

Tobias Kunz

## „Oopsie, I made a universe!“ Narration und Metareferenz in Brian K. Vaughan und Fiona Staples' *Saga*

*Der Beitrag untersucht den Independent-Comic Saga auf metareferentielle Erzählstrategien. Es wird erörtert, inwiefern Saga durch die ambige Subjektivität seiner Erzählinstanzen die eigene Medialität reflektiert, wobei die konkrete Intensität des metareferentiellen Effekts ungewöhnlich stark von der Haltung der Rezipientin abhängt.*

Wer den amerikanischen Comicmarkt und insbesondere die einschlägigen Preise, die an Vertreter des Mediums verliehen werden, in den vergangenen Jahren verfolgt hat, wird fast unweigerlich mit *Saga* in Kontakt gekommen sein: Die von Brian K. Vaughan und Fiona Staples kreierte Reihe wird von Lesern wie auch Kritikern gleichermaßen gefeiert und galt bereits nach Publikation der allerersten Ausgabe als „one of the best new comics series of 2012.“<sup>1</sup>

Trotzdem sind medienwissenschaftliche Untersuchungen des Werks bislang kaum angestellt worden<sup>2</sup> - obwohl man, um einen fruchtbaren theoretischen Zugang hierfür zu finden, nur auf das Cover eines beliebigen Einzelhefts oder Trade Paperbacks zu blicken braucht: Der Titel *Saga* ist mit seiner ‚etymologischen Vorgeschichte‘ bereits ein hochinteressantes Indiz, leitet sich das Wort doch vom isländischen ‚segja‘ (= ‚erzählen‘) her und wird daher meist mit ‚etwas Erzähltes‘ übersetzt.<sup>3</sup> Durch die Bezugnahme auf die literarische Erzähltradition der Isländersagas unterstreichen Vaughan und Staples die thematische Wichtigkeit des Erzählens in *Saga* und reflektieren damit auch die Medialität ihres eigenen Werks. Dieser Effekt kann durchaus als paradigmatisch gelten; denn nicht nur die Titelseite, sondern auch das Innere des Comics fusioniert Erzählung und Medienreflexion auf bemerkenswerte Weise.

Ziel dieses Aufsatzes ist es, zu zeigen, wie *Saga* durch die bewusst ambige Positionierung seiner Narrations- und Fokalisierungsinstanzen metareferentielle Effekte erzeugt, deren genauere Funktionsweise jedoch teilweise von der jeweiligen Haltung der Rezipientin abhängt. Dazu werden zunächst die notwendigen theoretischen Grundlagen erläutert, um anschließend eine detaillierte Analyse relevanter Aspekte

---

<sup>1</sup> Ron Richards: „Advance Review: Saga #1 (Spoiler Free)“. *iFanboy.com*. <http://ifanboy.com/articles/advance-review-saga-1-spoiler-free>, 30.01.2012 (zit. 17.03.2017).

<sup>2</sup> Eine erwähnenswerte Ausnahme bildet Hans-Joachim Backes Vortrag „Love in the Kingdom of TV Heads“ auf dem 2. Workshop der AG-Comicforschung der GfM am 24. April 2015 in Tübingen, dessen Folien der vorliegende Beitrag wichtige Anregungen verdankt, vgl. Hans-Joachim Backe: „Love in the Kingdom of TV-Heads. Metalepsis as media commentary in Brian K. Vaughan and Fiona Staples' *Saga*“. *Prezi.com*. [http://prezi.com/t\\_b6s2w6pamk/love-in-the-kingdom-of-tv-heads-light/?utm\\_campaign=share&utm\\_medium=copy](http://prezi.com/t_b6s2w6pamk/love-in-the-kingdom-of-tv-heads-light/?utm_campaign=share&utm_medium=copy), 09.02.2017 (zit. 30.03.2017).

<sup>3</sup> vgl. Rudolf Simek/Hermann Pálsson: „Saga“. *Lexikon der altnordischen Literatur. Die mittelalterliche Literatur Norwegens und Islands*. 2., wesentlich vermehrte und überarb. Aufl. Stuttgart 2007, S. 326ff.

des Primärtexts durchführen zu können.

## 1. Theoretische Grundlagen

### 1.1 Narratologie im Comic

[I]n graphic narrative both narration and focalization operate on two modal tracks simultaneously, and this may create gaps, lags, and tensions to a degree that is not available within the monomodal, linguistic narratives for whose analysis narrative theory was first conceived.<sup>4</sup>

Mit dieser grundlegenden Erkenntnis sind Silke Horstkotte und Nancy Pedri keineswegs allein – nahezu alle bisherigen Versuche, sich einer systematischen Theorie grafischen Erzählens anzunähern, wollen in erster Linie der Multimodalität dieser medialen Form Rechnung tragen. Da die metareferentiellen Effekte in *Saga* erst durch ein komplexes Zusammenspiel von Bild- und Textanteilen möglich werden, ist es der Zweck dieses ersten Abschnitts, eine kleine Taxonomie zu entwickeln, deren Beschreibungsschärfe besagter Komplexität gerecht werden kann. Dazu wird eine Reihe von theoretischen Ansätzen miteinander verbunden werden.

Wenngleich, wie im obigen Zitat angemerkt, narratologische Modelle zunächst lediglich für die Untersuchung monomodaler Gegenstände (insb. literarischer Texte) entwickelt wurden, besteht ein naheliegender (und sehr verbreiteter) Ansatz der Comicforschung in der Übernahme Genette'scher Termini, die (mehr oder weniger erfolgreich) an die veränderten medialen Gegebenheiten angepasst werden. So behält auch Martin Schüwer die Konzepte der Fokalisierung („*Aus wessen Sicht*“<sup>5</sup>) und Narration („*Mit wessen Stimme*“<sup>6</sup>) grundsätzlich bei, merkt dabei jedoch an, dass Stimme und Modus für die zwei unterschiedlichen semantischen ‚tracks‘ im Comic<sup>7</sup> auch von jeweils unterschiedlichen Instanzen besetzt sein können, dass also z.B. die subjektive Weltwahrnehmung, die durch die Gestaltung der Panels vermittelt wird, von einer anderen, ebenfalls subjektiven Erzählersicht im verbalen Anteil ergänzt werden kann.<sup>8</sup> Diese Vierteilung in visuell/verbal und Narration/Fokalisierung soll auch für die Taxonomie der vorliegenden Arbeit als Grundlage dienen, da sie eine differenzierte Beschreibung der Erzählsituation ermöglicht, insbesondere, wo „gaps, lags, and tensions“

---

<sup>4</sup> Silke Horstkotte/Nancy Pedri: „Focalization in Graphic Narrative“ *Narrative* 3.19 (2011), S. 330-357, hier S. 336.

<sup>5</sup> Martin Schüwer: *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier 2008, S. 392, Herv. im Orig.

<sup>6</sup> Ebd.

<sup>7</sup> Es ist zu beachten, dass in der vorliegenden Arbeit mit der ‚visuellen Ebene‘ stets die verbal-piktoriale Darstellung (im Sinne Jan-Noël Thons) inklusive Sprechblasen und sonstiger verbaler Anteile der dargestellten Welt gemeint ist. Die ‚verbale Ebene‘ umfasst dagegen lediglich die Schriftanteile, die nicht unmittelbar zur visualisierten Situation gehören, also vor allem Narrationstexte u.ä.; vgl. Jan-Noël Thon: „Who's Telling the Tale? Authors and Narrators in Graphic Narrative“. *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Hg. Daniel Stein/Jan-Noël Thon. Berlin 2013, S. 67-100.

