa sehr erwachsen, bedacht und rücksichtsvoll reagiert habe, um der Mutter nicht ein noch schlechteres Gefühl zu geben, werden durch zwei miteinander verschränkte Bereiche visualisiert: Rechts steht die Tochter mit dem roten Blazer ihres Hillary-Clinton-Kostüms neben der Mutter, links steht sie in eben diesem Blazer im Presseraum des Weißen Hauses und gibt gerade eine Pressekonferenz, bei der sie die anwesenden Personen hintereinander zu Wort kommen lässt und deren Fragen beantwortet.

Darauf folgt eine Sequenz, in der nach und nach der schwarze Hintergrund durch zwölf Bilder mit jeweils für sich animierten Momenten der innigen Mutter-Tochterbeziehung erscheinen. Auf Ira Glass' Frage, ob die Aussage Noa wohl verletzt habe, folgt Hanna Rosins Erklärung, warum es ihr besonders leidtut. Sie denkt nicht, dass es die Tochter getroffen habe, doch sie befürchtet, dass sie die Aussage der Mutter nicht vergessen wird und doch darüber nachdenkt, dass sie etwas an sich verändern müsse, um attraktiver zu werden. Diese Erklärung wird durch eine Szene mit Blick auf das Wohngebäude von Hanna und Noa visuell untermalt. Eine Seite wird umgeblättert – hierbei handelt es sich durch Layout und Gestaltung erkennbar um den *New Yorker* – und es wird nochmals das Bild der Tochter bei der Therapie aufgerufen, bevor der Fokus auf den Längsschnitt des Wohngebäudes gelegt wird. Noa fährt mit dem Fahrstuhl in die Lobby und geht nach draußen. Vor dem Wohngebäude angekommen, macht eine Gedankenblase deutlich, dass sie noch über das Schminken und die Aussage der Mutter nachdenkt – anders als es Hanna Rosin in der Tonspur für ihre Tochter einschätzt. Die letzte Sequenz, in der Noa telefonisch zugeschaltet wird, zeigt die Tochter auf einer Parkbank sitzend und Tauben fütternd. Die Mutter setzt sich daneben und beide lehnen sich aneinander, während die Szene zu einem alternativen Cover des *New Yorkers* vom 7. Dezember 2015 transformiert wird. Damit wird der Animation und dem Interview ein glückliches Ende beigegeben, bei dem deutlich wird, dass Mutter und Tochter sich gegenseitig Fehlritte erlauben, sich gegenseitig aufziehen und weiterhin sehr innig miteinander sein können.

In dieser Animation ergeben sich einige Bezugspunkte zum Medium Comic sowie zum Heftformat des *New Yorkers*, wodurch auf die Gemachtheit der animierten Bilder im Kontext ihrer Entstehung sowie gleichermaßen ihrer Erscheinungsweise als Bewegtbilder verwiesen wird. Eine sehr auffällige formale Analogie zwischen der Animation und dem Medium Comic wird bei dem schwarzen Frame gezogen, der sich nach und nach mit zwölf animierten Bildfeldern füllt, die schöne Momente der Mutter-Tochter-Beziehung zeigen (siehe Abb. 8). Die Mutter steht, mit dem Rücken zu den Rezipierenden, zu Beginn noch am rechten Framerand und verschwindet mit der Zunahme der animierten Panels allmählich in einer Überblende. Dadurch, dass diese Bildfelder nacheinander erscheinen, stellt sich eine ähnliche Konstellation ein wie bereits beim sich nach und nach füllenden ‚Comicband‘ in *Touch Sensitive*. Der Unterschied liegt hier vor allem darin, dass jedes der zwölf Panels animiert ist und durch die Fülle der unterschiedlichen Bewegeindrücke nicht alles in der kurzen Zeit der Einstellung (insgesamt elf Sekunden) wahrgenommen werden kann. Wenn man also die animierten Handlungsabfolgen aller Panels in Augenschein nehmen möchte, muss diese Sequenz mehrfach wiedergegeben werden. In diesem Umstand spiegeln sich die



Abb. 8: Frame mit Bewegtbildern aus MOVING IMAGES (2015). © Chris Ware 2018.

opaken und transparenten Qualitäten der Animation an der Schnittstelle zum Comic wider. Einerseits werden die spezifischen Möglichkeiten der Animation – die Generierung von Bewegung – ausgestellt und sogar durch die simultanen Bewegungsfelder gesteigert, sodass die Rezipierenden die Details gar nicht mehr wahrnehmen können. Andererseits scheinen in der Animation die formalen Charakteristika des Mediums Comic – die Panels mit Gutter (mit Vorgabe der gängigen Rezeptionsreihenfolge von links oben nach rechts unten) – durch.

