

Comic - Film - Gender

Zur (Re-)Medialisierung von Geschlecht im Comicfilm

Bearbeitet von
Véronique Sina

1. Auflage 2016. Taschenbuch. 304 S. Paperback

ISBN 978 3 8376 3336 8

Format (B x L): 14,8 x 22,5 cm

Gewicht: 468 g

[Weitere Fachgebiete > Musik, Darstellende Künste, Film > Filmwissenschaft, Fernsehen, Radio > Filmgattungen, Filmgenre](#)

schnell und portofrei erhältlich bei



Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

VÉRONIQUE SINA

COMIC FILM GENDER



ZUR (RE-)MEDIALISIERUNG VON
GESCHLECHT IM COMICFILM

Aus:

Véronique Sina

Comic – Film – Gender

Zur (Re-)Medialisierung von Geschlecht im Comicfilm

Februar 2016, 304 Seiten, kart., zahlr. z.T. farb. Abb., 34,99 €, ISBN 978-3-8376-3336-8

Welche Rolle spielt die Kategorie Gender für die Konstitution von Comic und Film? Véronique Sina geht dieser Frage anhand ausgewählter Comic- und Filmbeispiele wie Frank Millers »Sin City«, Enki Bilals »Immortel (ad vitam)« oder Matthew Vaughns »Kick-Ass« nach. Auf Basis einer detailreichen, vergleichenden Analyse beider Medien entwickelt sie das Konzept des performativen Comicfilms und verdeutlicht dabei gleichzeitig, wie sich Comic, Film und Gender wechselseitig generieren und produktiv aufeinander einwirken. Mit dieser Fokussierung auf die reziproke Beziehung der Performativität von Gender sowie der Medialität des Performativen leistet die Studie einen wichtigen Beitrag zu den Gender-Media Studies.

Véronique Sina (Dr. phil.) ist als wissenschaftliche Mitarbeiterin und Studiengangskoordinatorin im Bereich der Gender und Queer Studies an der Universität zu Köln (GeStiK) tätig. Sie ist Mitbegründerin und Sprecherin der AG Comicforschung der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM).

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/978-3-8376-3336-8

Inhalt

1.	Einführung	11
1.1	Medienwissenschaftliche Comicforschung trifft genderorientierte Medienwissenschaft	14
1.2	(Re-)Medialisierung: Comic und Film	22
2.	Die (hyper-)mediale Beschaffenheit des Comics	29
2.1	Bild und Text	31
2.2	Einzelbild und Bildfolge	38
2.3	Reduktion und Überzeichnung	48
2.4	Differenz und Wiederholung	57
2.5	Comics und Gender	71
2.6	Zusammenfassung	84
3.	SIN CITY: Doing Gender in Comic und Film	87
3.1	Gender Trouble in <i>Sin City</i> : Abstraktion und Subversion in Frank Millers Comic Noir	88
3.2	Von Comic und Film zum Comicfilm	110
3.3	(De-)Konstruktion von Gender in SIN CITY	125
3.4	Zusammenfassung	145
4.	Unsterblich zu Lebzeiten: Die mediale (Re-)Produktion von Geschlecht in IMMORTEL	147
4.1	<i>Poésie Graphique</i> – Enki Bilals hybride Comicwelt	148
4.2	IMMORTEL: Hypermediale Transposition der <i>Trilogie Nikopol</i>	169
4.3	(Re-)Medialisierte Geschlechter	181
4.4	Zusammenfassung	197

5.	Kick-Ass: (Hetero-)Normativität eines Superhelden	199
5.1	Wonder Women und Super Men: Das performative Wechselspiel von Gender, Genre und Medium im Pop-Comic <i>Kick-Ass</i>	201
5.2	<i>It's time to be a hero</i> : Vom Scheitern der Gender-Parodie im Comicfilm Kick-Ass	226
5.3	Kick-Ass 2: (Re-)Affirmation normativer Geschlechterdiskurse	245
5.4	Zusammenfassung	261
6.	Ausblick: Vom goldenen Zeitalter der Comicfilme	263
7.	Quellenverzeichnis	271
7.1	Literaturquellen	271
7.2	Internetquellen	293
7.3	Comicquellen	294
7.4	Filmquellen	297
7.5	DVDs und Bonusmaterial	299
7.6	Fernsehsendungen und -serien	300

1. Einführung

Unter dem Titel *Comics & Media* sorgte die im Frühjahr 2014 erschienene Sonderausgabe des US-amerikanischen Journals *Critical Inquiry* für eine kleine Sensation: Zum ersten Mal in der Geschichte des renommierten literaturwissenschaftlichen Magazins legt eine gesamte Ausgabe den Schwerpunkt auf die ehemals als triviale ›Schundliteratur‹ verpönten Comics¹. Doch nicht nur die ungewöhnliche thematische Ausrichtung², sondern auch die Wahl des Titelbildes kennzeichnet die *special issue* des Magazins als etwas ›Besonderes‹. Denn für die Gestaltung der Titelseite zeichnet sich niemand Geringeres verantwortlich als der durch seine umstrittenen Arbeiten berühmt gewordene *Underground*-Comickünstler³ Robert Crumb. Als provokativer Kommentar zum

1 | Wie Reinhold C. Reitberger und Wolfgang Fuchs bemerken, ist die »Geschichte der Comic Books [...] die Geschichte ihrer Anfeindungen. So wurden sie zum Beispiel 1940, als sie sich gerade erst richtig zu etablieren begannen, von der *Chicago Daily News* als ›giftige pilzartige Wucherung‹ bezeichnet« (Fuchs/Reitberger 1971, 134 f.).

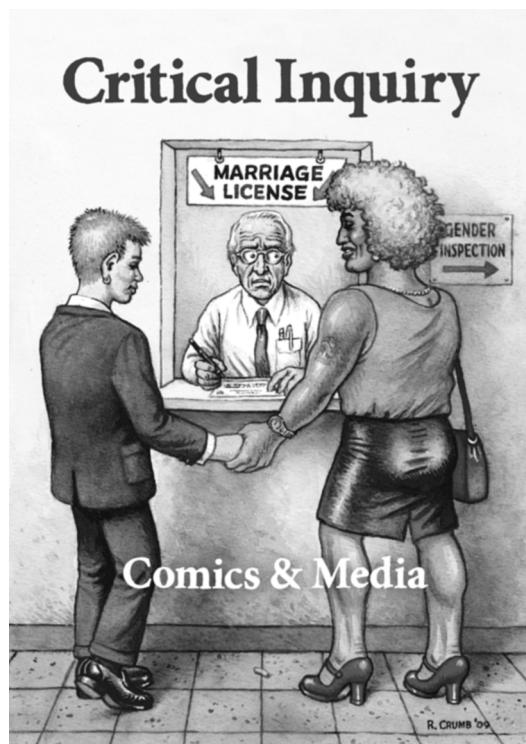
2 | Die Sonderausgabe *Comics & Media* wurde von der Konferenz *Comics: Philosophy and Practice* inspiriert, welche im Mai 2012 an der Universität von Chicago veranstaltet wurde (vgl. Chute/Jagoda 2014, 1).