<sup>8</sup> Vgl. Schüwer: *Wie Comics erzählen* (wie Anm. 5), S. 388ff.

zwischen den einzelnen Instanzen vorliegen. Modifikationen der literaturwissenschaftlichen Termini erscheinen vor allem in Bezug auf die visuelle Komponente der Fokalisierung notwendig. Schüwer erweitert hier unter Berufung auf Jean Mitry und Gilles Deleuze die bei Genette noch sehr strikte Definition interner Fokalisierung dahingehend, dass die ‚Kamera‘ nicht notwendigerweise im Sinne eines point-of-view-Panels mit der fokalisierten Person verschmelzen müsse, sondern lediglich mit ihr *sein* könne, um trotzdem den Eindruck subjektiver Sicht zu erwecken.<sup>9</sup>

Gleichzeitig folgt Schüwer François Jost insoweit, dass Fokalisierung auf visueller Ebene lediglich über ‚ocularization‘, d.h. die „relation between what the camera shows and what the characters are presumed to be seeing“<sup>10</sup>, hergestellt werden könne. Diese Definition ist Silke Horstkotte und Nancy Pedri zufolge allerdings nicht umfassend genug: Vielmehr müsse der Fokalisierungsbegriff erweitert werden, um den „many creative ways in which graphic narrative may visually encode the aspectuality of characters’ experience“<sup>11</sup> gerecht zu werden. Dazu zählen etwa die von Kai Mikkonen ausführlicher untersuchten ‚mind styles‘, die über grafische Marker die subjektive Weltsicht eines Charakters wiedergeben.<sup>12</sup>

Zudem weisen Horstkotte und Pedri darauf hin, dass die Repräsentation des Bewusstseins eines Charakters immer noch durch den ideologisch-moralischen ‚Filter‘ des fokalisierten Erzählers erfolgen könne. Ihre daraus resultierende Erkenntnis, dass „the focalizer does not have to coincide with the consciousness being presented“<sup>13</sup>, ist von immenser Bedeutung in einem multimodalen Medium, das auf visueller und verbaler Ebene sowohl scheinbar als auch tatsächlich widersprüchliche Fokalisierungen präsentieren kann. Wichtig ist in diesem Zusammenhang auch, dass Fokalisierung für Horstkotte und Pedri zwar von „matters of voice and style“<sup>14</sup> mit beeinflusst werde, Narration als getrennte Kategorie aber bestehen bleibt.

Eine ebenfalls zweigeteilte, aber im Vergleich zu Schüwer etwas griffigere Taxonomie der Comiconnarration bietet Thierry Groensteen, der die verbale Narration (etwa in Textboxen) der Instanz des ‚Rezitors‘ (im engl. ‚Reciter‘) zuschreibt<sup>15</sup>, während der ‚Monstrator‘ (hier folgt Groensteen terminologisch Philippe Marion) für die Umsetzung der Geschichte in gezeichneter Form („*rendering the story into drawn form*“<sup>16</sup>) verantwortlich sei, also sowohl für den grafischen Stil als auch für die Selektion und Anordnung der Panels. Diese Instanzen können laut Groensteen beide jeweils unterschiedliche Haltungen einnehmen, indem sie z.B. das Geschehen subjektiv-unverlässlich oder eher neutral

<sup>9</sup> Vgl. ebd., S. 392ff.

<sup>10</sup> François Jost: „The Look: From Film to Novel. An Essay in Comparative Narratology“. *A Companion to Literature and Film*. Hg. Robert Stam/Alessandra Raengo. Hoboken 2008, S. 71-80, hier S. 74.

<sup>11</sup> Horstkotte/Pedri: „Focalization“ (wie Anm. 4), S. 336.

<sup>12</sup> Vgl. Kai Mikkonen: „Subjectivity and Style in Graphic Narratives“. *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Hg. Daniel Stein/Jan-Noël Thon. Berlin 2013, S. 101-124.

<sup>13</sup> Horstkotte/Pedri: „Focalization“ (wie Anm. 4), S. 335.

<sup>14</sup> Ebd.

<sup>15</sup> Vgl. Thierry Groensteen: *Comics and Narration*. Übs. v. Ann Miller. Jackson 2013, S. 88ff.

<sup>16</sup> Ebd., S. 86., Herv. im Orig.

darstellen..<sup>17</sup>

Groensteen führt zusätzlich noch den Begriff des ‚fundamentalen Erzählers‘ (engl. „fundamental narrator“<sup>17</sup>) ein, den er in Anlehnung an André Gaudreault als eine supra-diegetische und apersonale Instanz definiert, die die Präsentation aller in der Erzählung enthaltenen Informationen steuert und einzelne Aufgaben, z.B. verbale Narration, lediglich an extra- oder intradiegetische Instanzen delegiert.<sup>18</sup>

Eine hierarchische Einteilung der Zuschreibung visueller wie verbaler Darstellungsmittel durch die Rezipientin bietet Jan-Noël Thon mit seinen drei Ebenen narratorialer Repräsentation (engl. „levels of narratorial representation“<sup>19</sup>): Während narratoriale und autoriale Repräsentation demnach jeweils auf personale Instanzen verweisen – entweder einer dargestellten, vom Autor unterschiedenen und fiktiven Erzählerfigur („narratorial“<sup>19</sup>) oder einer Autorenfigur, als welche die tatsächlichen Autorinnen sich selbst inszenieren („authorial“<sup>19</sup>) – seien non-narratorial repräsentierte Elemente zwar klar als „result of a process of creation“<sup>20</sup> erkennbar, könnten aber keiner expliziten, textimmanenten Instanz zugeschrieben werden. Thon ordnet diesen Ebenen jeweils spezifische Elemente der Gesamtrepräsentation zu, wobei für ihn alle nonverbalen Darstellungsmittel im unmarkierten Fall non-narratorial sind.<sup>21</sup> Damit entspricht Thons non-narratoriale Repräsentationsebene recht genau den Darstellungselementen, die Groensteen dem ebenfalls apersonalen, fundamentalen Erzähler zuordnen würde.<sup>22</sup> Gleichzeitig bieten sich Thons Termini jedoch an, um zu erfassen, welchen narrativen Instanzen bestimmte Darstellungselemente im Comic konventionell zugeordnet werden. Da implizite Metareferenzen in ihrer Effektivität von eben solchen Darstellungs- und Rezeptionskonventionen abhängig sind<sup>23</sup>, ist Thons dreistufiges System ein potenziell fruchtbares Werkzeug für die Zwecke der vorliegenden Arbeit.

Zusätzlich zu Schüwers Vierfachsegmentierung werden daher im Folgenden 1) Horstkotte/Pedris erweiterter Fokalisierungsbegriff, 2) Groensteens Bezeichnungen für die modalen Narrationsinstanzen (Monstrator/Rezitorator), sowie 3) Thons drei-Ebenen-Modell als taxonomische Grundlage für die Analyse übernommen.

## 1.2 Metareferentialität im Comic

Um die Ergebnisse der anschließenden narratologischen Analyse gewinnbringend verwerten zu können, bedarf es zudem eines theoretischen Zugangs zu metareferentiellen Strategien im Medium Comic. Als Grundlage hierfür kann Werner Wolfs allgemeine Definition des Phänomens ‚Metareferenz‘ dienen: Er begreift diese als

special, transmedial form of usually nonaccidental self-reference produced by signs or sign configurations which are (felt to be)

---

<sup>17</sup> Vgl. ebd., S. 90ff.

<sup>18</sup> Vgl. ebd., S. 95ff.

<sup>19</sup> Vgl. Thon: „Telling“ (wie Anm. 7), hier S. 70.

<sup>20</sup> Ebd., S. 70f.

<sup>21</sup> Vgl. ebd., S. 70.

<sup>22</sup> Vgl. Groensteen: *Narration* (wie Anm. 15), S. 96.

<sup>23</sup> Werner Wolf: „Metareference Across Media. The Concept, its Transmedial Potentials and Problems, Main Forms and Functions“. *Metareference Across Media*. Hg. Werner Wolf. Amsterdam u.a. 2009, S. 1-85, hier S. 47ff.

located on a logically higher level, a ‚metalevel‘, within an artefact or performance; this self-reference, which can extend from this artefact to the entire system of the media, forms or implies a statement about an object-level, namely on (aspects of) the medium/system referred to. Where metareference is properly understood, an at least minimal corresponding ‚meta-awareness‘ is elicited in the recipient.<sup>24</sup>

Damit wird klar differenziert zwischen 1) Selbstreferenz als Kategorie, die auch greift, wenn ein Zeichen lediglich auf andere Zeichen verweist, die sich im selben semiotischen System oder allgemein in der gleichen medialen Sphäre befinden, und 2) Metareferenz als speziellem Fall innerhalb dieser Kategorie, der dann auftritt, wenn eine Meta-Ebene entsteht, von der aus das vorliegende Werk oder Medium als „different from unmediated reality *and* the content of represented worlds“<sup>25</sup>, betrachtet und kommentiert wird.