Über diese Verbindung zwischen Animation und Comic hinaus wird auch das Magazin *The New Yorker* mehrfach in seiner medialen und materiellen Erscheinungsweise thematisiert, etwa in der Rahmung durch das tatsächliche Covermotiv der Ausgabe am 7. Dezember 2015 zu Beginn und der alternativen, nicht realisierten Version am Ende. Beim Lesen des *New Yorkers* auf digitalem Wege, beispielsweise auf einem Tablet oder Smartphone, kann die Animation zudem direkt durch Drücken des Play-Knopfes auf dem Cover der Ausgabe gestartet werden. Auch das Innenleben des *New Yorkers* findet seinen Niederschlag in der Animation MOVING IMAGES. In der Therapieszene wird der typische *New Yorker*-Cartoon stilistisch adaptiert: ein Bild in Schwarz/Weiß oder Grautönen mit einem begleitenden Textfeld, das Figurenrede und die humorvolle Pointe, die das Bild erklärt, beinhaltet. In MOVING IMAGES findet sich in der Figurenrede des adaptierten *New Yorker*-Cartoons allerdings keine witzige Pointe wieder. Die dargestellte Tochter spricht lediglich das aus, was die Mutter befürchtend im Interview verbalisiert: „and then there was that moment and, you know, that’s when I realized

that my mom thought I was the ugly duckling of the family“ (MOVING IMAGES, ab 00:50 min). In der späteren Szene, in der die Therapiesitzung noch einmal vorkommt – und zwar bezeichnenderweise im Vorgang des Umblätterns einer Seite – wird der Cartoon nicht nur als solches stilistisch adaptiert, sondern in das Layout des *New Yorkers* eingebettet (siehe Abb. 9): Rechts neben dem Cartoon wird ein Auszug des Interviews zwischen Ira Glass und Hanna Rosin verschriftlicht und in der klassischen Typographie des Magazins wiedergegeben. Die Animation greift den *New Yorker* demnach in der typischen Covergestaltung, in Layout und Charakteristika des (gedruckten) Magazins auf. Darüber hinaus spiegelt sich auch eine inhaltliche Komponente, der Abdruck zeitgenössischer Kurzgeschichten, durch die Verschriftlichung des in der Animation gehörten Interviews wider.



Abb. 9: Szene des Umblätterns aus MOVING IMAGES (2015). © Chris Ware 2018.

Neben den Verschränkungen mit dem Medium Comic und den Entlehnungen aus dem (gedruckten) Magazin wird aber auch auf die Gemachtheit der Animation selbst verwiesen, insbesondere in der Schmink- und Verkleidungsszene, die durch ihren Verweis auf das *New Yorker*-Cover einen zentralen Stellenwert einnimmt. Hier wird im Prozess des Schminkens innerhalb des Erzählflusses gleichzeitig auch das Zeichnen bzw. der Malprozess, der dieser Animation zugrunde liegt, sowie der formale Aufbau der Sequenz mitreflektiert. Zu Beginn ist lediglich ein hautfarbener Kreis im schwarzen Frame zu sehen, der erst durch die nach und nach hinzugefügten Bestandteile der Augen mit Wimpern und dem Mund als Gesicht auszumachen ist. Das stark abstrakt gehaltene Gesicht der Tochter, das sich

aus flachen, geometrischen Formen zusammensetzt, tritt also erst im Vorgang des Schminkens in Erscheinung. Zudem wird der Lippenstift mit einem Sprüheffekt ‚aufgetragen‘, was nicht dem konventionellen Vorgehen mit einem Lippenstift entspricht (siehe Abb. 10). Wie Clark Farmer (2006, 339) feststellt, sind der digital erzeugten Farbe keine Grenzen in der Nachahmung von Materialien und Texturen gesetzt. In der Lippenstiftszene von MOVING IMAGES wird aber ganz im Gegenteil hierzu die Lippenpartie mit dem aus Bildbearbeitungsprogrammen bekannten Spraypainteffekt gefüllt. Damit wird auf die Gemachtheit der Computeranimation verwiesen – auch im ganz grundlegenden Sinne der Animation, wie sie Esther Leslie als „the inputting of life, or the inputting of the illusion of life, into that which is flat or inert or a model or an image“ (2014, 28) fasst.