3 | Als Gegenkultur verstanden, entstehen in den USA Ende der 1960er Jahre die so genannten *Underground Comix*. Im Gegensatz zu den Mainstream-Comics (allem voran den Superheld_innen-Comics der Verlage DC und Marvel) richten sich die *Comix* (das X soll die Abgrenzung zum Mainstream markieren) an ein erwachsenes Zielpublikum. Oberstes Ziel der *Underground Comix* ist es, sowohl inhaltliche als auch gestalterische Tabus zu durchbrechen. So dominieren in den *Comix* der späten 1960er Jahre – wie z.B. in dem von Robert Crumb herausgebrachten *Zap Magazine* (1968) – vor allem gesellschaftskritische Themen wie Sex, Drogen und Gewalt (vgl. Knigge 1996, 161 ff.). Die Blütezeit der *Comix* lässt sich laut Andreas C. Knigge zwischen 1968 und 1974 ausmachen (vgl. ebd. 2004, 195 sowie 197). Für eine ausführliche Behandlung der *Underground Comix* siehe u.a. Charles Hatfield: *Alternative Comics. An Emerging Literature*. Jackson: Univ. Press of Mississippi 2005 sowie Roger Sabin: *Adult comics: An Introduction*. London: Routledge 1993.

politisch hochdiskutierten Thema der gleichgeschlechtlichen Ehe präsentiert Crumbs Cover-Zeichnung ein Gender-Grenzen überschreitendes Paar *dressed in drag*, welches sich händchenhaltend vor einem sichtlich irritierten Beamten einfindet, um eine Heiratserlaubnis zu beantragen (s. Abb. 1). Wie das nachstehende Zitat von Crumb verdeutlicht, resultiert die Irritation des Beamten, welche sich auf die Rezipient_innen übertragen soll, aus der Uneindeutigkeit des Gezeigten:

»The whole idea of this cover is that you can't tell what gender these people are. So what are you supposed to do? Have a gender inspection to see who has what? [...] At first I thought of drawing two unisex creatures with a minister marrying them – but I drew this instead, that was more lurid. I didn't consider it offensive« (Crumb in Mouly 2012, 39; Herv. im Org.).

Abbildung 1: Robert Crumb: Rejected The New Yorker Cover



Quelle: Special issue of *Critical Inquiry: Comics & Media*. Hg. v. Hillary Chute und Patrick Jagoda. Chicago: Univ. of Chicago Press 2014 [Cover-Zeichnung]. Zit. nach <<http://press.uchicago.edu/ucp/books/book/distributed/C/bo19334484.html>>. Letzter Zugriff: 09.01.2015.

Obwohl der Comickünstler selbst sein Werk nicht als beleidigend (»offensive«) erachtet, gesteht er in seiner Äußerung ein, dass es sich hier um eine durchaus reißerische (»lurid«) Darstellung handelt. Genauer gesagt stellt Crumbs Titelmotiv eine parodistische Interpretation heteronormativer Geschlechterordnung dar, welche etablierte Gender-Stereotype reproduziert, diese durch ihre überzeichnete, comichaft Repräsentation aber auch gleichzeitig reflektiert und *ad absurdum* führt.

In ihrer parodistischen Ambivalenz und Übertreibung zeigt die von Crumb entworfene Cover-Zeichnung somit beispielhaft das transgressive Potenzial des Comics auf, mediale Einschreibungs- sowie Entstehungsprozesse sichtbar zu machen und kritisch zu hinterfragen. Zugleich lenkt die hier präsentierte Thematisierung, Reflexion und Irritation geschlechtlich codierter Inhalte unweigerlich den Blick auf das enge Verhältnis von Gender und Medien. Dieses beschränkt sich natürlich nicht nur auf das Medium Comic. Auch für das »klassische« Medium Film, welches seit jeher eine innige Beziehung zur »Neunten Kunst⁴ pflegt⁵, ist die Kategorie Gender von grundlegender, konstitutiver Bedeutung. Zentrales Anliegen der vorliegenden Arbeit ist es, diesem Verhältnis nachzuspüren. Anhand des zeitgenössischen »Comicfilms« soll das Zusammenspiel von Comic, Film und Gender als ein sich gegenseitig bedingendes und auf komplexen, performativen Prozessen der (Re-)Medialisierung basierendes Austauschverhältnis dargelegt werden. Im Rahmen der Forschungsperspektive der Gender-Media Studies und unter Berücksichtigung der reziproken Beziehung der Performativität von Gender sowie der Medialität des Performativen soll anhand ausgewählter Comic- und Filmbeispiele untersucht werden, wie sich Comic, Film und Gender wechselseitig generieren und produktiv aufeinander einwirken. Denn obwohl das Phänomen Comicfilm ein breites Spektrum an verschiedensten Filmen umfasst – die sich auf inhaltlicher, stilistischer und formal-ästhetischer Ebene auf völlig unterschiedliche Weise mit dem Medium Comic auseinandersetzen –, wird im Folgenden der

4 | Laut Thomas Becker geht die Benennung von Comics als *Neuvième Art* (»Neunte Kunst«) »auf die Aufzählung durch Riccotto Canudo von 1920 zurück, der zu seiner Zeit, als es jedenfalls schon Comics gab, auf sieben Künste kam, ohne den Comic aufzuführen. Den Film hatte er zur *Siebten Kunst* erklärt. Als achte kam später in den 1950er Jahren das Fernsehen hinzu. 1966 reihte dann Francis Lacassin den Comic hinter dem Fernsehen ein« (Becker 2011b, 63).

5 | Zur langjährigen Beziehung von Comic und Film siehe u.a. Véronique Sina: Die Korrelation von Comic und Film. Ein Einblick in die reziproke Entwicklungsgeschichte zweier Medien. In: CLOSURE. Kieler e-Journal für Comicforschung 1/2014. Hg. v. Cord-Christian Casper, Julia Ingold und Gerrit Lembke (et al.), S. 99–121. Online verfügbar unter <http://wwwclosure.uni-kiel.de/data/closure1/closure1_sina.pdf>. Letzter Zugriff: 13.12.2014.

These nachgegangen, dass die Kategorie Gender für die Konstitution von Comic und Film immer eine entscheidende Rolle spielt.

1.1 MEDIENWISSENSCHAFTLICHE COMICFORSCHUNG TRIFFT GENDERORIENTIERTE MEDIENWISSENSCHAFT

Innerhalb des wissenschaftlichen Diskurses ist eine zunehmende Etablierung deutschsprachiger Comicforschung zu beobachten, welche sich durch »eine große thematische Breite und methodische Vielfalt« (Ditschke/Kroucheva/Stein 2009, 11) kennzeichnet⁶. Dabei haben sich in den letzten Jahren vornehmlich Forscher_innen aus der Literatur-, Kunst-, Geschichts- oder Kulturwissenschaft mit der ›Neunten Kunst‹ beschäftigt. Eine medientheoretische Auseinandersetzung, welche die spezifische mediale Beschaffenheit des Comics genauso in den Blick nimmt wie seine intermedialen Relationen zum ›benachbarten‹ Medium Film, ohne dabei die konstituierende Funktion der Kategorie Gender außer Acht zu lassen, ist bisher jedoch ausgeblieben. Diese Forschungslücke möchte die vorliegende Arbeit schließen. Einen interdisziplinären Ansatz verfolgend, welcher medienwissenschaftliche Comicforschung und genderorientierte Medienwissenschaft miteinander verbindet, soll der moderne Comic⁷ im Folgenden als eigenständige mediale Form verstanden werden, die durch eine Reihe spezifischer Charakteristika beschrieben und somit von anderen Medien unterschieden werden kann. Unter Rückgriff auf

6 | Für eine Übersicht zum Stand der deutschsprachigen Comicforschung siehe u.a. Jakob F. Dittmar: Comics. In: *Handbuch Medienwissenschaft*. Hg. v. Jens Schröter. Stuttgart: J. B. Metzler 2014, S. 258-261, Sigrun Galter: Das neu erwachte Interesse am Comic? Zur Rolle der Literaturwissenschaft in der deutschen Comicforschung. In: *Rezensionsforum literaturkritik.de*, Nr. 6/Juni 2012. Online verfügbar unter <http://www.literaturkritik.de/public/rezension.php?rez_id=16748>. Letzter Zugriff: 10.11.2014 sowie Daniel Stein: Comicwissenschaft in Deutschland: Ein Einschätzungsversuch. 2012. Online verfügbar unter <<http://www.comicgesellschaft.de/wp-content/uploads/2012/01/Comicwissenschaft-in-Deut.pdf>>. Letzter Zugriff: 16.12.2014. Einen systematischen Einblick in die wachsende Anzahl von Publikationen zur deutschsprachigen sowie internationalen Comicforschung bietet u.a. die *Bonner Online-Bibliographie zur Comicforschung* (vgl. <http://www.comicforschung.uni-bonn.de/>).