Darüber hinaus stellt Wolf fest, dass kein Zeichen jemals gänzlich hetero- oder selbstreferentiell sei und somit verschiedene Abstufungen von Metareferentialität möglich würden, was sich auch auf die Intensität der oben erwähnten ‚meta-awareness‘ beim Rezipienten auswirke.<sup>26</sup> Somit wird eine sowohl auf Werks- als auch auf Rezipientenseite ausreichend nuancierte Betrachtung metareferentieller Phänomene möglich, die Wolf durch die Einführung verschiedener Subformen weiter ausdifferenziert.<sup>27</sup>

Ein ‚Zuschnitt‘ dieser Begrifflichkeiten auf die Comicforschung wird von Karin Kukkonen vorgenommen: Sie bezieht sich dabei auf das Konzept der ‚Storyworld‘ als „mental model of the fictional world, in which the events of the narrative unfold“.<sup>28</sup> Mit der Storyworld werde stets auch ein deiktischer Mittelpunkt gesetzt, sowohl auf raumzeitlicher als auch auf kontextueller Ebene, der sich vom realen deiktischen Set des Lesers unterscheide und ihn zu einer ersten deiktischen Verschiebung veranlasse, der innerhalb der Storyworld weitere folgen könnten, etwa durch zeitliche oder räumliche Sprünge.<sup>29</sup> Mit der zusätzliche Ebene, die durch metareferentielle Strategien etabliert wird, gehe auch immer ein „secondary set of deictic parameters“<sup>30</sup> einher – die Betrachtung des vorliegenden Werks/Mediums von der Meta-Ebene aus erfordere also eine weitere deiktische Verschiebung, deren Richtung der primären Verschiebung in eine Sub-Storyworld allerdings entgegengesetzt ist und somit auf die Textworld verweise – eine „textual representation of the world in which the author and the readers, as well as other and indeed all texts, are situated“<sup>31</sup>, die von der unmedierten Realität des Diskurses zu unterscheiden sei und die die

<sup>24</sup> Wolf: „Metareference“ (wie Anm. 23), S. 31.

<sup>25</sup> Ebd., S. 22f., Herv. T.K.

<sup>26</sup> Vgl. ebd., S. 23f.

<sup>27</sup> Auf eine Aufzählung besagter Subformen wird an dieser Stelle verzichtet – die für die Analyse relevanten Kategorien werden direkt bei Verwendung erläutert.

<sup>28</sup> Karin Kukkonen: „Textworlds and Metareference in Comics“. *Metareference Across Media*. Hg. Werner Wolf. Amsterdam u.a. 2009, S. 499-514, hier S. 501.

<sup>29</sup> Vgl. ebd., S. 502f.

<sup>30</sup> Ebd., S. 503.

<sup>31</sup> Ebd.

Storyworld als Fiktion entlarve.<sup>32</sup> Hier wäre einzuwenden, dass eine Metareferenz ihr Objekt zwar stets als medial, jedoch nicht zwingend als *fiktional* entlarvt, wie Wolf durch die Unterscheidung von *fictio* und *factum*<sup>33</sup> auch deutlich macht. Prinzipiell ist die klare Unterscheidung von Story- und Textworld jedoch sinnfällig, da sie zum einen die terminologische Trennung von Diegese und Metaebene erleichtert, auf der anderen Seite aber auch die Funktionsweise besagter Metaebene genauer beschreibt.

Eine Form der Metareferenz, die bei einer Analyse von *Saga* durch ihr häufiges Auftreten und ihre dramaturgische Relevanz besonders große Bedeutung erhält, ist die Metalepse. Wolf bezeichnet damit eine „usually non-accidental and paradoxical transgression of the border between levels or (sub)worlds that are ontologically [...] or logically differentiated“<sup>34</sup>, z.B. eine Figur, die in den *gutter* (den Raum zwischen den Panels) greift, um einen Gegenstand aus einem temporal ‚früher‘ oder ‚anderswo‘ angesiedelten Panel in die narrative Gegenwart zu holen. Eine spezifisch auf Comics fokussierte Definition stammt abermals von Kukkonen, die die Interaktion der ontologisch verschiedenen Ebenen ‚Fiktion‘ und ‚Realität‘, die auch Wolf schon als verbreitetste Form der Metalepse identifiziert<sup>35</sup>, auf das „foregrounding of conventions of representation“<sup>36</sup> zurückführt. Metalepsen entstünden im Comic durch die kognitive „inversion of figure and ground“<sup>37</sup>, wenn die Aufmerksamkeit der Rezipientin auf üblicherweise extradiegetische (und in Thons Sinne non-narratoriale) Darstellungsmittel wie Panelanordnungen oder grafischen Stil gelenkt werde. Zwar müsse ein solches ‚foregrounding‘ nicht notwendigerweise metaleptisch sein, doch belegt Kukkonen in einem kurzen historischen Abriss die starke Verbindung der beiden Phänomene für grafische Narrative.<sup>38</sup>

Eine auf Wolfs Definitionen aufbauende und durch Kukkonens Überlegungen geschärfte Terminologie metareferentieller Phänomene im Allgemeinen und metaleptischer Strategien im Besonderen sollte ausreichen, um die in *Saga* auftretenden, derartigen Effekte bestimmen und erklären zu können.

---

<sup>32</sup> Vgl. Kukkonen: „Textworlds“ (wie Anm. 28), S. 503f.

<sup>33</sup> Vgl. Wolf: „Metareference“ (wie Anm. 23), S. 41f.

<sup>34</sup> Ebd., S. 50.

<sup>35</sup> Vgl. ebd.

<sup>36</sup> Karin Kukkonen: „Metalepsis in Comics and Graphic Novels“. *Metalepsis in Popular Culture*. Hg. Karin Kukkonen/Sonja Klimek. Berlin 2011, S. 213-231, hier S. 213.

<sup>37</sup> Ebd.

<sup>38</sup> Vgl. ebd., S.218f.

## 2. Die Erzählsituation in *Saga*

Wie eingangs angemerkt, entstehen Metareferenzen in *Saga* durch die Positionierung der verschiedenen Narrations- und Fokalisierungsinstanzen zueinander. Daher soll nun die Besetzung der vier unterschiedlichen Erzählinstanzen bestimmt werden, um anschließend die Interaktionen und Transgressionen zwischen ihnen auf Metareferentialität prüfen zu können.



Abb. 1: *Saga. Chapter One.*, S. 1.

### 2.1 Verbale Narration und Fokalisierung

„This is how an idea becomes real“<sup>39</sup> – die Worte am oberen Rand der ersten Comicseite aus *Saga* etablieren bereits wichtige Komponenten

<sup>39</sup> Brian K. Vaughan/Fiona Staples: *Saga. Chapter One.* Berkeley 2012, S. 1.

der Erzählsituation, die über weite Teile der Serie hinweg erhalten bleiben. Augenscheinlich wird hier eine verbale Erzählerstimme, ein Rezitator, etabliert, der als ‚voice-over‘ das visuell dargestellte Geschehen begleitet und kommentiert.<sup>40</sup> Stärkster Hinweis hierauf ist der klare grafische Unterschied zwischen den ungerahmten Buchstaben dieser Narration und den Lettern in Alanas Sprechblase weiter unten, die den medienspezifischen Konventionen für die Darstellung mündlicher Rede folgt. Auf der folgenden Doppelseite sind die Kommentare des Rezitators in fünf von sieben Panels präsent, wobei die visuell dargestellten Charaktere sie zu keinem Zeitpunkt als physisch hör- oder greifbar bemerken. Somit dürfte klar sein, dass sich die verbale Narration auf einer anderen diegetischen Ebene befindet als die verbal-piktorial dargestellte Situation.