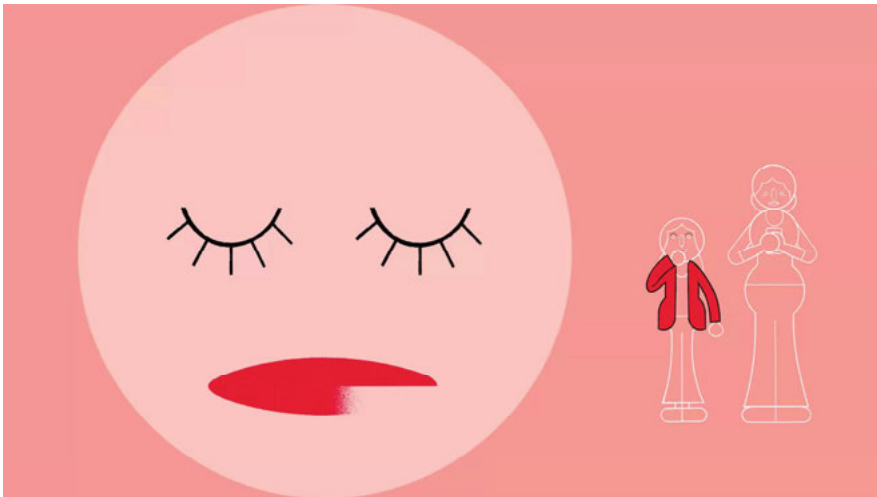


Abb. 10: Schminkszene aus MOVING IMAGES (2015). © Chris Ware 2018.

Fazit: Poietisches Potenzial in Chris Wares Comics und Animationen

In Chris Wares Comics und Animationen wird deren Gemachtheit durch verschiedene Strategien reflektiert und durch Verweise auf die Entstehungsvorgänge im späteren Rezeptionsprozess erfahrbar gemacht. Dieses poietische Potenzial zeigt sich in der gleichzeitigen Transparenz und Opazität der Werke. Einerseits eröffnen sich in ihnen in scheinbarer Durchlässigkeit transparente Sichten auf eine

andere Welt; andererseits kommen ihnen auch opake Qualitäten zu, die ihre materielle Erscheinung und dingliche Präsenz betonen. Die Thematisierung der Gemachtheit steht jedoch nicht losgelöst für sich, sondern wird für die zu erzählende Geschichte fruchtbar gemacht.

In *Building Stories* von 2012 zeigt sich dies etwa in einem immer wiederkehrenden, aber kleinen Detail, den rahmenlosen Panels, die zur Markierung von Erinnerungen und Vergangenem Verwendung finden. In ihnen wird der prozessuale Gestaltungsakt des Comics thematisiert, in dem außerdem comichistorische Bezüge sowie eine metaphorische Dimension angelegt sind. Ähnliche Mechanismen von Transparenz und Opazität nutzt Ware auch in seinen digitalen Comics und Animationen. *Touch Sensitive*, der teilanimierte digitale Comic von 2011, verschränkt neben den auch im gedruckten Heft in *Building Stories* verwendeten Erinnerungsbildern außerdem das Grundthema der zwischenmenschlichen Nähe mit der Displayberührung der Rezipierenden und macht durch die subtile panelinterne Animation die medialen Möglichkeiten im Umgang mit Bewegtbildern erfahrbar. Die Animation von 2015, die in unmittelbarer Beziehung zum Magazin *The New Yorker* und der Radiosendung *This American Life* entstanden ist, stellt Bezüge zwischen dem Medium Comic und dem Magazin *The New Yorker* her. Darüber hinaus schaffen Chris Ware und John Kuramoto eine diffizile Verschränkung zwischen dem Gezeigten, dem formalen Aufbau der animierten Sequenz sowie dem vorhergehenden Zeichen- und Malprozess.

Literaturverzeichnis

- Bartosch, Sebastian (2018): „Die Farbe der Reflexivität im Comic“. *CLOSURE: Kieler e-Journal für Comicforschung* 4 (5): 75–91. http://www.closure.uni-kiel.de/data/pdf/closure4.5/closure4.5_bartosch.pdf (letzter Zugriff: 12. Mai 2018).
- Bätschmann, Oskar/Sandra Gianfreda (2010): *Leon Battista Alberti: Della Pittura – Über die Malkunst*. 3. Auflage. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Beyer, Andreas/Dario Gamboni (Hg.) (2014): *Poiesis: Über das Tun in der Kunst*. München: Deutscher Kunstverlag.
- Blackbeard, Bill/Martin Williams (1977): *The Smithsonian Collection of Newspaper Comics*. Washington: Smithsonian Institution Press.
- Dittmar, Jakob F. (2008): *Comic-Analyse*. Konstanz: UVK.
- Eaton, Everett R. (1948): „Color Plates for Comics“. In: Leo H. Joachim (Hg.): *Eight Graphic Arts Production Yearbook*. New York: Calton Press. 128–130.
- Farmer, Clark (2006): „Comic Book Color and the Digital Revolution“. *International Journal of Comic Art* 8 (2): 330–346.
- Heindl, Nina (2013): „Chris Wares Acme Novelty Library: Grenzgänge kultureller Erfahrung im Comic“. In: Ludwig Andert/Anne Röhl (Hg.): *Peripherie: 81: KSK in Siegen*. Emsdetten: Edition Imorde. 23–34.