7 | Innerhalb der vorliegenden Arbeit bezeichnet der Ausdruck ›moderner Comic‹ bzw. ›Comic‹ den »Sprechblasencomic amerikanischer Prägung« (Sackmann 2008, 7), der sich Ende des 19. Jahrhunderts bzw. zu Beginn des 20. Jahrhunderts entwickelt hat und sich u.a. durch eine typische ›Verzahnung von Bild und Schrift‹ (Dolle-Weinkauf 2008, 8) auszeichnet.

das von Jay David Bolter und Richard Grusin entwickelte Konzept der Remedialisierung (*remediation*), welches die Repräsentation eines Mediums in oder durch ein anderes Medium bezeichnet (vgl. Bolter/Grusin 1999, 45), wird im Folgenden aber auch gleichzeitig von einer grundlegenden Intermedialität sowie Performativität des Comics ausgegangen, welche nicht ohne die Kategorie Gender gedacht werden kann.

Genau wie bei dem noch jungen Feld der Comicforschung handelt es sich auch bei der Medienwissenschaft um eine heterogene Wissenschaft, deren Ansätze und Methoden sich aus unterschiedlichen Disziplinen, wie etwa der Film- und Fernsehwissenschaft oder der Kulturwissenschaft, speisen. Im Rahmen einer genderorientierten Medienwissenschaft wird dieses vielfältige Instrumentarium um eine weitere Ausrichtung – nämlich um Ansätze der Gender und Queer Studies erweitert (vgl. Deuber-Mankowsky/Michaelsen o.J., o.S.). Dabei wird zunächst die Frage nach der medialen »Konstitution und Produktion von Geschlecht« (ebd.) in den Vordergrund gerückt. Gleichzeitig stellt »genderorientiertes medienwissenschaftliches Denken« (vgl. Seier/Warth 2005, 107; Herv. im Org.) aber auch die Frage nach der Rolle von Geschlecht für die Konstitution von Medien. Eine genderorientierte Medienwissenschaft muss ihre Analysegegenstände also stets aus einer doppelten Perspektivierung heraus betrachten, welche sowohl die Bedeutung von Medien für die Konstitution von Gender als auch die strukturierende Funktion der Kategorie Gender für die Beschaffenheit von Medien miteinbezieht. Aus diesem zweifachen Blickwinkel heraus sollen im Rahmen der vorliegenden Arbeit die Medien Comic und Film beleuchtet werden. Genauer gesagt sollen Comic und Film als Forschungsgegenstände der Gender-Media Studies behandelt und auf ihr wechselseitiges Ineinandergreifen hin untersucht werden. Zu diesem Zweck werden – wie in aktuellen Forschungsansätzen gefordert – »Gendertheorie und Medienwissenschaft [...] zusammengedacht und zusammengefügt« (Wagner 2008b, 24). Grundlage dieses Zusammendenkens medienwissenschaftlicher Comicforschung und genderorientierter Medienwissenschaft bildet die Annahme, dass Gender und Medien keine voneinander getrennten Bereiche darstellen. In Anlehnung an die Ausführungen von Teresa de Lauretis⁸ handelt es sich bei beiden Konzepten um »kulturelle Technologien, die sich wechselseitig antreiben oder produktiv aufeinander einwirken« (Seier/Warth 2005, 95).

Bevor das (reziproke) Konstitutionsverhältnis von Medien und Gender untersucht werden kann, bleibt allerdings zu klären, von welchem Gender- bzw. Medienbegriff eigentlich die Rede ist (vgl. Wagner 2008a, 10). Dabei ist zu-

⁸ | Zum Verständnis von Geschlecht als kultureller Praxis bzw. Technologie siehe Teresa de Lauretis: *Technologies of Gender. Essays on Theory, Film, and Fiction*. Bloomington: Indiana Univ. Press 1987.

nächst festzuhalten, dass im aktuellen medienwissenschaftlichen Diskurs keine Einigkeit herrscht, wenn es um eine Definition des Medienbegriffs geht. Auf diese »Bedeutungsvielfalt« weisen auch die beiden Autoren Andreas Böhn und Andreas Seidler hin, wenn sie konstatieren, dass »die Wissenschaft selbst [...] keine eindeutige und allgemein verbindliche Definition des Begriffs« bietet, »dafür aber verschiedene Perspektiven, unter denen das, was als Medium gilt, betrachtet werden kann« (Böhn/Seidler 2008, 16)⁹. Der Medienbegriff scheint also durch eine grundlegende Unbestimmbarkeit geprägt zu sein, welche es erschwert, eine fixe oder allgemein gültige Definition zu formulieren. Aber genau in dieser Unbestimmbarkeit liegt auch die Attraktivität sowie das produktive Potenzial des Medienbegriffs (vgl. Hickethier 2003, 18), welches sich die Gender-Media Studies nutzbar machen können. Denn genau wie in der aktuellen medienwissenschaftlichen Forschung keine einheitliche oder normative Definition des Medienbegriffs vorzufinden ist, setzen auch die Gender bzw. Queer Studies keinen festen Begriff von Gender voraus, sondern »untersuchen, wie sich ein solcher Begriff in den verschiedenen Zusammenhängen jeweils herstellt bzw. wie er hergestellt wird« (Stephan/von Braun 2006, 3). Innerhalb dieser Betrachtungsweise stellt die Kategorie Gender weder eine stabile noch eine unveränderbare Größe dar, sondern vielmehr eine ungelöste sowie unabgeschließbare Frage, die immer wieder neu gestellt werden muss (vgl. Butler 1997b, 26). Und genau hier erhält der Begriff der Performativität eine zentrale Bedeutung.

Den Ausführungen der amerikanischen Philosophin und Theoretikerin Judith Butler folgend, wird das Konzept der Performativität innerhalb der Gender und Queer Studies als permanentes Zitieren bzw. zwanghaftes Wiederholen hegemonialer Normen und geschlechtlicher Identitäten verstanden:

»In this sense, gender is in no way a stable identity or locus of agency from which various acts proceede [sic!]; rather, it is an identity tenuously constituted in time – an identity instituted through a stylized repetition of acts. Further, gender is instituted through the stylization of the body and, hence, must be understood as the mundane way in which bodily gestures, movements, and enactments of various kinds constitute the illusion of an abiding gendered self« (ebd. 1990, 270; Herv. im Org.).