In einer weiteren Splashpage gibt sich der Rezitator anschließend als eine *Sie* zu erkennen - es handelt sich um das Baby, dessen Geburt wir soeben mitverfolgt haben und das wenig später den Namen ‚Hazel‘ erhält. Die bis dahin apersonale Erzählerstimme wird zum eindeutig identifizierbaren Individuum, dem auch die verbale Narration der ersten drei Seiten rückwirkend zugeschrieben werden kann. Sie verändern damit ihren Darstellungsstatus: Aus autorialer Repräsentation – als zusammenhängende verbale Äußerung eindeutig einer Person zuzuordnen, die jedoch nicht selbst dargestellt ist – wird eine narratoriale Repräsentation, die auch einem Charakter innerhalb der Storyworld zuzuordnen ist, wenngleich nicht auf derselben diegetischen Ebene. Mit Groensteen kann man daher von Hazel als aktoralisierter Erzählerin sprechen.<sup>41</sup> Dieser Eindruck einer personalen Erzählerfigur wird zusätzlich verstärkt durch die grafischen Charakteristika der Rezitation, die auf etwas ungelente Handschrift hindeuten. Allerdings muss klar zwischen Hazels erlebenden Ich, das noch nicht sprechen, geschweige denn schreiben kann, und ihrem erzählenden Ich, das als Rezitator fungiert, unterschieden werden.<sup>42</sup> Die zeitliche Entfernung zwischen den beiden Instanzen wird deutlich, als Hazel sich mit den Worten: „Anyway, this is the day I was born“<sup>43</sup> vorstellt und durch die Verwendung der Vergangenheitsform *was* (‚ich war‘) eine zweite deiktische Ebene etabliert.

Zudem wird auf den bereits beschriebenen ersten Seiten deutlich, dass sich Hazels rezitatorische Eingriffe nicht auf die erläuternde Ergänzung der visuellen Darstellungsebene beschränken – vielmehr handelt es sich häufig um merklich subjektive Monologe, in denen Hazel eine „ideological and moral evaluation“<sup>44</sup> des Geschehens vornimmt. So fügt sie etwa der neutral wirkenden Kontextualisierung „it was a time of war“<sup>45</sup> den resigniert-zynischen Kommentar „isn’t it always“<sup>46</sup> hinzu und merkt auf der nächsten Seite an, der Planet Cleave „never had much strategic value, but [...] still mattered. To me, anyway.“<sup>47</sup>

Dennoch wird im Verlauf der Handlung wiederholt auch das Be-

<sup>40</sup> Vgl. Groensteen: *Narration* (wie Anm. 15), S. 88.

<sup>41</sup> Vgl. ebd., S. 97f.

<sup>42</sup> Vgl. dazu die Erläuterungen zu *Habibi* in Thon: „Telling“ (wie Anm. 7) sowie zu *Persepolis* in Horstkotte/Pedri: „Focalization“ (wie Anm. 4).

<sup>43</sup> Vaughan/Staples: „Chapter One“ (wie Anm. 39), S. 4.

<sup>44</sup> Horstkotte/Pedri: „Focalization“ (wie Anm. 4), S. 335.

<sup>45</sup> Vaughan/Staples: „Chapter One“ (wie Anm. 39), S. 16.

<sup>46</sup> Ebd.

<sup>47</sup> Ebd., S. 17.

wusstsein anderer Charaktere offengelegt. Ein erstes, wenn auch nicht eindeutiges Beispiel bietet abermals das Eröffnungskapitel, in dem Hazels erzählendes Ich bemerkt: „[Marko] just couldn't say no to her.“<sup>48</sup> Hier wäre eine interne Fokalisierung Markos denkbar – ein Eindruck, der in der Rezeption allerdings dadurch geschwächt wird, dass die schriftliche Narration hier nach wie vor in einer Handschrift gehalten ist, die bis zu diesem Zeitpunkt mit Hazels erzählendem Ich assoziiert wird. In späteren Kapiteln wird bei solchen Schilderungen ein eindeutiger Bezug zu Hazel als erzählender Instanz hergestellt. So bietet etwa die Äußerung „[this] is the moment when Dengo began to suspect that my mom had been right“<sup>49</sup> einen Einblick in die Gedanken des Charakters Dengo, behält jedoch durch Verwendung des Pronomens *my* Hazel als deiktischen Ausgangspunkt des Geäußerten klar bei. Noch deutlicher wird die Prävalenz von Hazels ideologischem Standpunkt in ihrer Beschreibung der Künstlerin Yuma, die auf der visuellen Darstellungsebene ihrem sicheren Tod entgegengeht. Nachdem zunächst erneut eine scheinbar nicht weiter gefilterte Innensicht Yumas vermittelt wird („The last thing Yuma ever wanted to be was a soldier“<sup>50</sup>) folgt eine persönliche Stellungnahme der Rezitatorin zum zuvor beschriebenen Ethos: „Yeah, she wasn't always perfect... but who the hell is?“<sup>51</sup> Daher erscheint es am sinnvollsten, sowohl Narration als auch Fokalisierung auf verbaler Ebene einer älteren Hazel zuzuordnen, die von einem nicht näher bestimmten ‚hier und jetzt‘ aus spricht bzw. schreibt und Zugang zur Psyche anderer Charaktere hat. Somit erbringt *Saga* einen Beweis für die Notwendigkeit der von Horstkotte und Pedri geforderten Trennung von fokalisierender Instanz vom präsentiertem Bewusstsein (s. Abschn. 1.1). Dies ändert allerdings nichts an den epistemologischen Problemen, die Hazels Wissen um die Gefühle fremder Charaktere (die sie auch in zukünftig veröffentlichten Kapiteln sicher nicht mehr treffen wird<sup>52</sup>), verursacht und die in Abschnitt 3 des vorliegenden Beitrags näher beleuchtet werden.

## 2.2 Visuelle Narration und Fokalisierung

Die Bestimmung der visuellen Fokalisierung gestaltet sich recht unkompliziert. Es bedarf keiner allzu tiefgehenden Analyse, um zu erkennen, dass *Saga* fortwährend subjektive visuelle Eindrücke darstellt; einige Kapitel enthalten Panelsequenzen, deren grafischer Stil sich zwar nicht von dem der diegetischen ‚Realität‘ unterscheidet, die aber durch intradiegetische Mittel klar als subjektive Wahrnehmungen identifiziert werden: So beginnt etwa Kapitel 27 mit einer Szene, die im Vergleich zum davor visualisierten Moment eine Analepse (eine Rückblende) darzustellen scheint, deren ontologischer Status aber kurz darauf vom in der Szene anwesenden Marko infrage gestellt wird, da sie nicht mit sei-

<sup>48</sup> Ebd., S. 29.

<sup>49</sup> Brian K. Vaughan/Fiona Staples: *Saga. Chapter Twenty-Six*. Berkeley 2015, S. 19.

<sup>50</sup> Brian K. Vaughan/Fiona Staples: *Saga. Chapter Twenty-Eight*. Berkeley 2015, S. 20.

<sup>51</sup> Ebd., S. 21.

<sup>52</sup> Zwar erlaubt ein Sci-Fi/Fantasy-Setting die Aufhebung aller möglichen physikalischen Gesetze; bisher scheint der Tod in *Saga* jedoch schmerzhaft permanent zu sein.

ner Erinnerung übereinstimmt. Schließlich wird die ganze Sequenz durch die Darstellung eines in der narrativen ‚Gegenwart‘ bewusstlos daliegenden Marko eindeutig als Halluzination entlarvt.<sup>53</sup>

An anderen Stellen werden allerdings auch extradiegetische grafische Mittel verwendet, um subjektive Fokalisierung zu markieren: Alanas erster Drogenrausch und die damit einhergehenden Gefühle werden etwa durch eine vierteilige Panelsequenz dargestellt, in der eine fast völlig gleichbleibende Frontalansicht von Alanas Gesicht immer weiter in einzelne Panels fragmentiert wird, während sich der Hintergrund der Darstellung zweimal radikal ändert.<sup>54</sup> Die folgende Splashpage zeigt Alana, die in fötaler Haltung in der Leere zu schweben scheint, während um ihren Körper herum eine gallertartige Masse die Worte „Fuck Yess [sic!“<sup>55</sup> formt. Keine dieser untypischen Visualisierungsstrategien wird innerhalb der Diegese thematisiert, was darauf hindeutet, dass es sich, anders als im ersten Beispiel, nicht um die – mehr oder weniger – direkte Wiedergabe der subjektiven Realität eines Charakters handelt<sup>56</sup>, sondern vielmehr um eine grafische Aufarbeitung von Alanas innerem Erleben der Situation.<sup>57</sup> Ähnliches gilt auch für Markos sporadisch auftretende Gewaltausbrüche, die mit einer Rotfärbung des Panelhintergrunds einhergehen.<sup>58</sup> Zwar ist auch denkbar, dass Marko seine Umwelt in diesem Moment tatsächlich nur als rote Fläche wahrnimmt; sicher ist hingegen, dass durch die verbreitete Assoziation der Farbe mit „Blut; Blutgier; [...] Zorn; Rache“<sup>59</sup> Markos allgemeine innere Befindlichkeit betont wird.