- Heindl, Nina (2017): „Abstrakte Korrelationen erfahrbar machen: Die visuelle Metapher in Chris Ware Comics“. *Figurationen: Gender – Literatur – Kultur* 18 (1): 70–87.
- Hornschemeier, Paul (2007): *The Three Paradoxes*. Seattle: Fantagraphics Books.
- Kashtan, Aaron (2013): „Digital Comics and Material Richness“. *Comicsforum*, 12. Juli 2013. <https://comicsforum.org/2013/07/12/digital-comics-and-material-richness-by-aaron-kashtan> (letzter Zugriff: 29. August 2017).
- Kasthan, Aaron (2015): „And It Had Everything in It: Building Stories, Comics, and the Book of the Future“. *Studies in the Novel* 47 (3): 420–447.
- Kuhn, Markus/Andreas Veits (2015): „Narrative Mediation in Comics: Narrative Instances and Narrative Levels in Paul Hornschemeier’s *The Three Paradoxes*“. In: Dorothee Birke/Tilmann Köppe (Hg.): *Author and Narrator: Transdisciplinary Contributions to a Narratological Debate*. Berlin: De Gruyter. 235–261.
- Leslie, Esther (2014): „Animation and History“. In: Karen Beckmann (Hg.): *Animating Film Theory*. Durham: Duke University Press. 25–36.
- Majetschak, Stefan (2005): „Opazität und ikonischer Sinn: Versuch, ein Gedankenmotiv Heideggers für die Bildtheorie fruchtbar zu machen“. In: Klaus Sachs-Hombach (Hg.): *Bildwissenschaft zwischen Reflexion und Anwendung*. Köln: Herbert van Halem Verlag. 177–194.
- McCloud, Scott (2000): *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. New York: HarperCollins.
- MOVING IMAGES. Chris Ware/John Kuramoto, 2015. <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/cover-story-2015-12-07> (letzter Zugriff: 29. August 2017).
- Nickel, Rainer (Hg.) (2007): *Aristoteles: Die Nikomachische Ethik*. Düsseldorf: Artemis.
- Reichert, Ramón (2011): „Die Medienästhetik der Webcomics“. In: Barbara Eder/Elisabeth Klar/Ramón Reichert (Hg.): *Theorien des Comics: Ein Reader*. Bielefeld: transcript. 121–141.
- von Rosen, Valeska (2013): „Einleitung: Poiesis: Zum heuristischen Nutzen eines Begriffs für die Künste der Frühen Neuzeit“. In: Valeska von Rosen/David Nelting/Jörn Steigerwald (Hg.): *Poiesis: Praktiken der Kreativität in den Künsten der Frühen Neuzeit*. Zürich: Diaphanes. 9–41.
- von Rosen, Valeska (2014): „Velázquez’ Poiesis: Das Porträt des Bildhauers Juan Martinez Montañés“. In: Andreas Beyer/Dario Gamboni (Hg.): *Poiesis: Über das Tun in der Kunst*. München: Deutscher Kunstverlag. 1–21.
- Waldenfels, Bernhard (2006): „Ordnungen des Sichtbaren“. In: Gottfried Boehm (Hg.): *Was ist ein Bild?* München: Wilhelm Fink Verlag. 233–252.
- Ware, Chris (1994): *ACME Novelty Library #3*. Seattle: Fantagraphics Books.
- Ware, Chris (2000): *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. New York: Pantheon.
- Ware, Chris (2001): *ACME Novelty Library #15*. Seattle: Fantagraphics Books.
- Ware, Chris (2003): „Paper Dolls“. In: Mary Ceruti/Frances Richard (Hg.): *Paper Sculpture Book*. New York: Sculpture Center. 135–138.
- Ware, Chris (2004): „o.T.“. *Kramer’s Ergot #5*: o.S.
- Ware, Chris (2005): *ACME Novelty Library #16*. Seattle: Fantagraphics Books.
- Ware, Chris (2006): *ACME Novelty Library #17*. Chicago: The ACME Novelty, Inc.
- Ware, Chris (2010): *ACME Novelty Library #20*. Montréal: Drawn & Quarterly.
- Ware, Chris (2012): *Building Stories*. New York: Pantheon.

Ware, Chris (2015): „Cover Story: Moving Images“. *The New Yorker, Culture Desk*, 30. November 2015. <http://www.newyorker.com/culture/culture-desk/cover-story-2015-12-07> (letzter Zugriff: 19. August 2017).

Ware, Chris (2017); *Monograph*. New York: Rizzoli.

Ware, Chris/John Kuramoto (2016): *Touch Sensitive*. Los Angeles: Sudden Oak.

Whitson, Roger (2012): „What Makes a Comic Digital?“. *in media res: A media commons project* 20. Februar 2012. <http://mediacommons.futureofthebook.org/imr/2012/02/20/what-makes-comic-digital> (letzter Zugriff: 29. August 2017).