9 | Genau wie bei dem noch jungen Feld der Comicforschung, handelt es sich auch bei der Medienwissenschaft um eine heterogene Wissenschaft, deren analytisches Instrumentarium aus einem Konglomerat verschiedenster Methoden und theoretischer Zugänge besteht. Medienwissenschaftliche Forschung verfügt also nicht nur über eine einzige, allgemein gültige oder »verbindliche Methode« (Kloock/Spahr 2012, 11), sondern über einen breiten »Theorien-Pluralismus« (Weber 2010, 15), welcher sich in einer disziplinären Vielfältigkeit widerspiegelt (vgl. Gramp 2014, 41 f.).

Mit dem Konzept der Performativität des Geschlechts und der Erkenntnis, dass nichts über den menschlichen Körper ausgesagt werden kann, ohne dass auf bereits vorhandene Normen und Diskurse (wiederholt) zurückgegriffen wird, verdeutlicht Butler, dass sowohl das soziale Geschlecht als auch der menschliche Körper und das vermeintlich ›natürliche‹ heterosexuelle Begehren kulturell bestimmt sind. Dementsprechend geht Butler davon aus, dass es so etwas wie einen stabilen oder fixen ›Gender-Kern‹ (*gender core*), welcher von Natur aus vorhanden ist und äußeren soziokulturellen Einflüssen ausgesetzt ist, nicht gibt. Vielmehr sind es diese äußeren Einflüsse, die das geschlechtliche Subjekt im Rahmen anhaltender Wiederholungsprozesse und –zwänge diskursiv herstellen (vgl. ebd. 1991, 48 f. sowie 213)¹⁰. Dabei darf Performativität – wie Butler betont – nicht etwa »als ein vereinzelter oder absichtsvoller ›Akt‹ verstanden werden, sondern als die ständig wiederholende und zitierende Praxis, durch die der Diskurs die Wirkung erzeugt, die er benennt« (ebd. 1997a, 22). Die geschlechtliche Subjektivität bzw. Identität erweist sich somit als soziokulturelle »Konstruktion, die regelmäßig ihre Genese verschleiert« (ebd. 1991, 205).

In einer Gesellschaft, die anhand des Modells der Zwei-Geschlechtlichkeit organisiert ist, wird der Mensch von Beginn an geschlechtlich zugeordnet. Wie Hannelore Bublitz mit Bezug auf die Ausführungen von Butler verdeutlicht, wird innerhalb dieses Modells davon ausgegangen, dass sich die Geschlechtsidentität »als Folge der körperlichen Existenz anatomischer Merkmale« (Bublitz 2002, 57) ausbildet. In diesem Zusammenhang spricht Butler auch von dem Konzept der Heteronormativität bzw. der Zwangsheterosexualität. Innerhalb dieser Zwangsordnung des Geschlechts wird Heterosexualität als erstrebenswerte hegemoniale Norm angesehen, während Homosexualität als etwas Abnormes und Unnatürliches konzipiert wird, was (gewaltsam) ausgeschlossen und verworfen werden muss. Wie Butler betont, werden intelligible, also heterosexuelle und damit gesellschaftlich anerkannte geschlechtliche Identitäten »um den Preis der Homosexualität oder vielmehr durch das Verwerflichmachen der Homosexualität angenommen« (Butler 1997a, 160). Dieses Regime der Zwangsheterosexualität führt nicht nur dazu, dass abweichende, als deviant markierte Sexualitäten unsichtbar gemacht und damit zum Ver-

10 | In ihren Ausführungen zur »konstruktivistische[n] Identitätskonzeption« (Berns 2004, 620) stützt sich Judith Butler u.a. auf die Sprechakttheorie. Diese ist auf den englischen Philosophen J. L. Austin zurückzuführen, welcher sich in seinen Arbeiten mit den »Handlungsdimension[en] des Sprechens« und dem damit verbundenen »Handlungscharakter von Äußerungen« (ebd., 619) beschäftigt hat. »In diesem Verständnis konstituiert sich im wiederholenden oder ›resignifizierenden‹ Vollzug von Sprechakten eine sowohl konventionsgebundene als auch transgressive ›performative‹ Identität« (ebd., 620).

schwinden gebracht werden. Die von Butler beschriebene heteronormative »Logik der Verwerfung« (ebd., 161) legt ebenfalls nahe, »daß Heterosexualität und Homosexualität einander ausschließende Phänomene sind, daß sie nur dazu gebracht werden können zusammenzustimmen, indem die eine kulturfähig und die andere zu einer vergänglichen und imaginären Angelegenheit gemacht wird« (ebd., 160 f.).

Durch die von Butler beschriebene Entkoppelung von Sex und Gender wird die Annahme widerlegt, dass ein weiblicher oder männlicher ›Kern‹ zwangsläufig zu einer weiblichen oder männlichen Geschlechtsidentität bzw. zu einem gender-spezifischen Handeln, Verhalten oder heterosexuellen Begehrungen führt. Überdies macht die Autorin durch die Aussage, dass es sich sowohl beim ›biologischen‹ Geschlecht als auch bei der Kategorie Gender um soziokulturelle Konstrukte handelt – also um etwas, was getan, ausgeführt bzw. aufgeführt wird (*doing gender*) und nicht um etwas, was von Natur aus gegeben ist –, auf den performativen Charakter von Geschlecht aufmerksam: »this construct called ›sex‹ is as culturally constructed as gender; indeed, perhaps it was always already gender, with the consequence that the distinction between sex and gender turn out to be no distinction at all« (ebd. 1997c, 280). Laut Butler kann die Performativität des Geschlechts unter gewissen Umständen subversiv sein und die Möglichkeit zur Kritik an der heteronormativen Zwangsordnung bieten. Wie bereits verdeutlicht wurde, definiert sich das Konzept der Performativität in erster Linie als das gesellschaftlich sanktionierte, zwangshafte Zitieren bzw. Wiederholen soziokultureller Diskurse und konventionalisierter Machtstrukturen. Und genau dieser zwangshafte, auf Wiederholung basierende Charakter ist es, welcher den Raum für Irritationen und subversive Verschiebungen öffnet. Denn wie Butler betont, handelt es sich bei der performativen Geschlechtsidentität um

»eine Norm, die niemals vollständig verinnerlicht werden kann: Das ›Innen‹ ist eine Oberflächenbezeichnung, und die Geschlechternormen haben letztlich phantasmatischen Charakter und lassen sich nicht verkörpern. Ist also die Grundlage der geschlechtlich bestimmten Identität keine scheinbar bruchlose Identität, sondern die stilisierte Wiederholung von Akten in der Zeit, so verschiebt sich die räumliche Metapher vom ›Grund‹ und enthüllt sich als stilisierte Konfigurierung, ja als durch die Geschlechtsidentität bestimmte Verkörperung der Zeit [...]. Damit zeigt sich auch, daß das unvergängliche, geschlechtlich bestimmte Selbst durch wiederholte Akte strukturiert ist, die zwar versuchen, sich dem Ideal eines substantiellen Grundes der Identität anzunähern, aber in ihrer bedingten Diskontinuität, gerade die zeitliche und contingente Grundlosigkeit dieses ›Grundes‹ offenbaren. Die Möglichkeiten zur Veränderung der Geschlechtsidentität sind gerade in dieser arbiträren Beziehung zwischen den Akten zu sehen, d.h. in der Möglichkeit, die Wiederholung zu verfehlten« (ebd. 1991, 207; Herv. im Org.).