Solche Momente eindeutig interner Fokalisierung sind allerdings nie von Dauer und folgen, wie oben gezeigt, auch jeweils unterschiedlichen Charakteren, sodass insgesamt der Eindruck einer Nullfokalisierung entsteht, die dem prinzipiell ‚allwissenden‘ Monstrator erlaubt, je nach Bedarf unterschiedliche Subjektivitäten zu zeigen.

Besagter Monstrator ist in *Saga* die wohl am schwierigsten zu bestimmende Komponente der Erzählsituation. Auf der einen Seite sug-

<sup>53</sup> Vgl. Brian K. Vaughan/Fiona Staples: *Saga. Chapter Twenty-Seven*. Berkeley 2015, S. 1ff.

<sup>54</sup> Vgl. Brian K. Vaughan/Fiona Staples: *Saga. Chapter Twenty*. Berkeley 2014, S. 12.

<sup>55</sup> Ebd., S. 13.

<sup>56</sup> Die exakte Korrespondenz von Comicedarstellung und diegetischer ‚Realität‘ ist natürlich prinzipiell zweifelhaft (für eine allgemeine Darstellung des Problems vgl. Currie: *Narratives*, S. 58-64, sowie für eine comicspezifische Erörterung Wilde: „Lines“). Allerdings sind einige der Darstellungselemente, die einer direkten Entsprechung von Bild und Storyworld zuwiderlaufen, wie etwa die schwarzen Outlines von Personen und Objekten, bereits so stark konventionalisiert, dass sie nicht als bemerkenswert rezipiert werden dürften. Unkonventionellere Darstellungsmittel (wie die hier Beschriebenen) werden hingegen sicherlich eher als erklärungsbedürftig wahrgenommen. Gregory Currie: *Narratives and Narrators. A Philosophy of Stories*. Oxford 2010. Lukas R.A. Wilde: „Natsume Fusanosuke’s Many Fascinations with the Lines of Manga“. *Poetics Today* (2017, in Vorbereitung).

<sup>57</sup> So könnte beispielsweise die Aufteilung des Einzelbilds in mehrere Panels als eine Visualisierung von Alanas verändertem Zeitgefühl gelesen werden.

<sup>58</sup> Vgl. Brian K. Vaughan/Fiona Staples: *Saga. Chapter Five*. Berkeley 2012, S. 6ff.; *Saga. Chapter Twenty-Two*. Berkeley 2014, S. 16; *Saga. Chapter Forty-Two*. Berkeley 2017, S. 5.

<sup>59</sup> Jean Campbell Cooper: „Farben“. *Illustriertes Lexikon der traditionellen Symbole*. Übs. v. Gudrun und Matthias Middell. Wiesbaden 1986, S. 49-53, hier S. 51.

gerieren, wie bereits erwähnt, der stete Wechsel individueller Perspektiven und der homogene, pseudo-objektive Stil<sup>60</sup> eine objektiv-allwissende und im Sinne Thons non-narratoriale Repräsentation, die sich keiner einzelnen, personalen Instanz zuordnen lässt; gleichzeitig wird jedoch in der *verbalen* Narration wiederholt angedeutet, dass Hazels erzählendes Ich auch ein gewisses Maß an Kontrolle über die Umsetzung der Geschichte „into drawn form“<sup>61</sup> ausüben könnte.

So beginnt etwa Kapitel sieben mit einer Splashpage, auf der eine zuvor noch nie gezeigte Kinderfigur zu sehen ist. Der einzige Text auf der Seite ist Hazels Narration: „I should rewind for a second.“<sup>62</sup> Die folgenden Seiten markieren die visuelle Darstellung dementsprechend auch als analeptisch, genauer gesagt, als Markos früheste Kindheitserinnerung. Prinzipiell ist diese Art von Verhältnis zwischen verbaler Narration und verbal-piktoraler Darstellung in Comics sehr häufig.<sup>63</sup> Ungewöhnlich ist jedoch die Verwendung des Verbs *rewind*, das eine klare Verbindung zu visuellen Darstellungsmedien, insbesondere VHS-Technologie, aufweist. Dies wiederum suggeriert, dass Hazel sich der Existenz der visuellen Darstellungsebene nicht nur bewusst ist, sondern auch in der Lage ist, den Inhalt der Panelsequenzen zu beeinflussen und etwa bei Bedarf ‚zurückzuspulen‘. Isoliert könnte die Wortwahl auf dieser Seite zwar noch als metaphorisch aufgefasst werden, doch bereits das darauffolgende Panel liefert den Gegenbeweis: Eine Darstellung des jungen Marko wird ergänzt durch den erklärenden Satz: „This is my old man back when he wasn’t.“<sup>64</sup> Obwohl die Äußerung eindeutig zu Hazels Narration gehört, bezieht sich das Wort *this* hier nicht auf die unspezifische sekundäre Deixis ihres erzählenden Ichs, sondern auf die des abgebildeten Marko. Der Pfeil, dessen grafische Charakteristika der Rezitation entsprechen, verbindet letztere mit der visuellen Darstellung und macht deren gegenseitige Abhängigkeit besonders explizit (s. auch Abschn. 3). Ähnliche Bezugnahmen über ‚eingezeichnete‘ Pfeile treten immer wieder auf.<sup>65</sup>

Ein weiterer Hinweis auf Hazels Kontrolle über die visuelle Narration findet sich in Kapitel zwanzig: Nach einer zwei Seiten umfassenden Panelsequenz, in der das Geschrei der kleinen Hazel in fast jedem Panel als Soundword („REHHHH!“)<sup>66</sup> präsent ist<sup>66</sup>, leitet die Rezitatorin mit den Worten „I know, I’m even annoying myself, so let’s go to work...“<sup>67</sup> zur nächsten Szene über, die in der Tat Alana bei ihrer Arbeit als Schauspielerin zeigt. Erneut wird nicht nur das visualisierte Geschehen kommentiert, sondern auch das nächste Panel angekündigt, wobei suggeriert wird, dass besagtes Panel erst durch eine aktive Entscheidung der Rezitatorin seinen diegetischen Inhalt erhält.

---

<sup>60</sup> ‚Pseudo-objektiv‘ bezieht sich hier auf das Fehlen grafischer Elemente, die als bedeutungstragende, vom Monstrator absichtlich verursachte Stilisierung der diegetischen Realität markiert sind, wie etwa die Tierköpfe in Art Spiegelmans *Maus*.

<sup>61</sup> Groensteen: *Narration* (wie Anm. 15), S. 86.

<sup>62</sup> Brian K. Vaughan/Fiona Staples: *Saga. Chapter Seven*. Berkeley 2012, S. 171.

<sup>63</sup> Vgl. Thon: „Telling“ (wie Anm. 7), S. 85.

<sup>64</sup> Vaughan/Staples: „Chapter Seven“ (wie Anm. 62), S. 1.

<sup>65</sup> Backe („TV-Heads“, wie Anm. 2) nennt einige weitere Beispiele hierfür.

<sup>66</sup> Vgl. Vaughan/Staples: *Chapter Twenty* (wie Anm. 54), S. 4f.

<sup>67</sup> Ebd., S. 5.



Abb. 2: *Saga. Chapter Seven.*, S. 2, Panel 1.

Darüber hinaus deuten noch einige weitere Indizien darauf hin, dass verbale und visuelle Narration von derselben Instanz gesteuert werden. Auffällig ist erstens das Fehlen von Textboxen, die den ontologischen Unterschied zwischen dem Inhalt der grafischen Darstellungen und den Rezitationen verdeutlichen würden. Zweitens sind Letztere in einer deutlich unregelmäßigeren Schriftart gehalten als das sonstige Lettering (s. Abschn. 2.1). Drittens entsteht an einigen Stellen in der Serie der Eindruck, die Buchstaben der Rezitation wären in ihrer Positionierung an die Elemente der grafischen Darstellung ‚angepasst‘. Tatsächlich lässt schon die eröffnende Splashpage (Abb.1) des ersten Kapitels Anzeichen dieser Praktik erkennen: Bei genauem Hinsehen wird klar, dass die ungleichmäßig verlaufende Zeile Erzähltext sich an einer Haarsträhne Alanas orientiert und deren Rundung nachvollzieht.<sup>68</sup> Noch offenkundiger geschieht dies wenige Seiten später mit den verbalen Beschreibungen von Landfall und Wreath, die an der Silhouette des zugehörigen Himmelskörpers ‚entlanggeschrieben‘ zu sein scheinen.<sup>69</sup>

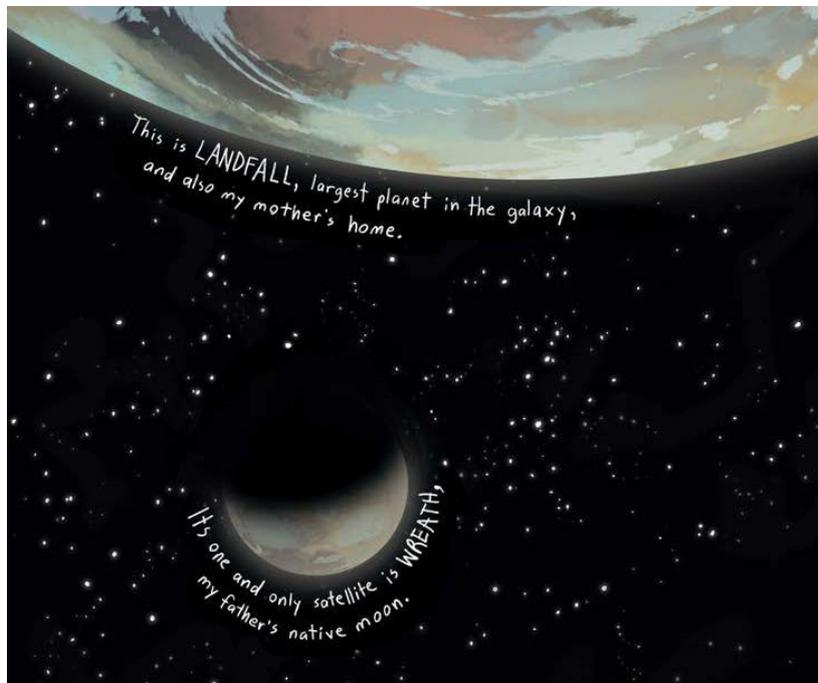


Abb. 3: *Saga. Chapter One.*, S. 18 (Ausschnitt).

Zusammengenommen mit dem Inhalt der Rezitationen lassen diese drei Faktoren die Hypothese zu, dass Hazel ihre Kommentare und Erklä-

<sup>68</sup> Vgl. Vaughan/Staples: „Chapter One“ (wie Anm. 39), S. 1.

<sup>69</sup> Ebd., S. 18.

rungen handschriftlich direkt auf die Bilder aufträgt, wofür diese ihrem Zugriff unterliegen müssten<sup>70</sup>, was wiederum eine Auslegung der Monstration als narratorial unterstützt. Dies wird jedoch durch die oben erwähnte Nullfokalisierung entscheidend verkompliziert: Hazel hat offensichtlich Zugang zu und Kontrolle über die Bilder, die aber stilistisch nicht von einer generischen Norm unterscheidbar sind und somit in der Rezeption nicht als narratorial, d.h. ‚von ihr gezeichnet‘ wahrgenommen werden.<sup>71</sup> Bevor der dadurch hervorgerufenen Irritation und ihrem metareferentiellen Potential genauere Aufmerksamkeit geschenkt wird, sollen im nächsten Abschnitt allerdings zuerst die lokaleren und weniger komplexen Metalepsen behandelt werden.

### 3. Metareferentialität in *Saga*

Wenngleich die oben beschriebene Besetzung der narrativen Instanzen in *Saga* eine ganze Reihe unterschiedlicher metareferentieller Effekte verursacht, tritt eine bestimmte Form am häufigsten auf: Rhetorische Metalepsen, also „interrup[tions of] the representation of the current [narrative] level through a voice that originates in or addresses a lower level“<sup>72</sup>, die auf beiden modalen Ebenen erkennbar sind.

Zum einen geschieht dies, wann immer sich Hazel als homodiegetische Erzählerfigur direkt an die Rezipientin wendet: Auf ihrer eigenen ontologischen Ebene könnte Hazel lediglich eine gleichermaßen fiktionale Adressatin ansprechen. Da es für die Existenz einer solchen jedoch keinerlei Anhaltspunkte gibt, werden Kommentare wie: „Soak it up, I’m not always this adorable“<sup>73</sup> eher als transgressive Bezugnahme auf die reale Rezipientin interpretiert. Ein noch expliziter markiertes Beispiel sind Äußerungen mit dem deiktischen Wort *you* (if most of your childhood didn’t look exactly like this, I feel sorry for you“<sup>74</sup> oder „I guess you already know what happens next“<sup>75</sup>). Da aber die Existenz einer impliziten, fiktiven Adressatin nicht ausgeschlossen werden kann, könnte es sich genauso gut um eine „seemingly ‚impossible‘, although only imaginary transgression“<sup>76</sup> handeln.

Zum anderen findet dieses rein verbale Phänomen seine verbalpiktoriale Entsprechung in Charakteren, die „through the metaphorical window pane of the panel“<sup>77</sup> blicken und ebenfalls scheinbar direkt zur

<sup>70</sup> Hier findet eine interessante Interaktion mit den Paratexten der Serie statt, aus denen hervorgeht, dass die Erzähltexte auch in Wirklichkeit nicht vom Letterer, sondern von Illustratorin Fiona Staples handschriftlich in die Panels eingefügt werden (vgl. Brian K. Vaughan/Fiona Staples: „To Be Continued“. *Saga. Book One*. Berkeley 2014, S. 459-497, hier S. 493). Die Verschränkung von realen Produktions- und Rezeptionsverhältnissen mit Elementen der Storyworld tritt in *Saga* wiederholt auf und erscheint als lohnender Gegenstand eigenständiger Untersuchungen.

<sup>71</sup> Vgl. Mikkonen: „Subjectivity“ (wie Anm. 12), S.119f.

<sup>72</sup> Marie-Laure Ryan: „Metaleptic Machines“. *Semiotica* 150 (2004), S. 439-469, hier S. 441.

Ryan bezeichnet die Zielebene der Äußerung hier als „lower“ - gemeint ist trotz des evtl. irreführenden Terminus eine Ebene, die sich ‚näher‘ an der Realität befindet als der Ausgangspunkt der Äußerung.

<sup>73</sup> Brian K. Vaughan/Fiona Staples: *Saga. Chapter Nineteen*. Berkeley 2014, S. 7.

<sup>74</sup> Brian K. Vaughan/Fiona Staples: *Saga. Chapter Sixteen*. Berkeley 2013, S. 7.

<sup>75</sup> Ebd., S. 20.

<sup>76</sup> Wolf: „Metareference“ (wie Anm. 23), S. 52.

<sup>77</sup> Kukkonen: „Metalepsis“ (wie Anm. 36), S. 223.