In diesem Sinne erreicht die Performativität des Geschlechts ihre produktive Kraft in dem Moment, in dem eine genaue Wiederholung ritualisierter Konventionen scheitert und somit »neue Möglichkeiten für die Geschlechtsidentität eröffnet [werden], die den starren Codes der hierarchischen Binarität widersprechen« (ebd., 213). Demnach geht mit der verfehlten Wiederholung bzw. Wiederaufführung geschlechtlicher Identitäten ein subversives Potenzial einher, welches einen dynamischen Prozess der »Rekonfiguration und Wieder-Einsetzung« (ebd.) mit sich bringt. Indem »eine Subversion der [geschlechtlichen] Identität nur *innerhalb* der Verfahren repetitiver Bezeichnung möglich« (ebd.; Herv. im Org.) ist, birgt die Performativität von Gender also stets »die Verschiebung der Normen in sich«, denn »Normen werden nie auf die gleiche Weise zitiert. Die ›Verfehlung‹ der Normen ist sozusagen in die Normen selbst eingebaut« (Bublitz 2002, 74). Zudem stellt Butler in ihren Ausführungen fest, dass ebenso »wie die Körperoberflächen als das Natürliche inszeniert werden, können sie umgekehrt zum Schauplatz einer unstimmigen, entnaturalisierten Performanz werden, die den performativen Status des Natürlichen selbst enthüllt« (Butler 1991, 214). So kann z.B. eine exzessive oder übertriebene Nachahmung den theatralischen Charakter einer Zitierung in Erscheinung treten lassen (vgl. ebd. 1997a, 319 f.).

Weiterhin verdeutlicht Butler, dass »die Struktur der Imitation einen der zentralen Mechanismen der Fabrikation/Erfindung offenbart, durch die sich die gesellschaftliche Konstruktion der Geschlechtsidentität vollzieht« (ebd. 1991, 201). Demzufolge vermag das Konzept der Gender-Parodie zu einer Verwirrung der Geschlechter beitragen, indem z.B. in Form der kulturellen Praktik der Travestie stereotype Gender-Rollen kritisch reflektiert werden. Ferner

»offenbart die Geschlechter-Parodie, daß die ursprüngliche Identität, der die Geschlechtsidentität nachgebildet ist, selbst nur eine Imitation ohne Original ist. Oder genauer gesagt: sie ist eine Produktion, die effektiv – d.h. in ihrem Effekt – als Imitation auftritt. Diese fortwährende Verschiebung ruft eine fließende Ungewißheit der Identitäten hervor, die ein Gefühl der Offenheit für deren Re-Signifizierung und Re-Kontextualisierung vermittelt. Die parodistische Vervielfältigung der Identitäten nimmt der hegemonialen Kultur und ihren Kritiken den Anspruch auf naturalisierte oder wesentliche geschlechtlich bestimmte Identitäten« (ebd., 203).

In diesem Zusammenhang geht die Autorin auch auf den Begriff des Pastiche ein, da dieser im Gegensatz zur Parodie den Begriff des Originals verspottet und somit verdeutlicht, dass das imitierte Original selbst schon immer abgeleitet war (vgl. ebd., 203 f.). Wie Butler selbst betont, muss die Gender-Parodie – welche als Zurschaustellung performativer und somit nicht-essenzieller Geschlechterrollen verstanden werden kann (vgl. Rehberg 2011, 388) – an sich jedoch nicht zwingend subversiv sein (vgl. Butler 1991, 204). Daher gilt es zwi-

schen bestimmten »Formen parodistischer Wiederholung« zu unterscheiden, die »wirklich störend bzw. wahrhaftig verstörend wirken«, und solchen, die »gezähmt sind und erneut als Instrumente der kulturellen Hegemonie in Umlauf gebracht werden« (ebd.). Damit eine parodistische Wiederholung »wahrhaftig« störend bzw. verstörend wirken kann, muss nicht nur der zwanghafte Charakter der auf Ausschluss und Verwerfung basierenden heteronormativen Geschlechterordnung ausgestellt und überwunden werden, sondern innerhalb der stilisierten Wiederholung von Akten, die die Geschlechtsidentität konstituieren, muss ebenfalls eine Verfehlung oder Deformation stattfinden, welche »den phantasmatischen Identitätseffekt als eine politisch schwache Konstruktion entlarvt« (ebd., 207).

In ihrem Buch *Remedialisierung. Die performative Konstitution von Gender und Medien* (2007) geht Andrea Seier dem Vorhaben nach, das von Judith Butler etablierte Prinzip der Performativität des Geschlechts mit einer grundlegenden Konzeption der Medialität des Performativen zusammenzudenken. Mit Hilfe des von Jay David Bolter und Richard Grusin entwickelten Konzepts der Remedialisierung fokussiert sie »den Begriff der Performativität aus der Perspektive der Medienwissenschaft« (Seier 2007, 13) und stellt dabei die These auf, dass »der Begriff der Performativität genau da seine Entfaltungskraft erlangt, wo er das einzelne Phänomen, eben einen Film, ein Theaterstück, eine Performance, an den generellen Prozess der Re-Signifikation bindet« (ebd., 63)¹¹. Genau wie bei einer performativen Konzeption von Gender spielen also auch bei der durch den Prozess der Remedialisierung beschriebenen Performativität von Medien die Aspekte der Wiederholung und Reproduktion sowie der Produktivität und Prozessualität eine zentrale Rolle (vgl. ebd., 69), denn »Medien wie Film, Fernsehen oder Computer konstituieren sich in anhaltenden Prozessen, die nicht zum Abschluss kommen und auf einem komplexen Verhältnis von Ereignis und performativer Wiederholung basieren« (ebd., 77). Weiterhin heißt es bei Seier:

»Die performative Perspektivierung verschiebt in diesem Sinne den Blick von gegebenen Medien auf ihre Prozessualität und Diskontinuität. Medien werden demnach nicht aufgrund ihrer spezifischen Gegebenheit, sondern als Kette sich wiederholender Akte von Remedialisierungen wirksam, in denen das eigene und/oder andere Medien wiederholend zitiert werden. Erst im Rahmen dieser Remedialisierungen konstituieren sich

11 | Während Jay David Bolter und Richard Grusin sich in ihren Ausführungen vornehmlich mit der Entwicklung digitaler Medien/neuer Medien befassen bzw. sich auf das wechselseitige Bedingungsverhältnis zwischen verschiedenen Medien konzentrieren, beschäftigt sich Andrea Seier in erster Linie mit dem Medium Film und legt den Fokus dabei auf die Konstitutionsprozesse von Medien (vgl. Bolter/Grusin 1999, 14 sowie Seier 2007, 70).

Medien. Ihre Spezifität liegt demnach nicht in einer gegebenen, in sich geschlossenen Identität, sondern in der Art und Weise, in der sie Konventionen des eigenen oder anderer Medien wiederholen« (ebd., 138).

In diesem Zusammenhang macht die Autorin nicht nur auf den performativen Charakter von Medien aufmerksam, sondern auch auf den »transformatorischen Aspekt, der mit der Performativität einhergeht« (ebd.). Dieser wird von Seier als eine Art »Realisierungsüberschuss« (ebd., 64) bezeichnet. Im Zuge der permanenten Wiederholung bzw. Wiederaufführung von Medien bringt dieser ›Überschuss‹ die Möglichkeit einer produktiven Transformation bzw. einer Re-Signifikation oder auch Verschiebung mit sich, die es in Bezug auf die Medialisierung von Geschlecht, genauer gesagt auf die »wechselseitige Verschränkung von Mediatisierung und Vergeschlechtlichung« (ebd., 139) zu untersuchen gilt:

»Zur Diskussion steht dabei, welchen Anteil medienspezifische Performativitäten an Gender-Performativitäten haben. Wenn beide, Gender und Medien, durch das Verhältnis von Gegenwärtigkeit, Reproduktion und Transformation geprägt sind, eröffnet die Konzeption der Performativität ein medienwissenschaftliches Denken, das sich der Frage nach Ereignis und Wiederholung stellt, sei es in Körpern oder in Medien. Filmische Geschlechterinszenierungen wären demnach als ein Ort zu untersuchen, an dem Geschlechterdiskurse nicht nur aktualisiert, sondern auch transformiert werden« (ebd., 140; Herv. im Org.).