Rezipientin sprechen. In *Saga* geschieht dies hauptsächlich auf den Splashpages, die die meisten Einzelkapitel eröffnen und mit Sätzen wie: „Are you lady folk?“<sup>78</sup> oder auch „Oopsie, I made a universe!“<sup>79</sup> sowohl den Produktions- als auch Rezeptionskontext des Comics humorvoll thematisieren. Allerdings handelt es sich auch bei diesen Metalepsen nur um „small window[s] [...] allow[ing] a quick glance across levels“<sup>80</sup>, da jede der besagten Splashpages von den jeweils folgenden Panels als Teil einer intradiegetischen Gesprächssituation und ihre visuelle Perspektive als die eines anderen Charakters entlarvt wird.<sup>81</sup>

Für beide Fälle gilt, dass rhetorische Metalepsen durch ihren hohen Konventionalisierungsgrad und die mangelnde Eindeutigkeit der Transgression eine verhältnismäßig schwache ‚meta-awareness‘ erzeugen.<sup>82</sup>

Etwas anders verhält es sich mit der ‚Anpassung‘ der Rezitationen an die verbal-piktoriale Ebene: Die Schrift ist so stark um piktorial repräsentierte Elemente der Storyworld herum organisiert, dass der Eindruck entsteht, sie befände sich physisch auf der gleichen diegetischen Ebene und *könne* sich daher nicht mit anderen dortigen Objekten überschneiden. Obwohl das Ausmaß der Transgression hier größer zu sein scheint als in den oben beschriebenen rhetorischen Metalepsen, ist nach wie vor fraglich, ob tatsächlich von einer ontologischen Metalepse, d.h. einer „paradoxical, yet seemingly actual, physical transgression of a logical or ontological border between two levels/worlds by a character or object“<sup>83</sup> gesprochen werden kann. Zwar wird die physische Qualität der Schrift angedeutet, doch sorgt die Vermeidung von Überschneidungen mit der diegetischen Welt dafür, dass eine „actual, physical transgression“ – z.B. im ersten Kapitel eine Kollision des Mondes Wreath mit den ihn beschreibenden Buchstaben – eben gerade *nicht* stattfindet. Die Rezipientin wird erneut im Unklaren darüber gelassen, ob die ontologische Grenze tatsächlich oder nur scheinbar überschritten wurde. Hier handelt es sich weniger um einen Bruch mit den Darstellungskonventionen des Mediums als um eine überzeichnete Erfüllung derselben<sup>84</sup> - schließlich ist es in Comics die Regel, dass eine Überschneidung von Lettering und relevanten visuellen Details nicht stattfindet - die jedoch ebenfalls dafür sorgt, dass ein ‚foregrounding‘ besagter Konvention auftritt und sie nicht mehr als non-narratorial, sondern autorial bzw. in diesem Fall narratorial wahrgenommen wird, da Hazel ja die Gesamtdarstellung zu kontrollieren scheint.

Eine ‚echte‘ ontologische Transgression mit metareferentiellem Potential ist hingegen das in Abschn. 2.1 geschilderte erzählerische Paradox: Auf verbaler Ebene sind sowohl Narration als auch Fokalisierung

<sup>78</sup> Brian K. Vaughan/Fiona Staples: *Saga. Chapter Twenty-Four*. Berkeley 2014, S. 1. Hier findet sich zudem ein weiteres Beispiel für die in Anm. 69 erwähnten Verschränkungen: Das Zitat kann als humorvolle Anspielung auf die realen demografischen Verhältnisse unter den Leserinnen der *Saga*-Einzelhefte gedeutet werden, die – hartnäckigen Stereotypen zum Trotz – überwiegend weiblich zu sein scheinen (vgl. die Auswertung einer Leserumfrage in Brian K. Vaughan/ Fiona Staples: *Saga. Chapter Thirty-Eight*. Berkeley 2016, S. 23).

<sup>79</sup> Vaughan/Staples: „Chapter Twenty-Two“ (wie Anm. 58), S. 1.

<sup>80</sup> Ryan: „Machines“ (wie Anm. 72), S. 441.

<sup>81</sup> Im ersten genannten Beispiel ist der visuelle Standpunkt der einer jungen Hazel, im zweiten gehört er zu Marko.

<sup>82</sup> Vgl. Wolf: „Metareference“ (wie Anm. 23), S. 53.

<sup>83</sup> Ebd.

<sup>84</sup> Ebd., S. 47.

bei Hazel zu verorten, die somit zwar als homodiegetische Erzählerin fungiert, aber in der Menge und Natur der Informationen, die ihr zur Verfügung stehen, eindeutig auktorial ist - eine höchst widersprüchliche Konstruktion, da Hazel als Teil der Storyworld eigentlich auch den dort herrschenden epistemologischen Beschränkungen unterworfen sein müsste, was gelegentlich auch in Bemerkungen wie „maybe a few [dwarves] do [live there], *I don't know*“<sup>85</sup> explizit gemacht wird.<sup>86</sup> Durch die auktoriale Schilderung fremder Psychen, also das „performing [of] an ontologically different role“<sup>87</sup> im Vergleich zu ihrer Rolle als homodiegetischer Erzählerin, erfüllt Hazel das von Karin Kukkonen formulierte Kriterium für ontologische Metalepsen. Zwar ist die Differenz zwischen den zwei Ebenen, auf denen agiert wird, nicht so groß wie etwa die zwischen einem Charakter ohne Erzählerfunktion und einem Autor, aber dennoch wird ein metareferentieller Effekt erzielt: Die Irritation angesichts einer paradoxen, in der Realität unmöglichen Erzählsituation bricht die mimetische Illusion der Darstellung und zwingt die Rezipientin, das Erzählte nicht nur als medial vermittelt, sondern auch als fiktiv anzuerkennen. Somit kann dieser metaleptische Effekt außerdem Wolfs Kategorie der *fictum*-Metareferenz zugeordnet werden.<sup>88</sup>

Auf visueller Ebene ist das Problem etwas anders geartet: Geht man von Horstkottes und Pedris erweitertem Fokalisierungsbegriff aus, so ist ein homodiegetischer Erzähler beinahe automatisch auch Ursprung der Fokalisierung, da, selbst wenn er fremde Bewusstsein darstellen sollte, ein Filtern dieser Darstellung durch seine eigene Subjektivität nicht auszuschließen ist. Während die verbale Narration auch das Innenleben anderer Charaktere recht eindeutig von *Hazels* Standpunkt aus schildert und kommentiert, enthält die verbal-piktoriale Ebene keinerlei Anzeichen einer kohärent individuellen Fokalisierung, obwohl Hazel zumindest für die *Auswahl* der Bilder verantwortlich zu sein scheint (s. Abschn. 2.2).<sup>89</sup> Mit Groensteen könnte man von einem internen Auseinanderklaffen der Haltung des Monstrators sprechen: Während er durch seine Interaktionen mit dem Rezitator als homodiegetisch und subjektiv vorgeprägt charakterisiert wird, suggeriert die „homogeneity [...] of graphic style“<sup>90</sup> eine Neutralität, die als inkompatibel wahrgenommen wird.

Ob von einer Metalepse im Sinne Wolfs gesprochen werden kann, ist hingegen fraglich, da eine intradiegetisch kohärente Erklärung hier prinzipiell noch denkbar ist, wenn auch der Text keinen direkten Hinweis darauf gibt. Doch gerade diese Ambiguität lädt die Rezipientin

<sup>85</sup> Vaughan/Staples: „Chapter Nineteen“ (wie Anm. 73), S. 4., Herv. T.K.

<sup>86</sup> Da *Saga* gegenwärtig nicht abgeschlossen ist, besteht zwar noch Raum für Spekulationen, doch für den Moment deutet nichts darauf hin, dass Hazels Wissen in zukünftigen Kapiteln zufriedenstellend erklärt werden wird.

<sup>87</sup> Kukkonen: „Metalepsis“ (wie Anm. 36), S. 223.

<sup>88</sup> Vgl. Wolf: „Metareference“ (wie Anm. 23), S. 38.

<sup>89</sup> Zwar könnte man die prinzipielle Feststellung, dass es sich erkennbar um Zeichnungen handelt, als Beweis für Hazels subjektives Filtern anführen (Groensteen macht eine dahingehende Bemerkung, vgl. *Narration* (wie Anm. 15), S.85) - allerdings merkt Mikkonen hierzu an, dass ein ausreichend generisch wirkender Stil in der Regel nicht als eine subjektiv begründete Normabweichung wahrgenommen würde (vgl. „Subjectivity“ (wie Anm. 12), S. 120).