An die Ausführungen von Andrea Seier anknüpfend, soll innerhalb der vorliegenden Arbeit der Frage nachgegangen werden, inwieweit nicht nur das Medium Film im Allgemeinen, sondern auch der ›Comicfilm‹ im Speziellen als Ort der Transformation bzw. der subversiven Repräsentation von Gender dienen kann. Im Rahmen einer systematischen Analyse geschlechtlicher und medialer Performativitäten soll untersucht werden, unter welchen Umständen das eingangs erwähnte transgressive Potenzial des Comics in das Medium Film übertragen werden kann. Die (Re-)Medialisierung von Gender und Medien in den Blick nehmend, soll hierbei ein besonderes Augenmerk auf unterschiedliche Formen der (Re-)Produktion heteronormativer Geschlechterordnung gelegt werden. Dabei soll verdeutlicht werden, dass das performative Zusammenspiel von Comic, Film und Gender auf komplexen Prozessen der zwanghaften, normierten Wiederholung bzw. Wiederaufführung basiert. Durch diese werden hegemoniale Machtstrukturen nicht nur zuallererst hervorgebracht und gefestigt, sondern können ebenso – unter spezifischen Bedingungen – unterlaufen werden.

1.2 (RE-)MEDIALISIERUNG: COMIC UND FILM

In *Reclams Sachlexikon des Films* definiert die Medienwissenschaftlerin Susanne Marschall das Phänomen Comicverfilmung als »Adaption gezeichneter Comicstrips und Comic-Serien für das Medium Film« (Marschall 2002, 103). Wie dieser Definitionsversuch verdeutlicht, scheinen zunächst zwei basale Aspekte für das Phänomen konstitutiv zu sein – nämlich das Vorhandensein einer grafischen Vorlage sowie ihre Überführung in das Medium Film. Laut Irina O. Rajewsky lässt sich ein solcher grenzüberschreitender, intermedialer Wechsel als »Transformation eines medienspezifisch fixierten Produktes [...] in ein anderes, konventionell als distinkt wahrgenommenes Medium [bezeichnen]; nur letzteres ist materiell präsent« (Rajewsky 2002, 19). Auf Comicverfilmungen bezogen, bedeutet dies, dass das ›Ausgangsmedium‹ Comic nicht nur in das neue Medium Film übertragen, sondern gleichzeitig auch zum Verschwinden gebracht wird. Der Film nach dem Comic wäre demnach immer nur Film und niemals Comic¹². Adaptionen wie etwa *SIN CITY* (USA 2005), *IMMORTEL (AD VITAM)* (F/I/GB 2004), *KICK-Ass* (USA/GB 2010) oder *KICK-Ass 2* (USA/GB 2013) machen jedoch deutlich, dass eine solche Betrachtungsweise unzulänglich geworden ist und sowohl der Begriff der Comicverfilmung als auch das ihm zugrunde liegende Prinzip des Medienwechsels nicht mehr ausreichend sind, um zeitgenössische Produktionen, die auf das Medium Comic rekurrieren, zu beschreiben. Durch die gezielte filmische Wiederaufführung comichaftner Elemente wird in diesen Produktionen zugleich mit den Ausdrucksmitteln des Films und den Darstellungsmöglichkeiten des Comics experimentiert. Die Voraussetzung für diese filmische Remedialisierung des Comics, welche im Folgenden unter dem Begriff des ›Comicfilms‹ subsumiert werden soll, bilden aktuelle Entwicklungen im Bereich der digitalen Technik und Computeranimation, die den erfolgreichen Transfer formal-ästhetischer Aspekte vom grafischen Medium Comic in das technische Medium Film in vielen Fällen erst möglich machen und damit das Repertoire kinematografischer Repräsentationsmöglichkeiten erweitern.

Davon ausgehend, dass Medien sich durch permanente Wechselverhältnisse und Austauschprozesse gegenseitig bestimmen und somit Einzelmedien weder unabhängig funktionieren noch existieren können (vgl. Bolter/Grusin 1999, 55), weisen Jay David Bolter und Richard Grusin in ihren Ausführungen darauf hin, dass jede Form der *Medialisierung* als Akt der *Remedialisierung* ver-

12 | Die hier verwendete Formulierung lehnt sich an eine von Knut Hickethier verfasste Textpassage aus dem Aufsatz *Intermedialität und Fernsehen – technisch-kulturelle und medienökonomische Aspekte* an, in der der Autor das Aufheben einer medialen Differenz beschreibt, wenn er bemerkt, dass »Theater im Fernsehen [...] immer Fernsehen« und ›der Film nach der Literatur [...] Film‹ sei (Hickethier 2008, 449).

standen werden muss: »Any act of mediation is dependent on another, indeed many other, acts of mediation and is therefore remediation« (ebd., 56). Hierbei ist zu beachten, dass der von Bolter und Grusin beschriebene Prozess der Remedialisierung in Form von zwei verschiedenen Strategien – der so genannten *transparent immediacy* und *hypermediacy* – auftreten kann. Unter dem Konzept der *immediacy* (oder auch Unmittelbarkeit) verstehen die beiden Autoren das Verschwinden des Mediums, während das Konzept der *hypermediacy* (oder auch Hypermedialität) das Sichtbarmachen bzw. die Selbstthematisierung des Mediums beschreibt. Diese von Bolter und Grusin als »double logic of remediation« (ebd., 5; Herv. im Org.) bezeichneten Strategien der Verschleierung bzw. der Sichtbarmachung von Medien als Medien schließen sich nicht gegenseitig aus, sondern sind vielmehr reziprok aufeinander bezogen (vgl. ebd., 6). Dabei kann der Effekt, der durch die Remedialisierungsstrategien der Unmittelbarkeit und Hypermedialität erzielt wird, zwischen den beiden Polen der Transparenz und Opazität variieren (vgl. ebd., 33 f.).

Mit dem Prozess der Remedialisierung präsentieren Bolter und Grusin ein performatives Intermedialitätskonzept, welches nicht nur dazu dient, komplexe Wechselbeziehungen zwischen einzelnen Medien in Augenschein zu nehmen. Wie Andrea Seier verdeutlicht, legt das von Bolter und Grusin etablierte Konzept gleichzeitig auch den Fokus auf (inter-)mediale Prozesse der Konstituierung (vgl. Seier 2007, 70). Dementsprechend definieren Bolter und Grusin ein Medium als »that which remediates. It is that which appropriates the techniques, forms, and social significance of other media and attempts to rival or refashion them in the name of the real« (Bolter/Grusin 1999, 65). Dabei kann die von Bolter und Grusin beschriebene Aneignung bzw. Umgestaltung oder auch Wiederaufführung von Medien durch Medien unterschiedliche Formen annehmen. Daher weist auch Irina O. Rajewsky darauf hin, dass mit dem Konzept der Remedialisierung »letztlich unterschiedlichste Phänomene unter ein heading subsumiert werden, die tatsächlich alle in irgendeiner Weise von Remedialisierung zeugen, zwischen denen aber zugleich [...] signifikante Unterschiede bestehen« (Rajewsky 2008, 51). So können nicht nur Inhalte eines Mediums zitiert bzw. von einem Medium in das andere übertragen werden¹³, sondern auch formal-ästhetische Eigenschaften.

13 | Als klassisches Beispiel für eine solche Form der Remedialisierung wäre die Literaturverfilmung zu nennen: »The contemporary entertainment industry calls such borrowing ›repurposing: to take a ›property‹ from one medium and reuse it in another« (Bolter/Grusin 1999, 45). Auch wenn mit jeder Form des *repurposing* – also der Wiederwendung medialer Inhalte – zwangsläufig eine Re-Definition der zitierten Inhalte einhergeht, weisen Bolter und Grusin darauf hin, dass in solchen Fällen kein bewusstes (formal-ästhetisches) Wechselspiel zwischen den involvierten Medien zu beobachten ist. In Bezug auf die Remedialisierungsstrategie des *repurposing* machen die Autoren

Auch wenn Bolter und Grusin sich im Rahmen ihrer Ausführungen zunächst auf digitale Medien beziehen, machen sie dennoch deutlich, dass der Prozess der Remedialisierung nicht nur auf diese reduziert werden darf: »Remediation did not begin with the introduction of digital media. We can identify the same process throughout the last several hundred years of Western visual representation« (Bolter/Grusin 1999, 11). Darüber hinaus verdeutlichen die Autoren, dass Remedialisierungsakte nicht als hierarchische, sondern vielmehr als wechselseitige Prozesse zwischen alten und neuen Medien verstanden werden müssen, da ›alte‹ Medien ›neue‹ mediale Formen genauso remedialisieren können wie auch umgekehrt: »Remediation operates in both directions: users of older media such as film and television can seek to appropriate and refashion digital graphics, just as digital graphics can refashion film and television« (ebd., 48). Im Rahmen dieser Perspektivierung konstituieren sich Medien in anhaltenden Wiederholungsprozessen, d.h. (neue und alte) Medien schließen sich nicht gegenseitig aus, sondern imitieren, zitieren und überbieben einander, um etwas Neues zu schaffen (vgl. ebd., 55)¹⁴. Mit dem Konzept der Remedialisierung beschreiben Bolter und Grusin also ein »*mediales Basisphänomen*« (Rajewsky 2008, 50; Herv. im Org.), welches auf die Durchlässigkeit bzw. das Verwischen medialer Grenzen aufmerksam macht. Demzufolge handelt es sich bei unterschiedlichen Einzelmedien – wie etwa dem Comic oder dem Film – nicht um statische, sondern um dynamische Formen, die sich in einem stetigen Austausch bzw. Wechselspiel miteinander befinden und deren historische Genese auf komplexe Prozesse der Remedialisierung zurückzuführen ist (vgl. Qvortrup 2007, 22).

außerdem deutlich, dass mit der Wiederverwendung von Medieninhalten auch immer eine ökonomische Dimension verbunden ist: »The goal is not to replace the earlier forms, to which the company may own the rights, but rather to spread the content over as many markets as possible« (ebd., 68). Die von Bolter und Grusin beschriebene Ausbreitung von Medieninhalten über verschiedene Medienplattformen hinweg erinnert nicht nur zufällig an das von Henry Jenkins etablierte Konzept der Medienkonvergenz bzw. der Transmedialität (vgl. Jenkins 2006, 95).

14 | Auch Henry Jenkins beschäftigt sich in seinem Buch *Convergence Culture* (2006) mit dem Phänomen der intermedialen Medienzusammenführung bzw. des Medientransfers. Genau wie Bolter und Grusin geht Jenkins davon aus, dass in einer Gesellschaft, in der neue und alte Medien aufeinandertreffen, die alten Medien nicht durch die neuen ersetzt werden, sondern sich beide vielmehr gegenseitig beeinflussen und aufeinander einwirken (vgl. Jenkins 2006, 6 sowie 11). Daher verwundert es auch nicht, dass Richard Grusin unlängst in einem Gespräch mit Henry Jenkins konstatiert hat, dass sowohl das Konzept der Multimedialität als auch der Transmedialität als Strategien der Remedialisierung verstanden werden müssen (vgl. Jenkins 2011, o.S.).

Indem der Film den Comic mit Hilfe technischer Mittel remedialisiert, d.h. zitiert und imitiert, geht dieser also nicht einfach in dem neuen Medium auf, sondern bleibt auch weiterhin – sowohl auf inhaltlicher wie formal-ästhetischer Ebene – präsent und erkennbar. Darüber hinaus beschränkt sich der Austausch von Comic und Film im Rahmen aktueller Produktionen nicht ausschließlich auf die Remedialisierung des Comics durch den Film. Auch umgekehrt lässt sich eine Wiederaufführung des Films durch den Comic beobachten. Das Verhältnis von Comic und Film ist hier somit nicht als einseitig, sondern vielmehr als wechselseitig zu verstehen. Demnach kann die Remedialisierung beider Medien als produktiver Prozess beschrieben werden, innerhalb dessen charakteristische Eigenschaften von einem Medium in das andere transferiert bzw. neu miteinander kombiniert werden können. Binnen dieser Betrachtungsweise schließen Comic und Film sich nicht wechselseitig aus, sondern generieren sich vielmehr gegenseitig und schaffen etwas Neues – eben einen Comicfilm. Im Folgenden soll dieser reziproken Beziehung nachgegangen und im Hinblick auf das Verhältnis von Medialität und Performativität hin untersucht werden. Mittels der Analyse konkreter Comic- und Filmbeispiele soll die wechselseitige Verzahnung von Gender- und Medien diskursen aufgezeigt und verdeutlicht werden, dass das Konzept des performativen Comicfilms nicht ohne Einbeziehung der Kategorie Gender gedacht werden kann.

Um die konstitutive Rolle der Kategorie Gender aufzuzeigen, wird zunächst im zweiten Kapitel das Medium Comic einer sowohl medienwissenschaftlichen wie auch gendertheoretischen Betrachtungsweise unterzogen. Der Frage nachgehend, was einen Comic überhaupt zu einem Comic macht, wird die (auf Prozessen der Remedialisierung basierende) Medienspezifik des Comics herausgearbeitet. In der beispielhaften Analyse des konstitutiven Zusammenspiels von Medien und Gender wird verdeutlicht, dass es sich beim Comic sowohl um ein hypermediales wie auch um ein performatives Medium handelt, dessen mediale Beschaffenheit auch die Kategorie Gender umfasst. Den Ausgangspunkt für diese Annahme bildet die allegorische Zeichnung *La Bande Dessinée* (2007)¹⁵ des franko-serbischen Comickünstlers Enki Bilal. Als grafische Antwort auf die Frage *Qu'est-ce que la Bande Dessinée?* (Was ist die *bande dessinée* bzw. ein Comic?) konzipiert, verdeutlicht Bilals Zeichnung nicht nur die Hybridität und Uneindeutigkeit des Mediums. Indem Bilal eine weibliche Figur für die allegorische Darstellung des Comics wählt, macht der Künstler außerdem auf die konventionalisierte Repräsentationsfunktion ›der

15 | Bei dem Begriff der *bande dessinée* handelt es sich im Allgemeinen um die französische Bezeichnung für das Medium Comic (vgl. Knigge 1996, 330). Im Rahmen der vorliegenden Arbeit wird der Begriff *bande dessinée* speziell als Bezeichnung für einen französischen bzw. franko-belgischen Comic verwendet.