<sup>90</sup> Groensteen: *Narration* (wie Anm. 15), S. 93.

zum Formulieren von Hypothesen ein, die den Widerspruch erklären könnten – Überlegungen, deren Ergebnisse eine Spanne von „strongly textually guided determinate conclusions to much less guided, more ambiguous ones“<sup>91</sup> abdecken. Denkbar wäre zum Beispiel, dass Hazels Monstration sich auf das Arrangieren und Kommentieren eines Bilderpools beschränkt, der selbst allerdings aus einer anderen Quelle stammt – oder aber, dass die verbal-piktoriale Darstellung insgesamt nicht der ‚realen‘ diegetischen Vergangenheit entspricht, sondern lediglich einer subjektiven Vorstellung davon, die Hazel anhand fremder Informationen (re-)konstruiert.

Hier kommt nun auch die Metareferenz wieder zum Tragen: Zwar gehört die sekundäre Deixis, die durch Hazels erzählendes Ich etabliert wird, immer noch der Storyworld an, doch die Unsicherheit darüber, ob und wie die Monstration Hazel zugerechnet werden kann, erfordert die aktive Partizipation der Leserin an der Konstruktion der fiktionalen Kommunikationssituation<sup>92</sup>, obwohl sie eigentlich eine Akteurin der *real stattfindenden* Kommunikation ist. Die Auffälligkeit dieser Leerstelle lässt eine solche Mitwirkung als intentional angelegt erscheinen, d.h. es handelt sich hier im weiteren Sinne um eine „textual representation of the world in which [...] the readers [...] can be found“<sup>93</sup>, die ein eigenes deiktisches ‚Koordinatensystem‘ besitzt. Die Rezipientin ist Teil jener dritten Deixis, interagiert aber durch ihre spekulative Partizipation mit der sekundären Deixis der Storyworld. Diese Interaktion ist an sich noch nicht metaleptisch: Das Anstellen von Vermutungen über die Storyworld ist in geringerem Maße (z.B. bezüglich des weiteren Handlungsverlaufs) ein selbstverständliches Merkmal jedweder Rezeption von Erzählung und stellt noch längst keine paradoxe Transgression dar. Doch dadurch, dass die Rezipientin die narratologischen Mechanismen, die in *Saga* am Werk sind, intensiv reflektieren muss, um die Logik der Erzählung (so weit, wie eben noch möglich) aufrechtzuerhalten, ist das Kriterium zumindest für die Kategorie der Metareferenz im weiteren Sinne sicherlich erfüllt: „The emphasis of storytelling lies no longer on the finished product and the object of its mimesis, the storyworld, alone, but with the process of storytelling itself.“<sup>94</sup>

Was diese Metareferenz besonders macht, ist die Tatsache, dass sie im Text zwar auf jeden Fall angelegt ist, ihr Effekt in seiner Intensität jedoch ungewöhnlich stark von der spezifischen Rezipientin abhängig ist: Da eine intradiegetisch plausible Erklärung der Haltung des Monstrators zwar möglich, aber im Text nicht angelegt ist, bleibt es der Rezipientin überlassen, ob eine solche, selbst konstruierte Erklärung als zufriedenstellend empfunden wird. Träfe dies zu, fände keinerlei paradoxe Transgression statt und eine Metalepse läge dementsprechend nicht vor. Wird eine intradiegetische ‚Lösung‘ des Problems hingegen als unzureichend empfunden, handelt es sich um das gleiche Phänomen wie auf der verbalen Ebene: Hazel wäre auf der einen Seite ein epistemologisch eingeschränkter Charakter, auf der anderen Seite aber objektiver Monstrator – erneut müsste von einer ontologischen Metalepse gesprochen werden, die natürlich eine deutlich stärkere ‚meta-awareness‘ verursacht als das Mitkonstruieren der fiktiven Kommunika-

<sup>91</sup> Horstkotte/Pedri: „Focalization“ (wie Anm. 4), S. 339.

<sup>92</sup> Vgl. ebd.

<sup>93</sup> Kukkonen: „Textworlds“ (wie Anm. 28), S. 503.

<sup>94</sup> Ebd.

tionssituation allein.

### Zusammenfassung und Ausblick

Wie die obigen Überlegungen zeigen, macht *Saga* die Implikationen seines Titels in der Tat zum Programm: Der Comic bedient sich einer Reihe metareferentieller Strategien, um die Aufmerksamkeit der Rezipientin immer wieder weg von der Storyworld und hin zu den Konventionen und Möglichkeiten des Erzählens im Comic zu lenken. Schon die einzelnen modalen Ebenen sind voller rhetorischer Metalepsen, die verbal durch die personale Erzählerfigur und visuell durch die Flexibilität der Fokalisierung zustande kommen, während die teils auffällige Positionierung der Narrationstexte zum einen eine Darstellungskonvention des Mediums betont und zum anderen die Erzählerfigur in beiden semantischen Modi besonders präsent wirken lässt.

Doch erst in der Dissonanz *zwischen* dieser merklich präsenten Erzählerin und der Fokalisierung entfalten sich die wohl interessantesten Metareferenzen dieses Werks: Verbal geschieht dies in Form einer expliziten ontologischen Metalepse, da die Fokalisierung zwar klar bei Hazel liegt, ihr Wissensstand jedoch einer auktorial-nullfokalisierten Erzählsituation entspricht. Visuell hingegen liegt eine komplexere Situation vor, da nämlich die zwar nicht per se paradoxe, aber epistemologisch zumindest irritierende Neutralität der Bilder bei gleichzeitig suggerierter Subjektivität des Monstrators nie thematisiert, geschweige denn erklärt wird. Dadurch entsteht eine Leerstelle in der fiktiven Kommunikationssituation, die die Rezipientin zur Spekulation einlädt, aber selbst keinerlei Hinweise darauf bietet, dass überhaupt eine intradiegetische ‚Lösung‘ des Problems existiert. Ob hier eine ontologische Metalepse vorliegt, ist damit der Entscheidung der Rezipientin überlassen, die eine Lösung entweder selbst konstruieren muss oder aber als zu unglaubwürdig abtun kann. Dadurch kann letztendlich jede Leserin bis zu einem gewissen Grad selbst bestimmen, inwieweit sie *Saga* als Metacomix oder ‚nur‘ als „*Romeo & Juliet* meets *Star Wars*“<sup>95</sup> lesen möchte. Diese Flexibilität in der Rezeption dürfte mit ein Grund dafür sein, dass *Saga* sowohl beim Massenpublikum als auch bei der Kritik einen derart hohen Stand genießt.

Die vorliegende Arbeit ist längst nicht umfangreich genug, um dem Phänomen der Metareferentialität in *Saga* umfassende Aufmerksamkeit geschenkt zu haben: Der Comic bietet neben dem hier behandelten narratologischen Ansatz einige weitere Meta-Phänomene, wie etwa die innerhalb der Storyworld implizit wie explizit kontinuierlich stattfindende Erörterung von Medien und ihrer Macht in Form des fiktiven Romans „A Night Time Smoke“ oder der so treffend titulierten „TV-Heads“.<sup>96</sup> Die zahlreichen Anspielungen auf die realen Produktions- und vor allem Rezeptionsumstände der Serie (in deren Kontext „A Night Time Smoke“ eventuell als Allegorie für die reale *Saga* gedeutet werden könnte) geben ebenfalls Anlass zu weiteren Überlegungen. Zumindest eine der rhetorischen Metalepsen aus *Saga* darf daher wohl durchaus als Aufforderung an die Comicforschung verstanden werden: „Please. Keep reading.“<sup>97</sup>

<sup>95</sup> Richards: „Review“ (wie Anm. 1).

<sup>96</sup> Backe: „TV-Heads“ (wie Anm. 2).

<sup>97</sup> Brian K. Vaughan/Fiona Staples: *Saga. Chapter Ten*. Berkeley 2013, S. 1.