Frau^s sowie auf die geschlechtliche Codierung des Mediums bzw. auf die im Comic eingelassenen geschlechtsspezifischen Bezeichnungs- und Zuschreibungsprozesse aufmerksam. Diese werden – so die These des Kapitels – allerdings nicht zwingend ›kommentarlos‹ übernommen und/oder (re-)affirmiert. Aufgrund seiner (hyper-)medialen Beschaffenheit besitzt der Comic vielmehr das Potenzial, (stereotype) Strategien der (medialen) Vergeschlechtlichung kritisch zu hinterfragen und – unter bestimmten Umständen – subversiv zu unterlaufen.

Anhand ausgewählter Comic- und Filmbeispiele erfolgt in einem nächsten Schritt die Analyse der wechselseitigen Verschränkung von Gender und Medien im zeitgenössischen Comicfilm. Fokussiert wird dabei die Frage, inwieweit nicht nur die (hyper-)mediale Ästhetik des Comics, sondern auch das in ihr eingelassene subversive Potenzial auf das Medium Film übertragen (bzw. remedialisiert) werden kann. Dementsprechend beinhaltet das dritte Kapitel eine detaillierte Untersuchung des im Jahr 2005 erschienenen Comicfilms *SIN CITY* sowie der gleichnamigen, von Frank Miller kreierten Comicreihe¹⁶. Dabei wird verdeutlicht, dass es sich bei den in Comic und Film eingeschriebenen Geschlechterrollen nicht um ›schlichte‹ Repräsentationen bzw. mediale Reproduktionen stereotyper Darstellungskonventionen und Visualisierungsmechanismen handelt. Es wird vielmehr aufgezeigt, dass mit der detailgetreuen filmischen Remedialisierung der hypermedialen *Sin City*-Comics eine überzeichnete und damit verfehlte subversive Wiederholung heteronormativer Geschlechterrollen einhergeht.

Im vierten Kapitel wird die komplexe Wechselbeziehung von Comic, Film und Gender anhand der europäischen Produktion *IMMORTEL (AD VITAM)* sowie der französischen Comicreihe *La Trilogie Nikopol* in den Blick genommen. Als performative Transposition des zugrunde liegenden grafischen Materials handelt es sich – trotz diverser narrativer Verschiebungen – auch bei *IMMORTEL* um einen hypermedialen Comicfilm, welcher – genau wie *SIN CITY* – technische Errungenschaften dazu nutzt, die Ästhetik des Comics in das Medium Film zu überführen. Indem die hybride Comicwelt der *Trilogie Nikopol* auf die filmische Leinwand transferiert und dabei gleichzeitig transformiert wird, wird – so die These des Kapitels – nicht nur die Künstlichkeit der Medien Comic und Film hervorgehoben, sondern auch die Brüchigkeit und Kontingenz des Diskursproduktes Gender ausgestellt. Durch die performative Zurschaustellung der eigenen (hyper-)medialen Beschaffenheit gelingt es Comic und Film zudem, rigide Grenzbereiche zu öffnen und den (disziplinierenden) Zwangscharakter heteronormativer Geschlechterrollen kritisch zu reflektieren.

16 | Für eine bessere Unterscheidung bzw. Übersicht werden Comictitel im weiteren Verlauf der vorliegenden Arbeit durch eine kursive Schreibweise gekennzeichnet, wohingegen Filmtitel durch den Gebrauch von Kapitälchen markiert werden.

Im Gegensatz zu *SIN CITY* und *IMMORTEL* zeichnen sich die in Kapitel fünf behandelten Comicfilme *KICK-Ass* und *KICK-Ass 2* durch die Repräsentation eines vermeintlich unmittelbaren bzw. »glaubwürdigen« Comicuniversums aus. Ziel dieser Produktionen scheint es zu sein, die knallbunte Ästhetik der Comicwelt möglichst alltäglich wirken zu lassen. Bei beiden Produktionen handelt es sich um selbstreferentielle bzw. selbstreflexive Comicfilme, welche zunächst gängige Darstellungskonventionen und stereotype Geschlechterrollen des Superheld_innen-Genres zu durchbrechen scheinen. Eine genaue Betrachtung des Comic- und Filmmaterials macht allerdings deutlich, dass es sich bei den in *KICK-Ass* und *KICK-Ass 2* vorzufindenden Momenten der Gender-Parodie lediglich um eine phasenhafte oder oberflächliche Subversion genrespezifischer Geschlechterrollen handelt. Die Möglichkeit einer subversiven Repräsentation von Gender scheitert schlussendlich in Comic und Film an der Marginalisierung und Verwerfung angeblich devianter ethnischer und sexueller Identitäten sowie an der unmittelbaren (Re-)Naturalisierung und Konsolidierung tradierter Konzepte von Männlichkeit und Weiblichkeit. Sowohl in *KICK-Ass* als auch in *KICK-Ass 2* wird die herrschende binäre Geschlechterordnung also weder dauerhaft durchbrochen noch subversiv unterlaufen. Trotz eines vermeintlichen Bestrebens nach Umdeutung und Re-Interpretation genrespezifischer Geschlechterentwürfe werden hegemoniale Macht- und Hierarchiestrukturen in Comic und Film durch die unkritische sowie unreflektierte Wiederaufführung bereits zirkulierender heteronormativer Konventionen unterstützt, aufrechterhalten und gefestigt. Während der Aspekt der Hypermediätät in *SIN CITY* und *IMMORTEL* sowohl eine Dekonstruktion als auch Subversion geschlechtlicher Konventionen mit sich bringt, ist im Falle von *KICK-Ass* sowie *KICK-Ass 2* durch das Ineinandergreifen von *immediacy* und *hypermediacy* eine Authentifizierung des Gezeigten und damit gleichzeitig eine (Re-)Affirmation heteronormativer Gender-Diskurse zu beobachten. Im Butler'schen Sinne handelt es sich somit bei beiden Produktionen um funktionale Filme, die »eine ritualistische Entlastung für eine heterosexuelle Ökonomie zur Verfügung stellen, die ihre Grenzen andauernd gegen die Invasion von *queerness* überwachen muss« (Butler 1997a, 179).

Wie die Analyse der ausgewählten Comic- und Filmbeispiele zeigen wird, ist die performative bzw. hypermediale Ausstellung der eigenen Künstlichkeit also weder im Comic noch im Film als Automatismus oder Garant für eine subversive Dekonstruktion der Kategorie Gender bzw. eine produktive Verschiebung der regulierenden Norm heterosexueller Zweigeschlechtlichkeit zu verstehen. In diesem Sinne ist – wie Butler in ihren Ausführungen betont – die zu untersuchende Frage nicht *ob*, sondern vielmehr *wie* geschlechtliche Konventionen innerhalb des heteronormativen Regimes wiederholt werden (vgl. ebd. 1991, 217). Daher darf sich eine kritisch-reflexive Untersuchung des performativen Wechselseitverhältnisses von Comic, Film und Gender auch nicht auf

den Aspekt der (medialen) Konstruiertheit beschränken, sondern muss »die multiplen Machtrelationen mitberücksichtig[en] [...], die konstitutiv und produktiv an diesem Verhältnis von Gender und Medien mitwirken, produktiv auch in dem kritischen Sinne, dass sie immer wieder neue Ausschließungen hervorbringen« (Deuber-Mankowsky/Michaelsen 2012, 1). Diesen Ausschließungen, Machtstrukturen sowie (hetero-)normativen Zuweisungen nachzugehen, sie aufzudecken, sichtbar zu machen und ihre (inter-)mediale Form der Repräsentation einer differenzierten Betrachtung sowie konkreten, fallspezifischen Analyse zu unterziehen, ist Ziel der vorliegenden Arbeit.